

Pengaruh Kegiatan Bermain Peran terhadap Perkembangan Kreativitas Pada Anak Pra Sekolah Di TK Salatiga

Kurnia Wijayanti

Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Email: Jayahe28@gmail.com

Abstrak

Keywords:

Bermain peran,
perkembangan
kreativitas, usia pra
sekolah

Latar Belakang : Kreativitas merupakan bagian yang penting untuk anak dalam bertumbuh dan berkembang. Kegiatan yang menunjang kreativitas anak adalah dengan bermain. Salah satunya dengan bermain peran dimana dalam kegiatan ini anak dapat mengontrol emosi, meluapkan gagasan atau ide, melatih kemampuan mental, meningkatkan kepercayaan diri dan daya imajinasi, serta kemampuan untuk mengeluarkan dan mengolah kata-kata. Tujuan untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap perkembangan kreativitas anak usia pra sekolah. Metode : Penelitian ini jenis Pra Eksperimen, menggunakan metode pendekatan One Group Pretest and Posttest Design. Pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling, yaitu dengan jumlah responden 41 anak. Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan bermain peran secara makro, yaitu memainkan peran yang di pilihnya (sebagai petani, polisi, pilot, dokter, guru dan lainnya). Instrument yang digunakan yaitu lembar observasi perkembangan kreativitas meliputi 5 aspek, yaitu main peran tiruan, main pura-pura dengan objek, pura-pura berkaitan dengan tindakan atau keadaan, ketekunan, dan komunikasi lisan. Analisa data menggunakan uji wilcoxon. Hasil : perkembangan kreativitas pada aspek main peran tiruan dan main pura-pura dengan objek mendapatkan hasil anak mulai berkembang 5 orang (12,2%), berkembang sesuai harapan 25 orang (60, 97%), berkembang sangat baik 11 orang (26,83%), pada aspek pura-pura berkaitan dengan tindakan atau keadaan anak mulai berkembang 11 orang (26,83%), berkembang sesuai harapan 15 orang (36,58%), berkembang sangat baik 15 orang (36,58%), aspek ketekunan dan komunikasi lisan anak mulai berkembang 5 orang (12,2%), berkembang sesuai harapan 25 orang (60, 97%), berkembang sangat baik 11 orang (26,83%). Kesimpulan : ada pengaruh kegiatan bermain peran terhadap perkembangan kreativitas anak usia pra sekolah di TK Salatiga dengan nilai p value = 0,004 atau p value <0,05.

1. PENDAHULUAN

Anak akan melewati masa pertumbuhan dan perkembangan sesuai usianya, salah satunya perkembangan kreativitas. Kreativitas adalah bentuk ekspresi tubuh secara kognitif, emosi, mental dan kematangan tingkah laku, sebuah karya yang orisinal, menghasilkan atau menciptakan sesuatu hal yang baru dan ini sudah dibawa anak sejak lahir (1). Hal ini menjadi penting bahwa perkembangan kreativitas harus dipupuk, dilatih, diberikan stimulus yang tepat sehingga dapat berkembang secara optimal (2). Kreativitas dapat meningkatkan aktualisasi anak dalam berkarya, anak berlatih untuk menyelesaikan masalah, menjawab rasa ingin tahu anak sehingga anak akan puas dan dapat meningkatkan kualitas hidup anak (3). Peningkatan kemampuan kreativitas anak dapat dikembangkan dengan kegiatan bermain, salah satunya bermain peran.

Kegiatan bermain peran anak akan mendapatkan pengalaman penting yang mengantarkan anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupannya di kemudian hari. Pengalaman selama bermain peran akan mendukung semua aspek perkembangan anak, yaitu aspek agama dan moral, sosialemosional, fisik, kognitif, dan bahasa. Oleh sebab itu di Taman Kanak-kanak (TK) dianjurkan untuk menyediakan tempat khusus untuk bermain peran, seperti sentra bermain peran. Sentra ini akan menstimulasi anak terbantu menemukan jalinan hubungan antara rumah, sekolah dan lingkungan sekitar mereka. Anak-anak dapat secara bebas mengekspresikan imajinasi mereka sebagai guru, dokter, ayah, ibu, raja,

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 1. Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin di TK Salatiga

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	18	43,9
Perempuan	23	56,1
Total	41	100,0

Tabel 1. Menunjukkan mayoritas responden berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 23 (56,1 %) responden.

pedagang, dan peran lainnya. Dengan pilihan peran tersebut, anak akan berlatih bertanggung jawab melakukan kegiatan yang mencerminkan perannya dan mengelaborasi keterampilan yang dimilikinya menjadi lebih matang.

Menurut Suwaid (dalam Aryani, 2015) menjelaskan tentang hadist yang menceritakan bahwa Nabi merestui Aisyah yang sedang bermain boneka, kemudian hadits tentang burung nughar kecilnya Abu Umair yang dibuat mainan olehnya dan hal itu juga disaksikan oleh Nabi menjadi bukti lain akan adanya kebutuhan mainan bagi anak agar ia bisa riang gembira (4). Dalam bermain anak dapat mempelajari banyak hal, mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan mengemukakan ide/pendapat, mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik (5). Hasil studi pendahuluan di tempat penelitian yaitu di taman kanak-kanak belum maksimal dalam menggunakan metode bermain peran dalam proses belajar mengajar dikarenakan minimnya pengajar dan peralatan yang mendukung. Oleh karena itu penelitian ini

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, jenis penelitian *pra experiment tipe pre post test* dalam satu kelompok (*one group pre test post test design*). Kriteria Inklusi : bersedia menjadi responden, berusia ≥ 4 tahun dan ≤ 6 tahun, dalam keadaan sehat, dan bersedia mengikuti kegiatan bermain peran
Kriteria Eksklusi : responden mengalami cacat fisik, mempunyai penyakit akut atau kronis atau sedang sakit saat penelitian

2. Karakteristik responden berdasarkan usia.

Tabel 2. Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan usia di TK Salatiga

Usia	Frekuensi	Persentase (%)
4 tahun	10	24,39
5 tahun	14	34,14
6 tahun	17	41,47
Total	41	100,0

Tabel 2. Menunjukkan mayoritas responden berusia 6 tahun yaitu sebanyak 17 anak (41,47%).

Anak dengan usia 4-6 tahun sedang menempuh tahapan perkembangan kognitif pada fase praoperasional yang ditandai dengan kemampuan menyediakan benda, objek, membayangkan sesuatu yang tidak hadir secara fisik atau yang disebut dengan berpikir simbolik. Berpikir simbolik ini sebagai hasil pengamatan yang dilakukan anak pada kehidupan sekitar atau meniru. Berpikir simbolik dapat berkembang menjadi bermain simbolik dimana anak menghadirkan objek yang terlibat dalam kegiatan bermain simbolik, seperti menyuapi boneka dilakukan seperti dia

disuapi oleh ibunya Jamaris, 2010 dalam (1). Kemampuan berpikir simbolik merupakan aktivitas otak kanan dimana akan diperlihatkan anak saat bermain, berbicara, atau melakukan kegiatan yang lain sebagai bentuk fantasi atau imajinasi dimana kemampuan ini merupakan pintu gerbang anak untuk menumbuhkembangkan kreativitasnya dengan optimal. Semua ini adalah refleksi dari kreativitas anak.

3. Karakteristik responden berdasarkan perkembangan kreativitas sebelum dan sesudah diberikan kegiatan bermain peran

Tabel 3. Distribusi frekuensi perkembangan kreativitas sebelum dan sesudah diberikan kegiatan bermain peran di TK Salatiga

Aspek Bermain Peran	Kriteria Perkembangan kreativitas					
	Mulai Berkembang (MB)		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		Berkembang Sangat Baik (BSB)	
	pre	post	pre	post	pre	post
Main peran tiruan	19 (46,3%)	5 (12,2%)	17 (41,46%)	25 (60,97%)	5 (12,2%)	11 (26,3%)
Main pura-pura dengan objek	19 (46,3%)	5 (12,2%)	15 (36,58%)	25 (60,97%)	7 (17,07%)	11 (26,3%)
Pura-pura berkaitan dengan tindakan atau keadaan	20 (48,7%)	11 (26,83%)	11 (26,83%)	15 (36,58%)	10 (24,39%)	15 (36,58%)
Ketekunan	19 (46,3%)	5 (12,2%)	17 (41,46%)	25 (60,97%)	5 (12,2%)	11 (26,83%)
Komunikasi lisan	15 (36,5%)	5 (12,2%)	17 (41,46%)	25 (60,97%)	9 (21,95%)	11 (26,83%)

Tabel 3. menunjukkan perkembangan kreativitas sebelum dan sesudah

diberikan kegiatan bermain peran dengan aspek main peran tiruan dan main pura-pura dengan objek mendapatkan hasil anak mulai berkembang 5 orang (12,2%), berkembang sesuai harapan 25 orang (60, 97%), berkembang sangat baik 11 orang (26,83%), pada aspek pura-pura berkaitan dengan tindakan atau keadaan anak mulai berkembang 11 orang (26,83%), berkembang sesuai harapan 15 orang (36,58%), berkembang sangat baik 15 orang (36,58%), aspek ketekunan dan komunikasi lisan anak mulai berkembang 5 orang (12,2%), berkembang sesuai harapan 25 orang (60, 97%), berkembang sangat baik 11 orang (26,83%).

Kreativitas adalah suatu bentuk pemberian Tuhan Yang Maha Kuasa kepada setiap anak yang baru saja dilahirkan, sehingga hendaknya dikembangkan supaya mencapai pada tingkat yang maksimal. Kreativitas membuat anak mampu menghasilkan produk, gagasan, ide, pendapat yang baru sebagai bentuk pengembangan kemampuan diri, aktualisasi identitas diri yang berhubungan dengan orang lain dan lingkungan (1). Tahapan kreativitas yang pertama adalah persiapan merupakan tahap untuk mempelajari latar belakang masalah. Yang kedua adalah konsentrasi. Anak yang kreatif biasanya serius, fokus, pikirannya berpusat pada apa yang dikerjakan. Ketiga inkubasi, merupakan waktu yang dibutuhkan untuk istirahat, santai, secara sementara bebas dari kerutinan, dan yang keempat adalah iluminasi, tahap ini adalah tahap yang paling menyenangkan dalam penciptaan. Anak bisa berlarut-larut dengan yang sedang dikerjakan. Tahap yang terakhir adalah produksi, dimana kepuasan dari apa yang dihasilkan (1).

Aspek yang diperhatikan dalam perkembangan kreativitas pada penelitian ini adalah main peran tiruan, dimana anak akan meniru peran apa yang akan

dilakukan setelah anak melihat video, main pura-pura dengan objek adalah bermain dengan teman yang lain atau lingkungan sekitar yang mendukung peran tersebut, pura-pura berkaitan dengan tindakan atau keadaan adalah anak menirukan sebuah adegan dalam peran yang dipilih, misalkan anak berperan sebagai perawat maka anak akan melakukan adegan penyuntikan, ketekunan adalah kemampuan anak menyelesaikan tahapan perannya, komunikasi lisan adalah kemampuan anak untuk mengungkapkan peran yang sedang dimainkan, melakukan improvisasi.

Banyak penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak, seperti pada (6) dengan menggunakan balok unit, memperoleh hasil yang signifikan dengan nilai p-value 0,000 pada indikator pemikiran kreatif, tindakan kreatif, karya, dan sikap kreatif. Begitu juga dalam penelitian (7) penggunaan balok untuk mampu meningkatkan kreativitas sangat baik (80%) pada anak didiknya dari standar penilaian yang ditetapkan. Selain itu kombinasi balok dan play dough (2) bahwa terjadi kenaikan rata-rata dari 51,5 menjadi 87,9 yang terbagi menjadi 2 siklus dan pada penelitian (8) dapat meningkatkan kreativitas dan minat belajar dengan berkembang sangat baik. Anak mampu membuat bangunan dari adonan tepung dan mencetaknya dengan beragam bentuk, menghiasnya, dan menceritakannya. Penggunaan barang bekas juga dilakukan pada riset (9) menggunakan kertas sisa, kain perca untuk dibuat bentuk yang bisa dimanfaatkan lagi. Aspek yang dinilai adalah keluwesan, keterperincian, keberhasilan, kepekaan, dan kelancaraan. Media tinta transparan juga sebagai bentuk stimulasi untuk meningkatkan kreativitas (3).

4. Pengaruh kegiatan bermain peran terhadap perkembangan kreativitas pada anak pra sekolah di TK Salatiga

Tabel 4. Hasil uji wilcoxon pengaruh kegiatan bermain peran terhadap perkembangan kreativitas pada anak pra sekolah di TK Salatiga.

Variabel	Uji wilcoxon (p-value)
Main peran tiruan	0,000
Main pura-pura dengan objek	0,000
Pura-pura berkaitan dengan tindakan atau keadaan	0,001
Ketekunan	0,001
Komunikasi lisan	0,000

Tabel 4. Menunjukkan hasil analisis uji untuk variabel perkembangan kreativitas pada anak usia pra sekolah di TK Salatiga. Hasil yang diperoleh adalah adanya pengaruh kegiatan bermain peran terhadap perkembangan kreativitas anak usia pra sekolah dengan nilai p-value <0,005.

Kegiatan bermain peran dilakukan selama 2 kali dalam seminggu yang dilakukan selama 2 minggu. Pada awal kegiatan anak-anak masih bingung, masih asing dengan orang baru, malu sehingga diperlukan pendampingan oleh guru kelas terlebih dahulu. Tahapan awal anak akan diberikan video tentang bermain peran dan menyediakan alat yang dibutuhkan, kemudian anak di bagi menjadi beberapa kelompok dengan 1 kelompok terdiri dari 3 orang. Anak diberikan kebebasan dalam memilih perannya, menggunakan peralatan, dan dialognya. Pada awal kegiatan sesekali anak masih harus distimulus supaya terjadi interaksi, bahkan ada yang terdiam hal ini terjadi pada anak yang usianya masih kecil. Pada anak yang lebih besar, interaksi lebih mudah terjadi, improvisasi dialog dan menggunakan peralatan dengan benar sesuai fungsinya.

Bermain peran dikenal sebagai bermain pura-pura, dramatik, simbolik, imajinasi, atau fantasi. Kegiatan ini lazim dan wajar dilakukan anak usia 4-6 tahun. Bermain peran dapat dilakukan seorang diri atau dengan teman yang lain baik menggunakan alat maupun tidak. Kegiatan bermain peran sangat membantu anak untuk mengungkapkan pendapat, ide, atau gagasannya yang bisa dikembangkan dalam bentuk lain yang lebih kreatif. Melalui kegiatan ini anak akan mendapatkan pengalaman yang baru, sebagai bekal untuk menghadapi kehidupan yang nyata, dan sebagai pendukung pada semua aspek perkembangan anak yang lain yaitu aspek

agama, moral, sosial-emosional, fisik, kognitif, dan bahasa.(10). Kegiatan bermain peran yang dilakukan dalam penelitian ini adalah bermain peran makro, yaitu anak memerankan secara langsung tokoh yang dipilihnya seperti menjadi guru, dokter, petani, dll. Sedangkan bermain peran mikro adalah anak menjadi dalang atau sutradara.

Hasil penelitian Masganti, 2012 menunjukkan bahwa penerapan bermain peran dapat meningkatkan kreativitas anak dalam berbahasa. Penelitian lain oleh (11) tentang bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak dengan hasil dari kriteria cukup (53,33%) menjadi sangat baik (86,67%) berdasar indikator yang ditentukan. Bermain peran dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami dan menaati aturan serta sabar menunggu antrian.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyatakan bahwa ada pengaruh kegiatan bermain peran terhadap perkembangan kreativitas anak usia pra sekolah. Harapannya kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dan terjadwal baik di sekolah, serta peningkatan kemampuan pengajar dalam memberikan inovasi dalam proses pembelajaran siswa dengan tetap mempertahankan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak

REFRENSI

- Masganti, Khadijah, Nasution F, Wahyuni S, Rohani, Nurhayani, et al. *pengembangan kreativitas anak usia dini (Teori dan Praktik)*. Medan: Perdana Mulya Sarana; 2016.
- Wahyuni I, Yuliati N. *Peningkatan Kreativitas dalam Membuat Bentuk pada Anak Kelompok B2 melalui Bermain Play Dough di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015 / 2016 Increase of Creativity in Making The Form on Child Group B2 Through Play Dough in* . 2016;1-4.
- Hidayah RN. *Melalui bermain sains tinta transparan (Sebuah Penelitian Tindakan Kelas di Play Group ' Aisyiyah 20 Pajang Surakarta)* . 2010
- Aryani N. *Konsep pendidikan anak usia dini dalam perspektif pendidikan islam*. Potensia. 2015;14.
- Mulyasa. *Manajemen pendidikan karakter*. Jakarta: Bumi Aksara; 2012.
- Fauziddin M. *Penerapan belajar melalui bermain balok unit untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini*. Curricula. 2016;1(3):1-11.
- Suhartini P. *Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain dengan permainan balok di Taman Kanak-Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung*. IAIN Raden Intan Lampung; 2016.
- Astriya BRI, Kuntoro SA. *Pengembangan kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun melalui permainan konstruktif*. *J Pendidik dan Pemberdaya Masy*. 2015;2(November):131-44.
- Sujarwo, Hanafi SH. *Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima*. *J Pendidik dan Pemberdaya Masy*. 2015;2(November):215-25.
- Fakhriyani DV. *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. 2016;4(2).
- Yudiastuti R. *Peningkatan keterampilan sosial melalui bermain peran pada kelompok B TK Pertiwi Ngablak Kecamatan Srumbung*. 2015;