

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN KREATIFITAS ANAK MELALUI METODE  
BERMAIN PERAN PADA ANAK DI TK AISYIYAH BUSTANUL  
ATHFAL ROGO KABUPATEN ENREKANG**



**OLEH**

**NURHIDAYAH  
NIM: 17.1800.012**

**PAREPARE**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2022**

**PENGEMBANGAN KREATIFITAS ANAK MELALUI METODE  
BERMAIN PERAN PADA ANAK DI TK AISYIYAHBUSTANUL  
ATHFAL ROGO KABUPATEN ENREKANG**



**OLEH**

**NURHIDAYAH  
NIM: 17.1800.012**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd)  
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2022**

## PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Peran Pada Anak di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo

Nama Mahasiswa : Nurhidayah

Nomor Induk Mahasiswa : 17.1800.012

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Sk. Dekan Fakultas Tarbiyah, IAIN Parepare DIPA-025.04.2.307381/2019

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Bahtiar, S.Ag.,M.A

NIP : 197205051998031004

Pembimbing Pendamping : Muhammad Ahsan, M.Si

NIP : 19720304200312004

(.....)

(.....)

Mengetahui:

Dekan,  
Fakultas Tarbiyah



Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 197212161999031001

## PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengembangan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Peran Pada Anak di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo

Nama Mahasiswa : Nurhidayah

Nomor Induk Mahasiswa : 17.1800.012

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Sk. Dekan Fakultas Tarbiyah, IAIN Parepare DIPA-025.04.2.307381/2019

Tanggal kelulusan : 01 Maret 2022

Disahkan oleh komisi penguji:

Bahtiar, S.Ag.,M.A	( Ketua)	(.....)
Muhammad Ahsan, M.Si	( Sekretaris)	(.....)
Drs. Abd. Rahman K, M.Pd	( Anggota)	(.....)
Rustan Efendy, M.Pd.I.	( Anggota)	(.....)

Mengetahui:

Dekan,  
Fakultas Tarbiyah



Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 197212161999031001

## KATA PENGANTAR



الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt. berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda dan Ayahanda tercinta karena dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Bapak Bahtiar, S.Ag.,M.A dan Bapak Muhammad Ahsan, M.Si selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih. Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil sehingga skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si. sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare
2. Bapak Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Dr. Abdul Halik sebagai ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selalui memberikan inspirasi dan motivasi kepada penulis.

4. Seluruh dosen prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yakni ibu A. Tien Asmara Palinta, M.Pd, Ibu Novita Ashari, M.Pd, Ibu Syarifah Halifah, M.Pd, Ibu Taszkirah, M.Pd dan Ibu Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd yang telah membekali penulis dengan ilmu dan memberikan pembelajaran yang sangat berharga bagi penulis.
5. Bapak Sirajuddin sebagai Kepala UPT. Perpustakaan yang telah menyediakan buku dan skripsi terdahulu sebagai referensi yang dibutuhkan oleh penulis.
6. Seluruh staf Fakultas Tarbiyah atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.
7. Ibu Hanriani, S.Pd sebagai kepala sekolah Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo yang telah memberikan izin meneliti dan kesempatan untuk memperoleh data-data yang diperlukan oleh penulis.
8. Kakak yakni Hasria dan Ichan dengan memberikan doa, dorongan dan semangat selama menyusun skripsi ini
9. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi, semangat dan masukan yang membangun dalam menyelesaikan skripsi ini..

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan ini. Kritik dan saran demi perbaikan penelitian ini sangat diharapkan dan akan diterima sebagai bagian untuk perbaikan kedepannya sehingga menjadi penelitian

yang lebih baik, pada akhirnya peneliti berharap semoga hasil penelitian ini kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

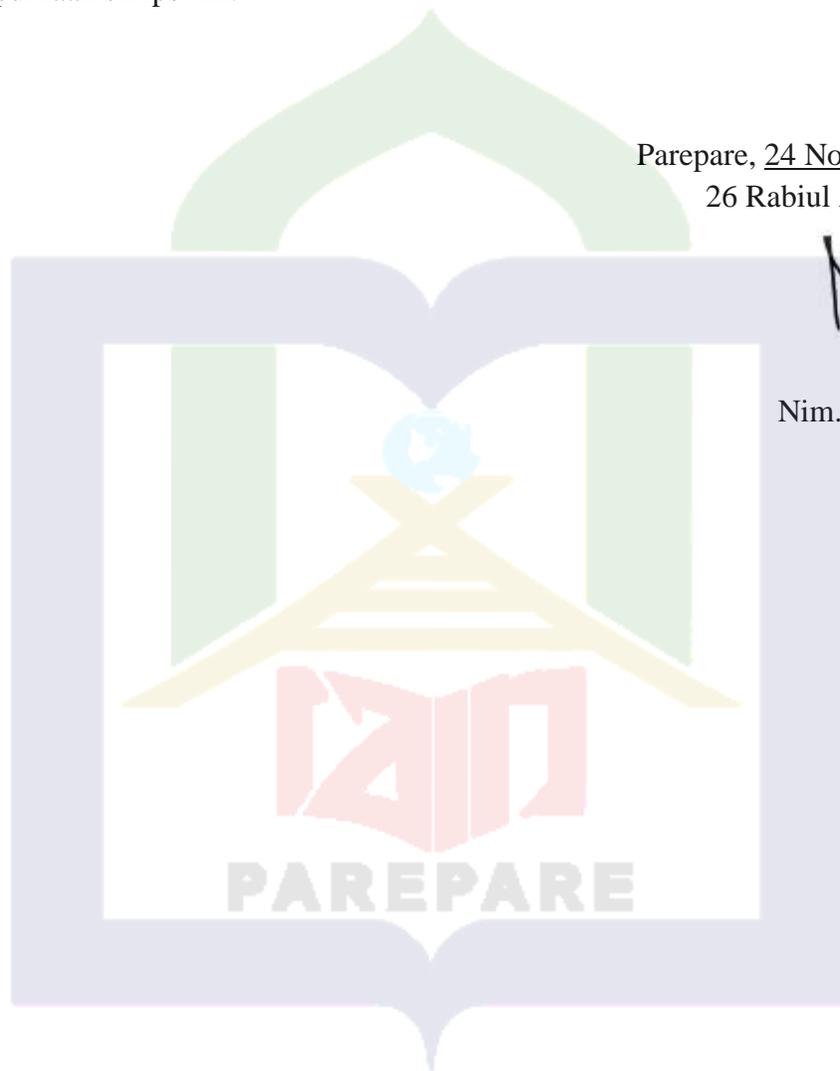
Parepare, 24 November 2021

26 Rabiul Awal 1443 H



Nurhidayah

Nim. 17.1800.012



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurhidayah  
NIM : 17.1800.012  
Tempat/Tgl Lahir : Rogo, 25 Oktober 1998  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain  
Peran Pada Anak di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 24 November 2021

Penyusun,



Nurhidayah  
NIM. 17.1800.012

## ABSTRAK

Nurhidayah, *Pengembangan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Peran Pada Anak di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo* (Dibimbing oleh Bahtiar dan Muhammad Ahsan).

Kreativitas pada anak dihubungkan antara keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi yang merupakan suatu kemampuan yang penting untuk dikembangkan karena kreativitas memiliki pengaruh besar dan cukup memberi andil dalam kehidupan anak. Kreativitas ialah suatu kemampuan yang tidak di bawa sejak lahir, namun dapat dipelajari dan dikembangkan. Hal ini dikarenakan masa usia dini merupakan masa *Golden age*, yang merupakan pondasi dari tahapan usia selanjutnya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan metode bermain peran dan pengembangan kreativitas di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo?”. Dan tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan metode bermain peran dan pengembangan kreativitas di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Jenis penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil prosentase pencapaian setiap anak dengan persentase keberhasilan yang telah ditentukan peneliti pada setiap siklusnya dan analisis interaktif yaitu analisis dimulai dari awal sampai berakhirnya pengumpulan data.

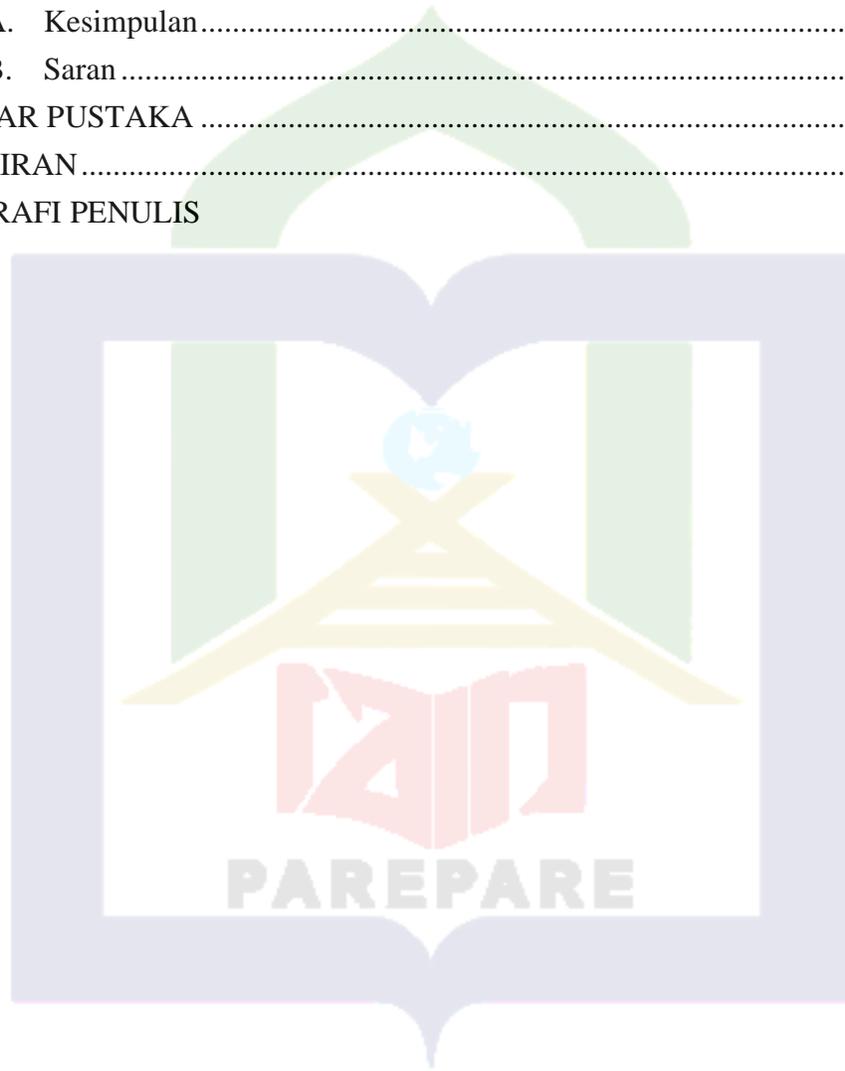
Hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa kreativitas anak berkembang melalui metode bermain peran. Pengembangan kreativitas anak pada pra siklus mencapai 8%, siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 meningkat menjadi 25%, dan siklus II menjadi 83%. Selain itu dapat disimpulkan bahwa variasi dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan kreativitas melalui bermain peran. Dengan demikian dapat terbukti bahwa penerapan bermain peran dapat mengembangkan kreativitas pada anak di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo tahun ajaran 2021/2022.

Kata kunci: Kreativitas, Bermain peran

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	ii
PERGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Kegunaan Penelitian.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	9
B. Kajian Teori.....	13
1. Kreativitas.....	13
2. Metode Bermain Peran .....	20
C. Kerangka Pikir.....	26
D. Hipotesis Tindakan.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Subjek Penelitian .....	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
C. Prosedur Penelitian.....	29
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	33
E. Intrumen Penelitian.....	35

F. Teknik Analisis Data .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	40
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	71
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>I</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>VI</b>
<b>BIOGRAFI PENULIS</b>	



## DAFTAR TABEL

NO	Judul Tabel	Halaman
1	Perbandingan Penelitian Relavan	11
2	Rancangan Siklus	30
3	Kisi-kisi observasi pengembangan Kreativitas anak melalui metode bermian peran di Tk Aisyah Bustanul Athfal Rogo	36
4	Pedoman Observasi Tk Aisyah Bustanul Athfal Rogo	36
5	Data guru Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo	43
6	Sarana dan Prasarana Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo	43
7	Hasil observasi kreativitas anak melalui metode bermain peran pada Pra-Tindakan	47
8	Data pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran pada siklus I pertemuan 1	50
9	Data pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran pada siklus I pertemuan 2	54
10	Rekapitulasi pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran pada Siklus I pertemuan 2	55
11	Data pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran pada siklus II	58
12	Rekapitulasi pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran pada Siklus I	59
13	Rangkuman hasil anak yang mengalami perkembangan	60
14	Pengembangan Kreativitas anak melalui metode bermain peran dari Pra-Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	62

## DAFTAR GAMBAR

NO	Judul Gambar	Halaman
1	Siklus PTK model Kemmis dan MC Taggart	30
2	Struktur Organisasi Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo	44
3	Grafik pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran Pra-Tindakan	48
4	Grafik pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran pada siklus I	56
5	Grafik pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran pada siklus II	60
6	Grafik kreativitas anak melalui metode bermain peran yang mengalami perkembangan	61
7	Grafik pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran	63

## DAFTAR LAMPIRAN

NO	Nama Lampiran	Halaman
1	Surat permohonan rekomendasi izin meneliti	Lampiran
2	Surat izin meneliti	Lampiran
3	Surat keterangan telah melaksanakan penelitian	Lampiran
4	Lembar observasi	Lampiran
5	Rencana pelaksanaan pembelajaran harian	Lampiran
6	Dokumentasi	Lampiran
7	Biografi Penulis	Lampiran



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakekatnya merupakan hak asasi manusia yang wajib diberikan kepada masing-masing manusia. Perkembangan zaman yang semakin pesat menyadarkan kepada orang tua bahwa pendidikan merupakan salah satu hal pokok yang tidak dapat diatur lagi.<sup>1</sup> Makna pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha pemberian pimpinan, suatu pemberian bimbingan oleh seorang pendidik dalam perkembangan jasmani serta rohani peserta didik agar kepribadiannya mereka terbentuk.<sup>2</sup>

Setelah membahas tentang makna pendidikan, selanjutnya peneliti membahas tentang pendidikan anak usia dini (PAUD), Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, baik pendidikan secara formal di sekolah maupun nonformal.

Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya adalah Pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

---

<sup>1</sup> Heri Gunawaan, . *Pendidikan Karakter*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.200

<sup>2</sup> Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. (Bandung: Al-ma'arif, 1987),

Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya lembaga pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti, kognitif, social, bahasa, fisik dan motorik<sup>3</sup>.

Pendidikan anak usia dini dilaksanakan dengan tujuan yakni memberi stimulasi dan ransangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab<sup>4</sup>. Dan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional di jelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut<sup>5</sup>.

Pembelajaran Anak Usia Dini diarahkan pada proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi anak dipengaruhi oleh beberapa unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat dan karakteristik yang dimiliki oleh anak serta metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak, sarana belajar anak yang memadai, sumber belajar yang menarik untuk mendorong

---

<sup>3</sup> Suyadi, Maulida Ulfah, *Konsep Dasar Paud*. (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2016), h.17

<sup>4</sup> Ade Fuji Pratiwi, *Peningkatan Daya Ingat Anak Usia Dini Melalui Media Mind Mapping*. (Jurnal Artikel Skripsi: <http://repository.unja.ac.id/2530/> , 2017), h. 6

<sup>5</sup> *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional* ( SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003, Yogyakarta Dharma Bakti, 2005 ), h.8

anak belajar dan lain-lain.<sup>6</sup> Pendidikan anak usia dini dapat mengatasi tantangan yang ada dalam lingkungannya guna mengembangkan anak-anak yang pemikir, innovator dan pemecah masalah.<sup>7</sup> Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran yang menyenangkan itu dilihat bagaimana guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Setelah anak sudah merasa senang atas pembelajaran yang menyenangkan yang diberikan guru, anak akan membentuk Kreativitas yang mereka miliki. Pada kegiatan bermain sambil belajar, kegiatan yang dilakukan berfokus pada beberapa permainan untuk mengembangkan Kreativitas yang dimiliki anak seperti bermain Peran. Menurut Mukhtar latif, metode bermain peran disebut juga main simbolik, role play, pura-pura, make believe, fantasi, imajinasi atau main drama, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan interaksi social, kreativitas dan berbahasa, membangun rasa empati, membangun kemampuan abstrak berfikir dan berpikir secara objektif.<sup>8</sup> Pada usia ini, anak-anak berada dalam usia emas. Dimana pembentukan berpikir anak secara kreatif mulai dibentuk dan dikembangkan. Tuntutan pelayanan dan kebutuhan pendidikan anak pada usia ini sangat meningkat. Dari hal tersebut dapat dimaknai bahwa kedewasaan berpikir masyarakat akan pentingnya pendidikan sejak dini sudah mulai meningkat.<sup>9</sup>

Kreativitas anak didasarkan dari keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi anak. Bagi anak yang kreatif dan sensitif terhadap stimulasi mereka memiliki kebebasan dan keleluasan beraktivitas. Kreativitas bagi anak hakikatnya

---

<sup>6</sup> Sisdiknas no 20 tahun 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Yogyakarta darma bakti) h. 1.1

<sup>7</sup> Rebecca T. Isbell, *Creativity and The Arts with Young Children*, (USA: East Tennessee State University, 2007), h, 15

<sup>8</sup> Mukhtar Latif, *et al.*, eds, *Pendidikan Anak Usia Dini* ( Jakarta: Prenada Media Grub, 2004), h.130.

<sup>9</sup> Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini: Strategi Membangun Karakter di Usia Emas* (Pustaka belajar, 2002), h.32

merupakan manusia yang berpikir di dorong kefitrahannya sebagai manusia yang berpikir. Anak menjadi kreatif, karena mereka membutuhkan pemuasan dorongan emosi. Namun yang paling penting kreativitas anak muncul karena anak perlu strategi untuk membangun konsep dan memecahkan masalah.

Pengembangan adalah upaya atau cara memperluas atau mewujudkan potensi-potensi, membawa suatu keadaan secara bertingka kepada suatu keadaan yang lebih lengkap, lebih besar, dan lebih baik<sup>10</sup>. Utami munandar mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Jadi, pengembangan kreativitas ialah upaya memperluas ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya yang baru dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya.

Pada intinya pengembangan kreativitas adalah kemampuan seorang individu untuk melahirkan sesuatu yang baru melalui kegiatan imajinatif, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya atau kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenali sebelumnya<sup>11</sup>. Dengan demikian Pengembangan Kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu ide atau produk yang baru yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide tersebut diperoleh melalui proses pemikiran yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

---

<sup>10</sup> Sudjana, S, Dduju, *Manajemen Program Pendidikan untuk Anak* (Bandung: Falah Proction), h.331

<sup>11</sup> Masganti dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* ( Medan: Perdana Publishing), h.3

Metode adalah suatu cara atau proses sistematis yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Dengan kata lain, metode berfungsi sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan, atau bagaimana cara untuk melakukan/ membuat sesuatu. Metode yakni suatu pendekatan serta sarana yang digunakan untuk mengantar kepada suatu tujuan<sup>12</sup>. Dalam Al-Quran surah Al-Maidah/35:5 Allah SWT, berfirman:

تَفْلِحُونَ لَعَلَّكُمْ سَبِيلُهُ فِي وَجَاهِدُوا الْوَسِيلَةَ إِلَيْهِ وَابْتَغُوا اللَّهَ انْقُوا الَّذِينَ يَأْتِيهَا

Terjemahnya:

*Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan carilah jalan yang mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah pada jalan-Nya, supaya kamu mendapat keberuntungan.*<sup>13</sup>

Salah satu metode yang digunakan untuk mengajarkan kreatifitas pada anak usia dini adalah bermain peran, salah satu bentuk proses pembelajaran aktif untuk memainkan peran-peran tertentu. Bermain peran merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam suatu topic materi pembelajaran dalam memerankan suatu tokoh dalam sebuah cerita.

Setiap bentuk kegiatan bermain peran pada anak mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya. Belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikan, dan mendapat berbagai macam pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disini proses pembelajaran terjadi, anak mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan,

---

<sup>12</sup> Munirah, *Petunjuk Al-Quran tentang belajar dan pembelajaran*, Jurnal, (UIN Alaudin Makassar Kampus II, 2016), h.47

<sup>13</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur`an dan terjemahannya* (Jakarta:Daruh Sunnah,2016)

mencoba, mengemukakan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.<sup>14</sup> Dengan bermain, anak merasa senang. Kreativitas anak pun meningkat, misalnya dengan menggunakan permainan bermain peran, anak bebas memerankan suatu tokoh yang disukainya. Kreativitas anak akan terlatih dan muncul dengan sendirinya.<sup>15</sup>

Adapun cara bermain peran yang dilakukan guru di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo dimulai dengan Guru memilih tema yang akan dimainkan, Guru membuat naskah jalan cerita, Guru mengumpulkan anak untuk diberikan arahan dan aturan dalam bermain peran, Guru menjelaskan alat yang digunakan, Guru mengawasi dan mendampingi anak saat permainan bermain peran dimulai, Guru mengadakan diskusi tentang nilai moral yang di dapatkan saat bermain peran. Anak di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo suka dengan permainan bermain peran namun ada sebagian anak dengan kreativitas belum berkembang menggunakan metode bermain peran.

Dalam proses pembelajaran, jika terdapat tingkat pencapaian perkembangan anak yang tidak berkembang, itu bukan kesalahan dari anak akan tetapi namun metode yang digunakan guru dalam mengajar tersebut kurang tepat sehingga menyebabkan perkembangan anak belum sepenuhnya berkembang dengan baik.

Pada saat peneliti melakukan observasi atau survey dapat dilihat tingkah laku anak saat bermain peran diantaranya: anak yang pemalu tidak ingin maju, tidak peduli sekitarnya, tidak ingin diajak kerja sama, sibuk bicara mengenai dirinya serta pemarah. Selain itu, penelitian melakukan wawancara singkat dengan guru dikelas B

---

<sup>14</sup> Triharso Agung, *Permainan Kreatif dan Edukatif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:C.V Andi, 2013), h.3

<sup>15</sup> Triharso Agung, *Permainan Kreatif dan Edukatif Anak Usia Dini*, h.13

mengenai tingkah laku anak dikelas dan dapat disimpulkan bahwa kurangnya perhatian orangtua dalam memberikan kebebasan kepada anak sehingga anak kehilangan kesempatan untuk meningkatkan kreativitasnya. Akibat dari hal tersebut anak menjadi tidak peduli dan dijauhi oleh teman-temannya.

Indikator untuk kreativitas adalah memiliki rasa ingin tahu dan sering mengajukan pertanyaan, memberikan kebebasan untuk menyatakan pendapat dan mempunyai rasa keindahan, serta memiliki humor yang luas. Kreativitas melalui metode bermain peran juga dapat meningkatkan pola berfikir dan berbahasa pada anak sehingga anak dapat mengembangkan kreativitasnya sendiri dengan mandiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti melakukan penelitian yang berkaitan dengan kreatifitas anak usia dini melalui bermain peran. Selain itu anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktifitas berdasarkan minat dan bakat yang dimilikinya. Maka dengan itu peneliti melakukan penelitian tentang “Pengembangan Kreatifitas Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo Kabupaten Enrekang”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, ada masalah yang teridentifikasi di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo sebagai berikut:

1. Kurang perhatian orangtua untuk meningkatkan kreativitas
2. Rasa percaya diri, imajinasi dan rasa ingin tahu anak belum sepenuhnya berkembang.
3. Proses pembelajaran tentang metode bermain peran didalam kelas perlu bervariasi

4. Kurangnya media untuk meningkatkan kreatifitas anak dalam bermain peran

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah peningkatkan kreatifitas anak melalui bermain peran di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo Kab.Enrekang?

1. Bagaimana penerapan metode Bermain Peran di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo Kab.Enrekang?
2. Bagaimana pengembangan kreativitas anak melalui Permainan Peran di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo Kab.Enrekang?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih jauh “Pengembangan kreatifitas anak melalui bermain peran pada anak di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo Kab.Enrekang”

1. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan metode bermain peran dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.
2. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui permainan metode bermain peran

### **E. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini untuk anak sebagai berikut:

1. Dengan bermain peran diharapkan dalam membantu anak dalam meningkatkan kreativitas anak
2. Proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan
3. Anak dapat berperan aktif dalam kelas dan bersosialisasi dengan tema.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Sebelum penelitian ini, telah ada beberapa penelitian yang sama dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran dengan pengembangan yang berbeda. Berdasarkan penelitian tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki anak. Hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh :

Deska Santi Jusyasari, dalam skripsinya yang berjudul “ Penerapan metode bermain peran dalam kreativitas anak usia dini di taman kanak-kanak Dzakiyah kedamaian antasari Bandar Lampung “. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui permainan bermain peran serta mengetahui bagaimana penerapan metode bermain peran yang terdapat di TK Dzakiyah. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sekarang yaitu mengkaji tentang metode bermain peran dalam mengembangkan kreativitas anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru di Tk Dzakiyah tersebut sudah sepenuhnya menerapkan langkah-langkah dalam bermain peran akan tetapi guru kurang mengantisipasi setiap kelemahan didalam langkah-langkah bermain peran tersebut sehingga kreativitas anak kurang berkembang secara maksimal. Keaktifan bermain peran ditunjukkan dengan pembelajaran berdasarkan siklus I dan siklus II<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Deska Santi Julyasari. “*Penerapan Metode Bermain Peran dalam mengembangkan Kreativitas anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Dzakiyah*”, Skripsi, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018), h.7

Arifia Oriza N, dalam skripsinya yang berjudul “ Efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di taman kanak-kanak Al-Khairiyah labuhan ratu Bandar Lampung “Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pemikiran serta info yang tepat kepada pendidik dan orang tua untuk meningkatkan kreativitas. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sekarang yaitu mengkaji tentang metode bermain peran dalam mengembangkan kreativitas anak. Penelitian ini menggunakan metode lapangan atau kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dalam mengembangkan kreativitas anak sudah berjalan efektif dan dapat meningkatkan kreativitas anak secara baik. Dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa metode bermain peran dalam meningkatkan kreativitas sudah sangat memuaskan dan berhasil dengan baik. Keefektifan Kreativitas di tunjukkan dengan penggunaan suatu metode baru dengan adanya siklus I dan siklus II<sup>2</sup>.

Dedi Rizkia Saputra, dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II SD Negeri 2 Kecemen, Klaten”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sekarang yaitu mengkaji tentang metode bermain peran dalam meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan penelitian sekarang adalah terletak pada objek penelitian, di mana penelitian Dedi Rizkia Saputra berfokus kepada penerapan *Role Playing* untuk meningkatkan kreativitas pada anak sekolah dasar atau SD, sedangkan penelitian sekarang berfokus pada anak taman kanak-kanak dalam pengembangan kreativitas melalui metode

---

<sup>2</sup> Arifia Orizab,N, “*Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Al-Khairiyah*”, Skripsi (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018), h.12

bermain peran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa SD kelas II<sup>3</sup>.

Dari uraian penelitian terdahulu, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan penelitian relevan seperti tabel berikut:

**Tabel 1.**  
**Perbandingan Penelitian**

NO	Nama/Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Deska Santi Jusyasaki, “Penerapan metode bermain peran dalam kreativitas anak usia dini di taman kanak-kanak Dzakiyah kedamaian antasari Bandar Lampung “	Sama-sama memilih metode bermain peran untuk penelitiannya.	Menggunakan metode penelitian kualitatif
	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru di Tk Dzakiyah tersebut sudah sepenuhnya menerapkan langkah-langkah dalam bermain peran akan tetapi guru kurang mengantisipasi setiap kelemahan didalam langkah-langkah bermain peran tersebut sehingga kreativitas anak kurang berkembang secara maksimal		
2	Arifia Oriza N,	Sama-sama	Menggunakan

<sup>3</sup> Dedi Rizkia Saputra, “Penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II SD Negeri 2 Kecemen, Klaten”, Skripsi (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016) h, 14

	“Efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di taman kanak-kanak Al-Khairiyah labuhan ratu Bandar Lampung “	mengambil metode bermain peran untuk peningkatan kreativitas anak.	metode penelitian kualitatif
	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dalam mengembangkn kreativitas anak sudah berjalan efektif dan dapat meningkatkan kreativitas anak secara baik		
3	Dedi Rizkia Saputra <sup>4</sup> , dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan metode <i>Role Playing</i> untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II SD Negeri 2 Kecemen, Klaten”	Sama-sama menggunakan metode bermain peran dalam penelitiannya.	Subjek Penelitian dan menggunakan metode penelitian kualitatif
	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran sangat efektif di gunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa SD kelas II.		

<sup>4</sup> Dedi Rizkia Saputra, “Penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II SD Negeri 2 Kecemen, Klaten”, Skripsi (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016) h, 14

## B. Kajian Teori

### 1. Kreativitas

#### a. Pengertian Kreativitas

Kreatifitas berasal dari kata Kreatif. Dalam kamus bahasa Indonesia, Kreatif berarti memiliki daya cipta yang memiliki kemampuan menciptakan. Jadi, Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin di rumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat di definisikan dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menanggapi. Istilah Kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru<sup>5</sup>. Clark Moustakis menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain<sup>6</sup>.

Ditinjau dari beberapa aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menurut kemampuan adaptasi secara kreatif dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas yang baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yang keterampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari solusi masalah. *Goldener* menyatakan bahwa kreativitas merupakan kegiatan otak yang teratur, komprehensif dan imajinatif menuju sebuah hasil yang orisinal.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Taufik Susilo Adi, *Belajar Calistung Itu Asyik*, (Yogyakarta: Katalog dalam terbitan, 2011), h.98

<sup>6</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h.18

<sup>7</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h.4

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

- 1) Kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang rasional
- 2) Kreativitas merupakan proses perwujudan dari kecerdikan dalam pencarian sesuatu yang bernilai.
- 3) Kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya
- 4) Kreativitas merupakan aktivitas yang bertujuan menghasilkan sesuatu yang baru.<sup>8</sup>

Luluk Asmawati menyatakan bahwa kreativitas anak adalah cara membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri, asyik dan larut dalam beberapa kegiatan, melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri, serta menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru.<sup>9</sup>

Dari beberapa sumber diatas dapat disimpulkan bahwa Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalan dan mampu memecahkan masalah-masalah. Dengan kreativitas anak dapat berkembang sesuai dengan karakteristiknya.

---

<sup>8</sup> Deska Santi Julyasari. *"Penerapan Metode Bermain Peran dalam mengembangkan Kreativitas anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Dzakiyah"*, Skripsi, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018), h.35

<sup>9</sup> Luluk Asmawati. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.125

## b. Ciri-ciri Kreativitas

Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasikan apapun<sup>10</sup>. Berikut ini ciri-ciri kepribadian kreatif yang ditemukan dalam berbagai studi, sebagai berikut:

- 1) Fleksibel dalam berfikir dan merespon
- 2) Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
- 3) Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas
- 4) Tertarik pada kegiatan kreatif
- 5) Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh pada orang lain
- 6) Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi
- 7) Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
- 8) Berani mengambil resiko
- 9) Percaya diri dan mandiri<sup>11</sup>

Dari ciri-ciri kreatif diatas dapat kita pahami betapa beragamnya kepribadian orang kreatif. Dimana orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian diri yang positif. Oleh karena itu guru memiliki peran penting sebagai pembimbing yang turut membantu anak dalam menyeimbangi perkembangan kepribadian anak melalui

---

<sup>10</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurnawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.13

<sup>11</sup> Arifia Orizab, N, *Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Al-Khairiyah Labuhan Ratu Bandar Lampung*, (Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), h.27

eksplorasi dengan pembelajaran bermain peran, sehingga anak kreatif dan berkembang secara optimal.

### c. Pengembangan Kreativitas

Pengembangan Kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu ide atau produk yang baru yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide tersebut diperoleh melalui proses pemikiran yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus menyadari dan memberikan fasilitas dan kesempatan yang baik untuk anak. Menurut Utami Munandar, pengembangan kreativitas anak dapat diuraikan menjadi 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk), yaitu:

#### 1) Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik, dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karenanya, guru harus dapat menghargai keunikan dan bakat yang dimiliki seorang anak.

#### 2) Pendorong

Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif akan berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula menghambat dalam lingkungan yang tidak menunjang.

#### 3) Proses

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

#### 4) Produk

Dengan bakat dan ciri-ciri kreatif, dan dengan dorongan untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif akan bermakna dengan sendirinya dan timbul pendidik yang menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikan atau memamerkan hasil karya anak. Hal ini akan lebih menimbulkan minat anak untuk berkreasi<sup>12</sup>.

Berdasarkan paparan pengembangan kreativitas melalui 4P di atas dapat disimpulkan bahwa aspek kreativitas dapat meningkat dengan empat factor yang meliputi pribadi, dorongan, proses, dan produk. Yang pertama sangat berpengaruh yaitu pribadi atau anak. Setelah itu, anak harus mempunyai dorongan untuk dapat berkembang. Dorongan pada anak dapat berupa dorongan dari anak sendiri maupun dari luar. Ketika anak sudah mendapat dorongan atau minat untuk berkreasi maka anak akan memproses pola pikirnya dan menggunakan waktu atau kesempatan untuk mengolah sesuatu, berpikir, menemukan ide, atau menggabungkan pengalaman-pengalaman terdahulu. Setelah proses maka akan dihasilkan produk. Produk kreativitas anak tidak hanya berupa benda tetapi melainkan berupa pemikiran, tulisan sastra, maupun pemecahan masalah.

---

<sup>12</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, h.45

#### **d. Tujuan Pengembangan Kreativitas**

Menurut Munandar, menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini disebabkan beberapa factor di bawah ini;

- 1) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan diri. Mewujudkan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- 2) Kreativitas atau berfikir sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan.
- 3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri atau lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan bagi individu.
- 4) Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya<sup>13</sup>.

#### **e. Faktor Pendukung Kreativitas**

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat factor-factor yang dapat mendukung dan menghambat upaya dalam menumbuh kembangkan kreativitas. Berikut ini akan dijabarkan pendapat para ahli mengenai factor-factor apa saja yang dapat mempengaruhi peningkatan kreativitas. Torrance dan Guntur Turajan menyatakan bahwa individu yang kreatif memiliki:

- 1) Kesadaran atas dirinya sendiri
- 2) Insaf diri yang positif
- 3) Kesanggupan menguasai diri sendiri
- 4) Rasa humor yang tinggi

---

<sup>13</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurnawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, h.36

- 5) Kemampuan memberikan tanggapan yang berani dan unik-unik<sup>14</sup>.

Sementara Hurlock mengemukakan beberapa factor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu: Waktu, kesempatan menyendiri, dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi untuk memenuhi standar orang dewasa, sarana, lingkungan yang merangsang, cara mendidik anak, dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan<sup>15</sup>.

#### **f. Faktor Penghambat Kreativitas**

Dalam mengembangkan kreativitas, seseorang dapat mengalami hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan mematikan kreativitasnya. Menurut Amabile, ia mengemukakan ada 4 cara yang dapat mematikan kreativitas anak yaitu Evaluasi, hadiah, persaingan, dan lingkungan yang membatasi. Yang sangat perlu diperhatikan oleh guru, terutama orang tua ialah tentang berbagai sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak, seperti yang dikemukakan oleh Utami Munandar, yaitu:

- 1) Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah
- 2) Tidak memperbolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua
- 3) Tidak memperbolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua
- 4) Tidak memperbolehkan 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

---

<sup>14</sup> Guntur Talajan, *Menumbuhkan Kreativitas Dan Prestasi Guru*, (Yogyakarta: Laksbang Pressindo, 2012), h.27

<sup>15</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 1978), h.11

- 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<sup>16</sup>.

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

## 2. Metode Bermain Peran

### a. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengembangkan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang disusunnya tercapai secara maksimal<sup>17</sup>. Menggunakan metode ditanam kanam-kanak memiliki keterkaitan dengan dimensi perkembangan anak-anak, dan beberapa perkembangan dimensinya tersebut ialah: Kognitif, kreativitas, emosional dan social<sup>18</sup>. Berdasarkan defenisi metode yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa metode ialah suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru agar terciptanya proses belajar anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Bermain peran disebutnya juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi dan main drama. Bermain peran ini penting untuk perkembangan kognitif, social emosional anak dari umur 3-4 tahun<sup>19</sup>.

Pengalaman yang menyenangkan sebagai suatu jalan dan jalur dalam bereksplorasi merupakan hakikat pembelajaran anak usia dini. Untuk itu, eksistensi

---

<sup>16</sup> Utami Mundar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, h. 75

<sup>17</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), h.90

<sup>18</sup> Moeslichatoen, *Metode Pengajaran ditaman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h.38

<sup>19</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana,2010), h.115

bermain peran tidak hanya sebagai sebuah bentuk simulasi tanpa makna, melainkan mampu membawa anak pada cakrawala penjelajahan yang aktual dan faktual. Bermain peran sebagai representasi drama kehidupan anak tentunya dapat menjadi panggung yang efektif dalam mengoptimalkan kemampuan anak terutama dalam dimensi kedirian atau pengembangan kesadaran diri<sup>20</sup>.

Anak-anak mencoba memerankan peran menjadi orang lain dengan memahami perannya untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk oleh tokoh yang telah ditentukan.

Namun, dalam kegiatan bermain peran anak-anak tidak hanya pandai menirukan peran tokoh yang di senangi saja. Mereka biasanya juga mampu untuk menirukan peran dari profesi seseorang. Pada awalnya permainan drama merupakan permainan yang sifatnya soliter atau sendirian. Selanjutnya, dengan meningkatnya minat anak-anak terhadap permainan drama, kemudian permainan drama menjadi sebuah permainan sosial yang mana di dalam kegiatan bermain peran anak-anak juga melakukan interaksi, saling berkerja sama dengan teman sebayanya. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Dalam kegiatan Bermain Peran banyak sekali orang yang mengartikan dengan kegiatan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, make believe, atau simbolik<sup>21</sup>

Dari paparan beberapa pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa metode bermain peran adalah memerankan peran tokoh-tokoh atau benda

---

<sup>20</sup> Muhammad Akil Musi, *Efektivitas Bermain Peran Untuk Pengembangan Bahasa Anak.*( Universitas Negeri Makassar: Februari 2021 ), jurnal, h.97

<sup>21</sup> Yulia Siska, *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini,* (Jurnal: Jakarta, 2012 ), h. 33

disekitarnya baik kejadian masa lalu maupun masa depan dengan tujuan mengembangkan imajinasi atau daya khayalan anak.

### **b. Fungsi dan Manfaat Bermain Peran**

Dalam pelaksanaan bermain peran di TK mempunyai beberapa fungsi, antara lain:

#### **1) Mempertahankan keseimbangan**

Bermain peran dapat memberikan penyaluran emosi secara aman, misalnya melepas dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima dalam kehidupan nyata, contohnya menjadi pedangang. Dengan adanya kegiatan bermain peran anak dapat menyalurkan perasaan/emosi dengan aturan yang telah ditentukan.

#### **2) Menghayati berbagai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari**

Dengan adanya penghayatan dalam kehidupan sehari-hari anak, berguna untuk menumbuhkan kebiasaan pada anak dan mengenalkan berbagai profesi, seperti pedangang, nelayan, guru dan dokter.

#### **3) Meningkatkan kreativitas anak**

Melalui kegiatan bermain peran membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya, misalnya menerima kehadiran orang lain, bagaimana menghindari pertentangan dengan teman, tidak memaksanakan kehendak, dan mengungkapkan perasaan kepada teman.

#### **4) Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara**

Bermain peran ini menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara,

mengungkapkan pendapat, bernegosiasi dan menyelesaikan masalah yang muncul antara satu dengan yang lain<sup>22</sup>.

Setelah membahas tentang fungsi bermain peran, selanjutnya mengenai manfaat bermain peran. Manfaat bermain peran sebagai berikut:

- 1) Peserta didik akan dapat merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena peserta didik diberi kebebasan untuk berpartisipasi
- 2) Peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Terjadi dialog dan diskusi untuk belajar, mempelajari apa yang akan diperankan.
- 4) Dapat menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi pendidik karena sesuatu yang dialami dan disampaikan peserta didik yang mungkin belum diketahui sebelumnya oleh pendidik<sup>23</sup>.

### **c. Langkah-langkah Metode Bermain Peran**

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

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

---

<sup>22</sup> Hamzah B. Uno, *Metode Pembelajaran Menciptakan Proses Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.26

<sup>23</sup> Hamzah B. Uno, *Metode Pembelajaran Menciptakan Proses Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, h.30

- 1) Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan.
- 2) Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
- 3) Guru memberikan mengarahkan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama
- 4) Guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain
- 5) Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain
- 6) Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan
- 7) Guru hanya mengawasi atau mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak/guru dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak<sup>24</sup>.

Dengan adanya langkah-langkah diatas akan memudahkan guru mengajar jalannya kegiatan bermain peran. Selain itu anak juga memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah serta dapat mengembangkan keterampilan. Pendidik perlu mengingat langkah-langkah tersebut untuk memberikan pijakan pengalaman kepada anak yaitu mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya; serta menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif.

---

<sup>24</sup> Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks), h.82

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan metode bermain peran**

Dari beberapa langkah-langkah bermain peran diatas, adapun kelebihan dan kekurangan bermain peran menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain sebagai berikut:

##### **1) Kelebihan metode bermain peran**

- a) Dapat berkesan dalam ingatan anak, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
- b) Sangat menarik bagi anak, sehingga memungkinkan membuat anak-anak menjadi antusias untuk melakukannya.
- c) Membangkitkan semangat optimisme dalam diri anak serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- d) Anak dapat memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

##### **2) Kekurangan metode bermain peran.**

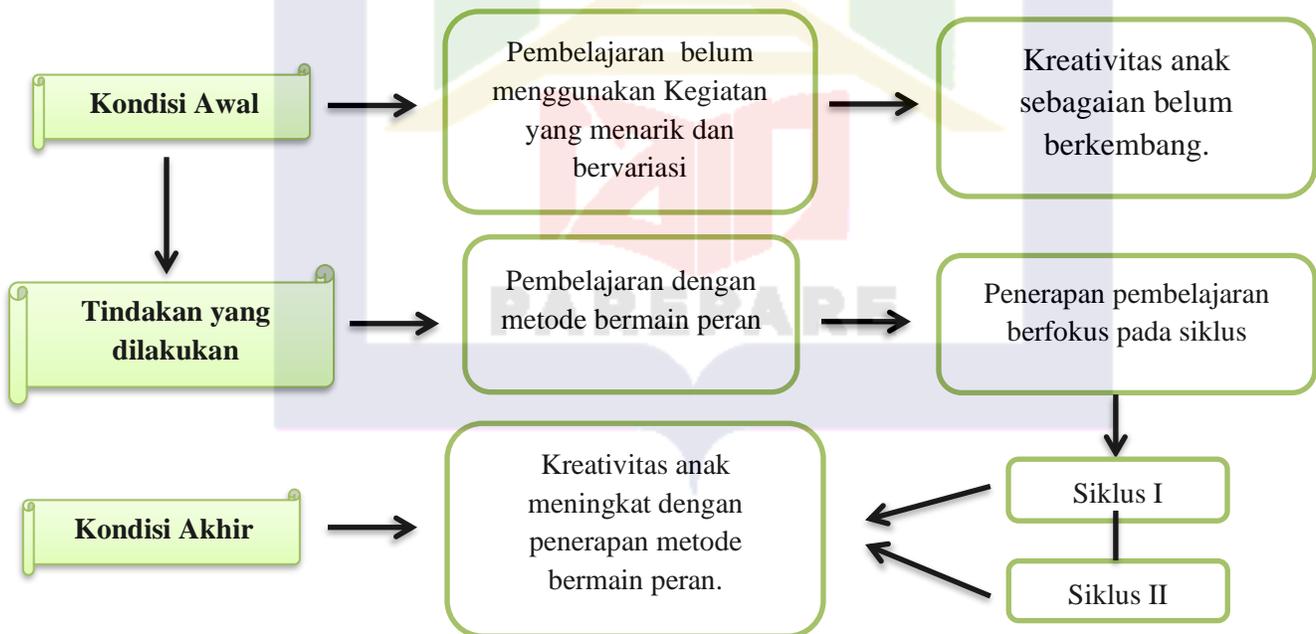
- a) Bermain Peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru.
- c) Kebanyakan anak-anak yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan.
- d) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- e) Tidak semua materi dapat disajikan melalui metode peran<sup>25</sup>.

---

<sup>25</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h. 88

### C. Kerangka Pikir

Pengajaran tentang Kreatifitas pada anak taman kanak-kanak, pada dasarnya telah di laksanakan dengan baik. Akan tetapi guru masih cenderung mengembangkan kemampuan berbicara anak dari pada mengembangkan Kreatifitas anak. Sebenarnya kedua hal tentang Kreatifitas dan kemampuan berbicara dapat berjalan secara seimbang jika guru menggunakan penerapan metode yang sesuai untuk pengembangannya. Dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk memperkenalkan suatu model pembelajaran bermain peran yang di harapkan mampu menarik minat anak-anak dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan bermain peran ini, Kreatifitas anak-anak akan di eksplor untuk melihat seberapa kreatifnya mereka terhadap suatu kegiatan. Uraian kerangka pemikiran tersebut dapat di gambarkan pada sebuah bagan di bawah ini :



#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah dugaan sementara yang dianggap dapat dijadikan jawaban dari suatu permasalahan yang timbul, sehingga melalui tindakan ini akan diperoleh suatu pemecahan problem yang baik. Hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki anak di Tk Aisyah Rogo Kab enrekang.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Subjek Penelitian**

Subyek Penelitian ini adalah anak-anak TK Aisyah Bustanul Athfal Rogo tahun ajaran 2021/2022 di Rogo Kab Enrekang. Dengan jumlah 20 orang anak, yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Dari jumlah murid yang banyak tersebut, guru membagi dua kelas yaitu kelas A dan Kelas B dengan empat pendidik yakni satu kepala sekola dan tiga guru pengajar. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yakni sampel yang ditetapkan secara sengaja oleh peneliti yang berdasarkan atas kriteria, ciri-ciri dan sifat-sifat tertentu atau pertimbangan tertentu. Penulis memilih anak kelas B di Tk Aisyah Bustanul Athfal rogo dengan jumlah 12 anak sebagai sampel untuk diteliti dengan alasan sekolah sudah memberikan batasan untuk pengambilan sampel penelitian dan hal ini sudah sesuai dengan pertimbangan pihak sekolah. Adapun alasan untuk pemilihan anak TK Aisyah Bustanul Athfal Rogo sebagai subjek penelitian berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran metode bermain peran karena anak cenderung pasif dalam pembelajaran, peran aktif anak belum terlihat sehingga hasil belajar anak Tk Aisyah rogo pada pembelajaran metode bermain peran.

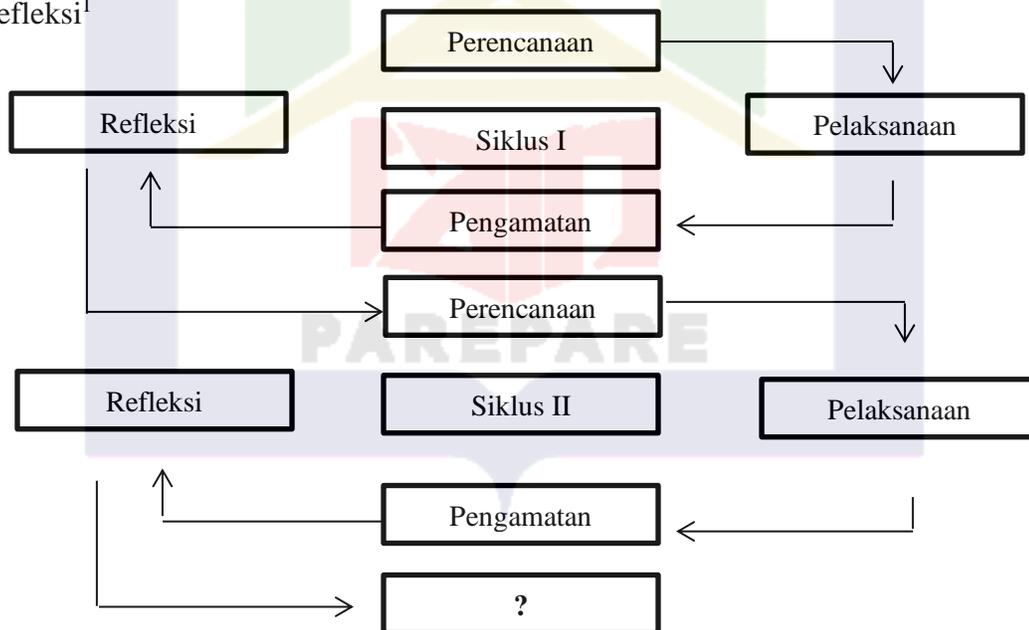
Karakteristik yang dimiliki anak di Tk Aisyah Bustanul Athfal rogo meliputi sifat siswa, usia siswa dan jenis kelamin siswa. Sifat anak berbeda-beda yakni Superaktif atau susah diatur, Rajin dan sopan, serta pendiam. Sedangkan usia dan jenis kelamin kelas B di Tk Aisyah Bustanul Athfal rogo meliputi 6 berjenis kelamin laki-laki dan juga 6 berjenis kelamin perempuan.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi penelitian di Tk Aisyah Bustanul Athfal Rogo. Untuk subyek yang di teliti adalah Anak Tk Aisyah Rogo. Penelitian menerapkan metode bermain peran untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki anak. Tk Aisyah Bustanul Athfal Rogo berlokasi di Desa Sumbang Kec Curio Kab Enrekang yang sudah berdiri sejak 17 tahun dengan jumlah guru 4 yakni 1 kepala sekolah Tk Aisyah Bustanul Athfal Rogo dan 3 guru pengajar.

## C. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model siklus yang di kemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi<sup>1</sup>



<sup>1</sup> Suhardjono, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Kegiatan Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2007), h. 74

### Gambar 1. Siklus PTK model Kemmis dan MC Taggart

Penjelasan tentang prosedur penelitian, dijelaskan secara terperinci dengan penjabaran seperti berikut ini:

**Tabel 2. Rancangan Siklus**

Rpph ke-	Kegiatan Pembuka	Kegiatan Inti	Penutup
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berdoa sebelum pembelajaran</li> <li>Mengucapkan salam dan masuk pembukaan.</li> <li>Mengenal aturan masuk kelas</li> <li>Membaca surah-surah pendek, doa-doa, dan asmaul husna.</li> <li>Berdiskusi tentang macam macam profesi dan tugas-tugas dari sebuah profesi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan.</li> <li>Guru menanyakan di mana anak melihat konsep tersebut.</li> <li>Anak melakukan kegiatan tanya jawab dengan guru.</li> <li>Anak-anak menjelaskan berbagai profesi, tugas dari profesi tersebut, dan kemudian anak-anak mewarnai gambar profesi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menanyakan perasaan selama pembelajaran hari ini.</li> <li>Tanya jawab tentang kegiatan yang sudah di pelajari hari ini.</li> <li>Bercerita pendek yang berisi pesan.</li> <li>Menginformasikan kegiatan untuk besok.</li> <li>Berdoa setelah belajar tersebut.</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berdoa sebelum belajar</li> <li>Mengucapkan salam dan masuk pembukaan.</li> <li>Mengenal aturan masuk kelas.</li> <li>Membaca surat - surat pendek, doa - doa, dan asmaul husna.</li> <li>Berdiskusi tentang macam - macam profesi, tugas dari sebuah profesi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan.</li> <li>Guru menanyakan di mana anak melihat konsep tersebut.</li> <li>Anak melakukan kegiatan tanya jawab dengan guru.</li> <li>Anak -anak menjelaskan berbagai alat yang di gunakan oleh masing - masing profesi.</li> <li>Anak -anak melakukan kegiatan menghitung gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak -anak menulis PR di buku PR.</li> <li>Menanyakan perasaan selama pembelajaran hari ini.</li> <li>Berdiskusi tentang kegiatan yang sudah di pelajari hari ini.</li> <li>Bercerita pendek yang berisi pesan - pesan.</li> <li>Menginformasikan kegiatan untuk besok.</li> </ul>

		berbagai alat profesi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa setelah belajar.</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa sebelum belajar</li> <li>• Mengucapkan salam masuk SOP pembukaan.</li> <li>• Mengenal aturan masuk kelas.</li> <li>• Membaca surat - surat pendek, doa - doa, dan asmaul husna.</li> <li>• Berdiskusi tentang macam – macam profesi, tugas dari sebuah profesi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan.</li> <li>• Guru menanyakan di mana anak melihat konsep tersebut.</li> <li>• Anak melakukan kegiatan tanya jawab dengan guru.</li> <li>• Anak -anak memainkan peran sesuai perintah guru, dan masih menggunakan bantuan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak -anak menulis PR di buku PR.</li> <li>• Menanyakan perasaan selama melakukan kegiatan bermain peran.</li> <li>• Berdiskusi tentang kegiatan bermain peran yang sudah di lakukan hari ini.</li> <li>• Bercerita pendek yang berisi pesan</li> <li>• Menginformasikan kegiatan untuk besok.</li> <li>• Berdoa setelah belajar.</li> </ul>

Setelah menuliskan rancangan siklus diatas, kesimpulan pembelajaran dalam tabel penjelasannya akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

### 1. Siklus I

#### a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus ini adalah suatu perencanaan untuk memecahkan masalah yang terjadi di Tk Aisyah Rogo yakni kurangnya peningkatan Kreativitas pada anak melalui metode bermain peran dan rancangan perencanaan sudah dijelaskan pada tabel 2 diatas.

#### b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan penelitian yang di maksud ialah melaksanakan pembelajaran metode bermain peran untuk mengembangkan kreativitas anak serta mengamati aktivitas anak dan juga guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan

c. Pengamatan

Pengamatan adalah suatu kegiatan untuk mengamati aktivitas anak dalam kegiatan bermain peran dengan menggunakan instrumen penelitian yang tersusun dalam Rpph yang sebelumnya di buat. Pada tahap pengamatan juga meliputi data dan analisis data. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan suatu proses, yakni pelaksanaannya sudah mulai dilakukan semenjak pengumpulan data dilakukan dan dikerjakan secara teliti. Setiap kali pemberian tindakan berakhir, maka data yang terkumpul di analisis berdasarkan hasil observasi, hasil kerja siswa, dan hasil akhir.

d. Refleksi

Langkah-langkah ini merupakan sarana untuk melakukan pengkajian ulang tindakan yang sebelumnya telah di lakukan terhadap subjek penelitian<sup>2</sup>. Dalam proses refleksi, peneliti melakukan pemikiran ulang terhadap segala sesuatu yang sebelumnya telah di lakukan, tentang apa yang belum di lakukan, apa yang sudah di capai, masalah apa yang belum terpecahkan, dan menentukan tindakan apa lagi yang perlu di lakukan untuk meningkatkan kualitas proses dan pembelajaran yang akan di lanjutkan pada siklus ke II<sup>3</sup>. Tahapan refleksi adalah tahapan di mana menyimpulkan semua data selama pertemuan ke-1 samapai pertemuan ke-3 diamati, dengan hasilnya dibandingkan dengan siklus II jika hasil pertemuan di siklus I belum sesuai yang

---

<sup>2</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta ; Bumi Aksara, 2007), h. 213

<sup>3</sup> Sa'dun Akbar, *Penelitian Tindakan Kelas (Filosofi, Metodologi, dan Implementasinya)*, (Malang, Surya Pena Gemilang, 2008), h. 43

diharapkan. Tahapan refleksi berguna bagi guru/peneliti untuk mengetahui apakah pembelajaran yang telah dilakukan sesuai atau masih memerlukan pengulangan.

## 2. Siklus II

Pada prinsipnya, semua kegiatan di siklus II hampir sama dengan kegiatan di siklus I. Hanya saja siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Terutama pada hasil refleksi pada siklus I.

- a. Tahapannya tetap seperti di siklus I, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.
- b. Materi pembelajarannya berkelanjutan
- c. Di harapkan kreativitas anak semakin berkembang.

### D. Teknik Pengumpulan Data dan Pengelolaan Data

Pada bagian ini dikemukakan bahwa, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang utama yaitu: Observasi, wawancara, tes hasil kerja, dan dokumentasi. Berikut ini dikemukakan teknik penelitian pengumpulan data yaitu:

#### 1. Observasi

Observasi adalah suatu pengamatan yang sengaja dan sistematis tentang fenomena-fenomena social dengan gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan<sup>4</sup>. Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Observasi banyak di gunakan untuk mengukur tingkah laku ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat di amati baik dalam situasi yang sebenarnya maupun situasi buatan<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Penerbit FB UGM, 1990), h.286

<sup>5</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta : Teras, 2009), h. 58

Seorang peneliti mengamati secara langsung di lapangan sebagai seorang pengamat yang berperan serta secara lengkap untuk memperoleh suatu keyakinan tentang gambaran sebuah kondisi selama proses pembelajaran berlangsung, mulai saat guru memulai pembelajaran, guru memberikan materi, guru menggunakan sebuah metode dan guru memilih sumber belajar yang akan di gunakan di sebuah kelas. Menurut Sutrisno hadi, dari segi pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi 2 yaitu<sup>6</sup>:

a. Observasi berperan serta. Dalam observasi ini, penulis terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

b. Observasi non partisipan. Dalam observasi ini, penulis tidak terlibat langsung terhadap apa yang yang di observasi dan hanya sebagai pengamat responden.

## 2. Tes

Tes merupakan salah satu alat ukur untuk menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan maupun kemampuan yang dimiliki oleh individu maupun kelompok. Tes yang diberikan pada anak dalam penelitian dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana anak memahami pengembangan kreativitas dengan menggunakan metode bermain peran.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisa dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar atau elektronik. Dokumentasi tidak sekedar mengumpulkan dan menuliskan dalam bentuk kutipan-

---

<sup>6</sup> Indah Permata Sari, *Mengembangkan Kreativitas anak melalui permainan melipat origami pada siswa kelompok B2*, Skripsi (Lampung: IAIN Raden Intan Lampung, 2017), h.45

kutipan tentang sejumlah dokumen, namun yang dilaporkan adalah hasil analisis terhadap dokumen-dokumen tersebut.

Pada pendidikan anak usia dini, beberapa dokumen yang biasanya dipelajari dan dianalisa antara lain adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (Rpph), jadwal kegiatan, buku laporan perkembangan anak, catatan anekdot, foto dan video kegiatan anak, hasil karya anak, atau buku komunikasi orang tua dan guru.

### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar observasi yang merupakan catatan yang menggambarkan tingkat aktivitas anak dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai kegiatan guru dan anak selama pembelajaran metode bermain peran berlangsung . Adapun kisi-kisi lembar observasi kegiatan guru dan aktivitas belajar dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3 dan tabel 4 Sebagai berikut:

**Tabel 3.**

**Kisi-kisi observasi pengembangan Kreativitas anak melalui metode bermain peran di Tk Aisyah Bustanul Athfal Rogo**

<b>NO</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran	1
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan	1
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	1

**Tabel 4.**

**Pedoman Observasi Tk Aisyah Bustanul Athfal Rogo**

Nama:.....

Kelas:.....

		<b>Penilaian</b>	

No	Item	BB	MB	BSH	BSB	Ket
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran					
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan					
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan					
	Jumlah					

Keterangan Penilaian:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Skor Penilaian

BB : Belum Berkembang dengan skor 1

MB : Mulai Berkembang dengan skor 2

BSH : Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 3

BSB : Berkembang Sangat Baik dengan skor 4.<sup>7</sup>

Hasil observasi dianalisa dengan menggunakan peningkatan persentase.

Analisa persentase dapat menggunakan rumus yaitu:

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

---

<sup>7</sup> *Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD*, (Jakarta: Diktorat Pembinaan Pendidik Anak Usia Dini, 2015), h.30

Pi = Hasil pengamatan

f = Jumlah skor yang dicapai anak

n = Jumlah anak

Untuk mengetahui persentase keberhasilan pengembangan Kreativitas anak menggunakan rumus di atas, peneliti menghitung persentasi keberhasilan sebagai berikut<sup>8</sup>:

Skor	Interpretasi
0%-39%	Belum Berkembang
40%-59%	Mulai Berkembang
60%-79%	Berkembang Sesuai Harapan
≥80%	Berkembang Sangat Baik

Menurut Aqib untuk menghitung persentase keberhasilan peningkatan kreativitas anak secara klasikal, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PKK: \frac{\sum \text{anak yang mengalami peningkatan} \geq 75}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

Dikatakan mengalami peningkatan pada kreativitas anak apabila terdapat 75% telah mencapai keberhasilan  $\geq 80$

#### F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis kualitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan cara peneliti merefleksikan hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti dan siswa di dalam kelas. Data yang

<sup>8</sup> Zainal Akib, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, SD, TK*. (Bandung: CV.YRAMA WIDYA, 2010), H.41

berupa kata-kata dari catatan lapangan diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara kualitatif.

#### 1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses merangkum, melihat hal yang pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting<sup>9</sup>. Reduksi data dalam penelitian ini dengan cara menyajikan data/inti yang mencakup seluruh hasil penelitian, tanpa mengabaikan data-data pendukung, yaitu mencakup proses pemilihan, pemuatan, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan.

#### 2. Penyajian data

Penyajian data dilakukan dalam rangka penyusunan informasi secara sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan refleksi pada masing-masing siklus. Penyajian data ini dilakukan proses penampilan data secara lebih sederhana dalam bentuk paparan naratif dan disajikan dalam laporan yang sistematis dan mudah dipahami. Data disajikan dalam bentuk diagram, tabel, grafik, atau pie chart, dan sebagainya.

#### 3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan upaya pencarian makna data yang terkumpul tersebut disajikan dalam bentuk pernyataan kalimat yang sangat singkat dan padat tetapi mengandung pengertian yang luas.

#### 4. Indikator Keberhasilan

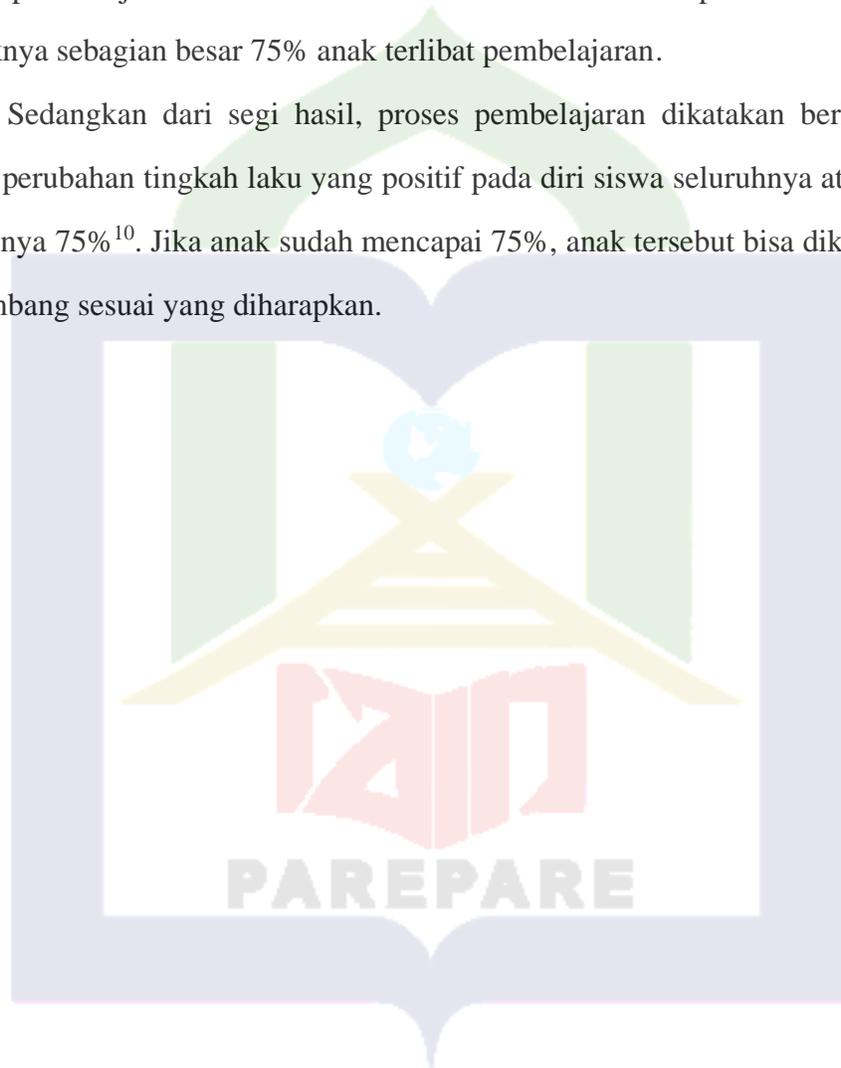
Kriteria keberhasilan tindakan ini akan dilihat dari indikator proses dan indikator hasil belajar atau pemahaman. Indikator proses yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah jika ketuntasan belajar siswa terhadap materi mencapai 75% dan

---

<sup>9</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.247

siswa yang mendapat 70 setidaknya 75% dari jumlah seluruh siswa. Untuk memudahkan dalam mencari tingkat keberhasilan tindakan, E. Mulyani menjelaskan bahwa kualitas pembelajaran di dapat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses pembelajaran diketahui berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% anak terlibat pembelajaran.

Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif pada diri siswa seluruhnya atau sekurang-kurangnya 75%<sup>10</sup>. Jika anak sudah mencapai 75%, anak tersebut bisa dikatakan sudah berkembang sesuai yang diharapkan.



---

<sup>10</sup> E. Mulyani, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 101-102

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Deskripsi lokasi penelitian merupakan paparan atau gambaran lokasi secara keseluruhan terjadinya suatu penelitian<sup>1</sup>. Adapun deskripsi lokasi penelitian di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo sebagai berikut:

###### a. Profil Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo

Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo di dirikan pada tahun 2004 terletak di jalan poros curio-malua dilingkungan Rogo kecamatan Curio Kabupaten Enrekang dengan kode pos 91755. Taman kanak-kanak Aisyiyah Rogo ini di bawah naungan Aisyiyah. Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo dibentuk dengan tujuan membantu pemerintah dengan mendirikan sarana pendidikan terutama taman kanak-kanak sebagai salah satu lembaga Aisyiyah yang dapat menampung anak-anak dilingkungan tersebut sehingga dapat menikmati pendidikan di taman kanak-kanak secara merata dan memadai. Pada angkatan pertama Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo proses belajar masih dilaksanakan di Mesjid Darusalam Rogo karena belum ada pemasukan untuk mendirikan sekolah.

Pada tahun 2010, berdirilah semua sekolah taman kanak-kanak yang permanen dengan nama taman kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo. Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo dibawah naungan lembaga Aisyiyah, ketua Dr.Hj Rohana selama periode 2010-2015 dan digantikan oleh Hj.Sri Hasningsih pada

---

<sup>1</sup> Badriah Rahmawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan , Pertiwi 1 Raja Basa Lama*, (Skripsi: IAIN METRO, 2019), h.54

periode 2015-2020. Dan sekarang, kepala sekolah Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo adalah Ibu Hanriani S.Pd.

**b. Visi, Misi dan Tujuan Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo**

Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo memiliki Visi dan Misi dalam membangun sekolah yakni sebagai berikut:

1) Visi Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo.

Mewujudkan anak usia dini yang cerdas dan berkarakter serta memiliki kesiapan baik fisik maupun mental untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

2) Misi Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo

- a) Mengenalkan aturan dan disiplin pada anak usia dini
- b) Mengenalkan dunia sekitar
- c) Mengembangkan keterampilan kreativitas dan kemampuan yang dimiliki anak
- d) Memberikan modal pada anak-anak untuk melanjutkan keningkat pendidikan dasar.

3) Tujuan Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo.

- a) Mewujudkan anak usia dini yang cerdas dan berkarakter serta memiliki kesiapan baik fisik maupun mental untuk memasuki pendidikan lebih lanjut
- b) Mengenalkan peraturan dan disiplin pada anak usia dini
- c) Mengenalkan dunia sekitar untuk mengembangkan keterampilan kreativitas dan kemampuan yang dimiliki anak<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Sumber data: *Dokumen Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo, 2020-2021*

**c. Data Pendidik Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo**

Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo memiliki 1 kepala sekolah dan 3 pendidik yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 5.**

**Data guru Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>TEMPAT/TANGGAL LAHIR</b>	<b>PENDIDIKAN TERAKHIR</b>	<b>TMT</b>
1	Hanriani, S.Pd	Rogo, 02-03-1969	S1 Juli 1991	01-09-2004
2	Surianti	Rogo, 24-09-1969	SMA 1989	01-01-2006
3	Wirna Mustari, SE	Rogo, 24-09-1984	S1 Mei 2012	01-01-2016
4	Mutmainnah	Rogo, 15-12-1984	DII 2009	01-01-2017

**d. Kondisi Sarana dan Prasarana**

**Tabel 6.**

**Sarana dan Prasarana Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo**

<b>No</b>	<b>Sarana</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kondisi</b>		
			<b>Baik</b>	<b>Rusak Berat</b>	<b>Rusak Ringan</b>
1	Kelas	1	1	-	1
2	Kamar Mandi	2	1	-	1
3	Ayunan	1	1	-	-
4	Prosotan	1	1	-	-
5	Papan Tulis	2	1	-	1
6	Meja	23	18	3	5

Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo mempunyai jumlah 20 anak. 8 anak dikelompok A dan 12 anak dikelompok B. Pada anak kelompok A, 5 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Sedangkan kelas B, 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan<sup>3</sup>.

## 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo pada anak usia 5-6 tahun. Hal yang diteliti adalah pengembangan kreativitas anak kelompok B yang sudah berjalan dengan baik atau masih perlu diberikan sebuah tindakan. Dalam proses pembelajaran guru hanya mengerjakan, menunjukan dan menjelaskan sehingga anak kurang memahami apa yang dijelaskan gurunya. Dalam pengembangan kreativitas melalui metode bermain peran, guru menjelaskan kurang dalam penerapan metode tersebut dikarenakan guru lebih ke pengajaran metode ceramah, membaca serta menulis. Metode ceramah, membaca dan menulis lebih diterapkan guru dengan alasan karena kelas B sudah siap memasuki Sekolah Dasar (SD) dan harus diberikan bekal seperti membaca dan menulis sehingga metode bermain peran kurang diterapkan untuk mengembangkan kreativitas anak. Guru juga menjelaskan pengembangan kreativitas diterapkan kepada anak akan tetapi menggunakan metode yang lain bukan metode bermain peran, banyak hal yang dapat membentuk kreativitas anak.

Metode Bermain Peran di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo sebelum peneliti melakukan penelitian masih kurang Sehingga peneliti memberikan tindakan dalam menerapkan metode bermain peran dengan menggunakan 2 macam permainan peran seperti berperan menirukan anggota keluarga dan peran menirukan profesi guru. Peran yang telah di pilih, sering mereka lihat sebelumnya. Dari pemilihan peran yang

---

<sup>3</sup> Sumber data: *Dokumen Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo, 2020-2021*

mudah akan mempengaruhi kreativitas anak dalam membayangkan suatu peran yang akan mereka mainkan nantinya. Hal tersebut dapat dilihat dari anak didik yang belum menunjukkan tingkat pengembangan kreativitas dari 7-12 anak, sedangkan tingkat keberhasilan harus mencapai 75% dari jumlah anak. Dengan demikian peneliti harus memberikan tindakan dalam pengembangan kreativitas anak menggunakan metode bermain peran selama penelitian agar bekal yang akan diterima anak lebih banyak dan dapat bermanfaat nantinya.

Selama penelitian berlangsung ada beberapa perubahan yang dilakukan oleh guru dalam mengajar bersama peneliti agar pengembangan kreativitas anak lebih meningkat dengan cara menerapkan metode bermain peran yang lebih baik pada anak. Adapun hasil data yang peneliti kumpulkan saat penelitian di laksanakan sebagai berikut:

**a. Hasil data Pra-Tindakan**

Penelitian di laksanakan di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan persiapan agar persiapan tindakan dalam terlaksana dengan baik. Kegiatan pra-tindakan di mulai pada tanggal 1 September 2021 dan setelah memperoleh surat izin meneliti dari Badan Penanaman Modal di Enrekang serta sudah ada izin dari IAIN Parepare. Adapun hal yang di teliti adalah pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo. Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

Peneliti melakukan kegiatan pengujian atau kegiatan pra-siklus. Kegiatan penelitian awal bertujuan untuk mengetahui kreativitas anak dan mengetahui sejauh mana pemahaman anak dengan metode bermain peran. Kegiatan pra-siklus diikuti

oleh 12 anak dan berlangsung dengan baik. Setelah melakukan kegiatan pra-siklus, peneliti melakukan koreksi terhadap hasil peningkatan kreativitas anak yang dapat dilihat pada tabel dengan hasil yang diperoleh dengan menggunakan rumus:  $Pi = \frac{f}{n} \times 100\%$  sebagai berikut:

**Tabel 7.**

**Hasil observasi kreativitas anak melalui metode bermain peran pada Pra-Tindakan**

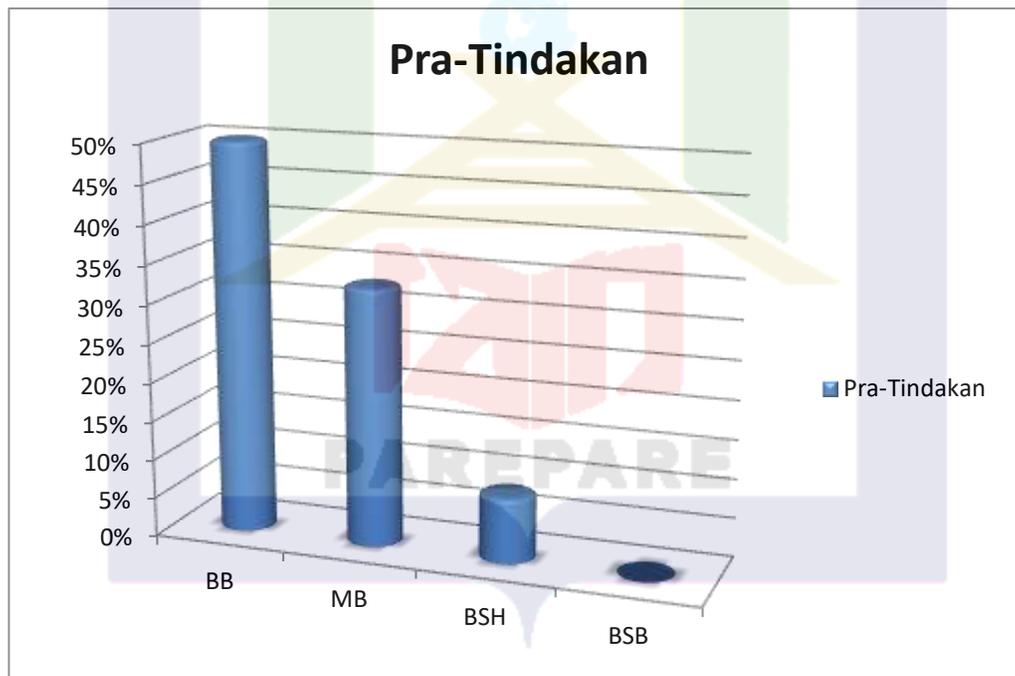
NO	Nama Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	Alifah Salsabila	8	66	BSH
2	Nailah Humaira	6	50	MB
3	Ahmad Gibran	4	33	BB
4	Amira Miranda	4	33	BB
5	Naufal Nazirul Azrofi	5	41	MB
6	Muh.Khalil Al-fatih	7	58	MB
7	Khairun Nissa	6	50	BB
8	Afrilia Azzahra	3	25	BB
9	Adam Zaki Maulana	3	25	BB
10	Adiba Zakilah	7	58	MB
11	Azka Arkan Al-fatih	3	25	BB
12	Muhammad Fadil	7	58	BB
	<b>Jumlah Nilai</b>		522	
	<b>Rata-rata</b>		43	MB

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal pengembangan kreativitas anak diperoleh nilai rata-rata 43%. Belum terdapat anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Kesimpulannya adalah dari 12 anak yang mengikuti kegiatan pra-siklus, ada 1 anak (8.3%) yang berkembang sesuai harapan, sedangkan anak yang mulai berkembang sebanyak 4 anak (33%) dan anak yang belum berkembang sebanyak 6 anak (50%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kreativitas anak belum berkembang dengan baik.

**Gambar 3.**

**Grafik pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran Pra-Tindakan**



## **b. Hasil data Siklus I**

Siklus 1 terdiri dari 2 pertemuan dengan tema Keluarga dengan anak memerankan anggota keluarga. Berikut siklus 1 pada pertemuan pertama:

### **1) Perencanaan**

Setelah mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui bermain peran pada pra-tindakan, maka peneliti menyusun tindakan selanjutnya untuk meningkatkan kreativitas anak menjadi lebih baik dari sebelumnya. Kemudian peneliti bertindak sebagai guru dan memulai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran serta menyusun tindakan siklus I. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan tindakan sebagai berikut:

- a) Menyusun Rpph bertema keluarga
- b) Peneliti menyusun peran dengan sub tema anggota keluarga
- c) Mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan.
- d) Peneliti memberikan arahan kepada anak sehingga anak mengerti aturan dan cara bermain peran dengan indikator kreativitas yang ingin dikembangkan oleh peneliti.
- e) Peneliti memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan bermain peran sehingga anak merespon dengan menjawab pertanyaan yang diberikan.
- f) Mempersiapkan lembar observasi pengembangan kreativitas anak.

### **2) Pelaksanaan**

Pemberian tindakan dilakukan dengan cara anak memperagakan langsung peran yang sesuai dengan apa yang dilakukan sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan merupakan tahanan pengembangan dan pelaksanaan tindakan yang telah disusun pada tahap perencanaan. Sebelum memulai kegiatan peneliti membuka pembelajaran

dengan mengucapkan salam, berdoa dan bernyanyi. Kegiatan yang dilakukan dengan upaya untuk mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan metode bermain peran, sebagai berikut:

- a) Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada anak
- b) Peneliti memberikan motivasi pada anak dengan upaya anak tertarik dengan kegiatan yang akan dilakukan
- c) Kemudian peneliti membagi peran yang akan diperagakan sehingga anak antusias dalam kegiatan bermain peran.
- d) Peneliti dan guru mengarahkan anak dalam permainan peran.

### 3) Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dibantu oleh guru dengan menggunakan lembar observasi. Peneliti memperoleh hasil bahwa anak terlihat masih malu-malu saat bermain peran, ada beberapa anak yang masih diarahkan peneliti dan guru, serta masih ada beberapa anak yang sibuk dengan aktifitas yang lain. Selanjutnya paparan data pada siklus I yang diperoleh berdasarkan hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 8.**

**Data pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran pada siklus I pertemuan 1**

NO	Nama Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	Alifah Salsabila	8	66	BSH
2	Nailah Humaira	7	58	MB
3	Ahmad Gibran	4	33	BB
4	Amira Miranda	5	41	MB

Lanjutan Tabel 8.

5	Naufal Nazirul Azrofi	6	50	MB
6	Muh.Khalil Al-fatih	7	58	MB
7	Khairun Nissa	6	50	MB
8	Afrilia Azzahra	4	33	MB
9	Adam Zaki Maulana	4	33	BB
10	Adiba Zakilah	7	58	MB
11	Azka Arkan Al-fatih	4	33	BB
12	Muhammad Fadil	8	66	BSH
	<b>Jumlah Nilai</b>		579	
	<b>Rata-rata</b>		48	MB

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa perkembangan kreativitas anak melalui bermain peran pada siklus I pertemuan pertama mendapatkan sedikit peningkatan dengan nilai 48%.

Penjelasan tambahan mengenai tabel di atas adalah Alifah mendapatkan jumlah skor nilai 8 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Naila mendapatkan jumlah skor nilai 7 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 2

yang tergolong mulai berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 2 yang mulai berkembang. Gibran mendapatkan jumlah skor nilai 4 yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang.

Amira mendapatkan jumlah skor nilai 5 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang. Naufal mendapatkan jumlah skor nilai 6 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Khalil mendapatkan jumlah skor nilai 7 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 2 yang tergolong belum berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang.

Kemudian Nissa mendapatkan jumlah skor nilai 6 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Afrilia mendapatkan jumlah skor nilai 4 yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang. Adam mendapatkan jumlah skor nilai 4 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 1 dan tergolong belum berkembang, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang. Adibah mendapatkan jumlah skor nilai 7 yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Azka mendapatkan jumlah skor nilai 4 yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 1 yang tergolong

belum berkembang. Fadil mendapatkan jumlah skor nilai 8 yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan.

Dari 12 anak yang mengikuti kegiatan tindakan siklus I pertemuan pertama, ada 3 orang anak (25%) yang belum berkembang dikarenakan anak susah diatur atau sibuk dengan aktifitas lain dan salah satu anak pemalu bertemu dengan orang baru yang harus diberikan pembiasaan kepada anak tersebut. Selanjutnya anak yang mulai berkembang berjumlah 7 anak (58%) sedangkan berkembang sesuai harapan ada 2 anak (16%). Belum terdapat anak yang berkembang sangat baik.

#### **4) Refleksi**

Pada tahap ini, guru dan peneliti mencari dan mencatat kelemahan yang terdapat di siklus I pada pertemuan pertama. Dapat dilihat pada poin sebagai berikut:

- a) Peneliti masih belum bisa mengatur anak dengan baik, sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif pada tahap pembagian peran.
- b) Perhatian beberapa anak masih di aktivitas lain tidak memperhatikan saat peneliti menjelaskan mengenai peran yang akan dimainkan
- c) Saat anak sudah berperan, masih ada anak yang keluar dari pembahasan dan menangis karena malu.
- d) Beberapa anak laki-laki mengganggu anak perempuan saat bermain peran sehingga ada anak yang malas melanjutkan bermain perannya bahkan ada yang menangis.

Untuk melanjutkan ke siklus I pertemuan kedua, peneliti perlu menciptakan kondisi kelas yang kondusif agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, peneliti perlu mengawasi anak dan membimbing anak yang mengalami kesulitan saat bermain peran, peneliti memberikan motivasi pada anak agar perhatian anak tertuju pada pembelajaran, dan memberikan semangat pada anak agar percaya diri saat bermain peran berlangsung. Selanjutnya paparan tindakan siklus I pertemuan kedua sebagai berikut:

### **1) Perencanaan**

Langkah-langkah yang dipersiapkan di siklus I pertemuan kedua sebagai berikut:

- a) Menyusun Rpph dengan tema Keluarga sama halnya pada Rpph siklus I pertemuan pertama. Peneliti masih menggunakan tema seperti di siklus I pertemuan pertama dikarenakan peneliti mengharapkan anak mendapatkan pembiasaan dengan menggunakan tema yang sama yaitu memerankan anggota keluarga.
- b) Memberikan arahan kepada anak agar anak mengerti aturan dan cara bermain peran dengan indikator kreativitas yang ingin dikembangkan oleh peneliti.
- c) Menyiapkan lembar observasi
- d) Menyiapkan alat dan bahan

### **2) Pelaksanaan**

Dalam tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan perencanaan yang sudah disusun. Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak anak untuk berdoa. Setelah berdoa selesai, peneliti membuka kegiatan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Peneliti memberikan lagu pada anak yang sudah dihapal sebelumnya agar anak semangat dalam belajar
- b) Peneliti bertanya kabar hari ini dan apakah anak sudah hapal dengan peran yang diperankan sebelumnya.
- c) Peneliti menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan sekaligus memberi contoh kepada anak bagaimana itu bermain peran bersama dengan salah satu guru.
- d) Guru mengajak semua anak untuk naik ke atas dengan menghapal peran masing-masing
- e) Selanjutnya anak memerankan peran bersama teman yang sudah dibagi oleh peneliti dan guru.
- f) Saat kegiatan bermain peran berlangsung, peneliti mengisi lembar observasi dengan melihat perkembangan apa saja yang sudah meningkat dari pertemuan sebelumnya.
- g) Kegiatan bermain peran sudah selesai, anak diberikan motivasi untuk pembelajaran selanjutnya dengan memberikan hadiah bagi anak yang semangat dalam belajar.

### 3) Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dibantu oleh guru dengan menggunakan lembar observasi. Peneliti memperoleh hasil bahwa anak sudah mulai berkembang dari pertemuan sebelumnya saat bermain peran, ada beberapa anak yang sudah berkembang dengan baik dan terdapat beberapa masih diarahkan peneliti dan guru. Dengan perkembangan yang baik ini, peneliti mengharapkan anak dapat berkembang dengan sangat baik di pertemuan siklus berikutnya. Selanjutnya paparan

data pada siklus I yang diperoleh berdasarkan hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 9.**  
**Data pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran pada siklus I pertemuan 2**

NO	Nama Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	Alifah Salsabila	10	83	BSB
2	Nailah Humaira	9	75	BSH
3	Ahmad Gibran	6	50	MB
4	Amira Miranda	5	41	MB
5	Naufal Nazirul Azrofi	7	58	MB
6	Muh.Khalil Al-fatih	7	58	MB
7	Khairun Nissa	6	50	MB
8	Afrilia Azzahra	6	50	MB
9	Adam Zaki Maulana	5	41	BB
10	Adiba Zakilah	8	66	BSH
11	Azka Arkan Al-fatih	5	41	BB
12	Muhammad Fadil	9	75	BSH
	<b>Jumlah Nilai</b>		688	
	<b>Rata-rata</b>		57	MB

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa perkembangan kreativitas anak melalui bermain peran pada siklus I mendapatkan peningkatan dengan nilai 57%. Anak sudah mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan.

Penjelasan tambahan mengenai tabel di atas adalah Alifah mendapatkan jumlah skor nilai 10 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 3 yang tergolong sangat baik. Naila mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 3 yang berkembang sesuai harapan. Gibran mendapatkan jumlah skor nilai 6 yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang.

Amira mendapatkan jumlah skor nilai 5 yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang. Naufal mendapatkan jumlah skor nilai 7 yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 2

yang tergolong mulai berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Khalil mendapatkan jumlah skor nilai 7 yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 2 yang tergolong belum berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang.

Kemudian Nissa mendapatkan jumlah skor nilai 6 yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Afrilia mendapatkan jumlah skor nilai 6 yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Adam mendapatkan jumlah skor nilai 5 yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang. Adibah mendapatkan jumlah skor nilai 8 yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan

mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Azka mendapatkan jumlah skor nilai 5 yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang. Fadil mendapatkan jumlah skor nilai 9 yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan.

Dari 12 anak yang mengikuti kegiatan tindakan siklus I pertemuan, ada 2 orang anak (16%) yang belum berkembang dikarenakan anak pertama susah diatur atau sibuk dengan aktifitas lain dan anak satunya pemalu. Selanjutnya anak yang mulai berkembang berjumlah 6 anak (50%) sedangkan berkembang sesuai harapan ada 3 anak (25%) dan berkembang sangat baik, 1 orang anak (8,3%). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kreativitas anak melalui bermain peran mulai berkembang dengan baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 10.

**Rekapitulasi pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran  
pada Siklus I pertemuan kedua**

Persentase	Jumlah anak	Skor	Ket
80%-100%	1	8,3%	BSB
60%-79%	3	25%	BSH
40%-59%	6	50%	MB
0%-39%	2	16%	BB

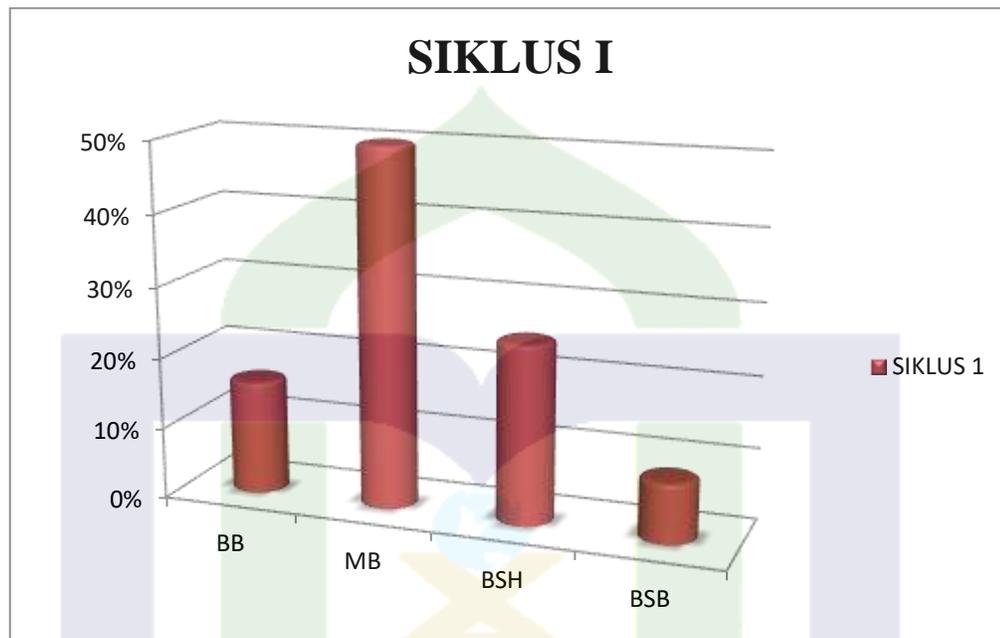
Pada tabel diatas, peneliti menghitung persentasi keberhasilan pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran secara Klasikal atau Persentase Kemampuan Klasikal (PKK), yaitu:

$$\text{PKK: } \frac{\sum \text{anak yang mengalami peningkatan} \geq 75}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

$$\text{PKK: } \frac{3}{12} \times 100\% = 25\%$$

Dengan demikian dapat disimpulkan pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran secara klasikal belum tercapai. Dari hasil pengamatan pengembangan kreativitas anak pada siklus I dapat dilihat pada grafik sebagai berikut:

**Gambar 4.**  
**Grafik pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran pada siklus I**



#### 4) Refleksi

Dari pengamatan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas melalui metode bermain peran masih rendah tetapi pengembangan di siklus I sudah menunjukkan peningkatan yang cukup baik dilihat dari perbandingan data pada pra-tindakan. Hasil refleksi pada siklus I sebagai berikut:

- a) Pada pertemuan pra-tindakan, siklus I pertemuan pertama hingga siklus I pertemuan kedua, respon anak atas kehadiran peneliti sangat baik.
- b) Kreativitas anak melalui bermain peran sudah ada peningkatan selama 3 kali pertemuan. Anak-anak sudah memasuki kategori mulai berkembang.

- c) Ada beberapa anak yang malu serta overaktif saat pengembangan kreativitas dilakukan.

### **c. Hasil Data Siklus II**

#### **1) Perencanaan**

Pada tahap tindakan siklus II ini, peneliti mengamati anak dengan menggunakan lembar observasi yang sudah ada tanpa mengganggu proses belajar anak. Dengan lembar observasi memudahkan peneliti membedakan data yang terdapat pada pra-tindakan, siklus I serta siklus II. Kegiatan pada siklus II tetap menggunakan metode bermain peran dengan melihat peningkatan di Siklus II ini. Maka yang dilakukan peneliti adalah:

- a) Peneliti menyusun peran dengan tema keluarga atau profesi dalam keluarga.
- b) Peneliti memberikan ransangan kepada anak dengan tujuan agar anak dapat semangat dan serius dalam pembelajaran kali ini. Dalam hal ini peneliti membuat permainan dengan memancing rasa ingin tahu anak dan jika anak yang serius dan semangat dalam pembelajaran Siklus II ini, peneliti memberikan sesuatu yang anak sukai.

#### **2) Pelaksanaan**

Peneliti mempersiapkan diri agar penelitian berlangsung lebih baik dari sebelumnya. Sebelum memulai kegiatan peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dan bernyanyi, Peneliti menyelaskan tentang apa yang akan dipraktekan, sesuai dengan indikator yang ingin dicapai, dan Peneliti dan guru memantau dan melihat permainan bermain peran yang dilakukan oleh anak.

### 3) Pengamatan

Pada siklus II, peneliti mempersiapkan penelitian dibantu oleh guru melakukan observasi untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak pada metode bermain peran dan ada peningkatan yang dialami anak pada siklus II ini. Hasil yang diperoleh yaitu:

- a) Anak sudah dapat merespon apa yang disampaikan oleh peneliti dengan baik.
- b) Anak sudah mengenal peneliti dengan baik sehingga kali ini anak bersemangat dan tidak ada rasa malu lagi dalam bermain peran.
- c) Anak dapat bermain peran dengan lebih baik dari siklus I.

Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran pada siklus II, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 11.**

**Data pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran pada siklus II**

NO	Nama Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	Alifah Salsabila	12	100	BSB
2	Nailah Humaira	11	91	BSB
3	Ahmad Gibran	9	75	BSH
4	Amira Miranda	8	66	MB
5	Naufal Nazirul Azrofi	10	83	BSB
6	Muh.Khalil Al-fatih	10	83	BSB
7	Khairun Nissa	9	75	BSH
8	Afrilia Azzahra	10	83	BSB

9	Adam Zaki Maulana	9	75	BSH
---	-------------------	---	----	-----

Lanjutan Tabel 11.

10	Adiba Zakilah	10	83	BSB
11	Azka Arkan Al-fatih	8	66	MB
12	Muhammad Fadil	11	91	BSB
	<b>Jumlah Nilai</b>		971	
	<b>Rata-rata</b>		80	BSB

Dari tabel diatas dapat dilihat perkembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran pada siklus II mendapatkan peningkatan 71% anak berkembang sesuai harapan.

Penjelasan tambahan mengenai tabel di atas adalah Alifah mendapatkan jumlah skor nilai 12 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik. Naila mendapatkan jumlah skor nilai 11 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 3 yang berkembang sesuai harapan. Gibran mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 4 dan

tergolong berkembang sangat baik, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang.

Amira mendapatkan jumlah skor nilai 8 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Naufal mendapatkan jumlah skor nilai 10 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik. Khalil mendapatkan jumlah skor nilai 10 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik.

Kemudian Nissa mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan

anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan. Afrilia mendapatkan jumlah skor nilai 10 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sangat baik. Adam mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Adibah mendapatkan jumlah skor nilai 10 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan. Azka mendapatkan jumlah skor nilai 8 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Fadil mendapatkan jumlah skor nilai 11 dari 3 indikator yaitu anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik,

anak mampu memahami peran yang dimainkan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan anak mampu memainkan peran yang diberikan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik.

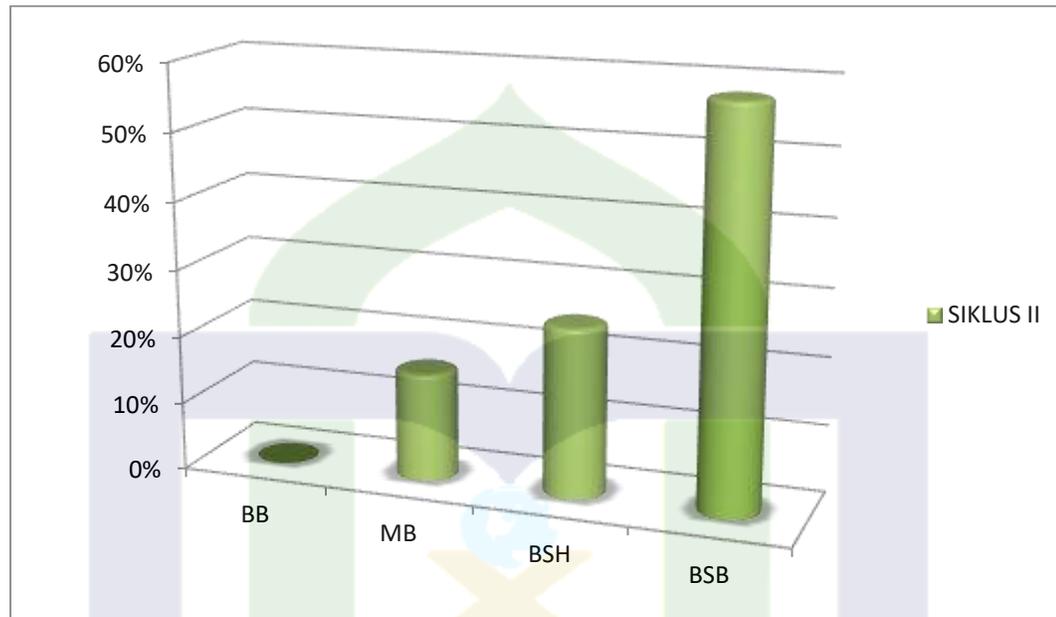
Dari 12 anak yang mengikuti tindakan siklus II, terdapat 2 anak (16%) yang mulai berkembang, kedua anak tersebut sudah mulai memunculkan peningkatan dari siklus sebelumnya. Selanjutnya anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 3 anak (25%) dan anak yang berkembang sangat baik berjumlah 7 anak (58%). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kreativitas anak melalui bermain peran sudah berkembang sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 12.**  
**Rekapitulasi pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran pada Siklus II**

Persentase	Jumlah anak	Skor	Ket
80%-100%	7	58%	BSB
60%-79%	3	25%	BSH
40%-59%	2	16%	MB
0%-39%	-	-	-

Dari hasil pengamatan perkembangan kreativitas anak pada siklus II dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:

**Gambar 5.**  
**Grafik pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran pada siklus II**



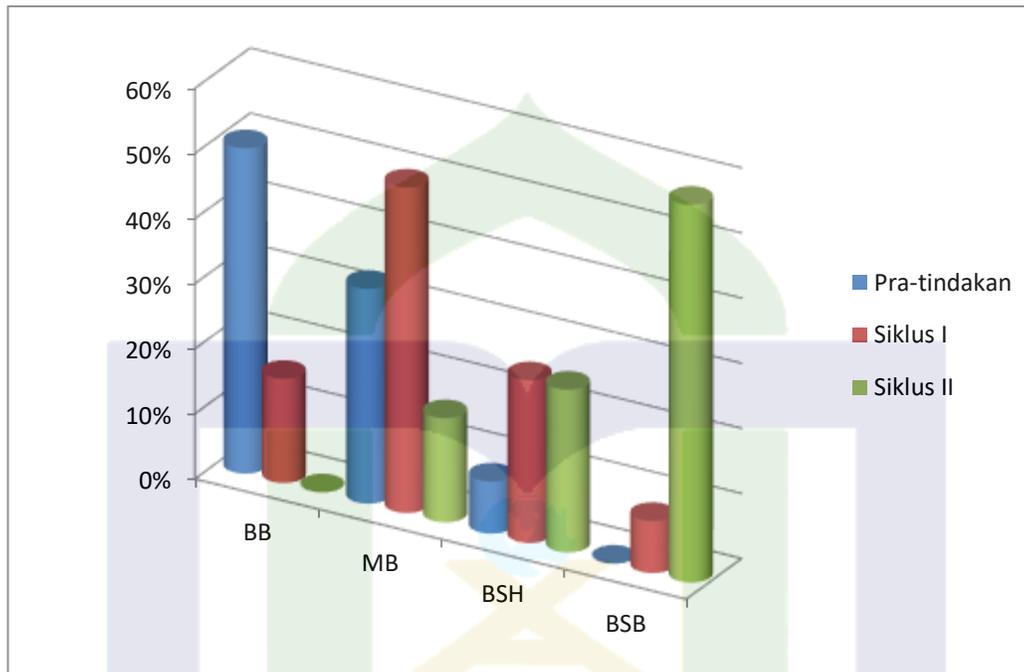
Selanjutnya rangkuman hasil anak dari pra-tindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 13.**

**Rangkuman hasil anak yang mengalami perkembangan**

<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah anak</b>		
	Pra-tindakan	Siklus I	Siklus II
Berkembang dengan baik	0	1	7
Berkembang sesuai harapan	1	3	3
Mulai berkembang	4	6	2
Belum berkembang	6	2	0

**Gambar 6.**  
**Grafik kreativitas anak melalui metode bermain peran yang mengalami perkembangan**



Pada gambar grafik diatas, dapat ditarik kesimpulan persentasi keberhasilan pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran secara Klasikal atau Persentase Kemampuan Klasikal (PKK), yaitu:

$$\text{PKK: } \frac{\sum \text{anak yang mengalami peningkatan} \geq 75}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

$$\text{PKK: } \frac{10}{12} \times 100\% = 83\%$$

#### 4) Refleksi

Dari pengamatan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas melalui metode bermain peran sudah mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil data pengamatan pada

siklus I dengan rata-rata 50% sedangkan pada siklus II rata-rata 80%. Oleh karena itu peneliti sudah tidak melaksanakan siklus berikutnya dengan penggunaan metode bermain peran. Untuk mengetahui pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran dari Pra-tindakan, siklus I dan Siklus II, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

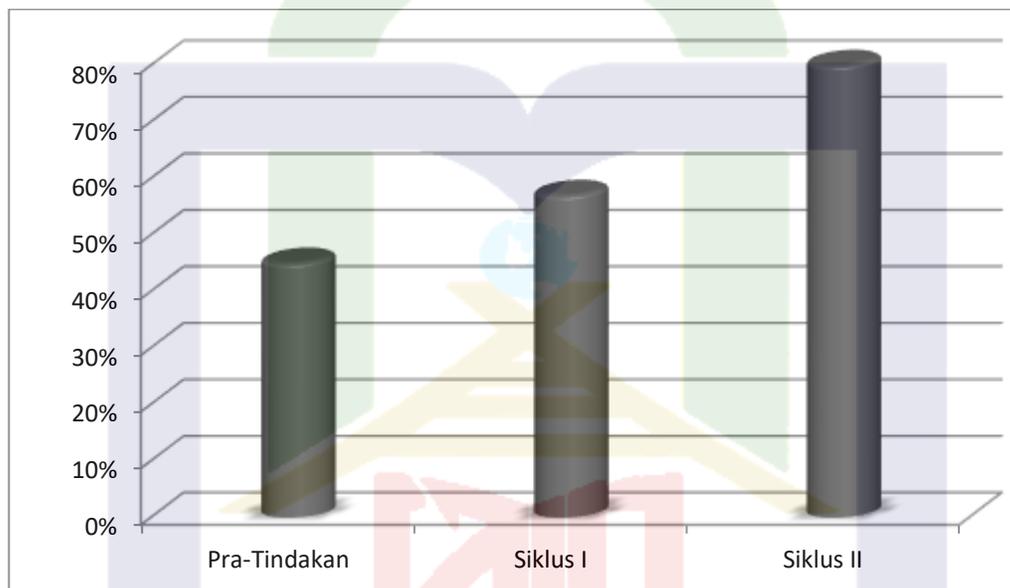
**Tabel 14.**  
**Pengembangan Kreativitas anak melalui metode bermain peran dari Pra-Tindakan, Siklus I, dan Siklus II**

NO	Nama Anak	Pra-tindakan	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Alifah Salsabila	66	83	100	Meningkat
2	Nailah Humaira	50	75	91	Meningkat
3	Ahmad Gibran	33	50	75	Meningkat
4	Amira Miranda	33	41	66	Meningkat
5	Naufal Nazirul Azhori	41	58	83	Meningkat
6	Muh.Khalil Al-fatih	58	58	83	Meningkat
7	Khairun Nissa	50	50	75	Meningkat
8	Afrilia Azzahra	25	50	83	Meningkat
9	Adam Zaki Maulana	25	41	75	Meningkat
10	Adiba Zakilah	58	66	83	Meningkat
11	Azka Arkan Al-fatih	25	41	66	Meningkat
12	Muhammad Fadil	58	75	91	Meningkat
	Jumlah nilai	522	688	971	Meningkat
	Nilai rata-rata	43	57	80	Meningkat

Berdasarkan pada tabel diatas, dapat dilihat adanya peningkatan pada pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran dimulai dari Pra-tindakan sampai Siklus I dan Siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

**Gambar 7.**

**Grafik pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran**



### **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pada Pelaksanaan siklus I dilakukan penelitian dengan menggunakan metode bermain peran. Penelitian ini langsung melibatkan anak kelas B di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo. Bermain peran mampu mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun dapat berkembang menjadi lebih baik. Hasil dari siklus I pertemuan 1 diperoleh data kreativitas anak masih rendah. siklus I pertemuan pertama mendapatkan sedikit peningkatan dengan nilai 48%. Anak sudah mulai berkembang

dan beberapa anak sudah berkembang sesuai harapan. Dari 12 anak yang mengikuti kegiatan tindakan siklus I pertemuan pertama, ada 3 orang anak (25%) yang belum berkembang dikarenakan anak susah diatur atau sibuk dengan aktifitas lain dan salah satu anak pemalu bertemu dengan orang baru yang harus diberikan pembiasaan kepada anak tersebut. Selanjutnya anak yang mulai berkembang berjumlah 7 anak (58%) sedangkan berkembang sesuai harapan ada 2 anak (16%). Belum terdapat anak yang berkembang sangat baik. Pada siklus I pertemuan kedua, dari 12 anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik ada 1 anak (8.3%) sedangkan berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak (25%). Kemudian yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 6 anak (50%) dan belum berkembang sebanyak 2 anak (16%). Untuk presentase klasikalnya diperoleh 25%.

Pada siklus II dilaksanakan penelitian dengan memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk memperoleh peningkatan yang maksimal. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, Dari 12 anak terdapat 7 anak (58%) yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sedangkan berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak (41.6%), serta anak yang masih dalam kriteria mulai berkembang sebanyak 2 anak (16%). Untuk persentasenya klasikal di peroleh 83%.

Dari penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa rata-rata anak sudah mengalami perkembangan. Perkembangan kreativitas anak memperlihatkan bahwa dengan bermain peran menjadikan pembelajaran lebih efisien, jika digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak. Dengan demikian, bermain peran merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang penelitian yang peneliti lakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode Bermain Peran kelas B di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo sebelum peneliti melakukan penelitian masih kurang karena guru lebih berpatokan pada metode ceramah serta metode membaca dan menulis untuk mendapatkan kreativitas anak sedangkan pengembangan metode bermain peran untuk mengembangkan kreativitas anak kurang untuk diterapkan Sehingga peneliti memberikan tindakan dalam menerapkan metode bermain peran dengan menggunakan 2 macam permainan peran seperti berperan menirukan anggota keluarga dan peran menirukan profesi guru. Peran yang telah di pilih, sering mereka lihat sebelumnya. Dari pemilihan peran yang mudah akan mempengaruhi kreativitas anak dalam membayangkan suatu peran yang akan mereka mainkan nantinya.
2. Pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran mengalami peningkatan, yang dapat dilihat pada hasil data sebagai berikut:
  - a. Pada Pra-tindakan dari 12 anak, belum ada yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik karena anak belum ada yang mencapai nilai 4 dari 3 indikator yang ada , sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan ada 1 anak (8.3%). Kemudian anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 4 anak (33%) dan yang memperoleh kriteria belum berkembang sebanyak 6 anak (50%).

- b. Pada pelaksanaan siklus I pertemuan pertama mendapatkan sedikit peningkatan dengan nilai 48%. Dari 12 anak yang mengikuti kegiatan tindakan siklus I pertemuan pertama, ada 3 orang anak (25%) yang belum berkembang. Selanjutnya anak yang mulai berkembang berjumlah 7 anak (58%) sedangkan berkembang sesuai harapan ada 2 anak (16%). Belum terdapat anak yang berkembang sangat baik., diperoleh data kreativitas anak sudah mulai meningkat. Siklus I pertemuan kedua dari 12 anak, yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik ada 1 anak (8.3%) sedangkan berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak (25%). Kemudian yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 6 anak (50%) dan belum berkembang sebanyak 2 anak (16%). Untuk presentase klasikalnya diperoleh 25%.
- c. Pada siklus II dilaksanakan penelitian dengan memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk memperoleh peningkatan yang maksimal. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, Dari 12 anak terdapat 7 anak (58%) yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sedangkan berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak (41.6%), serta anak yang masih dalam kriteria mulai berkembang sebanyak 2 anak (16%). Untuk persentasenya klasikal di peroleh 83%.
- d. Pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran mengalami peningkatan yang pesat. Melalui kegiatan bermain peran, kreativitas anak akan berkembang. Anak-anak menirukan peran yang mereka mainkan dengan kreativitas mereka tanpa sebuah teks. Dari penerapan metode pembelajaran bermain peran yang di lakukan di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo, dapat di

simpulkan bahwa penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan kreativitas anak telah berhasil dan kreativitas anak mengalami perkembangan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, berikut beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan sebagai upaya untuk perkembangan kreativitas anak nantinya. Saran tersebut ditujukan kepada Kepala sekolah, Guru, dan Orangtua. Rincian saran sebagai berikut:

1. Kepala sekolah, diperlukan menjalin kerja sama dengan pihak lain agar fasilitas disekolah lebih meningkat seperti penyediaan media bermain peran guna mengembangkan kreativitas anak yang berkreaitif
2. Guru, sebagai guru yang bertugas untuk mencerdaskan anak. Diperlukan adanya perhatian tentang hal-hal yang dibutuhkan anak seperti halnya metode pengajaran. Guru harus mengupayakan menggunakan metode yang dapat mengembangkan kreativitas anak dalam belajar. Terlalu sering menggunakan metode lama atau metode itu-itu saja dapat menghambat kreativitas yang ada pada diri anak. Pemilihan metode baru adalah salah satu solusi untuk mengembangkan kreativitas anak. Masalah terhadap kreativitas anak bukan masalah yang mudah. Masalah tentang kreativitas harus di tangani dengan metode dan pembiasaan yang di lakukan secara berulang-ulang.
3. Penulis, bagi penulis bahwa penelitian ini dijadikan sebagai inspirasi dalam melakukan kegiatan yang berguna dibidang pendidikan, maka peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini bukanlah hasil penelitian yang sempurna. Jadi masih sangat perlu adanya peningkatan bagi peneliti selanjutnya agar memperoleh hasil penelitian yang lebih sempurna.

## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'an Al-karim.*

Adi, Taufik Susilo. 2011. *Belajar Calistung Itu Asyik*. Yogyakarta: Katalog Dalam Terbitan Agung, Triharso. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: C.V.

Asmawati, Lulus. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Akbar Sa'dun. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (Filosofi, Metodologi, dan Implementasinya)*. Malang: Surya Pena Gemilang.

Akib, Zainal, el al., eds. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, SD, TK*. Bandung: CV. YRAMA WIDYA

Akil, Muhammad Musi, el al., eds. 2017. "Efektivitas Bermain Peran Untuk Pengembangan Bahasa Anak". *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* 1.2, 93-104, Februari.

Departemen Agama RI. 2009. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Jakarta: Mawar

Djamarah, Syaiful Bahri, el al., eds. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Dduju, S, Sudjana. *Manajemen Program Pendidikan untuk Anak*. Bandung: Falah Proction

Elizabeth, B, Hurlock. 2015. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.

Gunawan, Heri. 2015. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Alfabeta.

Hadi, Sutrisno. 1990. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Penerbit FB UGM

Isbell, T Rebecca. 2007. *Creativity and The Arts with Young Children*. USA: East Tennessee State University

Julyasari, Deska Santi. 2018. *Penerapan Metode Bermain Peran dalam mengembangkan Kreativitas anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Dzakiyah Kedamaian, Antasari Bandar Lampung*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Ladouse, Gillian Porter. 2004. *Resource Book For Teachers, Role Play*. New York: Oxford University Press.

Latif, Mukhtar, el al., eds. 2004. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grub

- Mutiah, Dian. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Masgantik, el al., eds. *Pengembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mulyani, E. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marimba, D, Ahmad . 1987. *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Alma'arif.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musi, Muhammad Akil. 2014. *Efektivitas Bermain Peran Untuk Pengembangan Bahasa Anak*. Skripsi: Universitas Negeri Makassar
- Munirah. 2016. *Petunjuk Al-Quran tentang belajar dan pembelajaran*, Jurnal: UIN Alaudin Makassar Kampus II.
- Orizah, N, Afifah. 2018. *Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Al-Khairiyah Labuhan Ratu Bandar Lampung*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD, 2015. *Diktorat Pembinaan Pendidik Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Pratiwi, Ade Fuji. 2017. *Peningkatan Daya Ingat Anak Usia Dini Melalui Media Mind Mapping*. Jurnal artikel: <http://repository.unja.ac.id/2530/>
- Rachmawati, Yeni, el al., eds. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta: Kercana
- Rahmawati, Badriah. 2018. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan , Pertiwi 1 Raja Basa Lama*. Skripsi: IAIN METRO
- Sugiono, 2010. *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi, Maulida Ulfah. 2016. *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Sisdiknas No 20 tahun 2003,2005. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta Darma Bhakti

- Sujiono, Yuliani Nuraini, et al., eds. 2013. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks
- Suryandi, 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suhardjono, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Kegiatan Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sari, Indah Permata. 2017. *Mengembangkan Kreativitas anak melalui permainan melipat origami pada siswa kelompok B2*. Skripsi: IAIN Raden Intan Lampung.
- Sugiono, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta ; Bumi Aksara.
- Siska, Yulia. 2012. *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini*. Jurnal: Jakarta.
- Saputra Desi Rizkia, “Penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II SD Negeri 2 Kecemen, Klaten”. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Teras.
- .Talajan, Guntur. 2012. *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*. Yogyakarta: Laksbang.
- Uno, B, Hamzah. 2009. *Metode Pembelajaran Menciptakan Proses Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wibowo, Agus. 2002. *Pendidikan Karakter Usia Dini: Strategi Membangun Karakter di Usia Emas*. Pustaka Belajar.



**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**

LAMPIRA I

**SURAT PERMOHONAN REKOMENDASI IZIN MENELITI**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jl. Anas Bahi No. 08 Parepare 91132 telp (0421) 21307 Fax 24484  
91132 Parepare 91132 website: www.iainparepare.ac.id email: iain@iainparepare.ac.id

Nomor : B.2199/In.39.5.1/PP.00.9/08/2021  
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian  
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Bupati Enrekang  
C.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
di,-

Kab. Enrekang

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : Nurhidayah  
Tempat/Tgl. Lahir : Rogo, 25 Oktober 1998  
NIM : 17.1800.012  
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : VIII (Delapan)  
Alamat : Rogo, Desa Sumbang, Kec. Curio, Kab. Enrekang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Enrekang dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul:

**"Pengembangan Kreatifitas Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Di TK Aisyiyah Rogo Kabupaten Enrekang"**

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Agustus sampai bulan September Tahun 2021.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Parepare, 24 Agustus 2021

Mun. Dethan Thalib



Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare
2. Dekan Fakultas Tarbiyah

LAMPIRAN II

SURAT IZIN MENELITI

  
**PEMERINTAH KABUPATEN ENREKANG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
*Jl. Jenderal Sudirman Km. 3 Pinang Enrekang Telp/Fax (0420)-21079*  
**ENREKANG**

---

Nomor : 429/DPMPTSP/IP/VIII/2021  
Lampiran : -  
Perihal : Izin Penelitian

Enrekang, 25 Agustus 2021  
Kepada  
Yth. Kepala TK Aisyiyah Rogo  
Di-  
Kec. Curio

Berdasarkan surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Nomor: B.2199/In.39.5.1/PP.00.9/06/2021, tanggal 24 Agustus 2021, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : **Nurhidayah**  
Tempat Tanggal Lahir : Rogo, 25 Oktober 1998  
Instansi/Pekerjaan : Mahasiswi  
Alamat : Rogo Desa Sumbang Kec. Curio

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul: **"Pengembangan Kreatifitas Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak di TK Aisyiyah Kabupaten Enrekang"**.

Dilaksanakan mulai, Tanggal 25 Agustus 2021 s/d 25 September 2021

Pengikut/Anggota : -

Pada Prinsipnya dapat menyetujui kegiatan tersebut diatas dengan ketentuan:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan harus melaporkan diri kepada Pemerintah/Instansi setempat.
2. Tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan.
3. Mentaati semua peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas fotocopy hasil Skripsi kepada Bupati Enrekang Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Enrekang.

Demikian untuk mendapat perhatian

A.n. BUPATI ENREKANG  
Pjt. Kepala DPM PTSP Kab. Enrekang

  
**SYAMSUDDIN, S.Pt. M.Si**  
Pangkat Pembina Tk. I  
Nip. 19710115 200003 1 007

Tembusan Yth :

1. Bupati Enrekang (Sebagai Laporan).
2. Kepala BAKESBANG POL Kab. Enrekang.
3. Camat Curio.
4. IAIN Parepare.
5. Yang bersangkutan (Nurhidayah).
6. Peninggal.

LAMPIRAN III

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)**  
**TAMAN KANAK-KANAK AISIYIAH BUSTANUL ATHFAL ROGO**  
**KECAMATAN CURIO KABUPATEN ENREKANG**  
*Alamat: Rogo, Desa Sumbang, Kec. Curio, Kab. Enrekang*

---

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN  
Nomor: 03/PCA/D/TK/XI/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala sekolah Taman Kanak-Kanak (TK) Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo menerangkan bahwa:

Nama	: Nurhidayah
Nomor Induk Mahasiswa	: 17.1800.012
Perguruan Tinggi	: IAIN Parepare
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi	: Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Peran Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo Kabupaten Enrekang

Mahasiswa tersebut di atas, telah melaksanakan Penelitian Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo dari tanggal 25 Agustus s.d 25 September 2021.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rogo, 11 November 2021  
Kepala sekolah  
  
Hanriani, S.Pd



vivo Y12s

LAMPIRAN IV

LEMBAR OBSERVASI

Nama: Alifah Salsabila

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		8				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		8				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan				✓	4
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan			✓		3
Jumlah		10				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran				✓	4
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan				✓	4
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan				✓	4
Jumlah		12				

Nama: Naila Humairah

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		6				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		7				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan			✓		3
Jumlah		9				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran				✓	4
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan				✓	4
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan			✓		3
Jumlah		11				

Nama: Ahmad Gibran

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan	✓				1
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	✓				1
Jumlah		4				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan	✓				1
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	✓				1
Jumlah		4				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	✓				1
Jumlah		6				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran				✓	4
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		9				

Nama: Amira Miranda

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan	✓				1
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	✓				1
Jumlah		4				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	✓				1
Jumlah		5				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	✓				1
Jumlah		5				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		8				

Nama: Naufal Nazirul Azrofi

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	✓				1
Jumlah		5				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		6				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		7				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan				✓	4
Jumlah		10				

Nama: Muh. Khalil Al-Fatih

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		7				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		7				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		7				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan				✓	4
Jumlah		10				

Nama: Khairun Nissa

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		6				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		6				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		6				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan			✓		3
Jumlah		9				

Nama: Afrilia Azzahra

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran	✓				1
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan	✓				1
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	✓				1
Jumlah		3				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan	✓				1
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	✓				1
Jumlah		4				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		6				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan				✓	4
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan			✓		3
Jumlah		10				

Nama: Adam Zaki Mulana

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran	✓				1
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan	✓				1
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	✓				1
Jumlah		3				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran	✓				1
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	✓				1
Jumlah		4				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	✓				1
Jumlah		5				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan				✓	4
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		9				

Nama: Adibah Zakilah

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		7				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		7				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah		8				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran				✓	4
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan			✓		3
Jumlah		10				

Nama: Azka Arkan Al-Fatih

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran	✓				1
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan	✓				1
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	✓				1
Jumlah		3				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan	✓				1
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	✓				1
Jumlah		4				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	✓				1
Jumlah						5

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan		✓			2
Jumlah						8

Nama: Muhammad Fadil

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan		✓			2
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan			✓		3
Jumlah		7				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran		✓			2
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan			✓		3
Jumlah		8				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran			✓		3
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan			✓		3
Jumlah		9				

No	Item	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran				✓	4
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan			✓		3
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan				✓	4
Jumlah		11				



LAMPIRAN V

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**PADA PRA-TINDAKAN**

Hari/tanggal: Rabu/ 1 September 2021

Kelompok : B

Tema/Sub tema : Lingkunganku/Profesi kesukaanku

Waktu : 08.00-09.30

Materi: Bermain peran dengan menggunakan profesi kesukaan anak

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum belajar
4. Membaca surah-surah pendek
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Sopan kepada orangtua, guru, dan orang yang lebih tua dari kita.

Alat dan Bahan:

1. Pensil
2. Lembar observasi
3. Peralatan bermain peran
4. Buku

**A. Kegiatan Pembukaan**

1. Baris-berbaris diluar kelas
2. Mengucapkan salam

3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
4. Membaca surah surah pendek
5. Bernyanyi

**B. Kegiatan Inti**

1. Memilih profesi yang disukai
2. Bermain peran dengan profesi yang dipilih
3. Menyebutkan tugas dari masing-masing profesi

**C. Istirahat**

1. Mencuci tangan sebelum makan
2. Makan dan minum
3. Bermain bebas

**D. Kegiatan Penutup**

1. Bernyanyi
2. Menanyakan apa yang dirasakan hari ini dan hari apa besok.
3. Berdoa
4. Mengucapkan salam
5. Persiapan pulang
6. Memberikan pembiasaan selalu mengucapkan salam sebelum masuk rumah dan mencium tangan orangtua jika sampai dirumah.

**E. Penilaian**

NO	Materi	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran				
2	Anak mampu memahami peran yang				

	dimainkan				
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan				

Mengetahui,

Kepala sekolah



Hanriani, S.Pd



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### PADA SIKLUS I PERTEMUAN 1

Hari/tanggal: Senin/ 6 September 2021

Kelompok : B

Tema/Sub tema : Keluargaku/Anggota keluarga

Waktu : 08.00-09.30

Materi: Bermain peran dengan memperagakan anggota keluarga

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum belajar
4. Membaca surah-surah pendek
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Sopan kepada orangtua, guru, dan orang yang lebih tua dari kita.

Alat dan Bahan:

1. Buku cerita
2. Lembar observasi
3. Minuman
4. Peralatan bermain peran

#### A. Kegiatan Pembukaan

1. Baris-berbaris diluar kelas
2. Mengucapkan salam
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
4. Membaca surah surah pendek

5. Bernyanyi

### **B. Kegiatan Inti**

1. Peneliti menjelaskan tentang kegiatan bermain peran
2. Membagi anak beberapa kelompok dan diberikan profesi yang dimainkan
3. Bermain peran dengan profesi yang dipilih
4. Memberikan ucapan sayang kepada profesi yang dimainkan.

### **C. Istirahat**

1. Mencuci tangan sebelum makan
2. Makan dan minum
3. Bermain bebas

### **D. Kegiatan Penutup**

1. Bernyanyi
2. Menanyakan apa yang dirasakan hari ini dan hari apa besok.
3. Berdoa
4. Mengucapkan salam
5. Persiapan pulang
6. Memberikan pembiasaan selalu mengucapkan salam sebelum masuk rumah dan mencium tangan orangtua jika sampai dirumah.

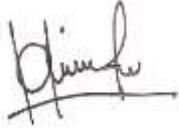
### **E. Penilaian**

<b>NO</b>	<b>Materi</b>	<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran				
2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan				

3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan				
---	---	--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala sekolah



Hanriani, S.Pd



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### PADA SIKLUS I PERTEMUAN 2

Hari/tanggal: jumat/ 10 September 2021

Kelompok : B

Tema/Sub tema : Lingkunganku/Profesi kesukaanku

Waktu : 08.00-09.30

Materi: Bermain peran dengan menggunakan anggota keluarga kakek dan nenek

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum belajar
4. Membaca surah-surah pendek
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Sopan kepada orangtua, guru, dan orang yang lebih tua dari kita.

Alat dan Bahan:

1. Buku cerita
2. Lembar observasi
3. Peralatan bermain peran
4. Buku

#### A. Kegiatan Pembukaan

1. Baris-berbaris diluar kelas
2. Mengucapkan salam
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
4. Membaca surah surah pendek

5. Bernyanyi

#### **B. Kegiatan Inti**

1. Menjelaskan mengenai kegiatan bermain peran
2. Bermain peran dengan meragakan kakek dan nenek
3. Anak dibagi untuk bermain peran di indoor dan outdoor dengan kakek ditaman sedangkan nenek membacakan cerita
4. Anak-anak bergantian untuk membaca cerita
5. Membacakan doa kepada kakek dan nenek agar selamat dunia dan akhirat

#### **C. Istirahat**

1. Mencuci tangan sebelum makan
2. Makan dan minum
3. Bermain bebas

#### **D. Kegiatan Penutup**

1. Bernyanyi
2. Menanyakan apa yang dirasakan hari ini dan hari apa besok.
3. Berdoa
4. Mengucapkan salam
5. Persiapan pulang
6. Memberikan pembiasaan selalu mengucapkan salam sebelum masuk rumah dan mencium tangan orangtua jika sampai dirumah.

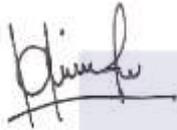
#### **E. Penilaian**

<b>NO</b>	<b>Materi</b>	<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran				

2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan				
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan				

Mengetahui,

Kepala sekolah



Hanriani, S.Pd



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### PADA SIKLUS II

Hari/tanggal: Rabu/ 15 September 2021

Kelompok : B

Tema/Sub tema : Pekerjaan/Guru

Waktu : 08.00-09.30

Materi: Bermain peran dengan memperagakan menjadi seorang guru

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum belajar
4. Membaca surah-surah pendek
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Sopan kepada orangtua, guru, dan orang yang lebih tua dari kita.

Alat dan Bahan:

1. Alat tulis
2. Buku pelajaran
3. Lembar observasi
4. Pensil warna

#### A. Kegiatan Pembukaan

1. Baris-berbaris diluar kelas
2. Mengucapkan salam
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar

4. Membaca surah surah pendek
5. Bernyanyi

**B. Kegiatan Inti**

1. Menjelaskan mengenai kegiatan bermain peran
2. Bermain peran dengan meragakan seorang guru
3. Membagikan buku pelajaran untuk mewarnai
4. Anak-anak bergantian untuk menjadi guru
5. Berterimakasih kepada guru atas kasih sayang yang diberikan

**C. Istirahat**

1. Mencuci tangan sebelum makan
2. Makan dan minum
3. Bermain bebas

**D. Kegiatan Penutup**

1. Bernyanyi
2. Menanyakan apa yang dirasakan hari ini dan hari apa besok.
3. Berdoa
4. Mengucapkan salam
5. Persiapan pulang
6. Memberikan pembiasaan selalu mengucapkan salam sebelum masuk rumah dan mencium tangan orangtua jika sampai dirumah.

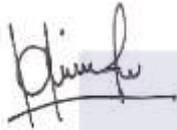
**E. Penilaian**

NO	Materi	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran				

2	Anak mampu memahami peran yang dimainkan				
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan				

Mengetahui,

Kepala sekolah



Hanriani, S.Pd



LAMPIRAN VI

DOKUMENTASI

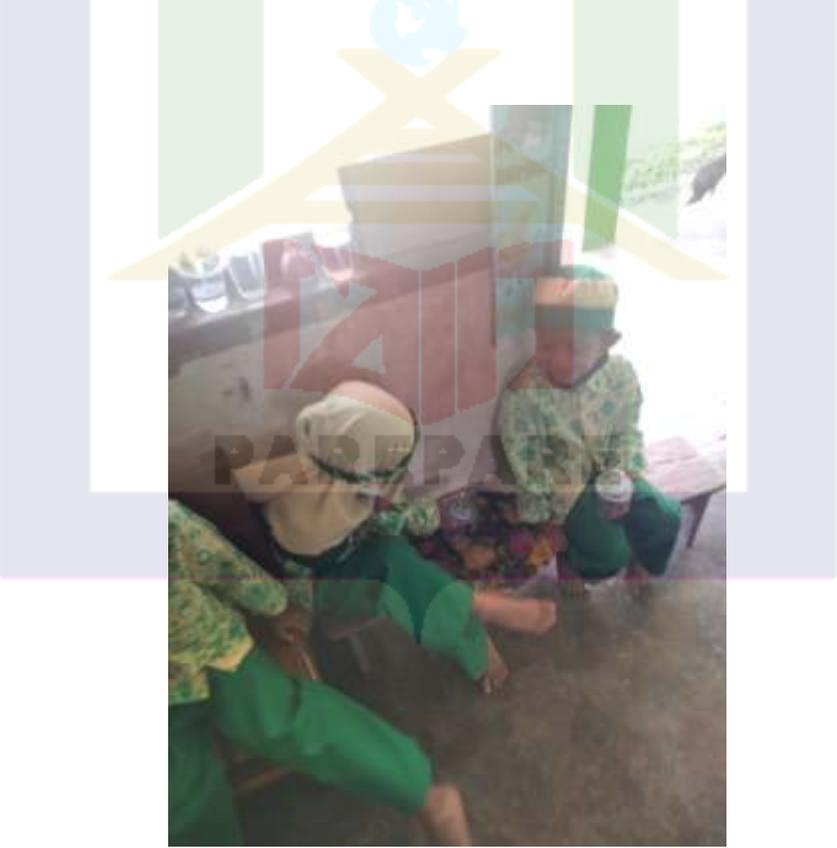




بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

- |                 |                                  |                                    |
|-----------------|----------------------------------|------------------------------------|
| Ayah dan ibu    | Adik (Laki) dan Adik (Perempuan) | Sepupu (bapak) dan Sepupu (ibu)    |
| - Halil         | - Adan                           | - Fadh                             |
| - Amira         | - Adiba                          | - Naila                            |
| Paman dan tante | Kakek dan nenek                  | Kawan (Laki) dan Kawan (Perempuan) |
| - Azka          | - Gibran                         | - Adafi                            |
| - Nissa         | - April                          | - Alifa                            |











## BIOGRAFI PENULIS



Nurhidayah adalah nama penulis skripsi ini. Lahir di Sumbang, 25 Oktober 1998. Penulis merupakan anak ke-6 dari 7 bersaudara, dari pasangan Mattana dan Samida. Penulis memulai dunia pendidikan pada tahun 2005 di SD Negeri 168 Sumbang dan lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan menengah di SMP Negeri 4 Alla dan selesai pada tahun 2014, kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Curio lulus pada tahun 2017. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan sebagai mahasiswa di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, dan mengambil Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah. Disinilah penulis mendapatkan banyak ilmu, baik formal maupun non-formal. Penulis juga memiliki hoby menulis cerita dan musik yang bisa dikatakan masuk dalam kategori berkreaitif dan juga penulis suka anak kecil. Sehingga, demi mengabadikan rasa sukanya, penulis melengkapi kuliahnya dengan menyelesaikan skripsi dengan judul yang berkaitan dengan kreativitas dan anak, yaitu “Pengembangan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Peran Pada Anak di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo”