



**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN
KREATIFITAS ANAK UMUR 5-6 TAHUN DI RA SABILA AMANDA
KELURAHAN BINJAI KECAMATAN MEDAN DENAI TAHUN AJARAN
2017/2018**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Dalam
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu dan Keguruan**

Oleh:

EMALIA ULFAH SITOH
NIM. 38143035

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN
KREATIFITAS ANAK UMUR 5-6 TAHUN DI RA SABILA AMANDA
KELURAHAN BINJAI KECAMATAN MEDAN DENAI TAHUN AJARAN
2017/2018**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Dalam
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu dan Keguruan**

Oleh:

EMALIA ULFAH SITOH
NIM. 38143035

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Dosen Pembimbing:

Pembimbing I

Drs. Sangkot Nasution, M.A
NIP. 195501171983031001

Pembimbing II

Ramadhan Lubis, M.Ag
NIP. 197208172007011051

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul : “ Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Umur 5 – 6 Tahun Di RA SABILA AMANDA Kelurahan Binjai Kec Medan Denai T.A. 2017/2018” oleh **EMALIA ULFAH SITO**H yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasah sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan Pada Tanggal :

APRIL 2019

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan .

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Ketua



Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 196503272000032001

Sekretaris



Sapri, S.Ag, M.A
NIP. 197012311998031023

Anggota Penguji



1. Dr. Sangkot Nasution, M.A
NIP. 195501171983031001



2. Ramadhan Lubis, M.Ag
NIP. 197208172007011051



3. Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 196503272000032001



4. Sapri, S.Ag, M.A
NIP. 19701231199803102

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Drs. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP. 196010061994031003

Medan, 18 Januari 2019

Nomor : Istimewa
Lampiran : -
Perihal : Skripsi
a.n. Emalia Ulfah Sitoh

Kpd Yth

Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Di

Medan

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb

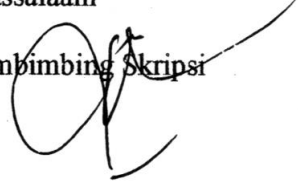
Dengan Hormat

Setelah membaca dan meneliti dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n. Emalia Ulfah Sitoh yang berjudul (Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA. Sabila Amanda Kel. Medan Binjai Kec. Medan Denai Tahun Ajaran 2017-2018) maka berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk munaghosahkan pada sidang munaqhosah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.

Demikianlah surat ini kami sampaikan , atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalaam

Pembimbing Skripsi


Drs. Sangkot Nasution, MA
NIP, 19550117 198303 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Emalia Ulfah Sitoh
Nim : 38.14.30.35
Fak/Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam Anak
Usia Dini(PIAUD)
Judul Skripsi : **“Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan
Kreatifitas Anak 5-6 Tahun di RA. Sabila Amanda
Tahun Ajaran 2017-2018 Kec. Medan Denai Kel.
Medan Binjai)”**.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya. Atas perhatiannya Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.



12 Januari 2019
Emalia Ulfah Sitoh

Emalia Ulfah Sitoh
Nim 38.14.30.35

ABSTRAK



Nama : Emalia Ulfah Sitoh
Nim : 38143035
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia F. Dini (PIAUD)
Pembimbing : Drs. Sangkot Nasution, MA
Judul Skripsi : “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak 5-6 Tahun di RA. Sabila Amanda Tahun Ajaran 2017-2018 Kec. Medan Denai Kel. Medan Binjai”.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak 5-6 Tahun di RA Sabilah Amanda ” dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Pengaruh bermain peran terhadap perkembangan kreatifitas anak usia 5 & tahun di RA Sabila Amanda Medan sudah berjalan dengan baik, karena guru sebelum memulai pelajaran sudah membuat rencana kegiatan harian (RKH) dan penilaian kepada peserta didik untuk melihat sejauh mana perkembangan anak dari hari ke hari. 2. Faktor pendukung meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Sabilah Amanda Medan yaitu: faktor kematangan dan kesiapan anak untuk menjalani berperan sebagai seorang Ibu, Dokter dan Polisi. 3. Cara guru melihat perkembangan kreativitas anak melalui bermain peran. a. Guru harus memiliki strategis yang cocok dalam mengajarkan suatu permainan. b. Guru harus memiliki metode yang cocok dalam mengajarkan suatu permainan. c. Media yang dibuat harus semenarik mungkin. Memberikan pujian kepada anak.

Pembimbing Skripsi

Drs. Sangkot Nasution, MA
NIP. 19550117 198303 1001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan kekhadrat Allah SWT yang telah memberikan mencurahkan nikmat, rahmat taupik dan hidayah sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam kepada utusannya Nabi Muhammad SAW yang merupakan patut dan pantas dicontoh suri tauladannya dalam kehidupan sehari-hari baik itu sendiri maupun bermasyarakat. Adapun judul skripsi saya ini yang berjudul: ***“Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak 5-6 Tahun di RA. Sabila Amanda Tahun Ajaran 2017-2018 Kec. Medan Denai Kel. Medan Binjai”***. Skripsi ini diajukan sebagai syarat dalam menyelesaikan S 1 di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini(PIAUD) Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Pada awalnya, dalam rangka usaha penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari banyak kesulitan, keletihan, kemalasan, kesalahan dan kekurangan skripsi ini. Namun berkat dengan usaha diberbagai pihak, hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis juga dengan kelapangan hati menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Maka dalam pengantar ini, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Kepada Ayah saya (Azmain Jalaluddin) dan Ibu saya (Alm. Basyariah) tercinta serta saudara-saudara kandung penulis. Kakak (Eka Sri Wahyuni, Amkeb. Sst. Cht. Ch. Cl.) Abg (Iqbal Jaddinnuh, S.kom) dan (Willyano Sungkar, S.pd) Abg Ipar (Syahrial Abdi, ST) Kakak Ipar saya (Ika Sofiani S. Kom) (Ayu Anzani).
2. Kepada bapak Prof. Dr. H. Saidurrahman, M Ag selaku rektor Universita Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

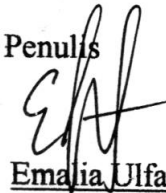
3. Kepada bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M.pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan beserta staf-stabnya.
4. Kepada Ibu Hj. Khadijah, M.Ag selaku sebagai ketua prodi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini(PIAUD) beserta stab-stabnya.
5. Kepada bapak Drs. Sangkot Nasution, MA selaku pembimbing 1 dan bapak Ramadhan Lubis, M.Ag selaku pembimbing II yang telah dapat meluangkan waktu dan tenaga dan pikirannya dalam membimbing penulis.
6. Kepada rekan-rekan kost tercinta.
7. Kepada rekan-rekan dan sahabat-sahabat PIAUD stambuk 2014 yang telah memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi saya.
8. Kepada Abangda Khairul Anwar Dalimunthe, SH selaku orang yang sering dan tidak bosan-bosannya memberikan semangat kepada penulis dan selalu menemani saya mengerjakan skripsi saya hingga selesai dan sekaligus editor skripsi saya.

Mudah-mudahan Allah SWT membalas segala semua kebaikan mereka semua dengan sebaik-baik balasan dan senantiasa mendapat limpah rahmad dan taupiknya.

Akhir kata penulis mohon ma'af kepada semua pihak dan hanya kepada Allah SWT saya mohon ampun, dan perintah penulis harap semoga skripsi ini bermanfaat bagi diri penulis khususnya dan bagi rekan-rekan serta bagi seluruh pembaca.

Medan, 12 Januari 2019

Penulis



Emalia Ulfah Sitoh

Nim: 38.14.30.35

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kerangka Teori	10
1. Pengembangan Teori	10
a. Pengertian Kreatifitas.....	10
b. Ciri Kreatifitas	13
c. Strategis Pengembangan Kreatifitas	13
d. Faktor Pengembangan Kreatifitas.....	15
e. Faktor Pendukung Kreatifitas	16
f. Karakteristik Anak Kreatifitas	17
g. Upaya Guru Untuk Mengembangkan Kreatifitas Anak Usia Dini	20
h. Pengertian Bermain.....	21
2. Hakikat Metode Pembelajaran Bermain Peran.....	22
a. Pengertian Pembelajaran Metode Bermain Peran.....	22
b. Ciri-ciri Bermain Peran.....	23
c. Jenis-jenis Bermain Peran.....	27
d. Tahap-tahap Bermain Peran di Taman Kanak-kanak	28
B. Kerangka Berfikir	29
C. Penelitian Yang Relevan.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian	32

B. Populasi Dan Sampel	32
C. Variabel Penelitian.....	32
D. Definisi Oparasional	33
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data.....	35
1. Teknik Observasi Anak.....	35
a. Lembaran Observasi	35

BAB IV TEMUAN DAN BAHASAN PENELITIAN

A. Temuan Umum Penelitian	40
1. Sejarah Berdirinya RA. Sabila Amanda.....	40
2. Visi.....	41
3. Misi.....	41
4. Tujuan Berdirinya RA. Sabila Amanda.....	41
5. Guru Dan Tenaga Kependidikan Serta Pengembangan.....	42
6. Keadaan Sarana Dan Prasarana.....	43
7. Kurikulum Sekolah.....	44
B. Temuan Khusus.....	47
1. Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembngan anak Dalam Mengembangkan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun Di RA. Sabila Amanda... ..	47
2. Faktor Yang Mendukung Dan Menghambat Bermain Peran Dalam Perkembangan Kreatifitas Anak Di RA. Sabila Amanda.....	50
3. Cara Guru Mengembangkan Kreatifitas Anak Melalui Bermain Peran Di RA. Sabila Amanda.....	56

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 61

B. Saran 62

DAFTAR PUSTAKA..... 63

LAMPIRAN..... 65

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam menentukan dalam perkembangan dan pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan bangsa bergantung pada bagaimana bangsa tersebut mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dalam hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat terutama kepada peserta didik.

Pendidikan merupakan hak setiap anak. Bahkan pendidikan sudah dianggap sebagai sebuah hak asasi yang harus secara bebas dapat dimiliki oleh semua anak. Dalam proses pembelajaran lembaga PAUD, guru dituntut supaya bisa lebih kreatif, inovatif, dan fleksibel dalam mendidik anak didiknya. Salah satunya dengan metode pembelajaran yang lebih menarik bagi anak usia dini untuk mengembangkan kreatifitasnya. Dengan bermain sambil belajar anak akan merasa lebih nyaman dalam mengeksplorasi apa yang ada dalam diri dan ingatannya.

Keterampilan sosial dan keterampilan berbicara merupakan hal yang paling kodrati dilakukan oleh semua orang. Begitu pula dengan seorang anak, sejak dalam kandungan telah melakukan interaksi dengan ibunya. Keterampilan sosial dan keterampilan berbicara tidak hanya dapat dilakukan secara verbal (kata-kata), namun dapat juga dilakukan secara non verbal atau dengan menggunakan gerak badan. Keterampilan sosial dan keterampilan berbicara selalu dilakukan setiap

harinya, mulai kita bangun tidur hingga akan tidur kembali. Ketika anak mulai masuk lembaga pendidikan prasekolah seperti Taman Kanak-kanak (TK), pada tahapan inilah belajar mengasah ket¹erampilan sosial dan keterampilan berbicara di TK menjadi penting. Mereka tidak hanya diajak berinteraksi dan berbicara dengan menggunakan bahasa ibu tetapi harus bisa menangkap pembicaraan dengan bahasa Indonesia.

Permainan (play) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan itu sendiri. Kehidupan anak tidak akan terlepas dari kegiatan bermain, setiap saat dan setiap tempat anak akan bermain, sederhana apapun bentuknya, menurut Brooks dan Iliot Bagi Freud dan Erikson, permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik, karena tekanan-tekanan dilepaskan di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah kehidupan..

Hasil wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.014 lebih kecil daripada α (0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan perilaku prososial antara sebelum diberikan metode bermain peran dan setelah diberikan metode bermain peran. Atau dapat dikatakan, metode bermain peran memberikan pengaruh terhadap perilaku prososial anak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan perilaku prososial yang tidak terlalu besar antara sebelum diberikan metode bermain peran dan setelah diberikan metode bermain peran. Atau dapat dikatakan, metode bermain peran berpengaruh

¹Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
2.M. Shalahudin, Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah, (Bandung: 2000)

terhadap perilaku prososial anak. Uji wilcoxon ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan Perilaku prososial antara kelompok sampel yang berhubungan sebelum dan sesudah dilaksanakannya kegiatan bermain peran.

Strategi pembelajaran yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran ada beberapa konsep yang perlu diketahui yaitu menyangkut strategi, metode, dan teknik. Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia ini merupakan dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia ini disebut dengan usia emas (*golden age*). Hasil riset di bidang pendidikan membuktikan bahwa masa anak-anak atau lebih tepatnya masa anak usia dini merupakan periode emas perkembangan anak dilihat dari berbagai aspek. Baik dalam perkembangan intelektual atau daya serap otak.

Secara filosofi pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu memanusiakan manusia, artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia-manusia yang lebih baik, dalam pengertian yang konkrit anak harus lebih baik dari pada orang tuanya. Atas dasar inilah disimpulkan bahwa untuk menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini dan satu-satunya cara untuk memulainya adalah dengan menyelenggarakan lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD).

Dalam proses pembelajaran di RA/TK atau PAUD atau KB haruslah menyenangkan karena dalam belajar anak-anak lebih menyukai hal-hal yang membuat dia senang dan dalam belajar seharusnya menggunakan cara belajar bermain sambil belajar karena dengan bermain sambil belajar adalah hal yang paling menyenangkan bagi anak. Kecenderungan guru yang masih menggunakan metode yang berpusat pada guru dalam penyampaian materi pelajaran.

Ada Beberapa kelemahan yang terjadi pada saat pembelajaran dengan metode tersebut di antaranya:

- 1) mendorong siswa menjadi ramai dan malas belajar karena hanya berperan sebagai pendengar saja,
- 2) pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, tidak semua siswa memperhatikan, hanya sebagian kecil siswa saja yang mau memperhatikan sedangkan yang lainnya asyik dengan kegiatan mereka, misalnya berbicara sendiri dengan temannya, bermain dengan teman sekelasnya, ada berlari kesana kemari bahkan ada siswa yang sama sekali tidak peduli dengan gurunya.
- 3) ketika guru memberikan pertanyaan, hanya beberapa siswa saja yang dapat menjawab, itu pun hanya siswa yang mau memperhatikan penjelasan guru,
- 4) siswa kurang aktif, dalam hal ini siswa masih takut untuk mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapatnya.

Banyak guru yang belum tau cara meningkatkan kreatifitas anak karena banyak guru yang mengajar di RA, PAUD, KB, tidak banyak yang lulusan S1

PGRA dan banyak siswa yang belum mengerti juga apa itu kreatifitas, biasanya disekolah hanya diadakan menggambar saja jarang menggunakan berbagai macam strategi guru untuk mengembangkan kreatifitas yang dimiliki anak.

Salah satu strategi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik adalah pembelajaran bermain peran. Pembelajaran bermain peran berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajarannya yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajarannya yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran bermain peran.

Bermain peran dapat dikategorikan sebagai salah satu bagian dari strategi kooperatif learning karena peran selalu dimainkan dalam kelompok-kelompok yang menuntut ketergantungan tinggi dari para anggotanya. Ketergantungan positif tersebut adalah ketergantungan dalam pencapaian tujuan, ketergantungan dalam menyelesaikan tugas, ketergantungan bahan, ketergantungan peran, dan ketergantungan hadiah. Ketergantungan dalam pencapaian tujuan terjadi karena masing-masing anggota kelompok akan merasa memerlukan temannya dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Dalam bermain peran, tidak ada peran paling penting dan kurang penting karena konteks bermain peran dirancang dengan asas keberimbangan.

Bermain peran juga dapat digunakan untuk merangsang kreativitas siswa untuk berekspresi, percaya diri, dan belajar berkomunikasi di depan umum, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Dengan bermain peran tersebut diharapkan dapat membangkitkan kreativitas siswa dan diperoleh pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa. Dengan bermain peran banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan memberikan suasana yang menggembirakan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran, dengan demikian kesan yang didapatkan siswa tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Proses bermain peran disebut juga pembelajaran secara tim. Disini semua anggota ikut kerja sama saling membantu untuk menpai tujuan pembelajaran. Untuk itulah kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh tim. Model pembelajaran ini melatih siswa untuk peka terhadap permasalahan sosial, mengambil posisi (sikap) terhadap permasalahan tersebut, serta mempertahankan sikap tersebut dengan argumentasi yang relevan dan valid. Model ini juga dapat mengajarkan siswa untuk dapat menerima atau menghargai sikap orang lain terhadap suatu masalah yang mungkin bertentangan dengan sikap yang ada pada dirinya. Sebagai salah satu usaha untuk mengembangkan kreatifitas yang dimiliki anak tersebut guru bisa melakukan startegi pembelajaran bermain peran ini.

Tujuan pendidikan mengarahkan dan membimbing kegiatan guru dan siswa dalam proses pengajaran, memberikan motivasi kepada guru dan siswa, disamping

itu memberikan pedoman atau petunjuk kepada guru dalam rangka memilih dan menentukan metode mengajar.

Kreatifitas ini merupakan suatu proses mental yang menghasilkan gagasan atau ide baru dan didukung oleh imajinatif dalam pemecahan suatu proses persoalan maupun menyelesaikan masalah dengan solusi yang tepat. Kreatifitas ini juga bisa berpengaruh terhadap cara belajar anak. Mengingat bermain peran dan motivasi belajar, maka tiga variabel ini perlu dijadikan objek penelitian dan pengujian secara empiris pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa RA Sabila Amanda. Berdasarkan uraian diatas, ingin melihat lebih dalam tiga variabel tersebut, terutama di RA Sabila Amanda, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang strategi bermain peran dan motivasi belajar di RA Sabila Amanda dengan judul **“Pengaruh Bermain Peran Terhadap perkembangan kreatifitas anak di RA Sabila Amanda di jalan Menteng Raya.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain : Bagaimana hasil belajar yang telah dicapai selama ini, dan bagaimanakah hasil belajar nantinya setelah pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain peran? Apakah dengan menggunakan strategi bermain peran akan mengembangkan² kreatifitas yang jauh lebih baik dengan hasil yang lebih baik ? Apakah strategi bermain peran cocok dalam penerapan belajar di sekolah? Adakah interaksi antara strategi pembelajaran dengan hasil belajar siswa?

² Bisri Mustofa. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Prasekolah*. Bantul Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu, 2016. hal 204.

B. Rumusa masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Anak Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Sabila Amanda Medan.
2. Bagaimana faktor-faktor yang mendukung dan menghambat bermain peran perkembangan kreatifitas dalam meningkatkan kreatifitas anak usia 5-6 tahun di RA Sabila Amanda?
3. Bagaimana cara guru meningkatkan kreatifitas anak melalui bermain peran di RA Sabila Amanda?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingi dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui bermain peran di RA Sabila Amanda Kel. Binjai, Kec. Medan Denai.
2. Untuk mengetahui perkembangan kreatifitas bermain peran anak di RA Sabila Amanda Kel. Binjai, Kec. Medan Denai.
3. Untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap perkembangan anak di RA Sabila Amanda Kel. Binjai, Kec. Medan Denai.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah khasanah pengetahuan dalam bidang prose belajar mengajar dalam kaitan strategi bermain peran dengan kreatifitas anak.
- b. Dapat dijadikan sebagai kerangka acuan bagi penelitian selanjutnya yang sejenis dengan penelitian atau dengan variabel lainnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi kepala sekolah RA Sabila Amanda sebagai bahan masukan dalam mengambil kebijakan untuk peningkatan kualitas pembelajaran disekolah.
- b. Bagi guru sebagai bahan masukan dalam mengembangkan pembelajaran yang produktif, aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.
- c. Bagi peminat studi pendidikan khususnya bagi peneliti yang ingin mengungkapkan lebih dalam lagi tentang permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

1. Pengembangan Kreatifitas

a. Pengertian Kreatifitas

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreatifitas, kematangan emosi, kepribadian lkeadaan jasmani dan sosialnya. Selain itu setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang inheren (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berfikir kreatif dan produktif. Anak akan berkreatifitas sesuai minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreatifitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berfikir kreatif, karena dengan kreatifitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan *survive* dalam hidupnya.

Munandar menyatakan bahwa kreatifitas bisa di definisikan dalam dua cara yaitu:

1. Sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru
2. Sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.³

Menurut Musbikin, kreatifitas merupakan kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru atau tak diduga sebelumnya, kemampuan

³ Drs. Ahmad Susanto, Drs. Asrul. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2014. Hal 111

memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab.

Rahmawati dan Kurniati mengemukakan kreatifitas sebagai berikut: kreatifitas merupakan suatu mental individu yang menghasilkan gagasan, proses, metode maupun produk baru yang bersifat efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, estetis, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdayaguna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Suratno berpendapat kreatifitas adalah suatu aktifitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdasan diri dan pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk dan atau menyelesaikan suatu persoalan. Kreatifitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, seperti yang dikemukakan oleh Munandar, bahwa: “ kreatifitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perilaku sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari pekerja baru”.

Kreatifitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau kemampuan sebagai melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan kreatifitas sangat penting, karena dengan

Kreativitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok yang tertinggi dalam hidup manusia.

Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreatifitas anak adalah dengan bermain yang dilakukan dilingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media masak – masakan, yaitu media yang menggunakan alat – alat dapur yang mitasi dan tidak berbahaya untuk anak.

Pada umumnya kreatifitas dirumuskan dalam istilah pribadi (person), proses (process), pendorong (press), dan produk (product), kreatifitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong individu berperilaku kreatif.

Dalam Al quran juga diterangkan bagaimana sifat kreatif itu, berikut ini adalah dalilnya :

الَّذِينَ يَسْتَوِي هَلْ قُلُوبُهُمْ رَحْمَةً وَيَرْجُوا الْآخِرَةَ يَحْذَرُ وَقَائِمًا سَاجِدًا اللَّيْلِ أَنَاءَ قَائِمَتْ هُوَ مَنْ

الْأَلْبَابِ أُولُو يَتَذَكَّرُ إِنَّمَا يَعْلَمُونَ لَا وَالَّذِينَ يَعْلَمُونَ

artinya: (Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.¹

4. Ahmad syukri, Strategi Pendidikan anak usia dini , (Medan: Perdana Publishing, 2016), Hlm205.

5. Prof. Dr. H.E. Mulyasa, M.Pd, Manajemen Paud, (Bandung:2012).

Kreatifitas menurut beberapa ahli yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kreatifitas merupakan suatu proses mental yang menghasilkan gagasan atau ide baru dan didukung oleh aktifitas imajinatif dalam pemecahan suatu persoalan maupun menyelesaikan masalah dengan solusi yang tepat.

b. Ciri-Ciri Kreatifitas

Berdasarkan analisis factor, Guildford menegemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif, yakni: (a) kelancaran (*fluency*); (b) keluwesan (*flexibility*); (c) keaslian (*originality*); (d) penguraian (*elaboration*); (e) perumusan kembali (*redefinition*). *Pertama*, yang dimaksud dengan kelancaran (*fluency*) ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. *Kedua*, keluwesan (*fleksibility*), ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. *Ketiga*, keaslian (*originality*), ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise. *Keempat*, elaborasi atau penguraian (*elaboration*), ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjanglebar. *Kelima*, perumusan kembali (*redefinition*) ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang

c. Strategi Pengembangan Kreatifitas

Sehubungan dengan kreatifitas, Utami Munandar menyajikan ada 4 aspek kreatifitas yang dapat diperhatikan, yaitu pribadi (*person*), pendorong (*press*), produk (*product*), proses (*process*). Yang mana keempat aspek ini lebih dikenal dengan istilah 4 p.

1. **Pribadi (person).** Kreatifitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu ini. dari pernyataan individu yang unik ini lah yang dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, guru harus menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya, guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya serta mengembangkannya seoptimal mungkin.
2. **Pendorong (press).** Bakat kreatif seseorang akan berkembang bila didukung oleh lingkungannya dan juga tidak terlepas dari dukungan internal yang datang dari dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. jika tidak bisa menyeleksi dengan baik, lingkungan dapat mendukung atau menghambat bakat-bakat kreatif seseorang.
3. **Proses (process).** Dalam rangka mengembangkan kreatifitas, anak perlu dikembangkan untuk menyibukkan dirinya secara kreatif. Guru hendaknya dapat merangsang anak didik dalam kegiatan kreatif dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Guru hendaknya memberikan kebebasan mengekspresikan dirinya secara kreatif.
4. **Produk (product).** Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, sejauh mana keduanya mendorong dan melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Dengan demikian bakat dan ciri-ciri kreatif, dan dorongan untuk kreatif dengan sendirinya akan timbul. Guru hendaknya menghargai

produk kreatif anak dan mengkomunikaskannya kepada orang lain.

Sehingga dapat menggugah minat anak untuk mengembangkan daya kreatifnya.

Dengan demikian hubungan bermain peran dengan kreatifitas antara satu dengan yang lain, sebab melalui sarana/media yang ada dapat memberikan kesempatan anak membangun sifat kreatif sejak dini.

d. Faktor Penghambat Kreatifitas

Ada pun faktor yang dapat menghambat kreatifitas oleh Amabile dan dalam Munandar,

a. Lingkungan

Dalam mengembangkan kreatifitas, seseorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala, atau rintangan yang dapat merusak dan dapat mematikan kreatifitasnya. Beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan berfikir kreatif dan keberanian anak untuk mengungkapkan kreatifitasnya. 1) penekanan bahwa guru selalu benar; 2) penekanan berlebihan pada hafalan; 3) penekanan pada belajar secara mekanis teknik pecahan masalah; 4) penekanan pada evaluasi eksternal; 5) penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan; 6) perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan kerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.

Yang perlu diperhatikan oleh guru dan orang tua ialah tentang berbagai sikap orang tua yang tidak mengembangkan kreatifitas anak, seperti dikemukakan oleh Utami Munandar yaitu; 1. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum

jika berbuat salah. 2. Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua. 3. Tidak memperbolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua. 4. Tidak membolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak. 5. Anak tidak boleh berisik. 6. Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak. 7. Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas. 8. Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak. 9. Orang tua tidak sabar dengan anak. 10. Orang tua dan anak adu kekuasaan. 11. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

e. Faktor Pendukung Kreatifitas

Hurlock, mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreatifitas, yaitu;

1. **Waktu.** Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur demikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
2. **Kesempatan menyendiri.** Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok social, anak dapat menjadi kreatif.
3. **Dorongan terlepas dari beberapa jauh prestasi anak memenuhi standart orang dewasa.** Untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.

4. **Sarana.** Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan ekperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreatifitas.
5. **Lingkungan yang merangsang.** Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreatifitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masih bayi dan dilanjutkan hingga nama sekolah yang menjadikan kreatifitas, suatu pengalaman yang dihargai secara social.
6. **Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif.** Orang tua yang tidak melindungi atqau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.
7. **Cara mendidik anak.** Mendidik anak secara demokratis dan permisif dirumah dan sekolah meningkatkan kreatifitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.
8. **Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.** Kreatifitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mmencapai hasil yang kreatif.

f. Karakteristik Anak kreatif

Karakteristik anak kreatif menurut Jamaris, memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreatifitas tampak dalam proses berfikir saat seseorang memecahkan masalah. Adapun proses berfikir kreatif muncul karena adanya prilaku kreatif. Lima prilaku kreatif tersebut yakni kelancaran (*fluency*),

kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*), dan kepekaan (*sensitivity*).

Kelancaran dalam kreatifitas merupakan kelancaran dalam memberikan jawaban atau mengemukakan pendapat atau ide-ide. Hal ini tidak terlepas dari proses berfikir individu sehingga dapat memunculkan ide dalam memecahkan suatu masalah. Pendidikan memiliki peranan penting untuk mengembangkan kreatifitas dalam pendidikan formal. Kreatifitas dapat semakin berkembang atau bahkan kreatifitas dapat hilang karena pengaruh lingkungan. Pendidik dapat menjadi fasilitator untuk anak dalam mengembangkan kreatifitas sehingga anak tidak segan mengungkapkan ide atau pendapat yang mereka miliki. Dengan memberikan anak kebebasan mengungkapkan ide atau gagasan mereka, maka pendidik dapat pula mengarahkan anak-anak mengekspresikan dirinya tanpa merugikan pihak lain.

Prilaku kreatif selanjutnya yaitu kelenturan atau fleksibilitas, kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah. Kemampuan inilah yang akan menjadikan anak mampu bersaing dimanapun ia berada, dan mampu melihat serta menghubungkan berbagai gejala yang timbul, kemudian menemukan solusi yang berbeda dengan yang lain.

Elaborasi merupakan kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terfikirkan atau terlihat orang lain. Prilaku kreatif berupa kemampuan melihat atau cara pandang sesuatu lebih luas dan membuat individu yang menciptakan suatu dengan banyak alternatif gagasan maupun berbagai macam produk orisinal. Kepekaan atau sensitifitas merupakan bentuk dari suatu

prilaku sebagai suatu tanggapan terhadap suatu situasi. Prilaku tersebut dapat berupa keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.

Menurut Rachmawati dan Kurniati ada 24 ciri pribadi anak kreatif yaitu; a) terbuka terhadap pengalaman baru, b) fleksibel dalam berfikir dan merespon, c) bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, d) menghargai fantasi, e) tertarik pada kegiatan kreatif, f) mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh orang lain, g) mempunyai rasa ingin tahu yang besar, h) toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak tepat, i) berani mengambil resiko yang diperhitungkan, j) percaya diri dan mandiri, k) memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas, l) tekun dan tidak mudah bosan, m) tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah, n) kaya akan inisiatif, o) peka terhadap situasi lingkungan, p) lebih orientasi ke masa kini dan masa depan dari pada masa lalu, q) memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik, r) tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka teki, s) memiliki gagasan yang orisinal, t) mempunyai minat yang luas, u) menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruksi bagi pengembangan diri, v) kritis terhadap pendapat orang lain, w) senang mengajukan pertanyaan yang baik, x) memiliki kesadaran etika moral dan estetika yang tinggi.

Ciri pribadi kreatif merupakan ciri non kognitif yang dimasukkan dalam kategori kepribadian kreatif. Kepribadian kreatif sama pentingnya dengan ciri-ciri kognitif karena kognitif tanpa adanya kepribadian kreatif maka tidak akan menghasilkan apapun. Salah satu cara mengidentifikasi kreatifitas yang ada dalam

diri anak yakni melalui dukungan lingkungan dalam perkembangan sehingga ciri-ciri kreatif tersebut dapat muncul pada diri anak.

Mayestiy mengemukakan pendapat bahwa terdapat delapan cara dalam mengekspresikan kreatifitas. a), membantu anak menerima perubahan (*help children accept change*). Ada banyak perubahan yang bakal dialami individu sepanjang hidupnya, begitu pula yang terjadi pada anak yakni perubahan fisik, lingkungan maupun sosial. b) membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan (*help children realize that some problem have no easy answer*). c) membantu anak mengenali berbagai masalah dengan memiliki solusi yang tepat (*help children recognize learn to many problems have a possible answer*). d) anak dapat menemukan solusi dengan melihat hubungan yang ada (*help children learn to judge and accept their own feeling*). e) memberikan penghargaan pada kreatifitas anak (*reward children for being creative*). f) membantu agar anak merasa nyaman dalam melakukan aktifitas kreatif dalam memecahkan masalah (*help children feel joy in their creative production and in working through a problem*). h) membantu anak menghargai perbedaan dalam dirinya (*help children appreciate themselves for being different*). g) membantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya (*help children develop perseverance*).

g. Upaya Guru Untuk Mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru disekolah untuk menstimulasi kreatifitas anak usia dini adalah dengan memperkalkan dengan mengakrabkan

mereka pada alam sekitarnya. Hal ini disebabkan karena melalui alam seorang anak dapat mengenali banya hal yang beragam,⁵ unik dan spesifik. Semua makhluk ciptaan Tuhan tidak ada yang sama, sekali pun ia adalah bayi kembar identik. Tuhan adalh figur pencipta yang sangat kreatif dan kaya akan ide. Tuhan tidak menciptakan hal yang sama dua kali. Melalui alam seorang anak dapt diperkenalkan dengan pola kreatif, yang akan membiasakan mereka menjadi manusia kreatif. Selain itu pengakraban terhadap alam pun dapat menumbuhkan kekaguman terhadap sang pencipta dan rasa cintanya terhadap lingkungan.

h. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena anak bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adakah bermain. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, bekerja dan belajar. Anak-anak akan menikmati pemainannya imapun mereka memiliki kesempatan, sehingga bermain salah satu cara anak usia dini untuk belajar, karena dengan bermain anak mulai belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi dilingkungan sekitarnya, seperti bereksplorasi, seperti bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan karena interaksi yang paling penting dengan anak usia dini adalah bermain.

⁵Suryadi, 2007, *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*, Jakarta: EDSA Mahkota, hal. 126-127.

Khadijah, 2017, *Pengembangan Kognitif*, Medan: Perdana Publishing, hal 87.

2. Hakikat pembelajaran Metode Bermain Peran

a. Pengertian Pembelajaran Metode Bermain Peran

Menurut Seels and Richery metode pembelajaran adalah spesifikasi untuk menyeleksi dan mengurutkan peristiwa atau langkah-langkah dalam sebuah pembelajaran. Snelbecker mengemukakan metode pembelajaran adalah satu cara yang dilakukan oleh guru untuk melakukan suatu proses pembelajaran dengan memahami perbedaan karakteristik kemampuan siswa.

Menurut Muhibin Syah metode pembelajaran adalah cara yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Semakin baik metode pembelajaran semakin efektif pula pencapaian tujuan. Sedangkan bermain peran, James Sully didalam bukunya *Essay on Laughter* mengemukakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan teratawa ada didalam aktivitas social yang dilakukan bersama sekelompok teman.

Di dalam Jhonson et al, dikemukakan bahwa istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan, bukan didalam Oxford English Dictionary, tercantum 116 definisi tentang bermain. Salah satu contoh, ada ahli yang mengatakan bermain kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, melainkan ada sasaran yang ingin dicapai yaitu prestasi tertentu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith et al; Garvey; Rubin, Fein dan Vanderberg diungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut:

⁶ Prof. Dr. H. Hamzah B. Uno, M.Pd., Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif, Jakarta: PT Bumi Aksara. Hal 27.

⁷ Mukhtar Latif, Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasinya, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013).

b. Ciri-ciri Bermain Peran

1. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas dasar keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
2. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Walaupun emosi positif tidak tampak, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai bagi anak. Kadang-kadang kegiatan bermain dibarengi oleh perasaan takut, misalnya saat harus meluncur dari tempat tinggi, namun anak mengulang-ngulang permainan itu karena ada rasa nikmat yang diperolehnya. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.⁷
3. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih berpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan pada tujuan yang ingin dicapai.
4. Bebas memilih dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil. Sebagai contoh pada anak TK menyusun balok disebut bermain bila dilakukan atas kehendak anak.
5. Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan ini mempunyai kerangka tertentu memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari.

Kegiatan bermain pura-pura mulai banyak dilakukan anak berusia 3-7 tahun. Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga anak melakukan peran

⁷Ahmad Syukri, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm 238

Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), hlm.20

imajinatif memainkan peran tokoh yang dikenal melalui kartun atau ksatria baja hitam. Kegiatan ini disebut Dramatik Play (bermainperan atau khayalan). Bermain dramatic semacam ini membantu anak mencoba berbagai peran sosial yang diamatinya, menetapkan peran sesuai jenis kelaminnya, melepaskan ketakutan atau kegembiraannya, mewujudkan khayalannya, selain bekerja sama dan bergaul dengan anak-anak lainnya.

Metode sosiodrama dan bermain peran dapat dikatakan sama artinya dalam pemakaiannya sering disiliahgantikan. Sosiodrama pada umumnya memdramatiskan tingkah laku seseorang dalam hubungan social antar manusia, dan metode bermain peran pada dasarnya juga sama yakni siswa dapat berperan atau memainkan peran dalam mendramatisir masalah social/psikologis.

Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut serta aktif dalam memainkan peran-peran tertentu. Metode bermain peran adalah proses belajar mengajar yang tergolong dalam bentuk simulasi. Menurut Dawson yang dikutip oleh Mujiono & Dimiyati mengemukakan bahwa simulasi merupakan istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoprasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.

Menurut Nana Sudjana bermain peran adalah salah satu teknik kegiatan bermain yang menekankan pada penampilan warga belajar untuk menekankan suatu status atau fungsi suatu pihak yang terlibat yang terdapat pada kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan pendapat tersebut Syaiful Sagala, mendefinisikan metode bermain peran adalah metode belajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik

mendapat tugas dari guru untuk mendramatisirkan suatu situasi social yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi social.

Situasi suatu masalah dilakukan secara singkat , dengan tekanan utama pada karakter atau sifat orang-orang, kemudian diikuti oleh diskusi tentang masalah yang baru diperankan tersebut. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeranan tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan. Menurut Dr. E. Mulyasa, terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai social, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai social, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya.

Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

- a. Secara implicit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogy mengenai situasi kehidupan nyata. Terdapat analogi yang diwujudkan dalam

bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain.

- b. Kedua, bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.
- c. Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal.

Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.

- d. Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai model pembelajaran, yakni (1) kualitas pemeranan, (2) analisis dalam diskusi, (3) pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata.

c. Jenis- Jenis Bermain Peran

Bermain peran mikro, anak-anak belajar menjadi sutradara, memainkan boneka, dan mainan berukuran kecil seperti rumah-rumahan, kursi sofa mini,

tempat tidur mini (seperti bermain boneka barbie). Biasanya mereka akan menciptakan percakapan sendiri. Dalam bermain peran makro, anak berperan menjadi seseorang yang mereka inginkan. Bisa mama, papa, tante, polisi, sopir, pilot, dsb.

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

Adapun kelemahan bermain peran yaitu;

1. Membutuhkan waktu yang relative lebih lama dari waktu pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.
2. Aktivitas dan pembelajaran cenderung akan didominasi oleh peserta didik dalam belajar atau membelajarkan peserta didik yang suka atau biasa berbicara sehingga peserta didik lainnya lebih banyak mengikuti pikiran jalan peserta didik yang senang berbicara.
3. Pembicaraan bisa menyimpang dari arah pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

d. Tahap-Tahap Bermain Peran di Taman Kanak-Kanak

Menurut Saftel mengemukakan Sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, dalam hal ini guru hendaknya memberikan anak berbagai motifasi atau dorongan yang mengarah pada apa yang anak-anak perankan.
2. Memilih partisipan/peran, dalam bagian ini dipersilahkan memilih peran apa yang akan ia perankan, gurupun juga harus memberi bimbingan kepada anak bagaimana ia memerankan tokoh yang ia pilih.
3. Menyusun tahapan-tahapan peran.
4. Menyiapkan pengamat.
5. Pemeranan.
6. Diskusi dan evaluasi.
7. Pemeran ulang.
8. Diskusi dan evaluasi tahap dua.
9. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

B. Kerangka Berfikir

Kreatifitas merupakan kemampuan seorang anak unuk menciptakan sesuatu gagasan, ide-ide dan produk yang baru.

Media yang digunakan aman dan tidak berbahaya sehingga anak mudah dalam melakukan kegiatan bermain peran. Perencanaan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar sesuai sumber, karakteristik dan minat dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam hal ini kegiatan bermain peran akan lebih menarik minat anak untuk perkembangan kreatifitasnya, sehingga anak bebas memainkan perannya tanpa ada rasa bosan. Dengan menggunakan media bermain peran ini dapat membantu anak memerankan kehidupan sehari-hari misalnya,

menjadi ibu rumah tangga yang selalu berkecimpung didalam rumah seperti memasak, menyapu, membersihkan rumah sampai menjaga adik, begitu juga yang laki-laki memrankan seorang bapak yang bekerja dan mencari nafkah untuk keluarganya. Hal ini seperti yang dijlaskan hadist di bawah ini:

“Jika seorang muslim memberikan nafkah kepada keluarganya karena mencari pahala, hal itu menjadi sedekah baginya (H.R. Bukhari dan Muslim)”.
 “Apa pun yang engkau berikan berupa nafkah kepada keluargamu, maka engkau diberi pahala hingga sesuai makanan yang engkau masukkan ke mulut istrimu. (H.R. Bukhari dan Muslim)”

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu;

1. Aris Prianto, Kreatifitas merupakan potensi anak yang harus dikembangkan sejak dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif, bila ditinjau dari pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan, oleh karena itu perlu dipupuk sejak dini. Melalui aktifitas yang sistematis dan disesuaikan dengan kelompok usia pertumbuhan dan perkembangan maka potensi anak akan berkembang secara optimal. Bermain sangat penting bagi anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangannya.
2. Khamim Zharkasih Putro, sebagai orang tua atau pendidik perlu mengembangkan serta memberikan berbagai simulasi positif agar anak menjadi kreatif. Kreatif dapat dilihat dari cara bermain. Melalui bermain anak dapat mengenali diri dan lingkungannya. Karena dengan bermain anak belajar. Ada berbagai jenis permainan yang dapat mengembangkan

kreatifitasnya. Bermain merupakan kesenangannya, kebahagiaan bagi anak yang dapat memenuhi kebutuhannya. Selain itu manfaat yang di dapat dari bermain yaitu dapat mengembangkan sosial emosional anak atau pun intelektual serta bahasa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Siswa Kelas A dan Siswa Kelas B di RA-Sabila Amanda Jalan Menteng Raya, Gg Bentengno 1 kel. Binjaikec. Medan Denai. Penelitian ini dilakukan pada semester genap Tahun Pelajaran 2017/2018.

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas di RA Sabila Amanda kelas A Menteng Raya pada Tahun Pelajaran 2017/2018. Jumlah siswa yang tercatat pada Tahun 2017/2018 sebanyak 20 orang siswa, yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas A dan kelas B. adapun kelas A yang terdiri dari 7 orang perempuan dan 3 orang laki-laki, sedangkan kelas B terdiri dari 5 orang perempuan dan 5 orang laki-laki.

2. Sampel

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen maka teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah *Total Sampling*.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono “variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat, nilai dari objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Penelitian ini mempunyai dua jenis variabel penelitian, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. .

1. Variabel bebas

Variabel bebasnya yaitu: bermain peran.

2. Variabel Terikat

Variabel terikatnya yaitu: kreatifitas.

1. Definisi Oprasional

Variabel penelitian ini terdiri dari variabel terikat dan variabel bebas, untuk lebih memahami penjelasan dari variabel-variabel tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bermain peran menggunakan mainan masak-masakan adalah hal yang disenangi anak-anak. Bermain peran merupakan salah satu aktifitas yang dapat mengembangkan kreatifitas anak, permainan masak-masakan adalah permainan yang gampang dicari dan tidak berbahaya⁸ bagi anak. Biasanya anak-anak sering memainkannya di sekeliling rumahnya dan berperan sebagai ibu yang sering melakukan kegiatan memasak.
2. Perkembangan Kreatifitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau memberikan gagasan-gagasan atau ide-ide yang bersifat imajinatif sehingga dapat memecahkan suatu masalah. Kreatifitas yang dimiliki anak sebaiknya diasah sejak dini, biasanya di sekolah banyak kegiatan untuk merangsang kreatifitas anak.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Sehubungan penelitian yang akan dilakukan ini merupakan penelitian eksperimen (eksperimen research) yang bersifat kuantitatif dengan menggunakan

⁸ Munandar, Utami, (2012), *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 25

metode analisis statistik, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati peristiwa dan kegiatan pembelajaran bermain peran secara langsung. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data guna menunjang keberhasilan penelitian.⁹

3. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi. Adapun kegiatan yang diamati yaitu anak dapat memainkan peran yang akan diperankan dalam kegiatan bermainperan. Ketika anak memranken diharapkan mereka mampu membuat memaikan peran yang sedang memasak. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah observasi selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. Tehnik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis varians (ANOVA). Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5%. Jika dalam pengujian ANOVA terdapat interaksi antara strategi pembelajaran bermain peran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar SKI pada materi Umar bin Khattab

⁹Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Cetakan Ke 3, (Jakarta: Bina Aksara, 2002), hlm. 243

dan Abu Bakar as-siddiq maka dilakukan uji lanjutan. Jika jumlah sampel tiap sel sama (n sama) maka uji lanjut dilakukan dengan uji Tuckey dan jika jumlah sampel pada tiap sel berbeda (n beda) , maka uji lanjut digunakan uji Scheffe. Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu yaitu dilakukan uji persyaratan analisis pengujian normalitas dengan menggunakan Liliefors dan uji normalitas dengan menggunakan uji F dan Uji Barlett.

5. Teknik Observasi

a. Lembar Observasi Anak

Observasi ini dilakukan untuk mengabsahkan data agar semuanya terlihat jelas bahwa masalah benar terjadi dan harus diselesaikan melalui solusi yang sudah dipilih yaitu dengan menggunakan mainan masak-masakan. Obeservasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan, dengan menggunakan instrumen sebagai berikut:

Nama Anak :

Kelompok/Semester :

N O	ASPEK- ASPEK	KEGIATAN ANAK	PENILAIAN
1	menyukai peran masak- masakan (Ibu Rumah Tangga)	1. merasakan masakan yang sudah di masak olehnya dengan mencicipi	1. Belum mau mengucap 2. bermain bergerak mengikuti guru namun melakukan belum jelas 3. bermain dengan arahan guru namun pergerakan dan bahasa sudah jelas 4. bermain peran dengan hanya 1 arahan dengan jelas tanpa bantuan guru
		2. menyiapkan bahan yang sesuai masakannya	1. belum mampu untuk melakukan 2. bermain dengan pergerakan arahan guru namun belum mengerti 3. bermain dengan pergerakan guru namun sudah jelas dengan bahan yang akan di kerjakan
2	mempelajari cara memasak	1. mengetahui jenis bahan-bahan masakan	1. belum mau melakukan kegiatan Memasak 2. bermain dengan melakukan arahan dari guru namun belum Jelas 3. bermain dengan melakukan arahan guru namun sudah jelas kegunaan bahan
3	melaksanakan kegiatan bermain peran	1. melakukan kegiatan Memasak	1. belum mau melakukan kegiatan memasak 2. melakukan kegiatan memasak dengan arahan guru tetapi masih belum jelas 3. melakukan kegiatan memasak dengan arahan guru sudah jelas
		2. melakukan persiapan untuk memasak	1. belum bisa mempersiapkan bahan- bahan untuk memasak 2. melakukan persiapan memasak dengan arahan guru tetapi masih belum jelas 3. melakukan persiapan memasak dengan arahan guru namun sudah Jelas
4	mempertanyakan rasa masakan yang di buat	1. memberikan rasa pada masakan yang dibuat.	1. belum bisa memperkirakan rasa Masakan 2. sudah mau memperkirakan rasa masakan dengan arahan guru namun belum bisa menentukan rasa masakannya dengan jelas 3. sudah mau memperkirakan rasa masak dengan arahan guru dengan Jelas

	2. mendengarkan atau memperhatikan guru ketika memberi arahan	1. belum mau mendengarkan atau memperhatikan ketika guru memberi arahan 2. sudah mau mendengarkan atau memperhatikan ketika guru memberi arahan namun sesekali masih belum tertib 3. sudah mau mendengarkan atau memperhatikan ketika guru memberi arahan tanpa diberi tahu Guru
	3. berbahasa sopan dalam berbahasa dan mengucapkan Terimakasih	1. belum mau mengucapkan terimakasih dan belum bisa menjaga suaranya didalam kelas 2. mengucapkan terimakasih dengan bahasa sopan dengan arahan guru 3. mengucapkan terimakasih bahasa sopan tanpa bimbingan Guru
	4. sabar/anti dalam menunggu giliran	1. belum bisa sabar menunggu Giliran 2. sabar menunggu giliran dengan bimbingan guru tetapi masih belum tertib 3. sabar menunggu giliran dengan tertib tanpa bimbingan guru
	5. mau meminta dan memberi maaf	1. belum mau mengucapkan (diam saja) 2. sudah mau mengucapkan dengan arahan guru tetapi belum jelas 3. mengucapkan dengan bimbingan guru dengan kalimat Jelas
	berperilaku baik	1. membuang sampah pada tempatnya 2. merapikan peralatan setelah melakukan Kegiatan 1. belum mau membuang sampah pada tempatnya 2. membuang sampah pada tempatnya tanpa bimbingan 3. membuang sampah pada tempatnya tanpa bimbingan Guru 1. belum mau merapikan peralatan yang telah digunakan 2. merapikan peralatan yang telah digunakan dengan bimbingan guru 3. merapikan peralatan tanpa bimbingan guru

NO	ASPEK-ASPEK	KEGIATAN ANAK	PENILAIAN
	1. Menyukai Perenan Masak-Masakan (Ibu Rumah Tangga)		1. Belum mau mengucap 2. Bermain bergerak mengikuti arahan guru namun melakukan belum jelas 3. Bermain dengan arahan guru namun pergerakan dan bahasa sudah jelas 4. Bermain peran dengan 1 arahan dan melakukan dengan jelas tanpa batuan guru

No	Aspek	Indikator	Perkembangan			
			BB (25)	MB (50)	BSH (75)	BSB (100)
1.	Kerja sama	Membantu teman				
2.	Brertanggung	Melaksanakan tugas				

	jawab	yang diberikan guru				
3.	Sikap ramah	Senyum dengan teman yang dikenal				
4.	Rasa duka cita	Sedih ketika memainkan peran menagis				
5.	Rasa gembira	Gembira etika memainkan peran bahagia				
6.	Percaya diri	Berani bertanya dan bertanggung jawab				

b. Jenis Metode Penelitian Eksperimen

Menurut ahli, **metode penelitian eksperimen** ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

Variabel Tunggal

Pada jenis desain variabel tunggal ini, penelitian hanya melibatkan sebuah variabel bebas. Desain penelitian ini mencakup beberapa hal, di antaranya terurai berikut ini.

1. Pra-Experimental Designs (non-designs)

Desain pada **metode penelitian eksperimen** ini bisa dikatakan belum eksperimen sungguhan. Sebab masih ada variabel lain yang memberikan pengaruh pada terbentuknya variabel dependen atau terikat. Bentuk pre-experimental sendiri terdiri dari tiga kategori, yakni studi kasus satu tembakan, satu kelompok prates-postes, dan intact-group comparison.

2. True Experimental Design

Desain penelitian ini dapat dikatakan sebagai eksperimen sebenarnya. Pasalnya peneliti memiliki andil dan kontrol terhadap semua variabel luar yang memberi pengaruh terhadap proses eksperimen sehingga kualitas rancangan menjadi lebih tinggi.

Desain true-experimental sendiri terbagi menjadi beberapa macam, yaitu posstest-only control design, preetses-posttest control group design, dan the Solomon four-group design.

3. Quasi Experimental Design

Desain eksperimen ini merupakan bentuk pengembangan dari true-experimental design. Pada quasi experimental design terdapat kelompok kontrol, hanya saja tidak dapat berfungsi penuh dalam melakukan kontrol terhadap variabel luar yang pengaruhi proses eksperimen.

Desain Faktorial

Pada kategori ini, penelitian melibatkan dua atau lebih variabel bebas. Tujuannya adalah untuk menentukan efektivitas suatu variabel eksperimental bisa digeneralisasikan melalui semua atau level khusus dari variabel kontrol.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Temuan Umum penelitian

1. Sejarah Berdirinya Raudhatul Athfal Sabila Amanda Medan

RA Sabila Amanda Medan berdiri dengan tujuan ikut menciptakan generasi yang cerdas dan tumbuh sebagai tunas-tunas bangsa sesuai dengan cita-cita luhur bangsa. Hal ini juga tidak terlepas dari keinginan masyarakat setempat. Pada tahun 2012 didirikan sebuah pendidikan setingkat pra sekolah pertama mengingat dahulu belum ada lembaga pendidikan setingkat pra sekolah. Maka dalam musyawarah tersebut diambil suatu kebijakan agar di daerah tersebut di didirikan suatu lembaga pendidikan pra sekolah yang berbasis islam.

Selanjutnya setelah kebijakan ini dibuat, pengurus yang telah terpilih mengurus surat izin operasional ke Departemen Agama. Kemudian pada tanggal 12 Desember 2013 keluarlah surat izin operasional untuk Raudhatul Athfal Sabila Amanda Medan yang pertama. Sejak keluarnya surat izin operasional tersebut. Raudhatul Athfal mulailah berjalan dengan kondisi bangunan yang masih semi permanen yang hanya memiliki beberapa meja dan kursi. Kemudian pada tahun 2015 Raudhatul Athfal Sabila Amanda Medan mulai membangun beberapa ruangan yang terdiri menjadi : 2 ruangan kelas, kantor guru, dan ruang kepala sekolah.

Pada saat ini Raudhatul Athfal Sabila Amanda Medan terletak di jalan Menteng Raya Kec. Medan Denai Kel. Medan Binjai .

mendapatkan kepercayaan dari masyarakat sekitar Raudhatul Athfal Sabila Amanda dengan laju perkembangan yang selalu menerapkan sesuai dengan apa yang telah digariskan dalam visi dan misi Raudhatul Athfal Sabila Amanda. Wawancara dengan kepala sekolah Papak Suhaili Batubara, S.pdi pada tanggal 13 November 2018 pukul 08.00 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

2. Visi Raudhatul Athfal Sabila Amanda

Menyiapkan generasi penerus yang beriman, berilmu dan berakhlak mulia, mandiri serta bertanggung jawab terhadap agama, bangsa, dan bernegara.

3. Misi Raudhatul Athfal Sabila Amanda

- a. Mengembangkan potensi, kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki dengan tahap perkembangan sebagai muslim.
- b. Mengembangkan fungsi kognitif, psikomotorik, dan obyektif yang dimiliki anak dengan landasan keilmuan, keagamaan, dan kepribadian muslim.

4. Tujuan Berdirinya Raudhatul Athfal Sabila Amanda

Untuk membentuk anak usia dini yang beriman, bertanggung jawab kepada ALLAH SWT, berakhlak mulia, sehat, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis. Perkembangan jumlah siswa dari tahun ketahun mengalami peningkatan, artinya pertambahan jumlah siswa sejak tahun berdirinya sampai sekarang terus bertambah. Ini membuktikan bahwa antusias masyarakat untuk memasukkan anaknya ke Raudhatul Athfal Sabila Amanda, dikategorikan baik. Untuk menambah kualitas pendidikan, pengajaran dan pendiri Raudhatul Athfal sering ikut berbagai pelatihan – pelatihan yang diselenggarakan pemerintah.

5. Guru dan Tenaga Kependidikan Serta Rencana Pengemban

Raudhatul Athfal Sabila Amanda berlokasi di jalan Menteng Raya Kec. Medan Denai Kel. Medan Binjai. Telah melaksanakan aktivitas pengajaran secara baik dengan melihatkan komponen –komponen yang ada di sekolah ini, mulai dari kepala sekolah, guru dan siswa dan komponen-komponen lain yang terlibat dalam kegiatan–kegiatan pengajaran disekolah ini. Maju mundurnya Raudhatul Athfal Sabila Amanda erat hubungannya dengan para pendidikan dan pengajaran serta masyarakat disekitarnya. Keadaan guru dan tenaga kependidikan lainnya telah tersedia dengan kualitas yang baik. Raudhatul Athfal Sabila Amanda memiliki personil sekolah yang berjumlah 7 orang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1

Data Personil Sekolah No	Nama	Jabatan	Kualitas Pendidikan
1.	Mariani, S.Ag	Kepala Sekolah	S-1
2.	Siti Badriah.S. Ag	Wakil Kepala Sekolah	S-1
3.	Wiari Uri, S,pdi	Guru	S-1
4.	Roma Rizki Siregar	Guru	Aliah
5.	Teti Zahkia	Guru	Aliah

Kehadiran guru di Raudhatul Athfal Sabila Amanda sebagai pendidik adalah kerana jabatan yang memperoleh wewenang dan limpahan tugas dan tanggung jawab pendidikan dari orang tua, dengan asumsi bahwa guru memiliki berbagai

kelebihan atau keahlian, baik dalam lapangan kerohanian, pengetahuan, kecakapan maupun pengalaman.

6. Keadaan Sarana dan Prasarana

Tanah Raudhatul Athfal Sabila Amanda sepenuhnya milik yayasan. Luas area seluruhnya 300 m². Dengan halaman depan sekolah yang memiliki pagar yang permanen. Sarana dan prasarana yang dimiliki Raudhatul Athfal Sabila Amanda sangat besar peranannya dalam upaya mengantarkan anak didik ketingkat pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Siswa tidak akan bisa belajar dengan baik bila sarana dan prasarana di Raudhatul Athfal Sabilah Amanda tidak memadai. Sebaliknya, jika sarana dan prasarana pendidikan Raudhatul Athfal Sabila Amanda tidak ada, maka proses belajar mengajar tidak akan kondusif. Adapun sarana dan prasarana yang saat ini dimiliki Raudhatul Athfal Sabila Amanda dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2.

Keadaan Sarana dan Prasarana Raudhatul Athfal Sabila Amanda No	Nama	Jumlah	Keadaan	Keterangan
1.	Ruang Belajar	2	Baik	
2.	Ruang Kepala Sekolah 1	Baik	Menyatu dalam satu ruangan	
3.	Ruang Tata Usaha	1	Baik	

4.	WC Siswa	1	Baik
5.	WC Guru	1	Baik
6.	Papan Tulis	2	Baik
7.	Papan Pajangan Karya Anak	1	Baik
8.	Sarana Bermain	1	Baik
	a. Ayunan	1	Baik
	b. Prosotan	1	Baik
	c. Jungkat jungkit	1 Unit	Baik
	d. APE dan Balok	1 Unit	Baik
	e. Bola Warna	5	Baik
	f. Poster-poster	1	Baik
	g. DVD	1	Baik
	h. Sound System		

7. Kurikulum Sekolah

Untuk memenuhi amanat undang-undang dan guna mencapai tujuan pendidikan nasional pada umumnya, serta tujuan pendidikan sekolah pada khususnya, Raudhatul Athfal Sabila Amanda sebagai lembaga pendidikan tingkat dapat melaksanakan program pendidikannya sesuai dengan karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Untuk itu, dalam pengembangannya melibatkan

seluruh warga sekolah dengan koordinasi kepada masyarakat sekitar di lingkungan sekitar sekolah. Kegiatan Raudhatul Athfal Sabila Amanda dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang ada dengan ketentuan sebagaimana diuraikan pada tabel 3

Tabel 3.

Rancangan Pembelajaran Mingguan Raudhatul Athfal Sabilah Amanda Semester	Tema	Alokasi waktu RA-B
1. Diri Sendiri (Aku makhluk ciptaan Allah SWT, Aku anak indonesia, Panca indraku).	Tangan	RA Sabila Amanda, 08:00-08:30 WIB. Minggu Pertama
2. Kebutuhanku (Makanan, Minuman, Pakaian, Kesehatan, dan Kebersihan).	Pakaian	RA Sabila Amanda, 08:00-08:30 WIB. Minggu ke dua
3. Tanaman (Jenis Tanaman dan Manfaat Tanaman).	Bunga	RA Sabila Amanda, 08:00-08:30 WIB. Minggu ke tiga
4. Lingkunganku (Keluargaku tersayang, Rumah, Sekolahku, dan Lingkungan sekitar).	Ibu	RA Sabila Amanda, 08:00-08:30 WIB. Minggu ke empat

5. Binatang (Halal dan Haram).	Kambing	RA Sabila Amanda, 08:00-08:30 WIB. Minggu ke lima
	i	
II		
1. Alat Komunikasi (Media elektronik dan Media cetak).	Handpone	RA Sabila Amanda, 08:00-08:30 WIB. Minggu pertama
2. Pekerjaan (Profesi, dan Jenis pekerjaan).	Dokter	RA Sabila Amanda, 08:00-08:30 WIB. Minggu ke dua
3. Alam Semesta (Benda-benda langit, Gejala alam, dan Bencana alam).	Banjir	RA Sabila Amanda, 08:00-08:30 WIB. Minggu ke tiga
4. Negaraku (Indonesia negaraku,dan Kehidupan di negaraku).	Bendera	RA Sabila Amanda, 08:00-08:30 WIB. Minggu ke empat
5. Amalia Ramadhan (Ibadah puasa,dan kegiatan di bulan ramadhan).	Puasa	RA Sabila Amanda, 08:00-08:30 WIB. Minggu ke lima
Jumlah		

B. TEMUAN KHUSUS

Deskripsi yang berkenaan dengan hasil penelitian ini, disusun berdasarkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Diantara pertanyaan-pertanyaan ataupun masalah-masalah dalam penelitian ini ada tiga hal yaitu:

1. Untuk mengetahui bermain peran di RA. Sabila Amanda Kel. Binjai Kec. medan Denai.
2. Untuk mengetahui perkembangan kreatifitas bermain peran anak di RA. Sabila Amanda Kel. Binjai Kec. medan Denai.
3. Untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap perkembangan anak di RA. Sabila Amanda Kel. Binjai Kec. medan Denai.

1. Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Anak Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Sabila Amanda Medan.

Suatu yang dilakukan guru dalam meningkatkan motorik kasar anak melalui bermain peran tersebut sehingga dapat membantu proses perkembangan motorik kasar anak, melalui bermain peran tersebut dapat juga meningkatkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik lagi, sehingga jelas bahwa bermain peran tersebut memiliki keterkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak. Dari hasil wawancara dengan Ibu Tri Murtini, selaku guru menyatakan:

Sebagai seorang pendidik saya mengajarkan bermain peran ini kepada peserta didik. Karena bermain peran ini jarang sekali di terapkan di sekolah mana

pun, dan bermain peran ini sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka apalagi mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga sangat tepat untuk mengajarkan kepada peserta didik pada bermain peran tersebut, juga sebagai warisan budaya yang harus kita wariskan kepada peserta didik

Wawancara dengan guru Ibu Siti Badriah.S. Ag. pada tanggal 14 November 2018 pukul 09.00 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Wawancara dengan guru Ibu Syahrulia. pada tanggal 12 November 2018 pukul 09.00 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Wawancara dengan Kepala Sekolah Ibu Wiari Uri, S,pdi pada tanggal 05 November 2018 pukul 09.00 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Hasil observasi oleh peneliti pada tanggal 05 November 2018 pukul 10.00 WIB di RA Sabila Amanda Medan. Sejalan dengan pernyataan di atas, Ibu Syahrulia selaku guru menyatakan bahwa: Saya sudah mengajar sejak tahun 2014 mungkin sekitar 5 tahun . Sejak saya mengajar belum pernah di terapkan permainan engklek tersebut , tetapi setelah beberapa bulan saya mengajar baru di terapkan bermain peran tersebut di RA Sabila Amanda Medan. Dengan menerapkan bermain peran tersebut membantu anak untuk mengembangkan kreatifitas anak yang ada di dalam tubuh mereka sehingga perkembangan kreatifitas anak akan berkembang secara optimal.

Selaras dengan pernyataan diatas kepala sekolah juga menyatakan bahwa: Bermain peran ini sudah dilakukan sekitar 2 tahun yang lalu, saya sebagai kepala sekolah hanya mengarahkan saja kepada guru – guru untuk mengajarkan

permainan – permainan seperti: bermain peran, contohnya: berperan sebagai dokter, berperan sebagai ibu rumah tangga, berperan sebagai polisi, dan lain-lain. Karena permainan ini sudah dibuat dalam kurikulum pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas anak.

Selaras dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru-guru, maka hasil dari observasi langsung adalah sebagai berikut:

- a. Guru membuat penilaian perkembangan peserta didik untuk melihat kemampuan kreatifitas anak.
- b. Guru membuat Rencana Kegiatan Harian.
- c. Permainan tradisional bermain peran tertulis didalam Rencana Kegiatan Harian.

Sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru dan kepala sekolah hal serupa juga dikatakan oleh beberapa orang tua murid. Berikut petikan hasil wawancara dengan beberapa orang tua diantaranya adalah sebagai berikut ini:

Ibu Wati selaku orang tua murid mengatakan:

Pernah, Saya sebagai orang tua hanya mengajarkan bermain peran sebagai ibu rumah tangga kepada anak saya. Apalagi anak saya perempuan, jadi saya mengajarnya karena biasa permainan ini dimainkan sama anak perempuan jadi saya mengajarnya.³⁶

Wawancara dengan Ibu Wati orang tua murid pada tanggal 31 Maret 2017 pukul 09.15 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Wawancara dengan Ibu Kiky orang tua murid pada tanggal 3 April 2017 pukul 09.00 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Ibu Kiky mengatakan:

Saya sebagai orang tua hanya mengajarkan anak saya bermain peran sebagai polisi kepada anak saya, karena anak saya melihat abang sedang bermain polisi-polisi an dan anak saya bertanya kepada saya itu permainan apa mama dan saya menjawab itu permainan sebagai polisi dan anak saya minta anak sayamemperagakan sebai polisi.

Jadi peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Sabila Amanda Medan telah menerapkan betode bermain peran selama 2 tahun dan dalam pelaksanaanya guru membuat penilaian perkembangan peserta didik ntuk melihat sejauh mana kemampuan kreativitas anak dan membuat rencana kegiatan harian secara tertulis dalam bermain peran.

2. Faktor - Faktor Yang Mendukung dan Menghambrat Bermain Bermain Peran Perkembangan Kreativitas dalam, Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Sabila Amanda Medan.

1. Faktor Pendukung dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia 5- 6 Tahun di RA Sabilah Amanda Medan.

Banyak faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas anak tergantung bagaimana cara guru untuk meningkatkan kretivitas anak terhadap dalam suatu kegiatan atau permainan. Ada dua faktor yang mendukung kreatifitas anak yaitu :

a. Faktor Kematangan

Yaitu faktor yang berasal dari fisik maupun psikis yang telah mencapai kesangupan dalam menjalankan fungsinya. Kematangan merupakan penentu dalam belajar, hal ini memberikan pola berpikir dan berperilaku bagi anak yang sedang belajar. Dalam kematangan Kemampuan motorik kasar anak juga dipengaruhi oleh fisik maupun psikis yang ada di dalam dirinya karena faktor - faktor tersebut sangatlah berpengaruh bagi perkembangan motorik kasar anak. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Tri Murtini guru B1 mengatakan bahwa:

Perkembangan kreativitas anak dipengaruhi oleh fisik dan psikis yang ada didalam diri anak, karena fisik dan psikis anak ini memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan kreativitas anak yang dapat membantu untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak menjadi lebih baik lagi.

Wawancara dengan guru Ibu Wiari Uri. pada tanggal 13 November 2018 pukul 09.15 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Dari hasil pengamatan ketika ibu Wiari Uri mengajarkan bermain peran terlihat bahwa anak-anak sangat menikmati bermain peran tersebut dan mereka antusias dalam bermain, serta mereka mampu melakukan gerakan-gerakan terkordinasi yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak tersebut.

a. Faktor Makanan

Yaitu makanan yang bergizi dan seimbang akan memberikan stimulus yang baik bagi perkembangan tubuh anak yang membantu anak untuk meningkatkan kreativitas anak sesuai dengan usianya. Hal ini diperkuat dengan wawancara orang tua murid Ibu Wati yang mengatakan:

Menurut saya makanan, karena makanan sangat bermanfaat bagi tubuh anak apalagi saat ini anak mengalami masa-masa pertumbuhan yang pesat jadi harus diberikan makanan yang bergizi dan seimbang sehingga motorik kasarnya berkembang sesuai dengan usianya⁴⁰. Selanjutnya hasil wawancara dengan orang tua murid Ibu Kiky, beliau mengatakan:

Makanan, karena makanan yang saya berikan kepada anak akan berdampak kepada tubuhnya untuk mengembangkan kemampuan kreativitas agar anak berkembang secara baik bagi tubuhnya.

Jadi peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa faktor-faktor pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak di RA Sabila Amanda Medan adalah faktor kematangan dan faktor makanan. Karena kedua faktor ini sangat berpengaruh bagi perkembangan kreativitas anak yang dapat membantu untuk meningkatkan kreatifitas anak sesuai dengan usianya.

2. Faktor Penghambat dalam Meningkatkan kreativitas Anak Usia 5- 6 Tahun di RA Sabila Amanda Medan

faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas anak tergantung bagaimana cara guru untuk meningkatkan kreativitas anak terhadap dalam suatu kegiatan atau permainan. Ada dua faktor yang mendukung kreativitas anak yaitu :

a. Faktor Kematangan

Yaitu faktor yang berasal dari fisik maupun psikis yang telah mencapai kesangupan dalam menjalankan fungsinya. Kematangan merupakan penentu dalam belajar hal ini memberikan pola berpikir dan berperilaku bagi anak yang

sedang belajar. Dalam kematangan Kemampuan kreativitas anak juga dipengaruhi oleh fisik maupun psikis yang ada di dalam dirinya karena faktor - faktor tersebut sangatlah berpengaruh bagi perkembangan kreativitas anak. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Tri Murtini guru mengatakan bahwa:

Perkembangan kreativitas anak dipengaruhi oleh fisik dan psikis yang ada didalam diri anak, karena fisik dan psikis anak ini memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan kreativitas anak yang dapat membantu untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak menjadi lebih baik lagi.

Wawancara dengan guru Ibu Wiari Uri pada tanggal 13 NOVEMBER 2018 pukul 09.15 WIB di RA Sabila Amanda Medan. Kemudian Ibu Roma berpendapat bahwa:

Perkembangan kreativitas anak terjadi dalam fisik dan psikis anak yang dipengaruhi oleh faktor kematangan yang dapat membentuk fungsi dan organ tubuh anak yang siap untuk melakukan gerakan- gerakan terkoordinasi yang dapat meningkatkan motorik kasar anak.

39Wawancara dengan guru Ibu Wiari Uri pada tanggal 14 November 2018 pukul 09.15 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Wawancara dengan Ibu Wati orang tua murid pada tanggal 13 November 2018 pukul 09.30 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Wawancara dengan Ibu Kiky orang tua murid pada tanggal 10 November 2018 pukul 09.15 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Dari hasil pengamatan ketika ibu Syarulia mengajar Bermain peran terlihat bahwa anak-anak sangat menikmati kreativitas tersebut dan mereka antusias

dalam bermain, serta mereka mampu melakukan gerakan-gerakan terkordinasi yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya anak tersebut.

a. Faktor Makanan

Yaitu makanan yang bergizi dan seimbang akan memberikan stimulus yang baik bagi perkembangan tubuh anak yang membantu anak untuk meningkatkan motorik kasar anak sesuai dengan usianya. Hal ini diperkuat dengan wawancara orang tua murid Ibu Wati yang mengatakan:

Menurut saya makanan, karena makanan sangat bermanfaat bagi tubuh anak apalagi saat ini anak mengalami masa-masa pertumbuhan yang pesat jadi harus diberikan makanan yang bergizi dan seimbang sehingga kreatifitas anak berkembang sesuai dengan usianya

Selanjutnya hasil wawancara dengan orang tua murid Ibu Kiky, beliau mengatakan: Makanan, karena makanan yang saya berikan kepada anak akan berdampak kepada tubuhnya untuk mengembangkan kemampuan kreatifitas anak agar motorik kasar anak berkembang secara baik bagi tubuhnya.

Jadi peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa faktor-faktor pendukung dalam meningkatkan kreatifitas anak di RA Sabila Amanda Medan adalah faktor kematangan dan faktor makanan. Karena kedua faktor ini sangat berpengaruh bagi perkembangan motorik kasar anak yang dapat membantu untuk meningkatkan motorik kasar anak sesuai dengan usianya.

2. Faktor Penghambat dalam Meningkatkan kreatifitas anak Anak Usia 5- 6 Tahun di RA Sabila Amanda Medan

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Tri Murtini guru mengatakan:

Faktor lingkungan, karena lingkungan sangat berpengaruh dengan perkembangan kreatifitas anak anak yang dapat membantu proses kembangan anak melalui kegiatan-kegiatan yang ia lakukan baik dirumah atau di lingkungan sekitarnya.

Wawancara dengan guru Ibu Wiari Uri.pada tanggal 13 November 2018 pukul 09.30 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Wawancara dengan Ibu Wati orang tua murid pada tanggal 13 Maret 2018 pukul 10.00 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Wawancara dengan guru Tetti pada tanggal 14 November 2018 pukul 10.00 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Pernyataan Ibu Wiari Uri guru dibenarkan oleh orang tua murid Ibu Wati beliau mengatakan bahwa:

Lingkungan sangat berpengaruh dengan perkembangan kreativitas anak, karena lingkungan yang baik akan memberikan dampak yang positif bagi tumbuh dan kembang anak sehingga anak akan berkembang secara baik sesuai dengan tumbuh kembang mereka.

Selaras dengan pernyataan ini Ibu Wiari Uri guru juga mengatakan:

Lingkungan yang baik akan memberikan dampak yang baik bagi perkembangan kreatifitas anak sehingga peran orang tualah yang harus memilih lingkungan yang baik agar anak tersebut tidak terjerumus dalam pergaulan yang salah sehingga perkembangan kreatifitas anak anak berkembang secara baik.

Dari hasil ketiga pendapat tersebut orang tua murid Ibu kiky juga mengatakan pendapat yang sama pula, berikut pernyataan beliau:

Lingkungan memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan kreatifitas anak, karena lingkungan memiliki dampak positif dan negatif bagi perkembangan kreatifitas anak, sehingga peran orang tua lah yang menentukan perkembangan kreatifitas anak.

Wawancara dengan Ibu Kiky orang tua murid pada tanggal 13 November 2018 pukul 10.00 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor penghambat dalam meningkatkan kreatifitas anak di RA Sabila Amanda Medan disebabkan oleh faktor lingkungan, karena lingkungan berperan penting dalam meningkatkan perkembangan kreatifitas anak, maka tugas guru dan orang tua haruslah mengajarkan kepada mereka dengan kegiatan-kegiatan yang positif sehingga perkembangan anak akan berkembang sesuai yang di harapkan.

3. Cara Guru Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Bermain peran di RA Sabila Amanda Medan.

Guru berperan penting dalam meningkatkan motorik kasar anak melalui bermain peran, hal ini guru dijadikan figur oleh anak- anak. Apa yang dikatakan guru akan diikuti dan dipatuhi oleh anak. Adapun cara guru untuk meningkatkan kreatifitas anak melalui bermain peran yaitu;

1. Memiliki strategi yang cocok untuk permainan

Strategi adalah teknik atau cara guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang berlangsung dalam kegiatan proses belajar mengajar agar mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Dalam proses belajar mengajar guru tersebut harus tahu strategi yang cocok dalam mengajarkan permainan kepada anak, agar anak

tersebut tidak merasa bosan dan jenuh. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam memilih strategi yaitu:

- a) Pilih tema yang cocok untuk dijadikan kegiatan pembelajaran.
- b) Pilih kegiatan keterampilan yang dapat mengembangkan kognitif, bahasa, kreativitas, motorik, dan emosi.

2. Memilih metode yang cocok untuk permainan

Metode adalah cara yang dilakukan guru untuk membimbing peserta didik untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan. Metode pembelajaran sangat banyak jenis, namun tidak semua cocok bagi program kegiatan peserta didik. Anak-anak pada umumnya selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu, senang dalam bereksprimen dan mengekspresikan diri secara kreatif. Maka peran guru sangat penting untuk memilih metode mana yang cocok untuk diajarkan kepada peserta didik dalam permainan yang akan diajarkan oleh guru tersebut agar proses belajar mengajar berjalan baik sesuai yang diharapkan oleh guru tersebut. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan agar metode ini tepat pada peserta didik yang kita ajarkan yaitu:

1. Memiliki tujuan pembelajaran.
2. Adanya bahan pembelajaran
3. Waktu yang digunakan.
4. Fasilitas media dan sumber pembelajaran.

2. Memberikan pujian kepada anak

Memberikan pujian kepada anak merupakan perilaku yang baik yang dilakukan oleh guru, mengingat anak-anak sangat suka di beri pujian berupa kata – kata atau dengan pujian yang nyata. Hal ini sangat penting bagi guru, karena dengan kita memberikan pujian kepada anak, anak akan termotivasi untuk belajar lagi dan mau mengikuti aturan yang diberikan oleh guru tersebut.

Adapun hasil observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil sebagai berikut:

- a. Guru memperkenalkan bermain peran kepada peserta didik
- b. Guru mengajarkan bermain peran secara langsung.
- c. Dalam pelaksanaannya guru memberikan contoh terlebih dahulu kepada peserta didik.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba bermain peran.
- e. Guru memuji anak jika anak benar dalam bermain peran
- f. Guru memberitahukan kepada peserta didik jika peserta didik salah dalam bermain.
- g. Guru mengajarkan bermain peran setiap hari sabtu.
- h. Guru mengajarkan bermain peran secara mudah dan sederhana yang bisa dipahami oleh peserta didik.

Hasil observasi peneliti pada tanggal 14 November 2018 pukul 08.30 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Wawancara dengan guru Ibu Tri Murtini. pada tanggal 14 November 2018 pukul 10.00 WIB di RA Sabila Amanda Medan

Wawancara dengan guru Ibu Syahrulia pada tanggal 12 November 2018 pukul 09.15 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Hasil observasi tersebut juga didukung oleh hasil wawancara dengan Ibu Tri Murtini selaku tentang Cara guru meningkatkan bermain peran di RA Sabila Amanda Medan adalah sebagai berikut:

Setiap hari sabtu guru-guru disini mengajarkan bermain peran secara berulang-ulang agar mereka hafal dengan bermain peran dan kami berikan kebebasan kepada anak-anak untuk bermain peran bersama teman-temanya jika mereka waktu istirahat tiba.

Selaras dengan wawancara diatas, Ibu Syarulia juga menyampaikan hal yang sama diantaranya:

Kami guru-guru di sini setiap hari sabtu selalu mengajarkan permainan-permainan contohnya: bermain peran. Tujuanya untuk memperkenalkan mereka tentang permainan-permainan salah satunya bermain peran, agar anak-anak tersebut senang dalam melakukan permainan yang kami ajarkan.

Selaras dengan pernyataan diatas, orang tua murid Ibu Wati juga memberikan pernyataan:

Saya memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak didik saya lalu anak didik saya mengikuti gerakan-gerakan bermain peran tersebut, dan karena anak

didik saya perempuan saya harus mengajarkan bermain peran. Karena bermain peran biasanya diamankan oleh anak perempuan.

Wawancara dengan Ibu Wati orang tua murid pada tanggal 13 November 2018 pukul 10.15 WIB di RA Sabila Amanda Medan.

Dari hasil observasi dan wawancara di atas, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa cara guru meningkatkan Kreatifitas anak melalui bermain peran adalah dengan cara membuat permainan semenarik mungkin, mudah dipahami oleh anak, memberikan pujian jika anak benar dan memberitahukan jika anak salah dalam bermain, memberikan kebebasan kepada mereka untuk bermain peran kapan saja bersama dengan teman-temanya.

4. Kreativitas yang berpengaruh di bawah ini :

1. Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha *defense*, tanpa ketakutan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.
2. Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
3. Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

BAB V

KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak 5-6 Tahun di RA Sabilah Amanda ” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengaruh bermain peran terhadap perkembangan kreatifitas anak usia 5- 6 tahun di RA Sabila Amanda Medan sudah berjalan dengan baik, karena guru sebelum memulai pelajaran sudah membuat rencana kegiatan harian (RKH) dan penilaian kepada peserta didik untuk melihat sejauh mana perkembangan anak dari hari ke hari.
2. Faktor pendukung meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Sabilah Amanda Medan yaitu: faktor kematangan dan kesiapam anak untuk menjalani berperan sebagai seorang Ibu, Dokter dan Polisi.
3. Cara guru melihat perkembangan kreativitas anak melalui bermain peran.
 - a. Guru harus memiliki strategis yang cocok dalam mengajarkan suatu permainan.
 - b. Guru harus memiliki metode yang cocok dalam mengajarkan suatu permainan.
 - c. Media yang dibuat harus semenarik mungkin
 - d. Memberikan pujian kepada anak.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan tersebut, maka dalam Pengaruh bermain peran terhadap perkembangan kreatifitas usia 5 – 6 tahun di RA Sabil Amanda di jalan Menteng Raya Medan melakukan upaya-upaya sebagai berikut:

- a. Untuk kepala sekolah seharusnya ikut serta dalam bermain peran terhadap perkembangan kreatifitas anak, agar kepala sekolah tahu dalam pelaksanaannya dan penilaian bermain peran terhadap perkembangan anak tersebut.
- b. Kepada guru diharapkan untuk meningkatkan kualitas mengajarnya tentang bermain peran agar anak tersebut dapat mengenal bermain peran secara mendalam tentang permainan tersebut.
- c. Kepada orang tua diharapkan untuk lebih sering mengajarkan bermain peran kepada anak agar anak tahu tentang permainan engklek tersebut.
- d. Peneliti menyadari banyak keterbatasan dan kekurangan dalam kegiatan penelitian ini, baik ditinjau dari fokus penelitian, waktu pengumpulan data, keterbatasan dalam teknik pengumpulan data, masih kurangnya pengetahuan dalam penganalisan data dan keterbatasan dalam membuat instrument penelitian, maka diharapkan adanya penelitian selanjutnya untuk lebih mengembangkan dan memperdalam kajian pada penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Drs Susanto D. A, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada media Group, 2014).
- Asrul Drs A. S, *Perkembangan arta Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada media Group, 2014).
- Isjoni, *Strategi Bermain Pran*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2010).
- Khadijah, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2007).
- Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing, 2007).
- D Retno, *Penerapan Pembelajaran Bermain Peran Crole Playing*, (Jakarta: Kencana, 2008).
- A Syukri, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016).
- Utami M, *Perkembangan Anak Berbakat*, (Jakarta; RinekaCipta, 2012).
- Shalahudin M, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Bandung: 2000).
- Dr, Mulyas. *Manajemen. H.E. Prof, Paud*, (Bandung: 2012).
- Latif Mukhtar, *Oreantasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana Prenada media Group, 2013).
- Drs. Ahmad Susanto, D. A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Din*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Drs. Asrul, A. S. (2014). *Perkembangan Anak Usia Din*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Isjoni. (2010). *Strategi Bemain Peran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Khadijah. (2007). *Perkembangan Kpgnitif Anak Usia Din*. Medan: Perdana Publishing. Khadijah. (2017). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Retno, D. (2008). *Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)*. Jakarta : Kencana.

Susanto., D. A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Din*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Syukri, A. (2016). *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

Utami, M. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Lampiran

N O	ASPEK- ASPEK	KEGIATAN ANAK	PENILAIAN
1	menyukai peran masak- masakan (Ibu Rumah Tangga)	1. merasakan masakan yang sudah di masak olehnya dengan mencicipi	belum mau mengucap 2. bermain bergerak mengikuti guru namun melakukan belum jelas 3. bermain dengan arahan guru namun pergerakan dan bahasa sudah jelas 4. bermain peran dengan hanya 1 arahan dengan jelas tanpa bantuan guru
		2. menyiapi bahan yang sesuai masakannya	1. belum mampu untuk melakukan 2. bermain dengan pergerakan arahan guru namun belum mengerti 3. bermain dengan pergerakan guru namun sudah jelas dengan bahan yang akan di kerjakan
2	mempelajari cara memasak	1. mengetahui jenis bahan-bahas masakan	1. belum mau melakukan kegiatan Memasak 2. bermain dengan melakukan arahan dari guru namun belum Jelas 3. bermain dengan melakukan arahan guru namun sudah jelas kegunaan bahan`
3	melaksanakan kegiatan bermain peran	1. melakukan kegiatan Memasak	1. belum mau melakukan kegiatan memasak 2. melakukan kegiatan memasak dengan arahan guru tetapi masih belum jelas 3. melakukan kegiatan memasak dengn arahan guru sudah jelas
		2. melakukan persiapan untuk memasak	1. belum bisa mempersiapkan bahan- bahan untuk memasak 2. melakukan persiapan memasak dengan arahan guru tetapi masih belum jelas 3. melakukan persiapan memasak dengan arahan guru namun sudah Jelas
4	mempertanykar rasa masakan yang di buat	1. memberikan rasa pada masakan yang dibuat.	1. belum bisa memperkirakan rasa Masakan 2. sudah mau memperkirakan rasa masakan dengan arahan guru namun belum bisa menentukan rasa masakannya dengan jelas 3. sudah mau memperkirakan rasa masak dengan arahan guru dengan Jelas

	2. mendengarkan atau memperhatikan guru ketika memberi arahan	1. belum mau mendengarkan atau memperhatikan ketika guru memberi arahan 2. sudah mau mendengarkan atau memperhatikan ketika guru memberi arahan namun sesekali masih belum tertib 3. sudah mau mendengarkan atau memperhatikan ketika guru memberi arahan tanpa diberi tahu Guru
	3. berbahasa sopan dalam berbahasa dan mengucapkan Terimakasih	1. belum mau mengucapkan terimakasih dan belum bisa menjaga suaranya didalam kelas 2. mengucapkan terimakasih dengan bahasa sopan dengan arahan guru 3. mengucapkan terimakasih bahasa sopan tanpa bimbingan Guru
	4. sabar/anti dalam menunggu giliran	1. belum bisa sabar menunggu Giliran 2. sabar menunggu giliran dengan bimbingan guru tetapi masih belum tertib 3. sabar menunggu giliran dengan tertib tanpa bimbingan guru
	5. mau meminta dan memberi maaf	1. belum mau mengucapkan (diam saja) 2. sudah mau mengucapkan dengan arahan guru tetapi belum jelas 3. mengucapkan dengan bimbingan guru dengan kalimat Jelas
	berperilaku baik	1. membuang sampah pada tempatnya 2. merapikan peralatan setelah melakukan Kegiatan
		1. belum mau membuang sampah pada tempatnya 2. membuang sampah pada tempatnya tanpa bimbingan 3. membuang sampah pada tempatnya tanpa bimbingan Guru 1. belum mau merapikan peralatan yang telah digunakan 2. merapikan peralatan yang telah digunakan dengan bimbingan guru 3. merapikan peralatan tanpa bimbingan guru

NO	ASPEK-ASPEK	KEGIATAN ANAK	PENILAIAN
	6. Menyukai Perenan Masak-Masakan (Ibu Rumah Tangga)		1. Belum mau mengucap 2. Bermain bergerak mengikuti arahan guru namun melakukan belum jelas 3. Bermain dengan arahan guru namun pergerakan dan bahasa sudah jelas 4. Bermain peran dengan 1 arahan dan melakukan dengan jelas tanpa batuan guru

No	Aspek	Indikator	Perkembangan			
			BB (25)	MB (50)	BSH (75)	BSB (100)
1.	Kerja sama	Membantu teman			75	
2.	Brertanggung jawab	Melaksanakan tugas yang diberikan guru			75	
3.	Sikap ramah	Senyum dengan teman yang dikenal	25			
4.	Rasa duka cita	Sedih ketika memainkan peran menagis				100
5.	Rasa gembira	Gembira etika memainkan peran bahagia				100
6.	Percaya diri	Berani bertanya dan bertanggung jawab			75	

Berperan sebagai Pilot RI



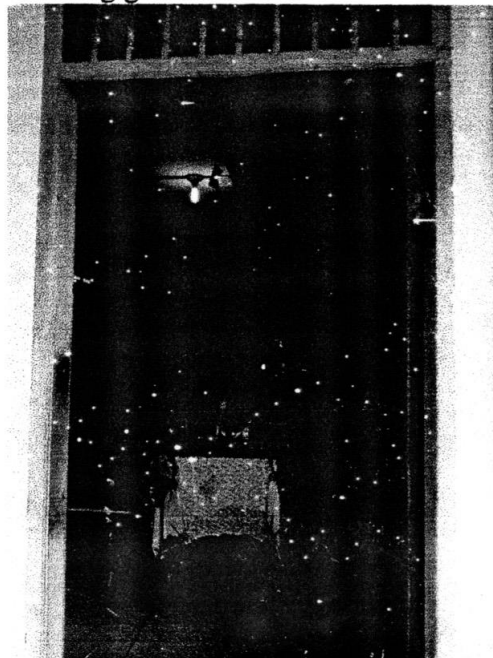
Alat permainan di RA. Sabila Amanda



berperan sebagai ibu rumah tangga(sedang memasak)



Ruang guru di RA. Sabila Amanda



Meja guru dalam kelas



Ruang belajar



Sedang memasak



Berperan sebagai dokter





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-01/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/01/2019
Lampiran : -
Hal : Izin Riset

Medan, 03 Januari 2019

Yth. Ka. RA Sabilah Amanda

Assalamu 'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : EMALIA UFAH SITOH
Tempat/Tanggal Lahir : Dolok Masihul, 17 Desember 1994
NIM : 38143035
Semester/Jurusan : IX/Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di RA Sabilah Amanda, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul:

PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA SABILAH AMANDA KEC MEDAN BINJAI KEL MEDAN DENAI

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



YAYASAN PENDIDIKAN SABILA AMANDA RAUDHATUL ATHFAL SABILA AMANDA

JALAN RAYA MEDAN TENGGARA GG. BENTENG NO.1 MEDAN

TELP. (061) 7343674 MEDAN - 20228

NPSN : 69864792

SURAT KETERANGAN SELESAI RISET

Nomor : 15/RA.SA/I/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mariani, S.Ag
Jabatan : Kepala RA Sabila Amanda
Alamat : Jl. Raya Menteng Gg. Benteng No. 1 Medan

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

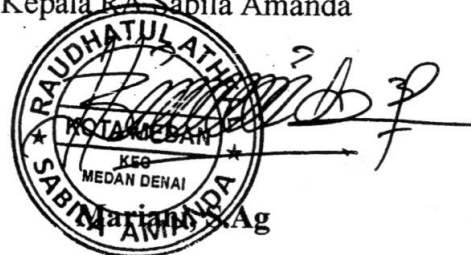
Nama : Emalia Ulfah Sitoh
NPM : 38143035
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Universitas : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Telah selesai melakukan penelitian di sekolah Raudhatul Athfal (RA) SABILA AMANDA Jl. Raya Menteng Gg. Benteng No. 1 Medan selama 2 (Dua) hari, terhitung mulai tanggal 21 Januari 2019 sampai dengan 22 Januari 2019 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

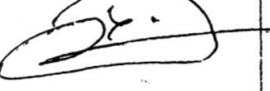
***“ Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun
di RA Sabila Amanda ”***

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Medan, 22 Januari 2019
Kepala RA Sabila Amanda



Tanggal	Komentar Pembimbing 1	Tanda Tangan
10. 10. 2008	Perbaiki proposal	
21. 1. 2008	Perbaiki skripsi	

Tanggal	Komentar Pembimbing 2	Tanda Tangan
10.10.2018	Perbaiki rumusan masalah	
20.12.2018	acc proposal.	
14.01.2019	Perbaiki bab 4-s.	

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Emalia Ulfah Sitoh

Nim : 38..14.30.35

Tempat/Tanggal Lahir : Dolok Masihul. 17 Desember 1994

Agama : Islam

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : Kel. Pekan Dolok Masihul

No. Hp : 085270326731

Nama Ayah : Azmain Jalaluddin

Nama Ibu : Alm. Basyariah