

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN  
KETERAMPILAN BERBICARA ANAK KELOMPOK B DI PAUD RA. KARTINI PONDOK  
KELAPA KABUPATEN BENGKULU TENGAH**

**Lisna Ningsih<sup>1)</sup>, Nina Kurniah<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup> Paud Ra Kartini, <sup>2)</sup> Universitas Bengkulu

<sup>1)</sup> [lisnaningsih@gmail.com](mailto:lisnaningsih@gmail.com) <sup>2)</sup> [ninakurniah@Unib.ac.id](mailto:ninakurniah@Unib.ac.id)

**ABSTRAK**

*Tujuan penelitian adalah mendiskripsikan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kreatifitas dan keterampilan berbicara anak kelompok B di PAUD RA. Kartini Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek Penelitian pada PTK adalah 15 orang anak kelompok B PAUD RA. Kartini Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik analisis menggunakan rumus nilai rata-rata, dan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan berbicara anak secara signifikan. Oleh karena itu guru dapat menerapkan metode bermain peran dengan menggunakan latar kelas yang menarik sehingga terciptanya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan*

**Kata kunci :** Model Bermain Peran, Kreativitas, keterampilan berbicara

**APPLICATION OF ROLE-PLAY METHODS TO IMPROVE CREATIVITY AND SPEAKING SKILLS OF  
GROUP B CHILDREN IN PAUD RA. KARTINI PONDOK KELAPA, CENTRAL BENGKULU DISTRICT**

**Lisna Ningsih<sup>1)</sup>, Nina Kurniah<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup> Paud Ra Kartini, <sup>2)</sup> Universitas Bengkulu

<sup>1)</sup> [lisnaningsih@gmail.com](mailto:lisnaningsih@gmail.com) <sup>2)</sup> [ninakurniah@Unib.ac.id](mailto:ninakurniah@Unib.ac.id)

**ABSTRACT**

*The research objective was to describe the application of the role playing method to improve the creativity and speaking skills of group B children in PAUD RA. Kartini Pondok Kelapa, Central Bengkulu Regency. The type of research used is Classroom Action Research (PTK). Research subjects at the PTK were 15 children of group B PAUD RA. Kartini Pondok Kelapa, Central Bengkulu Regency. The data collection technique used was observation. The PTK data analysis technique used the average value formula, for the PTK data analysis the significance t-test was used. Based on the results of the study, it can be concluded that the application of the role playing method can significantly improve children's creativity and speaking skills. Therefore the teacher can apply the role playing method by using an attractive classroom setting so as to create fun learning activities in role playing.*

**Keywords:** Role Playing Model, Creativity, speaking skills

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mendasar bagi setiap individu anak, sehingga pada masa usia dini terkenal dengan *"golden age"* artinya pada masa ini menjadi masa yang tepat untuk memberikan stimulasi dalam rangka membantu menumbuhkan berkembang berbagai aspek perkembangan anak baik jasmani maupun rohani, agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut (Direktorat PAUD, 2005).

Permasalahan yang umum terjadi di PAUD adalah rendahnya kreatifitas anak dalam berbagai aspek perkembangan seperti kreativitas dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kegiatan sehari-hari di sekolah, kreativitas dalam seni musik, seni rupa dan drama, kreatifitas dalam bermain dan kreativitas dalam mengembangkan bahasa. Salah satu penyebabnya adalah kemampuan guru dalam memilih metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran, sering ditemui guru-guru menggunakan metode yang kurang mengedepankan keaktifan pada anak dalam pembelajaran, seperti metode cerita tanpa dikombinasikan dengan metode lainnya, sehingga tergambar pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru yang mendominasi pembelajaran sama dengan tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitasnya, pada akhirnya terwujud sikap mental anak yang kurang kreatif. Apabila kebiasaan ini berlangsung secara terus menerus, dengan sendirinya akan mewujudkan generasi penerus bangsa yang tidak kreatif.

Bermain peran (*Role playing*) yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah sebuah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan suatu media permainan yang telah dirancang oleh peneliti agar mempermudah anak-anak usia dini dalam melaksanakan peran yang dimainkan. Bermain peran adalah suatu metode bermain sambil belajar yang efektif untuk membantu anak-anak dalam meningkatkan

kreativitas yang mereka miliki. Dengan kegiatan bermain peran anak-anak dapat membayangkan dan melakukan kegiatan menjadi seorang tokoh yang dipilihnya, dan mengemukakan kata-kata sesuai dengan peran yang dipilihnya, sehingga kreativitas dalam mengungkapkan kata-kata tersebut tergantung pada idenya masing-masing dalam memerankan tokoh pilihannya.

Metode bermain peran banyak digunakan oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Keefektifan dan keberhasilan dalam menggunakan metode bermain peran dinilai dapat membangkitkan dan memotivasi anak-anak usia dini untuk meningkatkan kreativitas berbicara yang mereka miliki. Pada hasil pengalaman mengajar yang telah peneliti lakukan di PAUD R.A Kartini Pondok Kelapa pada tahun ajaran 2017/2018 menunjukkan rendahnya kreativitas berbicara anak karena pembelajaran dilakukan dengan metode yang konvensional seperti bercerita, demonstrasi dan sejenisnya, sehingga kreativitas anak kurang berkembang dengan baik.

Metode bermain peran dapat mempengaruhi keterampilan berbicara anak karena metode ini memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerja sama dengan teman sebayanya sehingga terjadi interaksi sosial anak, secara tidak langsung anak belajar kosakata baru dan pengetahuan baru dari interaksi yang terjadi. Gunarti dkk (2018) menyatakan bermain peran adalah mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. peran adalah sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan, dan tindakan yang ditunjukkan kepada orang lain hal ini melibatkan anak yang terbatas dalam berinteraksi berpasangan atau beberapa anak dalam kelompok kecil. Pembelajaran yang mengembangkan kreativitas anak usia dini jarang sekali dilakukan melainkan pembelajaran yang dilakukan berpusat pada guru. Anak-anak kurang diberi kesempatan untuk turut serta berperan aktif dalam pembelajaran sehari-hari. Kegiatan guru banyak berkaitan dengan menjelaskan materi dengan metode bercerita dan guru menggunakan pembelajaran untuk melakukan kegiatan membaca, calistung. Kurangnya pemahaman guru tentang pentingnya kreativitas akan membuat anak-anak khususnya usia dini menjadi bosan, kreativitas anak-anak tidak dapat berkembang dengan baik, pengetahuan yang di dapat anak tidak akan di simpan pada ingatan (otak)

dengan waktu yang lama. Dari permasalahan diatas, menunjukkan bahwa guru belum menggunakan metode yang tepat untuk merangsang kreativitas anak.

Pendidikan anak usia dini R.A. Kartini tersebut memang telah lama berdiri, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di PAUD R.A Kartini Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah menunjukkan bahwa penerapan kreativitas anak masih sangat jarang dilakukan, dan pemberian metode-metode tentang peningkatan kreativitas anak-anak usia dini masih kurang kreatif dan efektif diterapkan PAUD R.A Kartini Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah anak-anak hanya duduk, memperhatikan penjelasan, dan mereka menirukan, melakukan apa yang guru perintahkan. Dalam hal ini, guru tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif di dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru tidak memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengeksplorasi kreativitas-kreativitas yang mereka miliki dengan cara bermain sambil belajar. Akibat dari kurangnya kesempatan yang guru berikan kepada anak-anak, akan membuat kreativitas anak tidak dapat berkembang dengan optimal.

Pada dasarnya anak usia dini adalah anak-anak yang menyukai kegiatan bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar adalah dunia anak untuk dapat menggali pengetahuan dan pengalaman mereka yang baru. Berdasarkan kondisi

yang terjadi, penulis bermaksud melakukan suatu penelitian tindakan kelas melalui kegiatan bermain peran dengan judul "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Keterampilan Berbahasa Anak Kelompok B Di PAUD R.A. Kartini Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah".

Hurlock (1978) bahwa 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 daripada yang sebenarnya.

Langkah-langkah bermain peran yaitu menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap dua, membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan (Pirjo, 2014)

Menurut Tarigan (2008) menyatakan pengertian berbicara adalah "Kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara juga diidentifikasi sebagai suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan sang pendengar dan penyima. Hurlock (dalam Erlinda, 2016) menyatakan bahwa bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud.

Munandar (2004) Kreativitas merupakan kemampuan atau cara berpikir seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, dan berbeda. Pengertian Kreativitas ada berbagai macam.

## METODE

Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom Action Research*) pembelajaran yang diselenggarakan secara profesional (Winarni, 2018). Sejalan dengan hal tersebut, menurut Wardhani (2007), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan, untuk memperbaiki kualitas kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat.

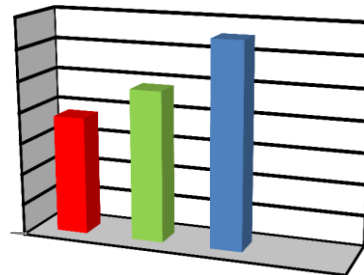
Menurut Arikunto (2006) Subjek penelitian adalah keseluruhan dari hal yang akan diteliti. Zuriyah (2009) mengemukakan bahwa subjek penelitian merupakan seluruh data yang menjadi perhatian peneliti. dengan demikian subjek penelitian itu adalah hal yang akan diteliti. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas B.I PAUD RA. Kartini Desa Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu

Tengah tahun ajaran 2019/2020, dengan jumlah peserta didik 15 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kreatifitas berbicara anak.

Pengumpulan data menggunakan lembar observasi gur dan lembar obeservasi siswa. Analisis data menggunakan uji T

kreativitas anak meningkat dari siklus I dan siklus II dengan nilai rata-rata 13,13 dengan kriteria penilaian berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan uraian tersebut diatas dapat digambarkan peningkatan kreativitas anak pada grafik dibawah ini :

**Grafik 1 Kreativitas Anak Kelompok B PAUD RA.KartiniPondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah**



**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Rekapitulasi Kreativitas Anak, Keterampilan Berbicara Anak, dan Aktivitas Mengajar Guru Dengan Menerapkan Metode Bermain Peran Siklus I, Siklus II dan Siklus III.

**a. Rekapitulasi Kreativitas dan Keterampilan anak**

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus I, siklus II dan siklus III, maka diperoleh rekapitulasi hasil observasi mengenai kreativitas anak, keterampilan berbicara anak dan aktivitas mengajar guru dengan menggunakan metode bermain peran adalah sebagai berikut :

**Tabel .1Kreativitas Anak Kelompok B PAUD RA.KartiniPondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah**

No	Aspek	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Rata-Rata	Kriteria Penilaian	Rata-Rata	Kriteria Penilaian	Rata-Rata	Kriteria Penilaian
1	Kreativitas Anak	7,6	MB	9,7	BSH	13,13	BSB

Berdasarkan tabel diatas kreativitas anak kelompok B PAUD RA.Kartini Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah mengalami peningkatan pada setiap siklus, terlihat pada siklus I mengenai aspek kreativitas anak memperoleh nilai rata-rata

7,6 dengan kriteria mulai berkembang (MB). Pada siklus II aspek kreativitas anak memperoleh nilai rata-rata 9,7 dengan kriteria penilaian berkembang sesuai harapan (BSH) dan pada aspek ke III

**b. Rekapitulasi Keterampilan Berbicara Anak**

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus I, siklus II dan siklus III, maka diperoleh rekapitulasi hasil observasi mengenai keterampilan berbicara anak, keterampilan berbicara anak dan aktivitas mengajar guru dengan menggunakan metode bermain peran adalah sebagai berikut :

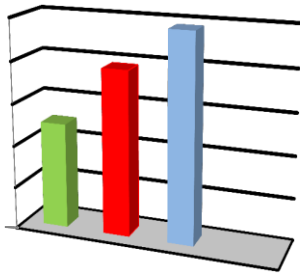
**Tabel 2 keterampilan Berbicara Anak Kelompok B PAUD RA.Kartini Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah**

No	Aspek	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Rata-Rata	Kriteria Penilaian	Rata-Rata	Kriteria Penilaian	Rata-Rata	Kriteria Penilaian
1.	Keterampilan Berbicara	5	MB	7,8	BSH	9,8	BSB

Berdasarkan tabel diatas keterampilan berbicara anak kelompok B PAUD RA.Kartini Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah mengalami peningkatan pada setiap siklus, terlihat pada siklus I mengenai aspek keterampilan berbicara anak memperoleh nilai rata-rata 5 dengan kriteria mulai berkembang (MB). Pada siklus II aspek keterampilan berbicara anak memperoleh nilai rata-rata 7,8 dengan kriteria penilaian berkembang sesuai harapan (BSH)

dan pada aspek ke III keterampilan berbicara anak meningkat dari siklus I dan siklus II dengan nilai rata-rata 9,8 dengan kriteria penilaian berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan uraian tersebut diatas dapat digambarkan peningkatan kreativitas anak

**Grafik 2 Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B PAUD RA.Kartini Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah**



Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan pada siklus I, siklus II dan siklus III, maka diperoleh rekapitulasi hasil observasi yang berkaitan dengan aktivitas mengajar guru dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kreativitas anak dalam mengembangkan keterampilan berbicara anak padakelompok B di PAUD RA.Kartini Pondok Kelapa Bengkulu Tengah adalah sebagai berikut :

**Tabel 3 Rekapitulasi Aktivitas Mengajar Guru Pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III**

No	Indikator	Hasil		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Guru mengenalkan tujuan pembelajaran	3	3	3
2	Guru menjelaskan bermain peran yang akan dilakukan	3	3	3
3	Guru menganalisis peran-peran yang akan dilakukan dalam bermain peran	2,5	2,5	3
4	Guru mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam bermain peran	2,5	2,5	3
5	Guru membagi anak sebagai pengamat dan pemain	2,5	3	3
6	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan bermain peran	2,5	3	3
7	Guru membahas dan mengevaluasi bermain peran yang dilakukan	2,5	3	3
8	Guru melakukan permainan ulang bermain peran sesuai dengan hasil diskusi	3	3	3

9	Guru membahas hasil bermain peran ulang dan mengevaluasi bermain peran	2,5	3	3
10	Guru menyimpulkan hasil bermain peran yang sesuai dengan pengalaman yang dirasakan anak pada saat bermain peran	3	3	3
Rata-Rata		2,7	2,9	3
Kriteria penilaian		Cukup	Baik	Baik

Berdasarkan tabel rekapitulasi diatas terlihat aktivitas mengajar guru dengan menggunakan metode bermain peran dan berdasarkan indikator penilain aktivitas mengajar guru yang terdiri 1). Guru mengenalkan tujuan pembelajaran 2). Guru menjelaskan bermain peran yang akan dilakukan 3). Guru menganalisis peran-peran yang akan dilakukan dalam bermain peran 4). Guru mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam bermain peran 5). Guru membagi anak sebagai pengamat dan pemain 6). Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan bermain peran 7). Guru membahas dan mengevaluasi bermain peran yang dilakukan 8). Guru melakukan permainan ulang bermain peran sesuai dengan hasil diskusi 9). Guru membahas hasil bermain peran ulang dan mengevaluasi bermain peran 10). Guru menyimpulkan hasil bermain peran yang sesuai dengan pengalaman yang dirasakan anak pada saat bermain peran. Berdasarkan observasi pada siklus I memperoleh rata-rata 2,7 dengan kriteria penilaian cukup, pada observasi siklus II memperoleh rata-rata 2,9 dengan kriteria cukup tetapi hampir mendekati kriteria penilaian baik, sedangkan pada siklus III memperoleh rata-rata 3 dengan kriteria penilaian baik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat digambarkan grafik mengenai peningkatan aktivitas mengajar guru dengan Setelah dilakukan uji-t kreativitas anak antar siklus I dan siklus II maka diperoleh  $t_0$  sebesar 0,32 (lampiran). Bila dikonsultasikan pada  $t_{tabel}$  dengan  $dk=N-1=15-1=14$  pada taraf signifikan 0,05 atau 5% sebesar 2,145. Maka  $t_0$  0,32 lebih kecil dari  $t_{tabel}$  2,145. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran belum dapat meningkatkan

akan dilakukan 3). Guru menganalisis peran-peran yang akan dilakukan dalam bermain peran 4). Guru mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam bermain peran 5). Guru membagi anak sebagai pengamat dan pemain 6). Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan bermain peran 7). Guru membahas dan mengevaluasi bermain peran yang dilakukan 8). Guru melakukan permainan ulang bermain peran sesuai dengan hasil diskusi 9). Guru membahas hasil bermain peran ulang dan mengevaluasi bermain peran 10). Guru menyimpulkan hasil bermain peran yang sesuai dengan pengalaman yang dirasakan anak pada saat bermain peran. Berdasarkan observasi pada siklus I memperoleh rata-rata 2,7 dengan kriteria penilaian cukup, pada observasi siklus II memperoleh rata-rata 2,9 dengan kriteria cukup tetapi hampir mendekati kriteria penilaian baik, sedangkan pada siklus III memperoleh rata-rata 3 dengan kriteria penilaian baik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat digambarkan grafik mengenai peningkatan aktivitas mengajar guru dengan Setelah dilakukan uji-t kreativitas anak antar siklus I dan siklus II maka diperoleh  $t_0$  sebesar 0,32 (lampiran). Bila dikonsultasikan pada  $t_{tabel}$  dengan  $dk=N-1=15-1-14$  pada taraf signifikan 0,05 atau

5% sebesar 2,145. Maka  $t_0$  0,32 I kecil dari  $t_{tabel}$  2,145. Hasil membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran belum dapat meningkatkan membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran belum dapat meningkatkan kreativitas anak dari siklus I ke siklus II. Sehingga disimpulkan bahwa kreativitas anak pada siklus kedua belum mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan dengan siklus ke I.

Setelah dilakukan uji-t kreativitas anak antar siklus II dan siklus III maka

diperoleh  $t_0$  sebesar 2,61 (lampiran). Bila dikonsultasikan pada  $t_{tabel}$  dengan  $dk=N-1=15-1-14$  pada taraf signifikan 0,05 atau 5% sebesar 2,145. Maka  $t_0$  2,61 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,145. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kreativitas anak pada siklus II ke siklus III. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak pada siklus III mengalami kenaikan dibandingkan dengan siklus II. Setelah dilakukan uji-t keterampilan berbicara anak antar siklus II dan siklus III maka diperoleh  $t_0$  sebesar 72,43 (lampiran). Bila dikonsultasikan pada  $t_{tabel}$  dengan  $dk=N-1=15-1-14$  pada taraf signifikan 0,05 atau 5% sebesar 72,43. Maka  $t_0$  72,43 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,145. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak pada siklus I ke siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak pada siklus II mengalami kenaikan dibandingkan dengan siklus I.

Setelah dilakukan uji-t keterampilan berbicara anak antar siklus II dan siklus III maka diperoleh  $t_0$  sebesar 2,486 (lampiran). Bila dikonsultasikan pada  $t_{tabel}$  dengan  $dk=N-1=15-1-14$  pada taraf signifikan 0,05 atau 5% sebesar 2,486. Maka  $t_0$  2,486 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,145. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak pada siklus II ke siklus III. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak pada siklus III mengalami kenaikan dibandingkan dengan siklus II.

Penerapan model bermain peran sudah menemukan pola idealnya melalui kegiatan PTK yang dilakukan perbaikan dari siklus I sampai dengan siklus III sehingga pembelajaran menjadi efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan berbicara anak. Adapun pola ideal yang ditemukan adalah sebagai berikut : 1. Meningkatkan pembimbingan dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam membimbing anak pada saat melakukan kegiatan bermain peran. 2.

Memberikan motivasi kepada anak agar lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran, dan memberikan motivasi kepada anak agar berani tampil di depan anak pada saat melakukan kegiatan bermain peran. 3. Memberikan penjelasan yang sistematis sebelum melaksanakan kegiatan bermain peran, agar anak lebih mudah memahami langkah-langkah dalam bermain peran yang akan dilakukan. 4. Lebih mengoptimalkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam bermain peran, agar anak mampu mengembangkan kreativitasnya melalui media pembelajaran yang menarik. 5. Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain peran, agar anak lebih leluasa dalam mengambil langkah-langkah apa yang akan mereka lakukan dalam kegiatan bermain peran.

### **Pembahasan**

1. Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kreativitas anak dan mengembangkan keterampilan berbicara anak Kelompok B PAUD RA. Kartini Pondok Kelapa Bengkulu Tengah menggambarkan bahwa :

Guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat pada model bermain peran yaitu : 1). Guru mengenalkan tujuan pembelajaran 2). Guru menjelaskan bermain peran yang akan dilakukan 3). Guru menganalisis peran-peran yang akan dilakukan dalam bermain peran 4). Guru mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam bermain peran 5). Guru membagi anak sebagai pengamat dan pemain 6). Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan bermain peran 7). Guru membahas dan mengevaluasi bermain peran yang dilakukan 8). Guru melakukan permainan ulang bermain

peran sesuai dengan hasil diskusi 9). Guru membahas hasil bermain peran ulang dan mengevaluasi bermain peran 10). Guru menyimpulkan hasil bermain peran yang sesuai dengan pengalaman yang dirasakan anak pada saat bermain peran.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kreativitas anak Kelompok B di PAUD. RA. Kartini Pondok Kelapa Bengkulu Tengah. Hal ini terlihat dari meningkatnya 4 indikator penilaian terhadap kreativitas anak yaitu pada aspek keaslian, keluwesan, kelancaran, dan keterampilan terlihat meningkat berdasarkan hasil observasi yang diperoleh pada siklus I, siklus II dan siklus III dengan kriteria penilaian anak berkembang sesuai harapan.

2. Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak Kelompok B PAUD RA. Kartini Pondok Kelapa Bengkulu Tengah menggambarkan bahwa :

Guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat pada model bermain peran yaitu : 1). Guru mengenalkan tujuan pembelajaran 2). Guru menjelaskan bermain peran yang akan dilakukan 3). Guru menganalisis peran-peran yang akan dilakukan dalam bermain peran 4). Guru mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam bermain peran 5). Guru membagi anak sebagai pengamat dan pemain 6). Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan bermain peran 7). Guru membahas dan mengevaluasi bermain peran yang dilakukan 8). Guru melakukan permainan ulang bermain peran sesuai dengan hasil diskusi 9). Guru membahas hasil bermain peran ulang dan mengevaluasi bermain peran 10). Guru menyimpulkan hasil bermain peran yang sesuai dengan pengalaman yang dirasakan anak pada saat bermain peran.

Pada keterampilan berbicara anak yang terdiri dari 3 indikator yaitu Pengucapan, penguasaan kosakata dan pembentuk kalimat yang dilihat dari hasil pembelajaran pada siklus I, siklus II dan siklus III terlihat meningkat, dengan kriteria penilaian berkembang sesuai dengan harapan. sehingga dapat menstimulasi kreativitas anak secara optimal. Berdasarkan refleksi yang telah diuraikan pada siklus I, siklus II dan siklus III, masih terdapat kelemahan yang masih harus diperbaiki oleh guru untuk peningkatan dalam proses pembelajaran selanjutnya.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil dapat disimpulkan: 1) Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kreativitas berbicara anak. 2) Metode bermain peran pada anak usia dini kelompok B di PAUD. 3) RA. Kartini Pondok Kelapa Bengkulu Tengah dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak.

### **Saran**

Ada beberapa saran: Bagi guru, metode bermain peran hendaknya dapat selalu digunakan pada saat kegiatan pembelajaran dan disesuaikan dengan langkah-langkah dalam model bermain peran yang tepat agar setiap tahapan bermain peran mudah dipahami oleh anak. Bagi peserta didik, hendaknya selalu mencoba mematuhi arahan, bimbingan dan selalu mendengarkan nasehat yang diberikan oleh guru pada saat bermain peran yang sesuai dengan langkah-langkah bermain peran yang diarahkan oleh guru.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto.dkk. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta

Gunarti, Winda dkk, *Perkembangan prilaku dan Kemampuan dasar anak usia dini*, Jakarta, Universitas Terbuka

Hurlock Elizabeth, 1978, *Child Development*, New York, McGraw-Hill Book Company.

Munandar Utami, 2004 *Kreativitas anak berbakat*. Jakarta

Morrison, George S., 2012 *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* Jakarta : Indeks