Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora
https://publisherqu.com/index.php/pediaqu
Vol. 3, No. 4 Oktober 2024
P-ISSN:2964-7142; E-ISSN:2964-6499

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PEMBINA HKBP TARUTUNG TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

Elisabet Putriana Nainggolan[1], Uranus Zamili[2], Emmi Silvia Herlina[3]
Institut Agama Kristen Negeri Tarutung
elinainggolan200@gmail.com[1], uranuszamili87@gmail.com[2],
emmisilvia@iakntarutung.ac.id.[3]

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh metode bermain peran terhadap kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK Pembina HKBP Tarutung Tahun Pebelajaran 2024/2025, dengan populasi seluruh siswa TK Pembina HKBP Tarutung berjumlah 86 orang, sampel penelitian yaitu siswa yang berusia 5-6 tahun siswa dikelas Bulan yang berjumlah 15 orang, sehingga penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik pengambilan sampel secara nonprobability sampling. Data dikumpulkan dengan angket tertutup sebanyak 20 item yang disusun oleh penulis berdasarkan indikator variabel sesuai teori ahli. Ujicoba angket dilakukan kepada 14 responden diluar sampel penelitian, dengan menggunakan 20 butir angket pertanyaan dan setelah diujicobakan hasil validitas ujicoba angket diketahui nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ = 0,837 - 0,996 (untuk variabel X), dan $r_{hitung} > r_{tabel}$ = 0,548 - 0,828 (untuk variabel Y) dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} 0,535 maka nilai r_{xy} variabel X dan Y lebih besar dari nilai r_{tabel}, Dengan demikian angket yang valid berjumlah 20 butir pertanyaan valid dan dapat dijadikan angket penelitian. Dan reliabilitas ujicoba angket yang berada pada nilai 0,969 (untuk Variabel X) dan 0,891 (untuk variabel Y) telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji hubungan diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu 0,585>0,514, dengan uji signifikan hubungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 3,207 > 2,160, dengan uji regresi linier $\hat{Y} = \alpha+bx$ = 3,86+0,823X. Persamaan ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 3,86 maka untuk setiap penambahan variabel X (metode bermain peran) sebesar satu satuan unit maka akan terjadi penambahan variabel Y (kreativitas anak usia 5-6 tahun) sebesar 0,823 dari (variabel X), koefisien determinasi 34,25%. Artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Uji signifkan pengaruh dengan $F_{hitung}>F_{tabel}$ (6.773>4,67). Penelitian ini menyarankan kepada guru untuk senantiasa meningkatkan metode bermain peran, sehingga Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina HKBP Tarutung Tahun Pebelajaran 2024/2025 semakin lebih baik.

Kata Kunci : Metode Bermain Peran, Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Abstract

The purpose of this study is to find out how much the role play method affects the creativity of children aged 5-6 years at the HKBP Tarutung Kindergarten for the 2024/2025 Learning Year, with a population of 86 students in the HKBP Tarutung Kindergarten, the research

sample is 5-6 years old students in the Bulan class which is 15 people, so this study uses a descriptive method with a nonprobability sampling technique. Data was collected with a closed questionnaire of 20 items compiled by the author based on variable indicators according to expert theory. The questionnaire test was carried out to 14 respondents outside the research sample, using 20 questionnaire items and after being tested the validity of the questionnaire test results, it was known that the rxy value of > rtable = 0.837 - 0.996 (for variable X), and rcount > rtable = 0.548 - 0.828 (for variable Y) consulted with the rxy value of 0.535 then the rxy value of variables X and Y was greater than the rtable value, Thus, a valid questionnaire totals 20 valid questions and can be used as a research questionnaire. And the reliability of the questionnaire test which is at the value of 0.969 (for Variable X) and 0.891 (for Variable Y) has been tested for validity and reliability. The relationship test was obtained with a rtable > count of 0.585>0.514, with a significant test of the ttable > tcount relationship of 3.207 > 2.160, with a linear regression test $\hat{Y} = \alpha+bx = 3.86+0.823X$. This equation shows that in the state of the constant of 3.86, for every addition of variable X (role-playing method) of one unit, there will be an addition of variable Y (creativity of children aged 5-6 years) of 0.823 from (variable X), a coefficient of determination of 34.25%. This means that Ho is rejected and Ha is accepted. Test the significance of the influence with Fcal>Ftabel (6,773>4.67). This research suggests teachers to always improve the method of role playing, so that the creativity of children aged 5-6 years at the HKBP Tarutung Kindergarten for the 2024/2025 Learning Year is even better.
Keywords : Role Playing Method, Creativity of Children Aged 5-6 Years

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah situasi hal yang tidakam dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dimana orang tua menggantungkan harapanya agar anak didik dapat bertumbuh dengan baik dan berkembang secara wajar melalui pendidikan yang diterima dilingkungan sekolah dibawah asuhan guru melalui pengajaran. Tujuan dari pendidikan itu adalah untuk mencerdaskan kehidupan anak-anak bangsa. Untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas dibutuhkan guru-guru profesional, yaitu guru dituntut agar terus berkembang sesuai dengan kemajuan dan ilmu teknologi.

Pendidikan merupakan suatu upaya pembinaan yang dilakukan secara sadar dan terarah untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) di Indonesia. Upaya pembinaan dilakukan pada sejak usia dini baik secara formal maupun non formal yang dapat diselenggarakan pada lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan sekolah. Pendidikan berlangsung pada siapapun, kapanpun, dan dimanapun, Pendidikan terus berlangsung mulai sejak lahir hingga akhir hayat.

Setiap anak memiliki sifat yang unik dan kemampuan yang beragam mulai sejak lahir dan setiap anak memiliki kelebihan bakat dan minatnya sendiri. Seperti anak yang memiliki bakat bernyanyi, menari, mewarnai, musik, bahasa dan olahraga. Sehingga orang tua dan pendidik harus sadar terhadap setiap bakat dan kelebihan yang dimiliki anak sejak dini dan membantu anak mengembangkan bakat yang dimiliki setiap anak sehingga bakat yang dimiliki anak tidak terpendam.

Pendidikan untuk anak usia dini merupakan tahap yang harus menjadi perhatian utama bagi pemerintah, sehingga seiring dengan perkembangan aman perhatian pemerintah Indonesia terhadap pendidikan anak usia dini semakin meningkat, sehingga pemerintah menetapkan standar pendidikan khusus anak usia dini. Perhatian pemerintah semakin meningkat sejak tahun 2011, ketika diluncurkan gerakan Paudnisasi dalam rangka untuk meningkatkan perhatian, baik secara resmi maupun nonresmi. Pendidikan untuk anak usia dini merupakan jenjang pendidikan paling awal, namun memiliki dampak yang signifikan terhadap masa depan anak. Pendidikan anak usia menjadi pendidikan formal pertama bagi anak sehingga dasar bagi anak untuk mempersiapkan diri menghadapi pendidikan selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah keseluruhan langkah mengenai metode-metode yang digunakan dalam proses penelitian. Setiap penelitian yang dilakukan harus dapat menyajikan dan mengelola data yang telah diperoleh. Metode penelitian adalah cara utama yang digunakan oleh peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan. Arikunto mengemukakan tentang penelitian kuantitatif yaitu sebuah pendekatan dalam penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data yang diperoleh, serta pemaparan hasilnya. Sugiyono menyatakan bahwa statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan dalam menganalisis sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada anak usia 5-6 Tahun di TK Pembina HKBP Tarutung Tahun Pembelajaran 2024/2025, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara metode bermain peran terhadap kreativitas

anak usia 5-6 Tahun di TK Pembina HKBP Tarutung Tahun Pembelajaran 2024/2025. Dengan uji hubungan diperoleh $r_{hitung}>r_{tabel}$ yaitu 0,585>0,514, dan hubungan yang signifikan dengan uji signifikan hubungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 3,207 > 2,160, sehingga diketahui bahwa terdapat hubungan antara metode bermain peran terhadap kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK Pembina HKBP Tarutung Tahun Pembelajaran 2024/2025. Persamaan regresi diperoleh $\hat{Y} = \alpha+bx = = 3,86+0,823X$. semakin baik metode bermain peran yang digunakan oleh guru maka kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK Pembina HKBP Tarutung Tahun Pembelajaran 2024/2025 semakin baik. Besar pengaruhnya sebesar 34,25% artinya kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung dipengaruhi oleh etode bermain peran sebesar 34,25% dan signifikansi pengaruh $F_{hitung}>F_{tabel}$ sebesar $F_{hitung}>F_{tabel}$ (6.773>4,67), atinya hasil penelitian ini dapat diberlakukan untuk seluruh populasi.

Berdasarkan hasil jawaban responden tentang metode bermain peran item yang memiliki nilai bobot tertinggi dari keseluruhan item angket tentang metode bermain peran adalah item nomor 2 dengan skor total 60 dan nilai rata-rata 4,62 yaitu banyak siswa yang menjawab bahwa mereka mampu menyesuaikan dirinya sebagai *chef*. Sementara nilai bobot terendah dari item yang lain adalah item nomor 5 dengan skor total 55 dan nilai rata-rata 4,23 yaitu masih ada beberapa siswa yang menjawab bahwa anak terkadang sabar dalam mengikuti aturan bermain peran

Berdasarkan hasil jawaban responden tentang kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK Pembina HKBP Tarutung item yang memiliki nilai bobot tertinggi dari keseluruhan item angket tentang kreativitas anak usia dini adalah item nomor 16 dengan skor total 38 dan nilai rata-rata 2,92 yaitu banyak siswa yang menjawab anak-anak sabar dalam melakukan perannya. Sementara nilai bobot terendah dari item yang lain adalah item nomor 9 dengan skor total 26 dan nilai rata-rata 2 yaitu masih ada beberapa menjawab bawa anak terkadang mampu mengungkapkan hal yang tidak dia sukai.

PEMBAHASAN

Pengertian Kreativitas

Kreativitas pada anak memilki ciri dan karakteristik tersebut yang berbeda dengan orang dewasa, kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak-anak yang kreatif sangat sensitif akan adanya stimulasi, dalam

mengaplikasikan sifat kreatifnya anak akan dibatasi oleh frame-frame apapun. Artinya mereka memiliki kebebasan dan keleluasaan dalam beraktivitas kreatif. Selain itu, kreativitas anak usia dini juga ditandai dengan kemampuan membentuk imaji mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir dihadapannya.

Menurut **Musfiroh,** menjelaskan bahwa sikap kreatif dalam pengertian orang dewasa berarti adanya sebuah keahlian, keterampilan, dan motivasi dalam diri. Orang dewasa yang kreatif dipahami dan di indikasikan sebagai individu yang memiliki keterampilan yang khas dan unik, juga memiliki bakat. Selain itu, mereka juga memiliki karya yang mempesona, keterbukaan ide yang mengagumkan, dan konsentrasi dan ketekunan yang luar biasa.

Pengertian Bermain Peran

Bermain peran adalah salah satu media bagi anak untuk mengembangkan kreativitas. Dalam bermain peran anak dilatih untuk berimajinasi dengan memasuki dan menangkap ingatan dimasa lalu atau mengubahnya menjadi sesuatu yang baru untuk masa kini. Dengan kata lain, seorang anak harus menggunakan pengalaman sebelumnya dengan cara baru dan berbeda. Seorang anak mengambil pengalaman yang dialaminya sehari-hari, misalnya saja pengalaman anak ketika hendak tidur. Pengalaman keseharian tersebut kemudian diterapkan dengan gaya baru dan kreatif pada kegiatan pura-pura, seperti menidurkan bonekanya dan lain sebagainya.

Bermain Merupakan awal dari perkembangan kreativitas karena dengan kegiatan bermain anak dapat mengungkapkan gagasa-gagasan secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu, kegiatan bermain tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas anak. Menurut **Saripah** "Bermain peran merupakan bentuk bermain aktif anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi yang seolah-olah hal tersebut mempunyai atribut yang lain dari pada yang sebenarnya. Sehubungan dengan pendapat ahli diatas **Yuanita** "Bermain peran dapat mendorong anak mengekspresikan perasaanya dan bahkan melepaskan. Jadi, dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan teknik bermain peran adalah anak dapat melepaskan suatu permasalahan dengan bermain dan bersandiwara dalam suatu kelompok

Manfaaat Bermain peran

Menurut **Syarifah** manfaat bermain peran bahwa melalui bermain peran yang baik dan terorganisir akan diperoleh manfaat antara lain:

1. Meningkatkan kemandirian anak untuk mengaktualisasikan diri dengan menggunakan kemampuan keberanian secara ekspresif, berani bertindak, menyatakan pendapat, menyatakan perasaan, menyatakan keinginan, dan kebutuhan;
2. Meningkatkan keberanian anak untuk memilih mainan apa yang harus dilakukan oleh diri sendiri dan anak lain;
3. Meningkatkan keberanian anak untuk mengadakan hubungan sosial yang menyenangkan;
4. Dengan seringanya anak mendapatkan kesempatan untuk bermain peran, mengemukakan pendapat, perasaannya, dan keinginannya maka hal ini akan semakin meningkatkan anak membangun jati dirinya;

Dengan seringnya kegiatan bermain peran diadakan, semakin meningkat pula kemampuan kemandirian yang didapat oleh anak sesuai dengan harapan, tujuan dan tema yang ditetapkan guru.

KESIMPULAN

Bermain peran merupakan kegiatan bermain yang melibatkan beberapa peran dalam satu permainan dan dimainkan oleh beberapa orang dengan menggunakan daya khayal untuk memerankan sesuatu sesuai dengan imajinasi anak tersebut untuk mendorong anak mengekspresi apa yang dipikirkan. Bermain peran yang harus diberikan guru kepada anak usia dini haruslah sesuai dengan tema, dalam proses pembelajaran. Bermain peran dapat menunjang kreatifitas anak sebab dengan bermain peran dapat memicu adanya kekreatifan anak untuk memerankan peran dalam permainan bermain peran. Tujuan dalam bermain peran adalah untuk menggambarkan suatu peristiwa, memperoleh wawasan dan mengembangkan kreatifitas anak dalam memilikirkan apa yang akan dilakukan sesuai dengan peran yang didapatnya. Adapun langkah dalam bermain peran antara lain: 1) Memilih masalah, 2) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran, 4) Menyiapkan pengamat, 5) Pemeranan, 6) Diskusi dan evaluasi.

a. Terdapat pengaruh yang positif antara metode bermain peran terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung Tahun Pebelajaran 2024/2025, hal ini dapat dibuktikan dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,585>0,514.

b. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode bermain peran terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung Tahun Pebelajaran 2024/2025 karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ sebesar 6.773>4,67.
c. Penggunaan metode bermain peran yang baik mempengaruhi anak usia 5-6 tahun sebesar 34,25% di TK Pembina HKBP Tarutung Tahun Pebelajaran 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 2018.

Amin, Garancang, dan Abunawas. *Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian*, n.d.

Amirudin. *Metode-Metode Mengajar Perspektif AL-Qur'an Hadis Dan Aplikasinnya Dalam Pembelajaran*, 2023.

Anik Lestariningrum, Dkk. *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2021.

Anna, dkk. "Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan," 2020.

Ariani, Sevtia. "Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun," 2022, 1.

Latifatul Khasana. *Generasi Emas Anak Usia Dini*, 2023.

Leni Merlina. "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Di Paud Kelompok Bermain Kartini Kab. Ogan Komering Ilir," 2019.

Novi Eka Nurjanah. "Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," 2020, 20.

Novi Mulyani. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, 2019.

———. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*, 2018.

Nur Azizah, Yuli Kurniawati. "Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun," 2023.

Prof. Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan (Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: ALFABETA, 2015.

Rapiatunisa. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran*, 2022.

Raudhatul Athfal. "Pendidikan Islam Anak Usia Dini," 2019, 2.

resi. *Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran*, 2019.

Saripah. *Bentuk Pengembangan Kemampuan Seni Anak Usia Dini*, 2023.

Sonia. *Menstimulus Tingkat Kepercayaan Diri Pada Anak Dengan Metode Bermain Peran*, 2021.

Sri Jamilah. “Pengembangan Sosial-Emosional Anak Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Di Kelompok B Anak Usia Dini,” 2019.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2020.

Syarifah. *Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak*, 2020.

Tarich Yuandana. *Teori Dan Praktik Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, 2023.

Wijayanti, Kurnia. “Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Terhadap Perkembangan Kreativitas Pada Anak Pra Sekolah Di TK Salatiga,” 2019.

Yuanita. *Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, 2023.