# BAB II

# KAJIAN PUSTAKA

## A. Kajian Teori

### 1. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran Bermain Peran

#### a. Model Pembelajaran

Model sering di artikan dengan suatu pola (contoh, acuan, ragam) dari segala sesuatu yang akan di buat atau di hasilkan nantinya. " Model Pembelajaran dapat di artikan sebagai pola yang dapat di gunakan sebagai pedoman di dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun dengan adanya tutorial ".[1] Istilah model dalam pengertian bisa di sebut juga dengan strategi. Jadi, model pembelajaran dapat di artikan mempunyai persamaan kata dengan strategi pembelajaran. Pembelajaran adalah terjemahan dari *instruction*.

Pengertian dari *instruction* banyak di pakai dalam dunia Pendidikan di daerah Amerika Serikat. Istilah di pengaruhi oleh aliran psikologi yang mempunyai pengertian bahwa peserta didik sebagai sumber dari kegiatan. Peserta didik mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola suatu proses pembelajaran. Guru merupakan fasilitator di dalam adanya pembelajaran.[2]

---

[1] Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Teori dan Aplikasi PAIKEM), (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2012), hal. 46

[2] Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif : Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hal.15

Pembelajaran yang berkualitas pada dasarnya bergantung kepada motivasi pelajar dan Kreatifitas pengajarnya. Desain pembelajaran yang menarik, desain yang baik dan sesuai, fasilitas-fasilitas yang memadai, Kreatifitas guru yang baik tentu akan membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar dan nantinya peserta didik juga akan mencapai target pembelajaran sesuai harapan. Model Pembelajaran adalah suatu bentuk pembelajaran yang tersusun mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir.

Pembelajaran di tulis dengan baik oleh guru. Model pembelajaran merupakan suatu wadah dari adanya suatu pendekatan, metode, dan tehnik di dalam pembelajaran.[3] Apabila di dalam pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran sudah menjadi suatu kesatuan yang utuh, maka terbentuk pengertian tentang metode pembelajaran. Metode Pembelajaran merupakan suatu kerangka yang menjelaskan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman di dalam merancang dan merencanakan aktivitas pembelajaran.

Dari adanya pengertian pembelajaran di atas, pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan dan telah tertata secara sistematis.[4] Dari pengertian-pengertian di atas, dapat saya simpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah rangkaian kegiatan di dalam

[3] Komalasari, Pembelajaran Kontekstual....., hal. 57

[4] Asis Saefudin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung : PT.Remaja Rosdakarya, 2014), cet. I, hal. 48

pembelajaran yang tersusun dari awal sampai akhir yang di buat oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kondusif, tertata dengan baik sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Model Pembelajaran di jadikan pedoman oleh guru dalam menyusun program pebelajaran di dalam kelas yang meliputi tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pengelolaan kelas dan model pembelajaran yang sifatnya terstruktur. Model pembelajaran dalam perkembangannya bisa di katakan dapat berkembang dengan pesat dan model pembelajaran dapat berkembang menjadi banyak. Ada beberapa model pembelajaran yang baik untuk di terapkan, namun ada juga model pembelajaran yang kurang baik untuk di terapkan.

Berikut ini beberapa ciri model pembelajaran yang baik antara lain sebagai berikut : [5]

1) Adanya keterlibatan intelektual-emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap.
2) Adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran.
3) Guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator kegiatan belajar peserta didik.
4) Penggunaan berbagai metode, alat, dan media pembelajaran.

[5] Fathurohman, *Model-Model*... ..., hal.31

**b. Model Pembelajaran Bermain Peran**

**1) Pengertian Pembelajaran Bermain Peran**

Pembelajaran Bermain Peran merupakan turunan dari konsep sosiodrama, yaitu sebuah metode untuk menjelajahi isu yang terlibat dalam situasi sosial yang kompleks. Istilah ” Peran ” berhubungan dengan naskah yang menjadi bagian dari pekerjaan aktor dalam memerankan sebuah adegan. Di dalam bermain peran terdapat semacam kekuatan yang mampu menghadirkan jenis kegiatan imajinatif yang bisa di lakukan oleh anak-anak dalam bermain pura-pura.

Permainan drama yang sering kali di sebut ” permainan pura-pura ” adalah bentuk bermain aktif di mana anak-anak melakukan peran yang sesuai dengan yang sebenarnya. Jenis bermain yang seperti ini dapat bersifat ”kreatif”.[6] Dalam permainan drama, anak-anak menggunakan situasi, tindakan, bicara dari situasi kehidupan nyata ke dalam bentuk yang baru dan berbeda. Dalam kegiatan bermain drama anak-anak mempunyai peran yang sangat penting. Biasanya dalam kegiatan Bermain Peran, anak-anak akan menirukan seorang tokoh yang di senangi.

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

[6] Romadhona, *Dasar-Dasar* ... ..., hal. 329

yang sifatnya soliter (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.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. 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 belive*, atau simbolik .[7]

Piaget memprakarsai pemikiran bahwa, pada awalnya kegiatan bermain peran dapat menjadi bukti dari perilaku seorang anak. Kegiatan bermain peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang di ingatnya. Keterlibatan anak-anak dalam bermain peran, upaya anak untuk mencapai tahap yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak lain biasanya disebut sebagai *collective symbolism*. Percakapan lisan yang anak-anak lakukan dengan dirinya sendiri biasanya di sebut sebagai *idiosyncratic soliloquies.*

[7] Yulia Siska, *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini*, cet. 2, hal. 33

Banyak sekali pernyataan yang menjelaskan bahwa pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan dan paling berkesan adalah kegiatan Bermain Peran. Pembelajaran Bermain Peran dapat di artikan dengan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dari dalam diri anak. Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi.[8]

Metode *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan sebagai suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak-anak. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak-anak dengan memerankannya sebagai tokoh. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak-anak lebih meresapi peran yang di mainkannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran ini adalah penentuan topik.

Dalam kegiatan bermain peran, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran.[9] Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterprestasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran anak-anak mencoba mengeksplorasi

[8] Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hlm.44
[9] Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hlm. 237

hubungan-hubungan antar sesama teman dan memperagakan suatu tokoh yang di perankannya.[10]

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat di artikan bahwa Metode Bermain Peran (*role playing)* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu perilaku yang sedang di tirukan oleh anak-anak. Dengan demikian Metode Bermain Peran adalah metode yang melibatkan anak untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang sudah di pilihkan oleh guru. Lewat bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran.

Dari bermain peran, anak-anak akan menyadari adanya peran-peran yang berbeda, perilaku yang terdapat di dalam dirinya maupun perilaku yang ada dalam diri orang lain. *Role Playing* memudahkan individu bekerja dalam bekerja sama dan menganalisis keadaan sosial. *Role Playing* menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah. *Role Playing* dapat di kategorikan sebagai suatu alternatif dalam penyelesaian permasalahan.

Dalam bagian-bagian saat permainan drama berlangsung, biasanya kegiatan yang demikian itu di sebut dengan peran. Dalam bermain peran ada beberapa anak yang bertugas. Ada anak yang memerankan tokoh utama, ada anak yang memerankan tokoh bantu. Dari uraian-uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa Pembelajaran Bermain Peran (r*ole playing)* merupakan pembelajaran peniruan

[10] Ibid ., hlm. 238.

peran seorang tokoh atau peniruan akan profesi seseorang yang mereka senangi.

Bukan hanya pengalaman tentang peniruan tokoh yang akan anak dapatkan dalam kegiatan bermain peran. Melalui kegiatan bermain peran, anak-anak nantinya dapat mengembangkan rasa Kreatifitas mereka. Setelah rasa Kreatifitas dalam diri anak berkembang, secara di sadari atau tidak nantinya kemampuan sosial anak juga akan berkembang dengan pesat. Dalam kegiatan bermain drama, anak-anak biasanya sangat antusias untuk melakukan pembelajaran ini.

**2) Tujuan Pembelajaran Bermain Peran**

Pada dasarnya model Pembelajaran Bermain Peran di kembangkan untuk mencapai setidaknya 9 tujuan pembelajaran penting yang di antaranya yaitu : [11]

a) Agar menghayati kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realitas hidup.
b) Agar memahami apa yang menjadi sebab akibat dari sesuatu serta bagaimana akibatnya.
c) Untuk mempertajam indera dan rasa siswa terhadap sesuatu.
d) Sebagai penyaluran / pelepasan ketegangan dan perasaan-perasaan.
e) Sebagai alat untuk mendiagnosa keadaan kemampuan siswa.

[11] Hidayati, dkk, *Pengembangan Pendidikan IPS SD Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional*, 2008. hlm. 20

f) Pembentukan konsep secara mandiri.

g) Menggali peranan-peranan dari seseorang dalam suatu keadaan / kehidupan.

h) Membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah, berfikir kritis, analisis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok, dan lain-lain.

i) Melatih anak ke arah mengendalikan dan membaharui perasaannya, cara berfikir, dan perbuatannya.

**3) Karakteristik Pembelajaran Bermain Peran**

Karakteristik strategi pembelajaran Bermain Peran (role playing) antara lain : [12]

a) Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran Bermain Peran adalah pembelajaran secara tim. Dalam sebuah kelompok (tim) kegiatan bermain peran mempunyai tujuan untuk keberhasilan bersama. Semua anggota harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b) Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan dalam suatu Pembelajaran Bermain Peran sangat di tentukan oleh 2 orang atau kelompok-kelompok. Prinsip kerja sama sangat di tekankan di dalam proses Pembelajaran Bermain Peran. Di dalam kelompok juga di tanamkan adanya rasa saling membantu terhadap sesama.

[12] Rusman, *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta : Rajawali Press, 2011), cet IV, hal.207

c) Keterampilan untuk bekerja sama

Kemampuan untuk bekerja sama dapat di lihat dari adanya kegiatan Bermain Peran. Dari adanya kegiatan Bermain Peran anak-anak akan menunjukkan Kreatifitas mereka, anak-anak menunjukkan sikap saling bekerja sama antar teman kelompoknya maupun teman kelompok yang lainnya. Dari pentingnya sikap saling bekerja sama di atas maka anak-anak perlu di dorong untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lainnya.

**4) Langkah - Langkah Metode Bermain Peran**

Prosedur teknis dari Bermain Peran adalah sebagai berikut:

a. Buatlah satu permainan peran dimana guru akan mendemonstraikan perilaku yang diinginkan.
b. Dalam bermain peran ini. Anak-anak juga memerankan peran yang sesuai.
c. Anak-anak berperan menjadi orang lain dalam situasi ini.
d. Mulailah bermain peran.
e. Jangan ragu mengingatkan anak-anak lain dalam bermain sesuai dengan perannya.
f. Teruskan bermain peran sampai anak-anak mulai merasa lelah. Hal ini memberikan siswa latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka.[13]

[13] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), 215-217

Dalam menyiapkan suatu situasi *Role Playing* di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

**1. Persiapan dan Instruksi**

a. Guru membacakan nama-nama tokoh yang akan diperankan.
b. Guru memberitahu nama anak dan tokoh apa yang akan di mainkan.
c. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan.
d. Guru memberikan penjelasan secara luas tentang seluruh tokoh yang akan di perankan. Anak di minta untuk mendengarkan.

**2. Evaluasi Bermain Peran**

a. Anak-anak memberikan keterangan tentang pengalaman mereka setelah bermain peran.
b. Anak-anak diajak untuk berdiskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai setelah bermain peran.
c. Guru menjelaskan makna bermain peran bagi anak-anak.
d. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran.

Dari pemaparan tahap-tahap penggunaan metode *role playing* di atas dapat dilihat beberapa kelebihan dan kekurangan metode *role playing* sebagai berikut : [14]

[14] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 88

**3) 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.

**4) Kekurangan Metode Bermain Peran**

a. Bermain Peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak

b. Memerlukan Kreatifitas 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 pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

## B. Tinjauan Tentang Kreatifitas

### 1. Pengertian Kreatifitas

Kreatifitas berasal dari kata *kreatif*. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif* berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Jadi, Kreatifitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin di rumuskan secara tuntas. Kreatifitas dapat di definisikan dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah *Kreatifitas* dalam kehidupan sehari-hari selalu di kaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru. [15]

Bukan hanya itu saja, istilah *Kreatifitas* dalam kehidupan bisa di artikan dengan penemuan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat di temukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Menurut Solso, Kreatifitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi. Dalam suatu kegiatan, Kreatifitas anak-anak akan muncul jika seseorang menstimulasinya dalam suatu kegiatan pelatihan imajinasi, membentuk atau mencipta, dan membangun sesuatu.

Kreatifitas termasuk salah satu aspek yang di kembangkan dalam pendidikan anak usia dini. Kreatifitas merupakan kemampuan atau cara berpikir sesorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, dan berbeda. Pengertian Kreatifitas ada berbagai macam. Kreatifitas bisa di artikan sebagai suatu proses munculnya suatu produk baru yang

[15] Taufik Susilo Adi, *Belajar Calistung Itu Asyik*, (Yogyakarta : Katalog Dalam Terbitan (KDT), 2011 ), hal. 98

tumbuh dari keunikan individu di satu pihak, serta dari kejadian, orang-orang, dan keadaan hidupnya di lain pihak.Kreatifitas di artikan juga sebagai suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (flesibilitas) dan originalitas dalam berfikir.

Tidak terelakkan lagi, pada dasarnya setiap orang memiliki bakat dan kreatifitas, walaupun macam dan tingkat Kreatifitas tersebut berbeda. Dari segi pendidikan, Kreatifitas dalam diri anak memang dapat di tingkatkan. Dari pernyataan tersebut, seharusnya pada usia dini, kemampuan-kemampuan tentang Kreatifitas anak sudah harus di pupuk. Bila kemampuan Kreatifitas anak tidak di pupuk, Kreatifitas tersebut tidak akan berkembang dengan baik. [16]

Bila tidak segera mendapatkan tindak lanjut dari Kreatifitas anak, nantinya Kreatifitas-Kreatifitas yang di miliki anak hanya menjadi suatu bakat yang di pendam. Kreatifitas tidak hanya dalam bentuk musik, seni, atau penulisan-penulisan. Kreatifitas dapat berupa ilmu penegtahuan, ilmu kemasyarakatan, dan bidang-bidang yang lainnya. Untuk anak-anak berusia dini, Kreatifitas anak di fokuskan pada proses pembuatan berbagai gagasan. Penerimaan orang dewasa dari banyaknya gagasan di dalam suasana yang tidak evaluatif.

Pada anak usia dini, gagasan-gagasan yang telah mereka miliki dapat di terapkan ke langkah berikutnya melalui evaluasi diri, dan pembuatan berbagai produk. Penekanan pembelajaran pada anak usia dini menekankan berbagai kemampuan untuk menghasilkan dan mengevaluasi

[16] Lily Aliyatul, *Kesalahan-Kesalahan Guru PAUD yang Sering Di Anggap Sepele*, (Yogyakarta : DIVA Press, 2013), hal. 123

hipotesis, dan meninjau kembali gagasan mereka yang di dasarkan pada evaluasi. Memiliki anak-anak yang kreatif memang menjadi dambaan setiap orang tua. Dengan adanya Kreatifitas dalam diri anak, di harapkana anak mampu menyelesaikan setiap masalah yang sedang dia hadapi tanpa harus menunggu bantuan dari orang lain.[17]

Dari adanya ketiga penyataan tersebut, dapat di simpulkan bahwa Kreatifitas yang di miliki setiap orang sangatlah berbeda. Kreatifitas pelu di kembangkan dengan latihan-latihan dan tentu dengan pembiasaan-pembiasaan. Kreatifitas yang sudah di miliki, seharusnya bisa di kembangkan selagi anak-anak masih berada dalam masa *Golden Age* (masa keemasan). Seorang anak, yang sudah mempunyai bakat Kreatifitas tinggi, akan menunjukkan Kreatifitas mereka hanya dengan beberapa kali stimulus oleh guru. Seseorang yang bakat Kreatifitas tinggi ataupun sedang, dapat di stimulus dengan berulang-ulang agar Kreatifitasnya bisa berkembang sesuai harapan.

## 2. Komponen Pokok Kreatifitas

Komponen pokok dalam Kreatifitas yang dapat di jelaskan sebagai berikut : [18]

a. Aktivitas berpikir kreatif selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain dan hanya di rasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks karena melibatkan

[17] Chaterine Shanaz, *Memori Super*, (Yogyakarta : STARBOOKS, 2010), hal. 125
[18] Taufik Adi, Belajar Calistung... ..., hal.100

sejumlah kemampuan kohnitif, seperti persepsi, atensi, ingatan, imajineri, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

b. Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi, yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru di harapkan muncul.

c. Sifat baru atau orisinil. Umumnya, Kreatifitas di lihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan di anggap sebagai karya Kreatifitas bila belum pernah di ciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat di nikmati oleh masyarakat. Sifat baru yang di miliki oleh Kreatifitas mempunyai ciri sebagai berikut :

   1) Produk yang memiliki sifat baru sama sekali dan belum pernah ada sebelumnya.
   2) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi bebebrapa produk yang sudah ada sebelumnya.
   3) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaharuan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hasil yang sudah ada.

d. Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang di hasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah di pakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

### 3. Ciri-Ciri Anak Kreatif

Ciri-ciri anak-anak kreatif antara lain sebagai berikut : [19]

a. Senang mengamati lingkungannya, mengamati dan memegang segala sesuatu, mendekati segala macam tempat atau sudut seakan-akan mereka haus akan pengalaman. Rasa ingin tahu anak terhadap segala sesuatu sangat besar.
b. Senang melakukan eksperimen. Hal ini nampak dari perilaku anak yang senang mencoba-coba dan melakukan hal-hal yang sering membuat orang tua atau guru heran terhadap tingkah laku anak.
c. Senang mengajukan berbagai pertanyaan yang terkadang orang tua atau guru tidak mampu menjawabnya. Anak seolah-oleh merasa tidak puas untuk berbagai jawaban yang di berikan.
d. Senantiasa ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru. Ia senang melakukan/mencoba berbagai hal.
e. Memiliki sikap spontan dan cenderung menyatakan pikiran dan perasaanya sebagaimana adanya, tanpa adanya hambatan.
f. Jarang menunjukkan rasa bosan, selalu ingin melakukan sesuatu.

[19] Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.102

g. Memiliki daya imajinasi yang tinggi.

**4. Karakteristik Anak Kreatif**

Karakteristik anak-anak kreatif antara lain sebagai berikut :

a. Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang Kreatif.
b. Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif.
c. Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan.
d. Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda.
e. Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya.
f. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami.
g. Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif
h. Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif.
i. Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereskperimen.

## 5. Pengembangan Kreatifitas

Bakat kreatif akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Orang tua dan guru harus menyadari keragaman bakat dan Kreatifitas anak. Cara mendidik dan mengasuh anak harus di sesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak. Pengembangan Kreatifitas anak dapat di uraikan dengan pendekatan 4P (pribadi, press, proses, dan produk). Pengembangan Kreatifitas tersebut antara lain :

### a. Pribadi

Kreatifitas merupakan keunikan individu (berbeda dengan individu lain) dalam berinteraksi dengan lingkungan. Masing-masing anak mempunyai bakat dan kecepatan serta Kreatifitas yang berbeda.

### b. Press atau Pendorong

Kreatifitas dapat diwujudkan jika didukung oleh lingkungan dan kemauan dari dalam dirinya yang kuat. Terdapat dua faktor pendukung kemauan seseorang, antara lain:

a) Kemauan dari dalam atau motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik yang tumbuh karena adanya kesadaran diri untuk membangun pengetahuan dan pengalaman tanpa adanya paksaan. Motivasi intrinsik menjadi pendorong utama bagi pengembangan Kreatifitas anak.

b) Motivasi ekstrinsik. Motivasi yang tumbuh dari berbagai sumber seperti penghargaan atas kreasi yang dihasilkan anak, pujian, dan insetif atas keberhasilan anak.

**c. Proses**

Kreatifitas tidak dapat di wujudkan secara instan. Pemunculan Kreatifitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Yang penting dalam memunculkan kegiatan kreatif adalah pemberian kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen dalam rangka mewujudkan atau melakukan berbagai kegiatan dalam rangka mewujudkan atau mengekspresikan dirinya secara kreatif.

**d. Produk**

Produk kreatif dihasilkan oleh kondisi pribadi dan kondisi lingkungan yang mendukung atau kondusif. Mengingat kondisi pribadi dan kondisi lingkungan erat kaitannya dengan proses kreatif, maka lingkungan memberikan dorongan dan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan sehingga mampu menggugah minat anak untuk meningkatkan Kreatifitas anak.

**6. Kondisi yang dapat Menghambat Kreatifitas**

Ada lima penghambat Kreatifitas anak di antaranya sebagai berikut:

a. Tidak ada dorongan bereksplorasi
b. Tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang membangkitan rasa ingin tahu anak yang dapat menghambat Kreatifitas anak. Penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan Kreatifitas.

c. Terlalu menekankan kebersamaan keluarga.

d. Tidak boleh berkhayal.

## C. Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Kelompok A Di TK Darut Taqwa Beji-Tulungagung

Dari adanya Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran di harapkan Kreatifitas anak akan semakin meningkat. Penggunaan metode yang tepat akan mempengaruhi hasil yang positif dalam pengembangan Kreatifitas anak. Metode pembelajaran bermain peran ini, telah banyak di gunakan oleh peneliti untuk penyelesaian masalahnya. Untuk penguatan terhadap suatu penelitian, saya menyertakan beberapa reverensi penelitian yang sebelumnya sudah pernah di lakukan dengan judul yang sama. Penelitian-penelitian terdahulu di gunakan untuk meneliti ulang, mengkaji tingkat keberhasilan, dan harapan kedepannya dapat di kembangkan lagi dengan ilmu-ilmu pengetahuan yang baru.

Pembelajaran bermain peran merupakan suatu usaha dalam mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial yang kedudukannya sama sejajar model-model mengajar lainnya. Dari adanya penelitian-penelitian yang relevan tersebut, dari adanya penguatan tokoh tentang bermain peran, jelas sekali metode bermain peran ini sangat tepat mengembangkan Kreatifitas anak-anak. Usia anak pada tingkatan TK adalah usia emas (Golden Age) yang mana bila di masa-masa ini Kreatifitas anak sudah di kembangkan secara tepat, besar kemungkinan anak-anak yang kreatif ini nantinya dapat

bersaing dengan orang-orang hebat dalam menciptakan sebuah karya-karya yang baru.

Kreatifitas yang ada pada diri anak adalah suatu keunikan yang memerlukan perhatian khusus untuk pengembangannya. Di dalam pengembangan tentang Kreatifitas, perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mengembangannya. Dalam penelitian ini, pengembangan Kreatifitas anak akan di ajarkan dengan menggunakan metode bermain peran. Dengan pembelajaran ini, anak-anak akan terlibat secara aktif dalam membangun rasa Kreatifitas mereka melalui sebuah kegiatan dengan cara bekerja sama dengan teman-teman mereka, melalui peniruan terhadap suatu tokoh, melalui pengembangan Kreatifitas-Kreatifitas yang mereka miliki.

Hal-hal tentang pengembangan Kreatifitas akan terasa menarik jika mereka kembangkan sesuai dengan Kreatifitas mereka, tanpa adanya suatu paksaan, tanpa adanya aturan dari orang lain yang sifatnya mengikat. Walaupun tanpa aturan dan paksaan, pembelajaran dengan bermain peran ini tidak boleh melesat jauh dari materi yang akan di praktekkan nantinya. Guru bisa mengkondisikan anak-anak dengan membentuk kelompok-kelompok kecil. Dalam kegiatan pengembangan Kreatifitas, pembuatan kelompok-kelompok kecil di nilai sangat efektif untuk memudahkan guru dalam mengamati peran yang anak-anak mainkan.

## D. Penelitian Relevan

Sebelum penelitian ini, telah ada beberapa penelitian serupa yang di lakukan oleh beberapa peneliti dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran pada pengembangan yang berbeda. Berdasarkan

penelitian tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan Kreatifitas siswa. Hal ini di buktikan dalam penelitian yang di lakukan oleh :

1) Dedi Rizkia Saputra,[20] dalam skripsinya yang berjudul " Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Klaten". Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran sangat efektif di gunakan untuk meningkatkan Kreatifitas siswa kelas V SD. Keefektifan Kreatifitas di tunjukkan dengan penggunaan suatu metode baru dengan adanya siklus I, II dan siklus III.
2) Nurul Nafida,[21] dalam skripsinya yang berjudul " Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas VA SD TAMBAKAJI 01 ". Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran sangat efektif di gunakan untuk meningkatkan Kreatifitas siswa kelas VA di SD TAMBAKAJI 01. Perubahan tentang peningkatan Kreatifitas siswa di jelaskan dengan penggunaan suatu metode bermain peran dengan berdasarkan siklus I, II dan siklus III.
3) Sri Ratna Codijah,[22] dalam skripsinya yang berjudul " Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini ". Dari hasil

---

[20], Dedi Rizkia Saputra , *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Klaten Tahun Ajaran 2015/2016*, (Tulungagung:Skripsi tidak di terbitkan, 2016)

[21] Nurul Nafida , *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas VA SD TAMBAKAJI 01 Tahun Ajaran 2011/2012*, (Tulungagung:Skripsi tidak di terbitkan, 2012)

[22] Sri Ratna Codijah, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Tahun Ajaran 2012/2013*, (Tulungagung:Skripsi tidak di terbitkan, 2013)

penelitian yang telah di lakukan, adanya perubahan peningkatan Kreatifitas anak usia dini melalui penggunaan model pembelajaran bermain peran. Perubahan tentang peningkatan Kreatifitas anak usia dini, di jelaskan dengan penerapan pembelajaran siklus I, II dan siklus III.

Dari uraian penelitian terdahulu, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan terhadap penelitian yang sedang di lakukan oleh peneliti. Persamaan dan perbedaan penelitian relevan seperti tabel berikut :

**Tabel 2.1**
**Perbandingan Penelitian**

| No. | Nama / Judul | Persamaan | Perbedaan | Kekurangan |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Dedi Rizkia Saputra :<br>" Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Klaten". | Sama-sama memilih untuk menggunakan metode permain peran untuk penelitiannya. | 1. Lokasi Penelitian.<br>2. Subjek Penelitian.<br>3. Tingkatan Pendidikan | Masih banyak di jumpai pengutipan yang menggunakan Inood. |
| | **Kesimpulannya** : Dari hasil penelitian yang di buat oleh Dedi Rizkia Saputra, masih banyak pernyataan dari tokoh yang hanya di kutib. Sumber bukunya sangat banyak, namun untuk tiap penulisan di skripsinya tidak di sertakan foodnood. | | | |
| 2. | Nurul Nafida :<br>" Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas VA SD TAMBAKAJI 01 ". | Sama-sama memilih untuk menggunakan metode permain peran untuk penelitiannya. | 1. Lokasi Penelitian.<br>2. Subjek Penelitian.<br>3. Tingkatan Pendidikan. | Masih banyak di jumpai pengutipan yang menggunakan Inood. |
| | **Kesimpulannya** : Dari hasil penelitian yang di buat oleh Nurul Nafida, masih banyak sekali pernyataan dari tokoh yang hanya di kutib. Sumber bukunya sangat banyak, namun untuk tiap penulisan di skripsinya tidak di sertakan foodnood. | | | |
| 3. | Sri Ratna Codijah<br>" Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini " | Sama-sama memilih untuk menggunakan metode Role Playing untuk penelitiannya. | 1. Lokasi Penelitian.<br>2. Tingkatan Pendidikan. | Masih banyak di jumpai pengutipan yang menggunakan Inood, masih ada beberapa tulisan yang salah ketik. |
| | **Kesimpulannya** : Dari hasil penelitian yang di buat oleh Sri Ratna Codijah<br>, masih pernyataan-pernyatan dari tokoh yang hanya di kutib. Sumber bukunya masih sedikit. Ada beberapa kata yang tidak nyambung, ada penulisan yang masih salah. | | | |

Penjelasan lebih lanjut dari tabel di atas adalah, ketiga judulnya mempunyai sebuah kesamaan. Kesamaan yang di maksud adalah kesamaan dalam metode yang di gunakan dan permasalahan yang akan di carikan solusi penyelesaiannya. Untuk metode yang di gunakan, peneliti-peneliti sebelumnya menggunakan metode bermain peran sebagai solusi permasalahannya. Untuk permasalahan yang di bahas dalam penelitian sebelumnya adalah permasalahan tentang Kreatifitas. Judul yang di gunakan dalam ketiga penelitian tersebut sebenarnya berbeda.

Penggunaan metode penelitian dan permasalahan yang di bahas dalam penelitian sebelumnya sebenarnya mempunyai lingkup yang sama. Perbedaan dalam judul penelitian sebelumnya terdapat pada, lokasi penelitian, subjek penelitian, dan tingkatan pendidikan. Setelah peneliti mengetahui adanya perbedaan dan kesamaan dalam sebuah penelitian sebelumnya, peneliti ingin melanjutkan penelitian dari penelitian-penelitian sebelumnya guna mengkaji ulang keefektifan metode bermain peran untuk mengembangkan Kreatifitas seseorang.

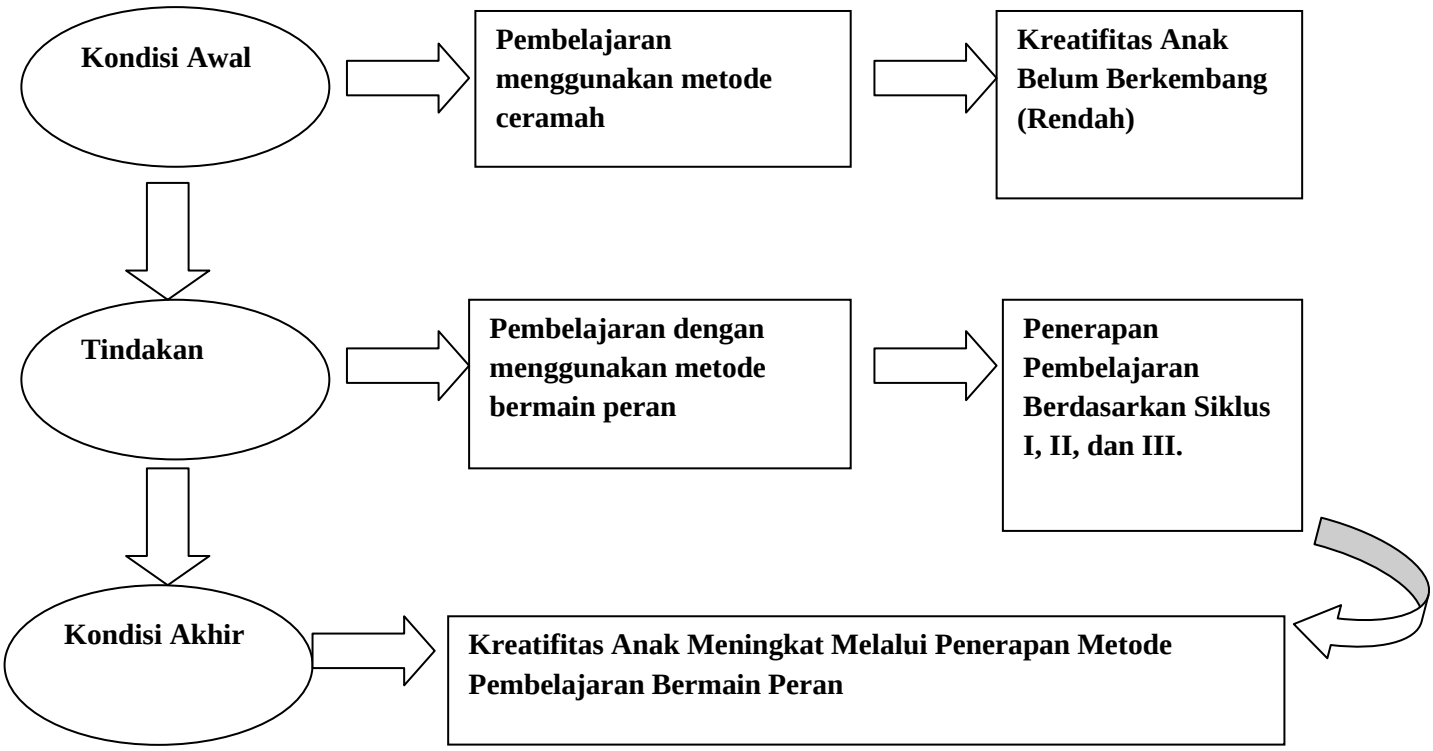
## E. Kerangka Pemikiran

Pengajaran tentang Kreatifitas pada anak TK Kelompok A, pada dasarnya telah di laksanakan dengan baik. Akan tetapi guru masih cenderung mengembangkan kemampuan calistung anak dari pada mengembangkan Kreatifitas anak. Sebenarnya kedua hal tentang Kreatifitas dan kegiatan calistung dapat berjalan secara seimbang jika guru TK menggunakan penerapan metode yang sesuai untuk pengembangannya. Dalam permasalahan

seperti ini, tentu mempunyai akibat bagi perkembangan Kreatifitas anak. Banyak kita temukan bahwa anak-anak pada tingkatan TK kelompok A kurang bersemangat saat mengikuti pembelajaran di sekolah mereka.

Kurangnya semangat, minat anak dalam pembelajaran di sebabkan karena guru hanya berupaya untuk melatih anak-anak untuk kegiatan calistung saja. Dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk memperkenalkan suatu model pembelajaran bermain peran (Role Playing) yang di harapkan mampu menarik minat anak-anak kelompok A dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan bermain peran ini, Kreatifitas anak-anak TK kelompok A akan di eksplor untuk melihat seberapa kreatifnya mereka terhadap suatu kegiatan. Uraian kerangka pemikiran tersebut dapat di gambarkan pada sebuah bagan di bawah ini :

**Bagan Kerangka Pemikiran**



**Keterangan :**

Dari kerangka berfikir di atas, dapat di jelaskan bahwa sebelum pendidik mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan suatu metodenya untuk meningkatkan Kreatifitas anak ada beberapa langkah yang harus di tempuh. Pada bagian paling atas, di jelaskan bahwa belum ada suatu tindakan pada pengembangan Kreatifitas anak. Metode yang di gunakan masih menggunakan metode berceramah seperti pada umumnya yang di lakukan guru kepada anak didiknya. Berdasarkan pada keadaan di atas, penggunaan metode ceramah mengakibatkan Kreatifitas anak sangat rendah dan akibatnya Kreatifitas anak kurang berkembang secara optimal.

Pada bagian bagan yang ke kedua, dari adanya tindakan yang di lakukan oleh guru dengan penggunaan metode yang baru akan memberikan pengaruh yang besar bagi anak didiknya dalam peningkatan Kreatifitas mereka. Untuk metode baru yang di maksud pada bagan ke dua adalah metode bermain peran untuk meningkatkan Kreatifitas anak. Dengan adanya 3 siklus pada tindakan pembelajaran di kelas, melalui pembiasaan-pembiasaan yang di lakukan secara berulang-ulang, melalui latihan-latihan pada satu minggu awal pembelajaran akan mengakibatkan Kreatifitas anak-anak TK meningkat. Dari pembiasaan-pembiasaan yang telah di lakukan, dengan latihan-latihan yang sering di lakukan, anak-anak akan menunjukkan rasa Kreatifitas mereka dengan sendirinya.