



Implementasi Creative Art dalam Bermain Peran untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia Dini

Siti Khodijah

(STIT Al-Hikmah Tebing Tinggi)

* Corresponding Author. E-mail: Khodijahsiti063@gmail.com

Receive: 12/01/2022

Accepted: 22/02/2022

Published: 01/03/2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui model *Creativer art* dalam bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan sosial anak. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*reserch and development/ R & D*) dengan melalui empat tahap yakni pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Populasi penelitian ini adalah siswa kelompok B RA Al Kautsar Indrapura yang terdiri dari 20 anak, peneliti mengambil 5 anak sebagai sampel secara random. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, analisis data menggunakan uji t. Temuan penelitian ini adalah terjadi peningkatan kemampuan bahasa anak sebesar 90% dan sebesar 68% peningkatan sosial anak setelah perlakuan dengan menggunakan model *creative art* dalam bermain peran. Sedangkan penggunaan model konvensional peningkatan kemampuan bahasa hanya 79% dan sosial meningkat sebesar 54%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *creative art* dalam bermain peran lebih efektif meningkatkan kemampuan bahasa dan sosial anak usia dini dibandingkan dengan penggunaan model konvensional.

Kata Kunci: *Creative Art, Bermain Peran, Bahasa dan Sosial*

Abstract

This study aims to find out the Creativity Art model in role play to language development and social. This research method is research development (reserch and development / R & D) by going through four stages namely define, design, development, disseminate. The population of this study is the student group B RA Al Kautsar Indrapura consisting of 20 children, researchers took 5 children as a random sample. Instrument data collection in the form of observation sheet, data analysis using t test. The findings of this research is an increase in language development ability of children by 90% and 72% increase in social of children after treatment using creative art model in role play. While the use of conventional models of language development capability increase only 79% and social care increased by 54%. Thus it can be concluded that the use of creative art models in role play more effectively improve the ability of language development and social care of children compared with the use of conventional model.

Keywords: *Creative Art, Role Play, language development and Social*

Pendahuluan

Salah satu bidang perkembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di taman kanak-kanak adalah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa adalah meningkatnya kemampuan penguasaan alat komunikasi, baik alat komunikasi dengan cara lisan, tertulis maupun tanda-tanda isyarat. (Mursid 2015: 8)

“Language is critical for cognitive development. Language provide the categories and concept for thinking”. Bahasa adalah alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir. (Vygotsky, 1995 dalam Ahmad Susanto, 2011 : 73).

Ada tiga faktor yang paling dominan mempengaruhi perkembangan bahasa anak, yaitu: (a) faktor biologis, adanya evolusi biologis menjadi salah satu landasan perkembangan bahasa seorang anak. Tahun-tahun awal masa anak-anak merupakan periode penting untuk belajar bahasa (*critica-period*). Jika pengenalan bahasa tidak terjadi sebelum masa remaja, maka ketidakmampuan dalam menggunakan tata bahasa yang baik akan dialami seumur hidup. (b) faktor kognitif, merupakan satu hal yang tidak dapat dipisahkan pada perkembangan bahasa anak. (c) faktor lingkungan, pada umumnya anak diperkenalkan bahasa sejak awal perkembangan mereka, salah satunya disebut *motherese*, yaitu cara ibu atau orang dewasa mengajarkan anak belajar bahasa melalui proses imitasi dan perulangan dari orang-orang di sekitarnya. (Ahmad Susanto, 2011: 37.39).

Indikator perkembangan bahasa pada anak yaitu: (a) telah mampu untuk merangkai huruf menjadi kata, dan kata menjadi sebuah kalimat bermakna. (b) dapat menggunakan kalimat kompleks dan multikausal (hubungan sebab-akibat). (c) mulai dapat melakukan *private speech* yaitu bicara keras pada diri sendiri tanpa ada maksud untuk berkomunikasi. (d)

dapat memainkan peran orang yang lebih dewasa dari usianya. (Hildayani, dkk 2004).

Banyak hal dapat menjadi penyebab keterlambatan perkembangan bahasa anak, sehingga mempengaruhi interaksi sosial anak. Berdasarkan pengamatan peneliti di Taman Kanak-kanak menunjukkan kondisi anak yang kurang mampu berkomunikasi dengan efektif dengan teman sebaya, hal ini mengidentifikasi bahwa perkembangan bahasa anak belum maksimal. Secara umum anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan bahasa juga mengalami hambatan dalam perkembangan sosialnya.

Permasalahan perkembangan bahasa dan sosial anak seringkali distimulasi dengan kegiatan bermain peran. Hampir semua Taman Kanak-Kanak menggunakan model bermain peran konvensional dimana bermain peran menghabiskan banyak waktu dan kurang efisien. Memberi instruksi pada anak untuk meniru tanpa memperhatikan perkembangan tiap-tiap anak. Walaupun guru membimbing lebih fokus memperhatikan hasil kegiatan dibanding proses yang diperlukan anak. Padahal pengembangan bahasa dan sosial anak usia di bawah enam tahun lebih ditekankan pada proses dibanding dengan hasil.

Dalam kondisi seperti ini perlu diupayakan model bermain lain yang dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak secara sistemik dan menyeluruh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak. (Azwinar:2011; Putri M:2018). Penelitian lain menunjukkan bahwa perkembangan sosial dapat di stimulasi melalui kegiatan bermain peran (Choirun N A: 2014; Fika N L & Nurhafizah:2020; Anayanti:2014). Sejalan dengan penelitian-penelitian ini, bermain peran dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan sosial anak secara simultan (Milfa, 2016).

Dalam konteks ini model yang diterapkan dalam kegiatan bermain peran adalah *creative art play*. Pada model bermain ini perkembangan anak tidak dipandang secara bagian demi bagian melainkan menyeluruh menggunakan beraneka media bermain yang dapat menstimulasi perkembangan anak secara menyeluruh dan terpadu. Sehingga ketika akan menstimulasi satu bagian perkembangan tertentu perlu dipadukan dengan media lainnya.

Metode

Penelitian ini mengacu pada model 4-D (*four D Model*) yang dikemukakan Thiagarajan dan Semmel tahun 1974. Tahapan penelitian sebagai berikut: Pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Pada tahap pengembangan. Rancangan yang digunakan untuk menguji model *creative art* dalam bermain peran untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan sosial anak usia dini adalah quasi eksperimen. Model yang digunakan *Pretest – Post-test Control Group Design* dengan satu macam perlakuan. Dalam *Pretest dan Post-test Control Group Design* terdapat dua kelas yang dipilih secara langsung, kemudian diberi *pre test* untuk mengetahui keadaan awal, untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2009: 113). Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model *creative art* dalam bermain peran, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode bermain konvensional. Setelah selesai perlakuan kedua kelas diberi *post test*. Rancangan eksperimen dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. Disain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
k	t	n	t
KE	O_1	X_1	O_2
	O_3	X_1	O_4
KK	O_1	X_2	O_2
	O_3	X_2	O_4

Keterangan:

KE = Kelompok Eksperiman

O_1 = pre test perkembangan bahasa

O_2 = post test perkembangan bahasa

O_3 = pre test perkembangan sosial

O_4 = post test perkembangan sosial

KK = Kelompok Kontrol

O_1 = pre test perkembangan bahasa

O_2 = post test perkembangan bahasa

O_3 = pre test perkembangan sosial

O_4 = post test perkembangan sosial

Penelitian dilakukan di Raudhatul Atfal (RA) yang setara dengan Taman Kanak-kanak (TK) Al Kautsar Indrapura yang di Jln Masjid no 01 Indrapura, Batubara. Pengambilan sampel dengan teknik *random sampling* anak dipilih secara acak. Sampel diambil sebanyak lima anak.

Instrumen yang di gunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar *checklist* yang digunakan sebagai lembar observasi terhadap perkembangan bahasa dan sosial anak. Instrumen ini berisi 12 item perkembangan bahasa dan 8 item perkembangan sosial anak. Hasilnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan perhitungan statistik. Uji statistik yang digunakan adalah uji t non parametrik dengan menggunakan uji beda mean untuk mengetahui analisis perbandingan posttest terhadap pretest dengan bantuan program SPSS versi 18 *Windows*.

Hasil dan Pembahasan

Uji Hipotesis Pengaruh *Creative Art* Dalam Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak

Hasil uji analisis statistik dengan menggunakan uji t menunjukkan $t = 0,00$ dengan $P < 0,05$ maka hipotesa diterima. Hal ini berarti hipotesis penelitian yaitu penggunaan model *creative art* dalam bermain peran dapat meningkatkan perkembangan bahasa

Tabel 2. Hasil Pengujian Penggunaan Model Creative Art dalam Bermain Peran untuk meningkatkan perkembangan Bahasa

Bahasa Sebelum-sesudah	Hasil uji t mean		
	Sig. 2 tailed	Nilai minimum	Nilai maksimum
	0,00-0,00	-25.989	-16,011

Dilihat dari nilai mean, diketahui bahwa mean tertinggi diperoleh dari hasil post (-16,011) daripada hasil pretest (-25.989). Hasil ini mendukung hipotesa yang didapat menyatakan bahwa model creative art dalam bermain peran dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak

Uji Hipotesis Pengaruh Model Creative Art Dalam Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak

Hasil uji analisis statistik dengan menggunakan uji t, $t = 0,00$ dengan $P < 0,05$ maka hipotesa diterima. Hal ini berarti hipotesis penelitian yaitu penggunaan model *creative art* dalam bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial anak.

Tabel 3. Hasil Pengujian Penggunaan Model Creative Art dalam Bermain Pasir untuk meningkatkan Kreativitas

Sosial Sebelum-sesudah	Hasil uji t mean		
	Sig. 2 tailed	Nilai minimum	Nilai maksimum
	0.00-0.00	-18.126	-14,274

Dilihat dari nilai mean, diketahui bahwa mean tertinggi di peroleh dari hasil postes (-14,274) dari hasil pretes (-18.126). Hasil ini mendukung hipotesa yang didapat yang menyatakan bahwa model creative art dalam bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial anak.

Hasil Perkembangan Motorik Halus Kelompok Ekperimen Dan Kelompok Kontrol

Sealin untuk mengetahui perkembangan motorik halus dan

kreativitas melalui model creative art dalam bermain pasir, dilihat juga perbedaan antara kelompok ekperimen dan kelompok kontrol penelitian.

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa hasil postes menunjukkan sign = 0,00. Nilai $p < 0,05$, ini berarti ada perbedaan antara kelompok ekperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4 Hasil Pengujian perkembangan Bahasa

Statistik	N	Sebelum	Sesudah	Sd	Sig 2 tailed
Bahasa	5	14.00	30.40	0,816	0.03

Sementara itu, dilihat dari nilai mean, didapatkan hasil bahwa nilai postest kelompok ekperimen (30.40 lebih tinggi dari kelompok kontrol (14.00). Nilai ini membuktikan kelompok yang diberi perlakuan model creative art dalam bermain peran lebih baik dari kelompok yang menggunakan metode konvensional.

Hasil perkembangan sosial kelompok ekperimen dan kelompok kontrol

Tabel 5. Hasil Pengujian perkembangan Sosial pada Pretest dengan Posttest

Statistik	N	Mean KE	Mean KK	Sd	Sig 2 tailed
Sosial	5	30.40	24.80	0.540	0.000

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil postes menunjukkan sign = 0.00. Nilai $p > 0.05$ maka ada perbedaan antara kelompok ekperimen dan kelompok kontrol. Subjek yang mendapat perlakuan dengan model creative art dalam bermain peran perkembangan sosialnya cenderung lebih tinggi dari pada kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Data aspek perkembangan bahasa sebelum dan sesudah penerapan creative art dalam bermain peran

Analisis data menunjukkan bahwa perkembangan bahasa anak sebelum melakukan model *creative art* dalam bermain pasir berada pada taraf mean 22.80. Ketika sudah melakukan model *creative art* dalam bermain pasir berada pada taraf mean 43,80 dengan *gain standard daisy* 0.90 pada kelompok eksperimen dan 0.68 pada kelompok kontrol ($0.90 > 0.68$) yang berarti kelompok eksperimen mengalami peningkatan 90% sedang kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan 68%, artinya kelompok yang diberikan model bermain *creative art* lebih efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus daripada penggunaan metode konvensional.

Data aspek perkembangan sosial sebelum dan sesudah permainan *creative art* dalam bermain pasir

Hasil analisis data menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak sebelum melakukan model *creative art* dalam bermain pasir berada pada taraf mean 74.00. Ketika sudah melakukan model *creative art* dalam bermain pasir anak berada pada taraf mean 83,25 dengan *gain standard daisy* 0.79 pada kelompok eksperimen dan 0.54 pada kelompok kontrol ($0.79 > 0.54$) yang berarti kelompok eksperimen mengalami peningkatan 79% sedang kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan 54%, artinya kelompok yang diberikan model bermain *creative art* lebih efektif dalam meningkatkan perkembangan sosial anak daripada penggunaan metode konvensional.

Pembahasan

Perkembangan bahasa anak dihubungkan dengan perkembangan sosial, karena perkembangan bahasa anak merupakan landasan anak berinteraksi secara sosial.

Model *creative art* dalam bermain pasir dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak, setiap anak bebas mengekspresikan diri, berbincang atau berdialog, berpendapat, menyimak,

memahami, bahkan membaca. Model ini juga mampu menstimulasi perkembangan sosial anak karena dalam kegiatan *creative art* kemampuan sosial anak mulai dari berfikir imajinatif, beradaptasi dengan kegiatan, berinteraksi dengan teman, pembentukan ego, pembentukan pertemanan dan rasa ingin tahu terstimulasi dengan baik.

Kemampuan bahasa anak perlu distimulasi, karena perkembangan bahasa yang terhambat dapat menghambat perkembangan lainnya diantaranya perkembangan sosial anak.

Banyak faktor yang mempengaruhi terhambatnya perkembangan anak diantaranya faktor genetika dan lingkungan. Faktor lingkungan diantaranya lingkungan rumah, pola asuh, pengajaran, nutrisi, serta pendidikan di sekolah. Salah satu faktor lingkungan yakni pendidikan di sekolah terutama di taman kanak-kanak yang mengajarkan bermain sambil belajar. Permainan membuat potensi anak menjadi terangsang dengan seimbang karena anak merasa senang sambil belajar, tidak merasa kesulitan dan cepat bosan

Jenis permainan atau model bermain yang diterapkan di taman kanak-kanak saat ini secara umum menggunakan model konvensional. Model bermain konvensional yang diterapkan di Taman Kanak-kanak terkesan lebih cenderung pada pembelajaran akademik. Fenomena tentang hambatan perkembangan bahasa anak menunjukkan model ini ternyata kurang sesuai untuk setiap anak. Bagi anak-anak yang sesuai, perkembangan bahasanya dapat melampaui rata-rata anak seusianya, namun dalam aspek tertentu tetap ditemukan tidak berkembang maksimal. Dalam kondisi seperti ini perlu diupayakan model bermain lain yang dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak secara sistemik dan menyeluruh.

Dalam konteks ini model bermain yang diterapkan adalah *creative art play*. Pada model bermain ini perkembangan anak tidak dipandang secara bagian demi bagian melainkan keseluruhan,

menggunakan media bermain yang dapat menstimulasi perkembangan secara menyeluruh dan terpadu. Sehingga ketika akan menstimulasi satu bagian perkembangan tertentu perlu dipadukan dengan media lainnya.

Model bermain *creative art play* belum populer bagi guru Taman Kanak-Kanak di Indrapura, sehingga belum banyak yang menggunakannya. Selain sumber belajar yang terbatas, guru-guru juga banyak yang sudah nyaman dengan model bermain konvensional. Namun ketika fenomena adanya hambatan dalam perkembangan bahasa dan sosial anak di Taman Kanak-Kanak ditemukan, maka pentinglah untuk menyiapkan suatu model yang sesuai dengan kebutuhan akan perkembangan bahasa dan sosial. Bermain peran merupakan satu kegiatan bermain yang banyak digemari anak-anak. Hampir lebih dari 60% anak-anak menyukai bermain peran, maka dipilih bermain peran dengan penerapan model *creative art play* sebagai media bermain. *Creative art play* merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menyediakan beragam media dan format kegiatan yang berisi hubungan tujuan bermain dengan perkembangan kemampuan anak.

Simpulan

Analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa model *creative art* dalam bermain peran berpengaruh terhadap perkembangan bahasa dan sosial anak. Diketahui pula subjek yang mendapat perlakuan meningkat perkembangan bahasa dan sosialnya. Dengan demikian implementasi model *creative art* dalam bermain peran dapat dipertimbangkan untuk digunakan sebagai salah satu model bermain untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan sosial anak.

Daftar Pustaka

Ghony. M. Djunaidi. Dkk, 2012, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 1, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Huda. Miftahul, 2014, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, 5, Yogyakarta :Pustaka Belajar
- Hurlock. Elizabeth. B, 1942, *Perkembangan Anak*, I, 6, Jakarta: Erlangga
- Isjoni, 2014, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4, Bandung: Alfabeta
- Lubis. Zulkarnain, 2010, *Penggunaan Statistika dalam Penelitian Sosial*, 2, Medan: Perdana Publishing
- Milfayetty, Sri. 2016. *Creative Art Play dalam Menurunkan Tingkat Kecemasan*. Playscope
- Moeslichatoen, 2004, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, 2, Jakarta: Rineka Cipta
- Mulyasana. Dedi, 2016, *Kapita Selekta PAUD*, 1, Yogyakarta: Gaya Media
- Mutiah. Diana, 2010, *Psikologi Bermain Anakm Usia Dini*, 1, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Mursyid, 2015, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, 2, Bandung: Remaja
- Ngalimun. Dkk, 2016, *Strategi dan Model Pembelajaran*. 1. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Santrock. John W, 2007, *Perkembangan Anak*, I, 11, Jakarta: Erlangga
- Soetjiningsih. Christiana Hari, 2012, *Perkembangan Anak, Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir*, 1, Jakarta: Prenada Media Group
- Susanto. Ahmad, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 1, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Syarum. Dkk, 2007, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 1, Bandung: Citapustaka Media
- Weinrib, Estelle L. 1983. *Images of Self The Sandplay Therapy Process*. California: Temenos Press