

## MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE ROLE PLAY DI PAUD THURSINA DAERAH SISINGAMANGARAJA KOTA MEDAN

Dwi Hurriyati<sup>1</sup>, Aqlima Tursina<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma  
e-mail: aqlimaturgina@gmail.com<sup>1</sup>, dwi.hurriyati@binadarma.ac.id<sup>2</sup>

### Abstrak

Proses pembelajaran Paud Thursina sejalan dengan panduan pembelajaran yang dikeluarkan oleh Kemendikbud yang dimana mengikuti kurikulum 13 dan kurikulum merdeka. Pada Paud, capaian pembelajaran bertujuan untuk memberikan arah yang sesuai dengan aspek perkembangan anak sehingga kompetensi pembelajaran yang diharapkan dicapai anak. Lingkup capaian pembelajaran di Paud dikembangkan dari stimulasi perkembangan anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan nilai Pancasila. Metode yang digunakan yaitu Role Play. Hasil pengabdian Masyarakat Penerapan metode role play di Paud Thursina mengalami peningkatan. Anak-anak menirukan peran yang mereka mainkan sehingga kreativitas peserta didik akan berkembang yang dapat dilihat dari hasil data pra-tindakan, siklus I, siklus II. Berdasarkan hasil pelaksanaan program dihasilkan bahwa terjadi peningkatan pada pra tindakan 40%, dilanjutkan ke siklus I menghasilkan 41%, dan selanjutnya yaitu siklus II yaitu 46%. Dari program role play yang laksanakan penulis melihat peserta didik Paud Thursina menjadi lebih aktif dan lebih kreatif

**Kata kunci:** Paud Thursina, Roleplay, Kreativitas

### Abstract

The learning process of Thursina Paud is in line with the learning guidelines issued by the Ministry of Education and Culture which follows curriculum 13 and curriculum merdeka. In Paud, learning outcomes aim to provide direction in accordance with aspects of child development so that the expected learning competencies are achieved by children. children so that the learning competencies that children are expected to achieve. The scope of learning outcomes in Paud is developed from the stimulation of child development, namely religious and moral values, physical motor skills, cognitive, social emotional, language and Pancasila values. The method used is Role Play. Community service results The application of the role play method at Paud Thursina has improved. Children imitate the roles they play so that the creativity of students will develop which can be seen from the results of pre-action data, cycle I, cycle II. Based on the results of the implementation of the programme, it was found that there was an increase in pre-action of 40%, continued to cycle I resulting in 41%, and then cycle II which was 46%. From the role play programme that the author implemented, Paud Thursina students became more active and more creative.

**Keywords:** Paud Thursina, Role Play, Creativity

### PENDAHULUAN

Peraturan pemerintah menjelaskan bahwa jenis pelayanan dasar pada standar pelayanan minimal pendidikan daerah kabupaten/kota yaitu salah satunya PAUD. Penerimaan pelayanan dasar untuk PAUD adalah anak usia 5-6 tahun. Pemerintah kab/kota wajib menjamin setiap anak usia 5-6 tahun berhak mendapatkan layanan PAUD (Kemendikbud, 2020). Perbedaan antara taman kanak-kanak (TK) dan Paud yaitu taman kanak-kanak ialah satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun yang memprioritaskan usia 5-6 tahun. Sedangkan PAUD itu sendiri ialah jenis satuan pendidikan jalur nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan anak sejak lahir - 6 tahun secara mandiri atau terintegrasi dengan berbagai layanan kesehatan, gizi, keagamaan, dan kesejahteraan sosial (Kemendikbud, 2020). Pendahuluan ditutup dengan tujuan pengabdian.

Ijazah PAUD dalam konteks Kurikulum Merdeka merupakan dokumen resmi bagi peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan di tingkat Paud sesuai dengan Kurikulum Merdeka di Indonesia. SKTB PAUD (Surat Keterangan Tamat Belajar PAUD) merupakan sertifikat yang menyatakan bahwa anak telah menyelesaikan program PAUD dan siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Kurikulum Merdeka adalah sebuah pendekatan baru dalam

pendidikan di Indonesia yang memberikan lebih banyak kebebasan dan fleksibilitas dalam proses belajar mengajar (Kemendikbud, 2022).

Hal ini sejalan dengan didirikannya Paud Thursina yang dimana hasil wawancara penulis pada tanggal 10 Januari 2025 dengan pemilik yayasan yaitu Ibu Erlinda S. Psi mengatakan bahwa Paud Thursina merupakan jalur Pendidikan non formal yang dapat dilakukan untuk setiap anak sesuai dengan aturan kemendikbud yang berlaku. Walaupun Paud Thursina merupakan lembaga pendidikan non formal tetapi ijazah yang dikeluarkan oleh Paud tetap akan dapat dilanjutkan ke jenjang pendidikan dasar dikarenakan identitas peserta didik sudah tercatat di data peserta didik(dapodik) yang dikeluarkan oleh dinas Pendidikan serta peserta didik sudah memiliki Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) Paud thursina didirikan bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapannya dimasa depan, membantu masyarakat di ruang lingkup kawasan Paud agar mudah mengakses jenjang pendidikan untuk anaknya.

Anak usia dini adalah anak yang baru lahir hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Sujiono, 2009). Usia dini adalah usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Usia dini disebut sebagai zaman keemasan

Proses pembelajaran Paud Thursina sejalan dengan panduan pembelajaran yang dikeluarkan oleh Kemendikbud yang dimana mengikuti kurikulum 13 dan kurikulum merdeka. Pada Paud, capaian pembelajaran bertujuan untuk memberikan arah yang sesuai dengan aspek perkembangan anak sehingga kompetensi pembelajaran yang diharapkan dicapai anak. Lingkup capaian pembelajaran di Paud dikembangkan dari stimulasi perkembangan anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan nilai Pancasila (Kemendikbud, 2022).

Pengamatan yang dilakukan oleh penulis di Paud Thursina Medan Amplas menunjukkan bahwa terdapat 3 dari 9 anak di kelas khadijah A yang kurang dalam proses mengekspresikan diri serta bergaul dengan teman-temannya, lalu terdapat 2 dari 9 anak di kelas khadijah B yang belum mampu memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru jika dibandingkan dengan teman sekelasnya yang mudah untuk mengerti tentang pembelajaran. Berdasarkan wawancara singkat dengan Ibu Firda yang merupakan salah satu guru di Paud Thursina bahwa ada anak-anak yang menunjukkan keterlambatan di antara teman-teman sekelasnya dalam hal pembelajaran dan keterampilan namun kami selalu berusaha memberikan kegiatan untuk meningkatkan kualitas anak seperti memberikan pelatihan menggambar, melakukan gerakan fisik, berlatih alat musik, dan juga kami selalu mengajak orang tua siswa untuk terus mengajak mereka melatih anak-anak mereka untuk terus berlatih di rumah masing-masing.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget (Ria, 2021) mengatakan bahwa cara berfikir anak bukan hanya kurang matang dibandingkan dengan orang dewasa karena kalah pengetahuan, tetapi juga berbeda secara kualitatif. Keterampilan motorik kasar menurut Piaget juga mengatakan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung, dimana dengan adanya permainan edukasi yang melibatkan gerakan fisik, seperti berlari, melompat, atau memanjat, memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan mereka. Aktivitas ini membantu mereka membangun keterampilan motorik kasar sekaligus memahami konsep konsep dasar mengenai keseimbangan dan koordinasi (Santrock, 2011).

Untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, Piaget mengidentifikasi 4 tahapan bermain yang dialami oleh anak selama proses perkembangan kognitif mereka. Tahapan-tahapan ini membantu kita memahami bagaimana anak-anak belajar, berinteraksi, dan bermain dalam lingkungan mereka. Pada usia peserta didik Paud Thursina termasuk dalam tahapan pra operasional (2-7 tahun) yang dimana tahapan ini peserta didik mulai menggunakan imajinasi dan symbol dalam bermain mereka. Anak dapat memainkan peran dan berpikir tentang benda-benda yang tidak ada di sekitar mereka. Selain itu, mereka juga dapat memahami konsep ketidaksamaan dan menentukan ukuran dalam bermain (Santrock, 2011).

Kreativitas adalah kemampuan anak untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk karya maupun ide (Yulia, 2019). Kreativitas untuk anak-anak pada dasarnya adalah manusia yang berpikir didorong oleh sifatnya sebagai manusia yang berpikir. Anak-anak menjadi kreatif, karena mereka membutuhkan kepuasan impuls emosional (Isjoni, 2011; Rachmawati & Kurniati, 2011). Kreativitas anak adalah kemampuan untuk menggunakan potensinya secara optimal yang meliputi potensi fisik, mental, intelektual, dan spiritual dalam menemukan hubungan antara

berpikir dan kerja kreatif (Kemendikbud,2022). Dengan kata lain, kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam bentuk produk kreatif dari pikiran atau fantasi anak. Fantasi setiap individu telah muncul sejak dini, dan akan berkembang dalam rentang usia tiga hingga enam tahun.

Metode role play adalah salah satu metode pembelajaran untuk perkembangan anak. Role play itu sendiri adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jatidiri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Siska, 2012). Penulis menggunakan model tindakan kelas menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang menggunakan 4 langkah yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan, dan refleksi. Sebelum penulis melaksanakan tindakan, terlebih dahulu harus direncanakan secara seksama tindakan yang akan dilakukan. Setelah rencana disusun secara matang maka tindakan itu dilakukan. Pada saat dilaksanakannya tindakan, penulis mengamati proses pelaksanaan tindakan itu sendiri. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, penulis kemudian melakukan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan. Jika hasil refleksi menunjukkan perlunya dilakukan perbaikan atas tindakan yang telah dilakukan, maka rencana tindakan perlu disempurnakan lagi agar tindakan yang dilaksanakan berikutnya tidak sekedar mengulang dari apa yang telah diperbuat sebelumnya. Dengan demikian 4 tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Akbar, 2008).

Jika pada siklus pertama penelitian tersebut kurang baik, maka dilanjutkan dengan siklus kedua dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil analisis observasi dan refleksi pada siklus sebelumnya dan demikian seterusnya sampai masalah yang diteliti dapat dipecahkan secara optimal. Berdasarkan dari pengamatan dan wawancara yang penulis lakukan, maka penulis merancang program meningkatkan kreativitas anak melalui metode role play yang diharapkan berguna untuk proses perkembangan anak Paud Thursina.

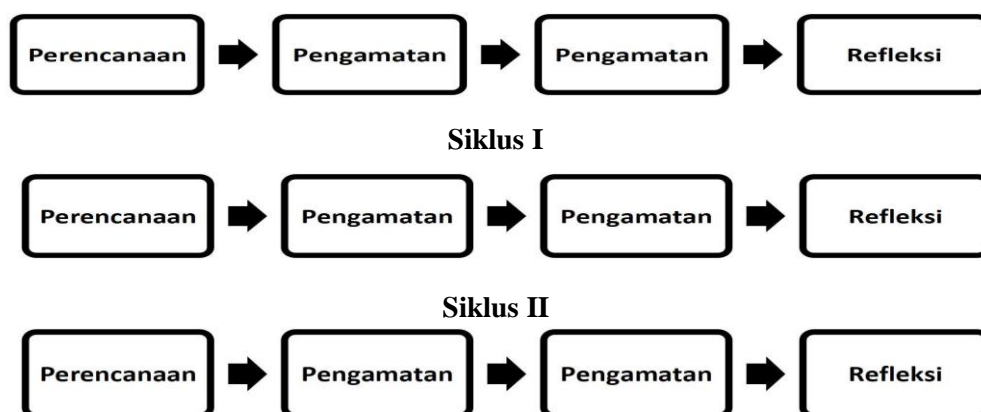
## METODE

Metode yang digunakan yaitu program pengembangan melalui metode role play. Berdasarkan teori Kemmis dan McTaggart menawarkan kerangka yang sesuai seperti meningkatkan kesadaran dan refleksi diri, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan kualitas pembelajaran

## HASIL DAN PEMBAHASAN

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

### Pra- tindakan



Pra-tindakan ialah langkah awal untuk mengetahui dan mencari informasi tentang perkembangan dan tingkat kreativitas peserta didik yang akan diteliti. Kegiatan yang akan dilakukan ialah sebagai berikut:

### Perencanaan

Pada tahap ini penulis menyusun dan menetapkan rancangan program yang akan dilakukan lalu membuat kegiatan pengenalan permainan role play dengan peserta didik.

### Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan yang dimaksudkan adalah melaksanakan program yang telah dirancang dengan materi peran yang penulis pilih.

#### Pengamatan

Tahap ini penulis melakukan pengamatan kepada setiap peserta didik pada saat kegiatan berlangsung untuk mengetahui perkembangan setiap anak. Kegiatan pengamatan ini tidak terpisah dengan pelaksanaan tindakan karena pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berlangsung dalam waktu yang sama.

### Refleksi

Tahap ini merupakan tahapan dimana penulis melakukan analisa dari hasil dan observasi peserta didik. Dari hasil analisa tersebut akan jadi bahan masukkan untuk kegiatan selanjutnya.

### Siklus I

Setelah dari pra-tindakan , dilanjutkan dengan melakukan kegiatan siklus I. Adapun kegiatan yang akan dilakukan ialah :

#### Perencanaan

Perencanaan pada siklus ini merupakan suatu perencanaan untuk memecahkan masalah yang terjadi di Paud Thursina yakni kurangnya peningkatan kreativitas pada anak melalui metode bermain peran dan rancangan perencanaan .

### 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

#### Pengamatan

Pengamatan adalah kegiatan untuk mengamati aktivitas anak dalam kegiatan bermain peran menggunakan instrumen penelitian yang disusun dalam tabel yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap pengamatan juga meliputi data dan analisis data. Dalam kegiatan ini, analisis data dilakukan dengan suatu proses, yakni pelaksanaannya sudah mulai dilakukan semenjak pengumpulan data dilakukan dan dikerjakan secara cermat. Setiap kali tindakan diberikan, data yang terkumpul dianalisis berdasarkan hasil observasi, hasil kerja anak, dan hasil akhir.

### Refleksi

Langkah-langkah ini adalah sarana untuk melakukan peninjauan terhadap tindakan yang sebelumnya telah diambil terhadap subjek penelitian. Dalam proses refleksi, penulis memikirkan kembali segala sesuatu yang telah dilakukan sebelumnya, tentang apa yang belum dilakukan, apa yang telah dicapai, masalah apa yang belum terselesaikan, dan menentukan tindakan lain apa yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses dan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus kedua (Akbar, 2008).

### Siklus II

Pada prinsipnya, siklus II hampir sama dengan kegiatan di siklus I akan tetapi siklus II merupakan perbaikan dari siklus I, terutama pada hasil dari siklus I . Pada tahapan siklus II sama seperti siklus I yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Materi pembelajaran pada siklus II berkelanjutan dari siklus I sehingga diharapkan kreativitas anak akan semakin berkembang. Adapun lembar observasi kegiatan pembelajaran metode bermain peran terdapat 3 indikator ,seperti

Tabel 1. Indikator bermain peran

NO	Indikator	Item
1	Anak mampu memahami penjelasan peneliti tentang kegiatan bermain peran	1
2	Anak mampu mamahami peran yang dimainkan	1
3	Anak mampu memainkan peran yang diberikan	1

Tabel 2. Pedoman

Thursina

Observasi Paud

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

Hasil observasi dapat dianalisa dengan menggunakan presentase . Analisa presentase dapat digunakan dengan rumus yaitu :

$$i = 100\%$$

Keterangan :

$i$  = Hasil Pengamatan

$f$  = Jumlah skor yang dicapai anak

$n$  = Jumlah anak

Untuk presentase keberhasilan pengembangan kreativitas anak menggunakan rumus di atas, penulis menghitung presentasi keberhasilan sebagai berikut :

Tabel 3. Skor Observasi

Skor	Keterangan
0% - 39%	Belum Berkembang
40% - 59%	Mulai Berkembang
60% - 79%	Berkembang Sesuai Harapan
Lebih dari 80%	Berkembang Sangat Baik

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan di Paud Thursina Kota Medan atau lebih tepatnya di Jalan Sisingamangaraja Km 6,5 Gang aman No.116 Kecamatan Medan Amplas, Sumatra Utara.

Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah partisipan yang aktif, observasi dan dokumentasi yang saling berhubungan. Metode ini dipilih untuk melengkapi data yang dibutuhkan dalam penyusunan laporan hasil kegiatan Studi Independen. Hasil dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada kelas khadijah A dan kelas khadijah B akan di analisis menjadi satu dan dibuat berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran yang kemudian akan diuraikan dalam bentuk deskriptif atau berupa gambaran mengenai proses perkembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran . Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pembelajaran metode bermain peran adalah :

#### **Pra-tindakan**

Penulis melakukan kegiatan pra-siklus atau pra-tindakan bertujuan untuk mengetahui kreativitas peserta didik dan mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dengan metode bermain peran . Kegiatan pra-tindakan diikuti oleh 18 anak. Setelah melakukan kegiatan pra-tindakan, penulis melakukan koreksi

pada hasil kegiatan dengan rumus  $i = 100\%$  sebagai berikut :

Data awal pengembangan kreativitas anak diperoleh nilai rata-rata 40%. Sudah terdapat satu anak yang berkembang sesuai harapan dan belum ada anak yang berkembang sangat baik. Kesimpulan dari 18 peserta didik Paud Thursina yang mengikuti kegiatan pra-tindakan, ada peserta didik yang mulai berkembang sebanyak 9 anak (50%) dan anak yang belum berkembang sebanyak 9 anak (50%). Dengan demikian pada pembelajaran kegiatan metode bermain peran pra-tindakan di Paud Thursina mulai berkembang.

#### **Siklus I**

##### **Perencanaan:**

Setelah dari kegiatan pra-tindakan, maka selanjutnya menyusun perencanaan kegiatan siklus I metode bermain peran untuk meningkatkan kreativitas anak peserta didik Paud Thursina. Langkah-langkah perencanaan yaitu :

1. Menyusun peran dengan tema anggota keluarga
2. Mempersiapkan lembar observasi dan bahan peraga yang digunakan
3. Peneliti memberikan arahan kepada peserta didik hingga mengerti aturan dan cara bermain peran
4. Peneliti memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan bermain peran sehingga anak akan merespon

**Pelaksanaan:**

Sebelum memulai kegiatan, peneliti membuka kelas dengan ucapan salam, berdoa dan membaca surah-surah pendek. Pelaksanaan kegiatan dengan metode bermain peran yaitu :

1. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada anak
2. Peneliti bertanya tentang keluarga kepada anak dengan maksud untuk memberi semangat anak dalam kegiatan pembelajaran metode bermain peran
3. Peneliti membagi peran yang akan diperagakan pada anak
4. Peneliti dan guru mengarahkan anak dalam permainan peran

**Pengamatan:**

Terdapat anak yang masih malu dalam bermain peran, melakukan aktivitas lain sehingga pada siklus I diperoleh hasil pengamatan yaitu:

Bahwa perkembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran meningkat 1% dari kegiatan pra-tindakan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada siklus I ada 8 anak (44%) yang belum berkembang dikarenakan peserta didik yang melakukan aktivitas lain, bercerita pada dirinya sendiri dan malu untuk bermain peran. Lalu ada 9 anak (50%) yang mulai berkembang dan ada 1 anak (5,5%) yang sudah berkembang sesuai harapan.

**Refleksi:**

Pada siklus I refleksi yang dicatat yaitu :

1. Perhatian beberapa peserta didik pada aktivitas lain pada saat peneliti menjelaskan alur bermain peran
2. Peneliti belum bisa untuk membuat beberapa anak untuk kondusif dan mengikuti permainan peran

**Siklus II**

**Perencanaan:**

Kegiatan pada siklus II ini akan tetap menggunakan metode bermain peran dengan melihat peningkatan di siklus II ini . Perencanaan yang dilakukan peneliti yaitu :

1. Menyusun peran dengan tema profesi guru
2. Mempersiapkan lembar observasi dan bahan peraga yang digunakan
3. Peneliti memberikan arahan kepada peserta didik tentang berbagai macam bidang profesi guru hingga mengerti aturan dan cara bermain peran
4. Peneliti memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan bermain peran sehingga anak akan merespon

**Pelaksanaan:**

Sebelum memulai kegiatan, peneliti membuka kelas dengan ucapan salam, berdoa dan membaca surah-surah pendek. Pelaksanaan kegiatan dengan metode bermain peran yaitu :

1. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada anak
2. Peneliti bertanya tentang profesi guru kepada anak dengan maksud untuk memberi semangat anak dalam kegiatan pembelajaran metode bermain peran
3. Peneliti dan guru membantu mengarahkan peserta didik dalam permainan peran

**Pengamatan:**

Hasil yang diperoleh pada siklus II yaitu anak dapat merespon yang disampaikan peneliti, masih ada anak yang malu ketika permainan peran dimulai dan anak-anak dapat bermain peran lebih baik dari siklus I .

siklus II dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan persentase rata rata peserta didik Paud Thursina dari persentase pada kegiatan bermain peran pra- tindakan dan siklus I . Pada peserta didik Paud Thursina terdapat 8 anak (44%) yang masih belum berkembang, selanjutnya terdapat 5 anak (27%)

yang mulai berkembang, lalu terdapat 5 anak (27%) yang sudah berkembang sesuai harapan. Dengan itu perkembangan kreativitas anak berkembang dengan baik melalui metode bermain peran.

#### **Refleksi:**

Dari hasil yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas melalui metode bermain peran yang sudah mengalami peningkatan dan dapat dilihat dari rata-rata siklus I dan siklus II. Perkembangan kreativitas peserta didik Paud Thursina melalui metode bermain peran dari pra-tindakan, siklus I, siklus II.

Selesainya pra tindakan dan siklus I, peneliti membuat siklus selanjutnya yaitu siklus II. Pada siklus II, penulis melakukan kegiatan pada tanggal 12 Desember dan 17 Desember 2024 sehingga penulis mendapatkan hasil bahwa 8 peserta didik belum berkembang, 5 peserta didik masih berkembang. Setelah penulis melakukan perumusan untuk menghasilkan rata rata, maka penulis mendapatkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan persentase rata rata dan jumlah rata-rata ialah 46%. Pada siklus II ini, rata-rata peserta didik sudah mulai dapat mengikuti permainan walaupun masih terdapat 3-5 anak yang masih enggan untuk mengikuti kegiatan.

#### **SIMPULAN**

Penerapan metode role play di Paud Thursina mengalami peningkatan. Anak-anak menirukan peran yang mereka mainkan sehingga kreativitas peserta didik akan berkembang yang dapat dilihat dari hasil data pra-tindakan, siklus I, siklus II. Berdasarkan hasil pelaksanaan program dihasilkan bahwa terjadi peningkatan pada pra tindakan 40%, dilanjutkan ke siklus I menghasilkan 41%, dan selanjutnya yaitu siklus II yaitu 46%. Dari program role play yang laksanakan penulis melihat peserta didik Paud Thursina menjadi lebih aktif dan lebih kreatif

#### **SARAN**

Penulis memberikan saran kepada peserta didik Paud Thursina untuk dapat mengikuti lebih banyak pelatihan untuk menunjang perkembangan kognitif dan keaktifan anak dan lebih antusias dalam memasuki mata pelajaran yang diberikan oleh guru dan juga lebih aktif dan memahami arahan yang diberikan ketika dalam pembelajaran maupun dalam kegiatan bermain agar dapat meningkatkan keterampilan kreativitas dan daya pikir anak di masa yang akan datang.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Paud Thursina

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arbiyah, N., Nurwianti, F., & Oriza, D. (2008). Hubungan bersyukur dengan subjective well being pada penduduk miskin. *Jurnal Psikologi Sosial*, 14(1), 11-24.
- Aisyah, Siti dkk. (2007) *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Akbar, Sa'dun. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (Filosofi, Metodologi, dan Implementasinya)*. Malang: Surya Pena Gemilang
- Akib, Zainal, dkk., eds. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, SD, TK*. Bandung: CV.YRAMA WIDYA
- Elizabeth, B, Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama
- Isjoni. (2011). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Khoerunnisa, N. (2015). Optimalisasi Metode Bermain Peran dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif dalam Mengasah Percaya Diri Anak Usia Dini. *Lentera*, XVIII(1), 77–91.
- Latif, Mukhtar, el al., eds. (2004). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grub
- Mulyasa. (2017). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- 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
- Mutiah, Dian. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Nurbiana Dhieni, I. Y. (2020). *PANDUAN PENEGERIAN SATUAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

- Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah  
Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD, (2015). Diktorat Pembinaan Pendidik Anak Usia Dini. Jakarta.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2011). Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Kencana
- Ria. (2021, April 05). PERKEMBANGAN KOGNITIF: TEORI JEAN PIAGET. Diambil kembali dari [lmsspada.kemdikbud.go.id](https://lmsspada.kemdikbud.go.id)
- Santrock, J. W. (2011). Life Span Development (13 ed.). (M. Ryan, Penyunt.) Mike Sugarman.
- Sujiono, Y. N. (2009) Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PTIndeks.
- Siska, Yulia. (2012). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini, Jurnal: Jakarta
- Talajan, Guntur, (2012). Menumbuhkan Kreativitas Dan Prestasi Guru, Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Tatminingsih, S., & Cintasih, I. (2019). Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam S. Tatminingsih, H. Lulu, & I. Cintasih, Modul 1 Hakikat Anak Usia Dini (2 ed.). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Visimedia
- Yulia, N. (2019). Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B. In Seminar Nasional PGPAUD(hal. 207– 2017). Banten: Unitirta.