

**UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK
USIA DINI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SENTRA BERMAIN
PERAN DI KELOMPOK BERMAIN (KB) MERAK PONOROGO**

SKRIPSI



OLEH

SUMARNO

NIM: 211116038

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

MARET 2020

**UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK
USIA DINI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SENTRA BERMAIN
PERAN DI KELOMPOK BERMAIN (KB) MERAK PONOROGO**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



OLEH
SUMARNO
NIM: 211116038

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

MARET 2020

ABSTRAK

Sumarno, 2019. *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Sentra Bermain Peran Di KB Merak Ponorogo.*

Skripsi, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing Mukhlison Effendi, M.Ag.

Kata Kunci: Upaya Guru, Kreativitas, Anak Usia Dini, Sentra Bermain Peran

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, sukseksi, diskontinuitas, dan diferensiasi untuk pemecahan suatu masalah atau dapat menciptakan suatu hal yang baru dan yang belum pernah dijumpai bagi individu sendiri. Kreativitas sangat penting dengan demikian perlu dikembangkan sejak dini karena kreativitas sangat berperan atau berpengaruh penting terhadap aspe-aspek perkembangan anak usia dini. Dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini perlu diperhatikan untuk model maupun str

tegi pembelajarannya. Faktanya di Kelompok Bermain ('KB) Merak Ponorogo dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini menggunakan model pembelajaran sentra bermain peran, melalui pembelajaran tersebut kreativitas anak dapat berkembang sekaligus dapat berimajinasi dengan bebas.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mendeskripsikan upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui model pembelajaran sentra bermain peran di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo; dan 2) faktor penghambat dan pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui model pembelajaran sentra bermain peran di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo.

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data, dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data mengikuti konsep yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Dari analisis data disimpulkan bahwa: (1) Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui setra bermian peran, guru selalu menekankan untuk memberikan kegiatan yang bervariasi. Dengan menggunakan kegiatan yang bervariasi ini bertujuan agar anak tidak monoton fokus ke satu kegiatan kemudian selain itu juga agar anak memiliki dorongan imajinasi atau menuangkan imajinasinya untuk memerankan skenario sekreatif mungkin. Kegiatan bermain peran variasi adalah kegaitan yang terkonsep dan tidak terkonsep, kegiatan ini memiliki perbedaan di tema kegaitan terkonsep yaitu tema dan skenarionya terstruktur kemudian yang tidak terkonsep yaitu temanya tidak terstruktur atau

bermain peran secara abstrak. Guru juga menerapkan pembelajaran secara berulang-ulang agar anak memahami dan tidak kebingungan dalam memahami kegiatannya. (2) faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui sentra bermain peran adalah pertama untuk faktor pendukung dengan adanya fasilitas yang memadai kemudian komunikasi antar guru yang baik, tema yang terstruktur dan didukung oleh teknologi internet dengan itu guru dapat belajar dengan luas tentang pengetahuan sentra bermain peran. kedua untuk faktor penghambatnya yaitu keterbatasan pengetahuan guru tentang pembelajaran sentra bermain peran karena tidak semua guru lulusan S1 PAUD dan karena keterbatasan guru dalam pengetahuan tentang bermain tersebut anak-anak sulit untuk dikondisikan.





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **SUMARNO**
NIM : 211116038
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : **UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SENTRA BERMAIN PERAN DI KELOMPOK BERMAIN (KB) MERAK PONOROGO**

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 26 Maret 2020

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini, pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 07 Mei 2020



12 Mei 2020
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Dr. AHMADI, M.Ag.
NIP 196512171997031003

Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **ALI BA'UL CHUSNA, MSI**
2. Penguji I : **Dr. UMI ROHMAH, M.Pd.I**
3. Penguji II : **MUKHLISON EFFENDI, M.Ag**



SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sumarno

NIM : 211116038

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Sentra Bermain Peran Di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan di sahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id). adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, Juni 2020

Penulis,



SUMARNO
NIM 211116038

SURAT KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Murni Nur Ikasari

Nim : 211116023

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Sentra Main Peran Di TA Al-Manaar Al-Islamiyah Ngabar Siman Ponorogo

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atas pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 3 Juni 2020

Yang Membuat Pernyataan,


Murni Nur Ikasari

NIM. 211116023



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0 hingga 6 tahun yang melewati masa bayi, masa batita dan masa prasekolah. Pada setiap masa yang dilakukan oleh anak usia dini akan menunjukkan perkembangannya masing-masing yang berbeda antara bayi, masa batita, dan masa prasekolah. Perkembangan tersebut dapat berlangsung secara normal dan bisa juga berlangsung secara tidak normal yang dapat mengakibatkan terjadinya kelainan pada diri anak usia dini.¹

Anak usia dini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.²

¹ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 98.

² Mulyasa, *manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosda karya, 2012), 16.

Kemudian terkait dengan pendidikan yaitu adalah membantu membimbing anak dengan mengembangkan dan mengarahkan seluruh potensi yang dimilikinya agar tercapailah seluruh tujuan hidupnya.³

PAUD atau Pendidikan Anak Usia Dini memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya karena merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan yang tepat dan efektif sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan serta kesejahteraan fisik dan mental, yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar anak, etos kerja anak, dan produktivitas sehingga mampu mandiri dan mengoptimalkan potensi dirinya.⁴

Direktorat PAUD Depdiknas menyatakan bahwa PAUD adalah, merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik, dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, moral, spiritual, motoric, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini merupakan sarana untuk menggali dan mengembangkan berbagai potensi anak agar dapat berkembang secara optimal.⁵

³ Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2015), 30.

⁴Ihsana El-Khuluqo, *Manajemen PAUD Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Taman Kehidupan Anak*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 40.

⁵Mulyasa, *Manajemen PAUD*, 44.

Dalam mengembangkan aspek-aspek tersebut perlu adanya pendidik yang mengarahkan. Istilah pendidik atau guru dalam Undang-Undang Guru dan Dosen No. 14 Tahun 2005 Pasal 2, guru dikatakan sebagai tenaga profesional yang mengandung arti bahwa pekerjaan guru hanya dapat dilakukan oleh seseorang yang mempunyai kualifikasi akademik, kompetensi, dan sertifikasi pendidik sesuai dengan persyaratan untuk setiap jenis dan jenjang pendidikan tertentu. Selain itu guru juga dapat diartikan sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah.⁶

Kemudian istilah dari pendidik PAUD pada hakikatnya terkait sangat erat dengan istilah guru secara umum. Sesuai peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia bab III tentang Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan dinyatakan bahwa: pendidik anak usia dini adalah “profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pengasuhan dan perlindungan anak didik. Pendidik PAUD bertugas di berbagai jenis layanan baik pada jalur pendidikan formal maupun nonformal, seperti TK/RA, KB, TPA sederajat.”⁷

⁶Jamil Suprihatiningrum, *Guru Profesional Pedoman Kinerja, Kualifikasi, dan Kompetensi Guru*, (Jogjakarta: ar-Ruzz Media, 2013), 24.

⁷Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Jakarta: Perdana Media, 2013), 245-246.

Selain mengembangkan aspek-aspek perkembangan di atas guru perlu mengetahui bahwasanya perkembangan kreativitas sangat penting bagi anak usia dini. Istilah kreativitas yaitu adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda denganapa yang telah ada sebelumnya atau menciptakan sebuah karya yang belum pernah diketahui oleh orang-orang sebelumnya.⁸

Pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu, diperlukan adanya program-program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara sekaligus mengembangkan potensi kreatif anak.⁹

Dalam melaksanakan tugas sebagai guru di kelas, guru selalu menggunakan berbagai model dan strategi pembelajaran. Kemudian dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini ada berbagai model dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru di dalam atau di luar kelas. Di antara strategi dan model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru yaitu, model atau strategi pembelajaran inkuiri, tematik berbasis discovery, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran bermain peran, serta pembelajaran quantum.¹⁰

Kegiatan bermain peran sangat membantu anak menuangkan gagasan-gagasan yang dimilikinya sekaligus mengembangkan dalam

⁸ Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 2.

⁹ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, 92.

¹⁰ Masganti Sit dkk, *Pegembangan Kreativitas*, 40-41.

berbagai bentuk kegiatan kreatif. Melalui kegiatan bermain peran anak akan mendapatkan pengalaman penting yang mengantarkan anak memperoleh pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan bagi kehidupannya di kemudian hari. Oleh sebab itu di PAUD maupun Taman Kanak-Kanak TK dianjurkan untuk menyediakan tempat khusus untuk bermain peran, seperti sentra bermain peran. Sentra ini akan menstimulasi anak terbantu menemukan jalinan hubungan antara rumah, sekolah dan lingkungan sekitar mereka. Dalam sentra ini, anak dapat secara bebas mengekspresikan imajinasi mereka sebagai guru, ayah, ibu, raja, pedagang dan lain sebagainya.¹¹

Kreativitas sangatlah penting ditingkatkan sejak usia dini, khususnya di sekolah yang mana anak sebagian menghabiskan waktunya di sekolah, sebagaimana telah dijelaskan bahwasanya bermain peran dapat mengembangkan kreativitas anak. Kemudian dari bermain peran anak juga dapat menuangkan imajinasi untuk dapat menirukan hal-hal yang mereka mainkan seperti menirukan peran seorang guru, kemudian seorang ayah, ibu dan lain sebagainya.

KB Merak Ponorogo menggunakan pembelajaran sentra bermain peran untuk bisa mengembangkan kreativitas anak, terutamama untuk menuangkan imajinasi seorang anak lewat permainan peran tersebut, dengan menuangkan imajinasi bertumbuhlah kreativitas. Di beberapa lembaga sekolah KB maupun TK lain masih jarang dijumpai dalam

¹¹Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas*, 57.

menggunakan model pembelajaran sentra bermain peran untuk mengembangkan kreativitas, mereka rata-rata cenderung menggunakan sentra seni kreativitas dan sentra persiapan. Kemudian KB Merak Ponorogo menggunakan model pembelajaran sentra bermain peran untuk mengembangkan kreativitas anak yang masih jarang digunakan oleh sekolah-sekolah lain.

Menurut pengamatan peneliti di KB Merak Ponorogo tingkat kreativitas anak masih belum baik, sebelum menggunakan metode bermain peran dalam upaya mengembangkan kreativitas anak guru menerapkan metode pembelajaran sentra persiapan. Sentra persiapan kegiatannya adalah bermacam-macam seperti, menggambar, mencocok, dan mewarnai. Dilihat perubahannya dalam kreativitas anak masih belum berhasil maka guru menggunakan metode bermain peran sampai dengan sekarang, harapan guru kedepannya bisa mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak dengan baik serta maksimal.¹²

Alasan peneliti memilih model pembelajaran sentra bermain peran adalah, pembelajarannya yang berpusat pada anak maka jika diterapkan pada pembelajaran anak usia dini sangat cocok. Menurut pengamatan peneliti sekolah-sekolah yang menggunakan model pembelajaran sentra rata-rata banyak yang berhasil. Dengan demikian saya memilih model pembelajaran sentra bermain peran yang sifatnya mengembangkan kreativitas anak secara menyeluruh.

¹² Observasi 18 Desember 2019

B. Fokus Penelitian

Kreativitas sangatlah penting ditingkatkan sejak usia dini, karena usia dini adalah masa-masa keemasan anak, dimana anak masih dengan mudah menerima dan menyerap apa saja yang diterimanya, maka dari itu fokus pada penelitian ini adalah melalui model atau strategi pembelajaran sentra bermain peran dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa upaya guru dalam mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini melalui model pembelajaran sentra bermain peran di KB Merak Ponorogo?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam `mengembangkan kreativitas melalui model pembelajaran sentra bermain peran di KB Merak Ponorogo?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini melalui model pembelajaran senta di KB Merak Ponorogo.
2. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kreativitas di KB Merak Ponorogo.

E. Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang model pembelajaran sentra bermain peran, untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini serta dapat dijadikan masukan untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

B. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan KB Merak Ponorogo dapat lebih mengembangkan kreativitas anak.

2. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru dalam mengembangkan kreativitas anak dengan melalui model pembelajaran sentra bermain peran sekaligus mengimplematasikan dalam proses pembelajaran serta dapat mempermudah untuk penyampaian pembelajaran.

3. Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak untuk kedepanya

F. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan skripsi ini terbagi menjadi enam bab yang terdiri dari sub bab-sub bab sebagai berikut:

- Bab I :Pendahuluan, meliputi: gambaran umum untuk memberi pola pemikiran keseluruhan penelitian, yakni meliputi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.
- Bab II : Telaah Hasil Penelitian Terdahulu dan Kajian Teori yang meliputi: upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui sentra bermain peran, serta mengetahui faktor penghambat dan pendukung dari pengembangan kreativitas anak usia dini.
- Bab III : Metodologi Penelitian meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.
- Bab IV : Temuan Penelitian, meliputi: deskripsi data secara umum terkait dengan gambaran umum lokasi penelitian (sejarah sekolah, visi misi, tujuan, jumlah tenaga pendidik dan kependidikan, kondisi sarana dan prasarana, jumlah siswa) dan deskripsi data secara khusus terkait dengan upaya guru dalam mengembangkn kreativitas anak usia dini melalui sentra bermain peran, serta faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kreativitas melalui sentra bermain peran di KB Merak Ponorogo.

Bab V : Pembahasan, tentang upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui sentra bermain peran, serta faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kreativitas anak melalui sentra bermain peran di KB Merak Ponorogo.

Bab VI : Penutup, mempermudah pembaca dalam mengambil intisari dari hasil penelitian. Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran



BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU

DAN KAJIAN TEORI

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Deska Santi Julyasari UIN Raden Intan Lampung, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung”. Hasil penelitiannya, penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Dzakiyah Antasarai Bandar Lampung bahwa guru sudah melakukan langkah-langkah metode bermain peran sesuai dengan teori. Namun guru kurang mengantisipasi setiap kelemahan-kelemahan yang ada pada langkah-langkah bermain peran sehingga menyebabkan kreativitas anak belum berkembang secara keseluruhan. Terdapat beberapa langkah metode bermain peran yang belum maksimal dilakukan seperti pembuatan naskah, pemberian arahan dan bimbingan kepada anak sebelum bermain peran dan pengulangan materi atau evaluasi. Dapat dikatakan bahwasanya dari langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran itulah sangat mempengaruhi hasil pengembangan kreativitas sekaligus kecerdasan terhadap anak, agar

dapat berhasil untuk pencapaian perkembangan anak secara maksimal.

13

Pesamaan penelitian adalah sama-sama mengembangkan kreativitas dengan melalui sentra bermain peran, dan metode penelitian sama-sama menggunakan kualitatif. Kemudian untuk perbedaannya adalah penelitian deska yaitu menerapkan metode bermain peran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, sedangkan untuk penelitian saya adalah upaya guru mengembangkan kreativitas dengan melalui model pembelajaran sentra bermain peran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Halimah IAIN Raden Intan Lampung, Jurusan Pendidikan Guru Raudlatul Atfal pada tahun 2016 dengan judul “Upaya Guru Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Di TK At Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah”. Hasil penelitiannya, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran sebagai metode untuk mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah diperoleh bahwasanya perkembangan kreativitas anak dengan hasil yang cukup memuaskan, yakni dari 15 peserta didik dapat diketahui jumlah peserta didik yang perkembangan kreativitasnya

¹³ Deska Santi Julyasari, *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung*, (Fatik-PIAUD UIN Raden Intan Lampung, 2017), 89-90.

berkembang sesuai harapan terdapat 12 peserta didik, yang mana sebelumnya dilakukan kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran hanya ada 4 peserta didik aja yang perkembangan kreativitasnya berkembang sesuai harapan. Hal ini berarti dari keseluruhan peserta didik terdapat 80% atau 12 orang anak yang mampu mencapai indikator perkembangan sangat baik, dan terdapat 40% atau 3 orang anak yang mulai berkembang atau sudah cukup baik dalam pencapaian indikator perkembangan kreativitas anak. Hal ini bahwasanya menunjukkan metode bermain peran yang dilaksanakan oleh guru di Taman Kanak-kanak At-Taqwa untuk mengembangkan kreativitas anak dapat dikatakan berhasil dengan baik.¹⁴

Persamaan penelitian adalah tujuannya mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui bermain peran. Untuk perbedaannya yaitu penelitiannya menggunakan metode sedangkan penelitian saya menggunakan model dan tidak berbasis sentra.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Ririn Dwi Kusumastuti IAIN Ponorogo, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada tahun 2019 dengan judul “Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Muslimat NU 001 Ponorogo”. Hasil penelitiannya, strategi guru dalam mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini di TK Muslimat NU 001 Ponorogo, melalui menciptakan produk harta karya. Kemudian hal

¹⁴ Nur Halimah, *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan sendang agung Kabupaten Lampung Tengah*, (Fatik IAIN Raden Intan Lampung, 2016), 69.

yang sering dilakukan adalah mewarnai dan menebali kata, pengembangan kreativitas yang melalui imajinasi, yang biasanya sering dilakukan adalah kegiatan mewarnai, menggambar, bermain plastisin, menirukan gerakan angin/tumbuhan, dan bermain balok. Selanjutnya mengenai pengembangan kreativitas yang melalui eksplorasi adalah, kegiatannya bermain air, lempar bola, dan mengenal lingkungan sekitar. Kemudian pengembangannya melalui eksperimen, kegiatannya pecapuran warna, melalui proyek atau menghias kelas, melalui musik setiap minggunya bermain drumband, pengembangan kreativitas melalui bahasa, kegiatannya adalah memberikan anak kesempatan untuk bercerita, dan dilakukan setiap hari senin pagi.¹⁵

Persamaannya adalah sama-sama mengembangkan kreativitas, perbedaan tidak menggunakan metode ataupun model pembelajaran, sedangkan penelitian saya pengembangannya menggunakan metode dan model pembelajaran.

B. Kajian Teori

1. Upaya Guru

a. Pengertian Upaya

Upaya menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, pikiran untuk mencapai suatu tujuan. Upaya juga berarti usaha, akal, ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan masalah atau

¹⁵Riri Dwi Kusumastuti, *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK MUslimat NU 001 Ponorogo*, (FATIK IAIN Ponorogo, 2019), 87-88.

persoalan untuk mencari jalan keluar.¹⁶ Dalam penelitian ini, upaya dapat dipahami atau disimpulkan sebagai suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang sudah direncanakan dengan melibatkan pikiran dan tenaga.

b. Pengertian Guru

Secara etimologis istilah guru berasal dari bahasa India yang artinya orang yang mengajarkan tentang kelepasan dari sengsara. Dalam Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang menempatkan kedudukan guru sebagai tenaga profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.¹⁷

Makna guru atau pendidik sebagaimana dalam UUSPN No, 20 tahun 2003, Bab 1, Pasal 1, Ayat 6 adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.¹⁸

¹⁶ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 1250.

¹⁷Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas Classroom management Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 61-63.

¹⁸Thoifuri, *Menjadi Guru Inisiator*, (Semarang: Rasail, 2008), 2.

Mengutip pendapat Laurence dan Jonathan yang dikutip oleh Jamil dalam bukunya *This is Teaching* “Teacher is Professional person who conducts classes” (guru adalah seorang yang mempunyai kemampuan dalam menata dan mengelola sekolah). Sementara menurut Jean dan Morris dalam *Foundation of Teaching, an Introduction to Modern Educational*, “teacher are those person who consciously direct the experiences and behavior of and individual so that education takes places”. Artinya, guru adalah mereka yang secara sadar mengarahkan pengalaman dan tingkah laku dari seorang individu sehingga dapat terjadi pendidikan.¹⁹

2. Kreativitas

a. Pengertian kreativitas

Kreativitas merupakan suatu konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang. Sudut pandang tersebut akan mempengaruhi arti kreativitas. Selain itu, kreativitas juga berdimensi sangat luas. Artinya, cangkupannya meliputi segenap potensi manusia. Mengutip dari pendapat Wahyudin yang dikutip oleh Ahmad Susanto, menyebutkan kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas-luasnya, yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan.²⁰ Arti kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seseorang atau individu

¹⁹Jamil Suprihatiningrum, *Guru Profesional*, 24.

²⁰Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 71.

dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif. Kreativitas mencakup segenap potensi kemanusiaan, secara filosofis dapat disejajarkan dengan proses mencari identitas diri.²¹

Kreativitas juga dapat diartikan sebagai potensi yang terdapat dalam setiap diri individu yang meliputi ide-ide atau gagasan-gagasan yang dapat di kolaborasikan atau dipadukan dan dikembangkan sehingga dapat menciptakan suatu produk yang mana bermanfaat bagi individu sendiri dan lingkungan sekitar. Kreativitas muncul karena ada dorongan motivasi yang kuat dari diri sendiri yang bersangkutan.²²

b. Hakikat kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif yang dapat dikembangkan sejak usia dini. Bakat kreatif anak yang tidak dikembangkan sejak dini maka bakat tersebut tidak berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Hasil penelitian Samples, menyimpulkan bahwasanya proses dan fungsi belahan otak kanan ditingkatkan maka kualitas diri

²²Doni Khoirun Aziz, *Pendidikan Kreatif Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018), 40.

seseorang meningkat, seperti berbagai ketrampilan kinerja pun bertambah dan peserta didik memperlihatkan kecenderungan mengeksplorasi materi berbagai bidang dengan lebih mendalam, serta lebih tekun. Hal ini juga ditegaskan dalam penelitian Jung, bahwasanya ada kaitan antara kreativitas dengan fungsi dasar manusia. Yaitu berfikir (*thinking*), merasa (*feeling*), mengindrakan (*sensing*), dan intuisi (*intuiting*).²³

Menurut pendapat Jamaris yang dikutip oleh Ahmad Susanto, anak usia dini adalah anak yang berada pada fase praoperasioanal, yang berfikir secara simbolis yang dihadirkan dalam berbagai bentuk fantasi, cara berfikir tersebut adalah awal untuk mengembangkan kreativitas anak. Fantasia atau imajinasi yang berkembang pada masa praoperasional terlihat dari berbagai bentuk aktivitas anak, seperti dalam waktu bermain, berbicara maupun melakukan suatu kegiatan lain.

Kreativitas anak di TK dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk baik dalam membuat gambar yang disukainya maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran.

Sebagaimana penjelasan diatas, perlu dilakuakn berbagai upaya untuk mengembangkankreativitas anak yang berada dalam fase praoperasional. Pendidikan yang dilakukan terhadap anak usia

²³Ahamad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori*, 73.

dini seharusnya disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak, serta cara anak belajar.²⁴

c. Ciri-ciri kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang ada disekitarnya.

Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif.²⁵

3. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Istilah anak usia dini sudah tidak asing lagi di tengah masyarakat kita, bahkan istilah tersebut sering menjadi topik pembicaraan tengah-tengah masyarakat kita. Padahal, istilah anak

²⁴Ibid, 74.

²⁵ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2010), 15.

usia dini baru muncul pada tahun 2003-an ketika Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada Pasal 1 Ayat 14 Undang-Undang tersebut dinyatakan bahwa anak usia dini diartikan sebagai anak yang berusia lahir (0 tahun) sampai dengan 6 tahun.²⁶

b. Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Pengetahuan tentang prinsip perkembangan anak sangatlah penting untuk diketahui agar memperoleh gambaran secara umum perilaku anak pada tahap tertentu. Pengetahuan ini bertujuan untuk memberi bimbingan rangsangan tertentu agar anak dapat mencapai kemampuan sepenuhnya, serta memungkinkan guru mempersiapkan kematangan yang diharapkan dari anak-anak pada usia tertentu.

Sepuluh prinsip-prinsip yang dimaksud seperti yang dikemukakan oleh Elizabeth B. Hurlock yang menggambarkan sebagai berikut:²⁷

1. Perkembangan yang menyangkut perubahan. Tujuan perkembangan adalah aktualisasi diri atau pencapaian kemampuan seorang anak. Berbagai perubahan ini dipengaruhi oleh:
 - a. Kesadaran anak akan perubahan
 - b. Dampak perubahan terhadap perilaku anak
 - c. Sikap sosial terhadap perubahan

²⁶ Novan Ardy Wiyani, *Manajemen PAUD Bermutu*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), 21.

²⁷ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.

- d. Sikap sosial sebagai akibat dari perubahan penampilan anak,
dan
 - e. Sikap budaya yang merupakan cerminan dari orang
memperlakukan anak sebagai akibat perubahan dan
penampilan.
2. Perkembangan awal lebih penting dari pada perkembangan
selanjutnya karena perkembangan awal sangat dipengaruhi oleh
proses belajar dan pengalaman. Apabila perkembangan
lingkungan membahayakan bagi pribadi dan sosial anak maka ia
dapat diubah sebelum menjadi menjadi pola kebiasaan.
Lingkungan merupakan tempat anak berinteraksi dan tempat
pembentukan awal kehidupannya, serta mempunyai pengaruh
kuat terhadap kemampuan bawaan pada anak.
 3. Perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar.
Ciri perkembangan fisik maupun mental sebagian berasal dari
proses kematangan instrinsik dan tergantung pada interaksi
antara faktor-faktor bawaan dengan faktor sosial dan budaya
lingkungan yang mempengaruhinya.
 4. Pola perkembangan dapat diprediksi karena memiliki pola
tertentu. Pola perkembangan tersebut dipengaruhi juga oleh
kondisi lingkungan di masa pralahir dan pascalahir.

5. Pola perkembangan mempunyai karakteristik penting yang dapat diprediksi. Karakteristik yang perlu diperhatikan di antaranya sebagai berikut:
 - a. Adanya persamaan pola perkembangan bagi semua anak
 - b. Perkembangan berlangsung dari tanggapan umum ke tanggapan spesifik terhadap berbagai rangsangan yang diterima
 - c. Perkembangan terjadi secara berkesinambungan
 - d. Berbagai bidang perkembangan berlangsung dengan kecepatan berbeda, dan
 - e. Terdapat berbagai keterkaitan dalam perkembangan
6. Perbedaan individu dalam setiap perkembangan aspek-aspek tertentu karena adanya pengaruh bawaan terhadap kondisi lingkungan. Guru harus memahami perbedaan perkembangan pada anak usia dini karena setiap anak tidak berperilaku saman dan cara memperlakukan antara anak satu dan lainnya pun berbeda.
7. Periodisasi dalam pola perkembangan yang disebut dengan periode pralahir, masa neonates, masa bayi, masa kanak-kanak awal, masa kanak-kanak akhir dan masa puber. Semua periode ini, terdapat keseimbangan dan ketidak seimbangan.
8. Harapan sosial, terbentuk tugas perkembangan yang memungkinkan orang tua dan guru mengetahui pada usia berapa

anak mampu menguasai berbagai pola tertentu yang diperlukan bagi penyesuaian yang baik. Tugas perkembangan harus diperoleh anak karena jika tidak anak akan merasa rendah diri dan tidak bahagia sehingga timbul ketidaksetujuan dan penolakan sosial, serta akan menyulitkan penguasaan tugas perkembangan baru.

9. Setiap bidang perkembangan memiliki resiko tertentu baik fisik maupun psikologis, yang dapat mengubah pola perkembangan. Beberapa pengaruh positif dan negatif datang dari lingkungan sekitar, serta sebagian lagi datang dari dalam diri anak. Apabila hal ini terjadi maka anak akan mengalami masalah penyesuaian yang bermasalah atau anak tersebut tidak matang dalam proses perkembangan.
10. Kebahagiaan bervariasi pada berbagai periode perkembangan. Tahun pertama kehidupan biasa merupakan saat paling bahagia, sedangkan masa remaja biasanya masa yang paling berpotensi bermasalah. Kebahagiaan mempengaruhi penyesuaian masa kanak-kanak dan dalam batasan-batasan tertentu dapat dikendalikan.²⁸

c. Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah

²⁸ Ahamad susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4-5.

suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ini mengamanatkan dengan tegas perlunya penanganan pendidikan anak usia dini.²⁹

4. Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini

Pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pelaksanaan pembelajaran harus dilaksanakan secara efektif, efisien, produktif, dan akuntabel. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran, adalah belajar sambil bermain, interaktif, memadukan pembelajaran dengan perkembangan, dan belajar dalam konteks nyata. Pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini antara lain:

1) Pembelajaran yang menyenangkan

Dalam standar proses dikemukakan antara lain bahwa proses pembelajaran harus menyenangkan agar anak mudah mencapai tujuan dan membentuk standar kompetensi dan kompeten. Perlu kita ketahui bahwasanya anak usia dini

²⁹Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD*, 43.

merupakan fase, absorbmind, yaitu masa menyerap pikiran, karena mereka akan mudah menyerap kesan, pengetahuan, keteladanan yang terjadi di lingkungan seperti sebuah spons yang menyerap air. Pembelajaran yang menyenangkan, bervariasi, memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi, menantang dan diminati anak membuat anak atusias, dan banyak bertanya, menunjukkan bahwa guru berhasil menciptakan kesan yang positif tentang belajar.³⁰

2) Belajar sambil bermain.

Dunia bermain adalah dunia anak. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal, tanpa disadari dan tanpa merasa terbebani. Dalam setiap aktivitas anak usia dini, selalu ada unsur bermain, sulit sekali mencari pengganti kegiatan yang sepadan dengan kegiatan bermain, termasuk pembelajaran di kelas. Bagi anak usia dini bermain jauh lebih efektif dan menyenangkan serta memudahkan mencapai tujuan pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran di kelas. Pembelajaran di kelas lingkupnya sangat terbatas, dan tidak dapat menyentuh berbagai tujuan seperti dalam permainan.

Bermain merupakan cara efektif untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini, dan merupakan cara alami untuk memahami diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Bermain

³⁰ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, 97.

sebagai pembelajaran hendaknya harus disesuaikan dengan perkembangan usia anak, dan secara berangsur-angsur dikembangkan bermain sambil belajar, dan unsur bermainnya secara perlahan dikurangi, dan unsur belajarnya ditingkatkan.³¹

3) Interaktif

Dalam proses pengembangan kreativitas anak usia dini, perlu dipikirkan pembelajaran yang tepat bagi mereka. Dalam hal ini perlu perubahan pola pikir, baik pola pikir guru, maupun peserta didik sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif, yang dapat melibatkan anak seoptimal mungkin dalam pembelajaran; yang dulu dikenal dengan cara belajar siswa aktif (*student active learning*), yang lebih menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student center*). Dengan cara belajar siswa aktif, pembelajaran berlangsung atas inisiatif bersama antara anak dan guru sehingga guru tidak lagi mendominasi pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan arahan program pengembangan kreativitas bagi anak usia dini, yang harus memberikan keleluasaan untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai macam ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan seni, serta mampu menghasilkan sesuatu yang kreatif dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

³¹Mulyasa, *Manajemen PAUD*, 99.

4) Memadukan pembelajaran dengan perkembangan

Berbicara kreativitas sebenarnya bukan hanya satu sisi saja yang menjadi fokus dalam pembelajaran anak usia dini sebab mereka memiliki berbagai aspek perkembangan seperti perkembangan fisik, kognitif, bahasa, emosi, kepribadian, spiritual, dan sosial. Aspek-aspek perkembangan tersebut merupakan suatu kesatuan yang utuh dan menyeluruh sehingga pembelajaran yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini merupakan satu kesatuan, yakni mendukung semua komponen pembelajaran dan perkembangan anak. memadukan pembelajaran dengan perkembangan anak usia dini akan memberikan kemudahan kepada para pendidik untuk memberikan layanan yang tepat sehingga mereka bisa memberikan layanan pendidikan yang efektif, efisien, produktif, dan akuntabel.³²

5) Belajar dalam konteks nyata

Belajar dalam konteks nyata menjadi sangat penting bagi anak usia dini, karena mereka masih berada dalam tahap perkembangan kognitif pra-operasional dan operasional kongkret. Dalam hal ini, penjelasan guru tentang sesuatu sifatnya abstrak, tanpa diimbangi pengetahuan tentang objeknya secara nyata akan dirasakan sulit oleh anak usia dini. Berbeda dengan

³² Mulyasa, *Manajemen PAUD*, 100.

penjelasan guru secara abstrak hanya melalui kata-kata saja tanpa dibarengi dengan media, maka yang mendapat rangsangan hanya satu sensori saja, yaitu telinga.

6) Belajar dengan metode bermain peran.

Bermain peran dikenal sebagai bermain pura-pura, dramatik, simbolik atau fantasi. Kegiatan bermain peran sangat membantu anak untuk menuangkan gagasan-gagasan yang dimilikinya sekaligus mengembangkannya dalam berbagai bentuk kegiatan kreatif. Pengalaman selama bermain peran akan mendukung semua aspek perkembangan anak, yaitu aspek agama moral, sosial-emosional, fisik, kognitif, dan bahasa.³³

5. Sentra bermain peran

a. Pengertian sentra bermain peran

Sentra berasal dari kata “*centre*” yang artinya pusat. Sentra yaitu, mengandung makna bahwa setiap kegiatan di semua sentra yang disediakan memiliki titik pusat (*centre point*), yang semuanya mengacu pada tujuan pembelajaran.³⁴ Istilah sentra menurut Direktorat PAUD adalah zona atau area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat bermain yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis main, yaitu diantaranya adalah:

³³Masganti sit dkk, *Pengembangan Kreativitas*, 57.

³⁴ Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*, 121.

(1) main sensori motor atau main fungsional, (2) main peran, dan (3) main pembangunan.³⁵

Dalam model pembelajaran ini, guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong anak mengorelasikan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.³⁶

Bermain peran (*role playing*) 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 actor dalam memerankan sebuah adegan. Pada perkembangannya, bermain peran dalam dunia pendidikan memiliki karakteristik khusus yang berkenaan dengan upaya membantu anak untuk menemukan makna pribadi dalam konteks dunia sosial. Mereka belajar memecahkan dilemma pribadi tetapi melalui kelompok sosial.

Dapat kita simpulkan bahwa bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan

³⁵Luluk Amawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2014), 52.

³⁶Suyadi dan Dahlia, *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013 Program Berbasis Multiple Intelligences*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 49.

untuk mengahayati beragam perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain, sekaligus strategi untuk mengatasinya.³⁷

Kemudian pengertian dari sentra bermain yaitu merupakan tempat di mana anak dapat melakukan peran yang sesuai dengan tingkah laku atau menirukan peran seperti menjadi seorang ayah, ibu dan anggota keluarga lainnya. Sentra bermain peran merupakan wujud dari kehidupan nyata yang dimainkan anak, membantu anak memahami dunia mereka dengan memainkan berbagai macam peran.³⁸

Secara teori sentra bermain peran dibagi menjadi dua, sentra bermain peran besar (makro) yaitu, anak dapat memerankan secara langsung tokoh yang dipilihnya, misal petani, polisi dokter. Kemudian sentra bermain peran kecil (mikro) yaitu, anak menjadi dalang atau sutradara dalam memainkan peran tersebut dan menggunakan alat-alat berukuran kecil dalam bermain, seperti bermain orang-orangan kertas. Di dalam bermain peran mikro, anak dapat memainkan lebih dari satu peran sekaligus.³⁹

b. Macam-macam sentra

1. Sentra balok

³⁷ Een Y. Heanilah, *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), 123-125.

³⁸Salwiah, Asmuddin, *Meningkatkan Ketrampilan Berbahasa Anak Melalui Bermain Peran Pada Taman Kanak-Kanak Nur Ikhsan Bone-Bone Kota BauBau*, *Jurnal Gema Pendidikan*, Vol 25. No 2 Juli 2018, <http://scholar.google.co.id/pengertian+sentra+bermain+peran&hl>. 73.

³⁹Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas*, 57.

Sentra balok memfasilitasi anak bermain tentang konsep bentuk, ukuran, keterkaitan bentuk, kerapian, bahasa dan kreativitas. Bermain balok juga selalu diartikan sebagai bermain peran-peran mikro, dan bangunan yang akan dibangun anak dan digunakan untuk bermain peran.

2. Sentra bermain peran kecil

Main peran kecil mengembangkan kemampuan berfikir secara abstrak, kemampuan berbahasa, sosial emosional, menyambungkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru dan menggunakan alat permainan berukuran kecil.

3. Sentra bermain peran besar

Sentra bermain peran besar mengembangkan kemampuan anak mengenal lingkungan sosial, serta mengembangkan kemampuan bahasa, kematangan emosi dengan menggunakan alat main yang berukuran besar sesuai dengan ukuran sebenarnya.

4. Sentra imtaq

Sentra imtaq mengenalkan kehidupan beragama dengan ketrampilan yang terkait dengan agama yang dianut anak. Sentra imtaq untuk satuan PAUD umum yaitu mengenalkan atribut berbagai agama, sikap menghormati agama.

5. Sentra seni

Sentra seni dapat dibagi dalam berbagai bidang yaitu seni music, seni tari, seni kriya, atau seni pahat. Penentuan sentra seni yang dikembangkan tergantung pada kemampuan satuan lembaga atau satuan PAUD. Demikian pula disarankan minimal ada dua kegiatan yang dikembangkan di sentra seni, yakni meliputi seni musik dan seni kriya. Sentra seni mengembangkan kemampuan motorik halus, keselarasan gerak, nada, aspek sosial emosional dan lainnya.

6. Sentra persiapan

Sentra persiapan lebih menekankan pengenalan keaksaraan awal atau pengenalan dasar-dasar aksara pada anak. Kemudian penggunaan buku, alat tulis dapat dilakukan di semua sentra, tetapi di sentra persiapan lebih diperkaya atau bervariasi jenis kegiatan bermainnya. Pada kelompok anak yang besar atau yang sudah segera masuk sekolah dasar, frekuensi main di sentra persiapan lebih banyak. Kegiatan persiapan juga dapat diperkuat dalam jurnal siang.

7. Sentra bahan alam

Sentra bahan alam sangat erat kaitannya dengan pengetahuan sains, matematika, dan seni. Sentra bahan alam diisi dengan berbagai bahan main yang berasal dari alam, seperti air, pasir, bebatuan, dan daun. Kemudian di dalam sentra bahan alam anak memiliki kesempatan menggunakan bahan main

dengan berbagai cara sesuai pikiran dan gagasan masing-masing dengan hasil yang berbeda. Menggunakan alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar. Kemudian perhatikan keamanannya. Bahan dan alat yang digunakan harus bebas bahan beracun atau bebas dari hean kecil yang dpat membahayakan.

8. Sentra memasak

Sentra memasak kaya dengan pengalaman unik bagi anak mengenal berbagai jenis bahan makanan dan proses sains yang menyenangkan. Di sentra memasak anak dapat belajar berbagai jenis konsep diantaranya adalah, konsep matematika, konsep sains, alam, dan sosial sehingga menunjang perkembangan kognitif, sosial emosional, bahasa, motorik, dan juga seni, serta nilai agama.⁴⁰

6. Langkah-langkah guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui model pembelajaran sentra bermain peran yaitu sebagai berikut:

a) Perencanaan (Plan)

Menentukan peran sebelum bermain, seperti berpura-pura sebagai anak, ayah, ibu, dan adik.

b) Peran (Roles)

⁴⁰ Farida Yusuf dkk, *Pedoman Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini*, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian pendidikan dan Kebudayaan, 2015, 13-15.

Mengajak anak untuk bersama-sama membicarakan tentang karakter khususnya berkaitan dengan aspek sosial berdasarkan skenario.

c) Props (Benda)

Guru menyiapkan alat-alat yang mendukung untuk bermain peran seperti, baju, alat-alat rumah dan lain-lain.

d) Lamanya waktu (Extended time frame)

Guru menentukan lamanya waktu untuk bermain peran 10-15vmenit sesuai dengan sekenario yang dibuat oleh guru.

e) Bahasa (Language)

Guru membuat naskah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik.

f) Skenario (Scenario)

Guru membuat naskah bermain peran yang mudah dipahami oleh anak.⁴¹

g) Jika bermain peran untuk yang pertama kali atau anak masih sulit untuk memahami, di sarankan sebaiknya guru sendirilah memilih siswa yang kiranya dapat melaksanakan tugas tersebut.

h) Kemudian guru menetapkan dengan jelas terkait masalah dan peranan yang harus mereka mainkan.

⁴¹ Masganti Sit, *Pengembangan Kreativitas*, 59-60.

- i) Mendesain tempat atau ruangan yang akan di tempati untuk bermain peran dan juga sesuai dengan tema.
- j) Menghentikan bermain peran pada detik-detik atau situasi yang sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum atas masalah yang ada.⁴²

7. Faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas.

a. Faktor pendukung pengembangan kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa faktor pendukung, sebagai berikut: ⁴³

a) Faktor internal individu

Yaitu faktor berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya:

1. Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.
2. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha *defense*, tanpa kekauan terhadap pengalaman-

⁴²Nyimas aisyah, *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Bahasa Lisan Anak Melalui Metode Bermain Peran Dan Metode Bercerita Di TK Bhayangkari 23 Bandar Lampung, Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia dini*, Vol 1. No 1 Juni 2017. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/darul/article/view/1456/1185>. 13-14

⁴³ Masgati Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Ini*, 12.

pengalaman tersebut. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.

3. Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
4. Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.⁴⁴

b) Faktor eksternal (Lingkungan)

Kemudian yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas individu adalah, lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Peran kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu memberikan kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas dan potensial yang dimiliki anggota masyarakat.

⁴⁴ Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, 13.

b. Faktor penghambat pengembangan kreativitas

Dalam pengembangan kreativitas, anak mengalami berbagai hambatan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya. Adapun hambatan-hambatan tersebut yaitu: ⁴⁵

a. Evaluasi

Rogers menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif, ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi.

b. Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan kreativitas. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak terpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan menurun.

c. Persaingan

Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan itu sangat merugikan anak karena

⁴⁵Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas*. 23.

dapat mematikan kreativitasnya. Misalnya dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal ini meimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lain.

d. Lingkungan yang membatasi

Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan atau dikembangkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Dengan demikian anak-anak selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada saat ujian harus dapat mengulangnya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minat terhadap ilmu. Misalkan anak tidak diberikan kesempatan untuk menggambar berbagai jenis tumbuhan yang mereka sukai dan selalu guru yang menetapkan jenis tumbuhan apa yang harus digambar oleh anak.

Selain faktor penghambat kreativitas di atas, ternyata peranan atau sikap guru terutama orang tua mempunyai pengaruh besar dalam penghambatan kreativitas anak sebab sebelum anak siap memasuki sekolah mereka belajar bahwa mereka harus menerima perintah dan menyesuaikan diri

peraturan dan perintah orang dewasa di rumah dan kelak disekolah, semakin keras kekuasaan orang dewasa semakin beku kreativitas anak tersebut.⁴⁶

c. Manfaat kreatifitas dalam kehidupan anak

Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab dalam jiwa seorang anak memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu:

- a) Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya.
- b) Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah daya imajinasi dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
- c) Prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu untuk mencapai keberhasilan dibidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
- d) Nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang terpenting dapat

⁴⁶ Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas*, 24.

berate bagi anggota kelompok, usulan tersebut mungkin dalam bentuk usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok.⁴⁷



⁴⁷Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas*, 25-26.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Metodologi penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, kemudian secara holistic dengan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dengan memanfaatkan secara optimal berbagai metode ilmiah yang lazim digunakan.⁴⁸

B. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai aktor sekaligus pengumpul data. Peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama. Oleh karena itu, pada waktu pengumpulan data di lapangan, peneliti berperan serta dalam kegiatan masyarakat atau proses belajar mengajar. Berperan dalam arti, peneliti ikut masuk ke dalam objek penelitian akan tetapi hanya sekedar mengamati, tidak ikut serta dalam proses pembelajaran. Kemudian kehadiran peneliti di lokasi penelitian, harus diketahui statusnya oleh informan atau objek.⁴⁹

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di KB Merak Ponorogo, yang menggunakan model pembelajaran sentra bermain peran untuk mengembangkan kreativitas anak. Atas dasar inilah dilakukan penelitian

⁴⁸ Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jokjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 29.

⁴⁹Ibid, hlm.33.

untuk mengetahui bagaimana pembelajaran sentra dapat mengembangkan kreativitas anak.

Alasan memilih lokasi penelitian di KB Merak Ponorogo adalah, karena lembaga tersebut sejak berdiri menggunakan sistem pembelajaran sentra. Pembelajaran sentra menurut saya sangat efektif jika diterapkan di lembaga-lembaga TK ataupun KB. Karena menurut saya jarang yang menggunakan metode pembelajaran tersebut, saya tertarik untuk meneliti tentang kreativitas anak dengan menggunakan model pembelajaran sentra bermain peran.

D. Data dan Sumber Data

Menurut Lofland sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan kemudian untuk selebihnya adalah data tambahan seperti halnya dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu jenis data dapat dibagi menjadi: kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto, dan statistik

1. Kata-kata dan Tindakan

Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video/audio tapes, pengambilan foto, atau film

2. Sumber Tertulis

Dilihat dari segi sumber data, bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi.

3. Foto

Foto dapat menghasilkan data deskriptif yang cukup berharga dan sering digunakan untuk menelaah segi-segi subjektif dan hasilnya sering dianalisis secara induktif. Ada dua kategori foto yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian kualitatif, yaitu foto yang dihasilkan orang dan foto yang dihasilkan oleh peneliti sendiri.

4. Data Statistik

Penelitian kualitatif sering juga menggunakan data statistik yang telah tersedia sebagai sumber data tambahan bagi keperluannya. Mempelajari statistik dapat membantu peneliti memahami persepsi subjeknya.⁵⁰

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1. Observasi

Nasution menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu

⁵⁰ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 157-160.

fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh dari observasi. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.⁵¹ Dalam penelitian ini yang paling penting adalah catatan lapangan. Catatan lapangan dalam penelitian ini bersifat deskriptif. Peneliti melakukan pengamatan atau observasi terkait dengan pengembangan kreativitas melalui sentra bermain peran, serta tahapan-tahapan guru dalam menggunakan metode pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan kreativitas anak dan faktor penghambat dan pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.⁵²

3. Dokumentasi

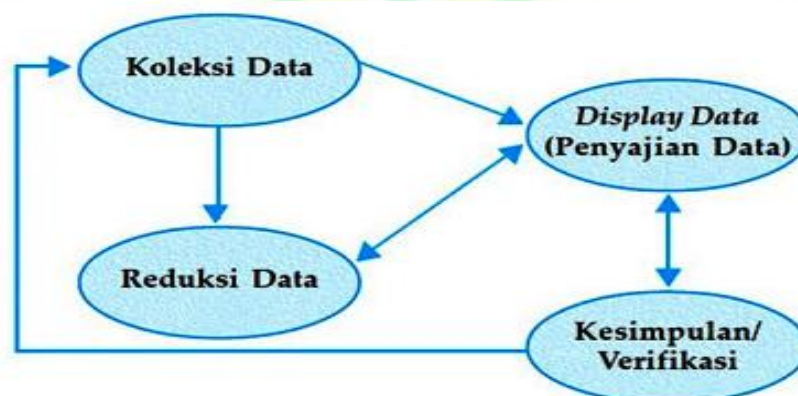
⁵¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Tindakan Komprehensif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 257.

⁵² Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 317.

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita biografi, perturan dan kebijakan. Kemudian dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁵³

F. Teknis Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik analisis data lebih banyak dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data. Menurut Miles dan Huberman analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif melalui proses data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Adapun langkah-langkah analisis sebagai berikut:



Gambar 1.1 Teknik Analisis Data Menurut Miles dan Huberman.

1. *Data reduction* (reduksi data)

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 329.

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Oleh karena itu semakin peneliti lama ke lapangan maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya serta membuang yang tidak perlu.

2. *Data display* (penyajian data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dengan mendisplay data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami. Selanjutnya disarankan, dalam melakukan display data, selain dengan teks naratif, juga dapat berupa, grafik, matriks, *network* (jejaring kerja) dan chart.

3. *Conclusion drawing/verification*

Langkah ketiga atau terakhir dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak

ditemukan bukti-bukti yang kuat dan juga dapat mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.⁵⁴

G. Pengecekan Keabsahan Temuan

Keabsahan data merupakan konsep yang penting yang diperbaharui dari konsep kesahihan (Validitas) dan keandalan (reabilitas). Ada empat kriteria digunakan yaitu:⁵⁵

1. Penerapan kriterium derajat kepercayaan (*kredibilitas*) pada dasarnya menggantikan konsep validitas internal dari nonkualitatif. Kriterium ini berfungsi sebagai, melaksanakan inkuiri sedemikian rupa sehingga tingkat kepercayaan penemuannya dapat dicapai, kemudian mempertunjukkan derajat kepercayaan hasil-hasil penemuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan ganda yang sedang diteliti.
2. Kriterium keteralihan yaitu peneliti bisa berganti waktu, informasi, dan lainnya untuk menemukan data yang lebih mendalam.
3. Kriterium kebergantungan, data yang diperoleh hasil yang dapat dipastikan dari lokasi penelitian.
4. Kepastian, penelitian disini bahwasanya sesuatu itu objektif atau tidak bergantung pada persetujuan beberapa orang terhadap pandangan, pendapat, dan penemuan seseorang.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 338-348.

⁵⁵ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 321-325

H. Tahapan-Tahapan Penelitian

Tahap-tahap penelitian dalam penelitian ini ada empat tahap antara lain:

1. Tahap pra-lapangan

Pada tahapan pra lapangan ada enam tahapan lagi yang harus dilakuakn oleh peneliti diantaranya adalah: menyusun rancangan penelitian, memilih rancangan penelitian, mengurus perizinan, menjajaki dan menilai lapangan, memilih dan memanfaatkan informan, menyiapkan perlengkapan penelitian, dan persoalan etika penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan

Uraian tentang tahap pekerjaan lapangan dibagi atas tiga bagian, yaitu: memahami latar penelitian, dan persiapan diri, memasuki lapangan, dan berperan serta mengumpulkan data.

3. Tahap analisis data

Tahap ini meliputi, analisis selama dan setelah pengumpulan data, pada bagian tahap analisis data ini terdiri dari:

a. Konsep dasar analisis data

Hal ini akan mempersoalkan pengertian, waktu pelaksanaan, maksud, tujuan dan kedudukan analisis data.

b. Menemukan tema dan merumuskan hipotesis

Sejak menganalisis data lapangan, peneliti sudah mulai menemukan tema dan hipotesis. Namun, analisis yang dilakukan lebih intensif, tema dan hipotesis lebih diperkaya, diperdalam, dan lebih ditelaah lagi dengan menggabungkannya dengan data dari sumber-sumber lainnya.⁵⁶

c. Menganalisis berdasarkan hipotesis

Sesudah memformulasikan hipotesis, peneliti mengalihkan pekerjaan analisisnya dengan mencari dan menemukan apakah hipotesis itu didukung atau ditunjang oleh data yang benar. Dalam hal demikian, peneliti akan mengubah atau membuang beberapa hipotesis.

4. Tahap penulisan hasil laporan penelitian

Penulisan laporan hasil penelitian tidak terlepas dari keseluruhan tahapan kegiatan dan unsur-unsur penelitian. Kemampuan melaporkan hasil penulisan merupakan suatu tuntunan mutlak bagi peneliti. Dalam hal ini peneliti hendaknya tetap berpegang teguh pada etika penelitian, sehingga ia membuat laporan apa adanya, objektif, walaupun dalam banyak hal ia akan mengalami kesulitan.

⁵⁶Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 215.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN

A. Deskripsi Data Umum

1. Sejarah berdirinya Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo

Kelompok Bermain Merak didirikan pada tahun 2006 dibawah naungan PKK Kabupaten Ponorogo yang bekerja sama dengan Plan Indonesia. Ibu Etty Muhadi yang saat itu tercatat sebagai Ibu Bupati merasa perlu diselenggarakan satuan pendidikan di 6 titik dikawasan Kabupaten Ponorogo sebagai percontohan layanan pendidikan anak usia dini yang sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Pada tahun 2010 salah satu bentukan PLAN Indonesia dan PKK Kabupaten Ponorogo yaitu Kelompok Bermain Merak mengajukan perizinan operasional ke dinas kabupaten. Surat izin operasional dari Dinas Kabupaten Ponorogo dengan nomor 421.9/1306/405.08/2010 tercantum mulai berlaku tanggal 1 Maret 2010.

Selanjutnya Kelompok Bermain Merak Ponorogo terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Untuk model pembelajaran Kelompok Bermain Merak Ponorogo menerapkan model sentra (BCCT) dari awal berdiri hingga kini. Pada tahun 2011 Kelompok Bermain Merak Ponorogo menambah program layanan dengan menerima anak usia 4-6 tahun. Tahun

2017Kelompok Bermain Merak Ponorogo dalam proses mengajukan perizinan perluasan layanan dalam bentuk Taman Kanak-Kanak.⁵⁷

2. Letak Geografis Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo

Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo berada dalam daerah strategis, yaitu di Jl. Prahasto No. 20 Ponorogo, Kelurahan Surodokraman Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo. Adapun batas-batas lokasi Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara Jl. Gatotkaca
- b. Sebelah Selatan berbatasan Rumah sakit muslimat
- c. Sebelah Barat Jl. Prahasto.⁵⁸

3. Visi dan Misi Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo

- a. Visi Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo “Menciptakan lingkungan BERMAIN yang dapat mengembangkan potensi anak secara optimal dan menyeluruh serta terlayani haknya secara inklusif”
- b. Misi Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo
 1. Memberikan layanan Pendidikan Anak Usia Dini yang berkualitas dan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya.

⁵⁷Lihat transkrip Dokumentasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 1/D/5-II/2020.

⁵⁸Lihat transkrip Dokumentasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 2/D/5-II/2020

2. Menggali, menemukan, mengembangkan dan mengasuh potensi, minat dan bakat anak.
3. Memberikan hak kepada peserta didik untuk mencapai hasil akhir yang terbaik sehingga mampu melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.
4. Menghormati, menghargai dan memberikan pelayanan yang baik, peduli dan integrasi tinggi pada anak.
5. Menjadi pelopor pengembangan Pelaksanaan Program Pendidikan Anak Usia Dini yang aman, nyaman dan menyenangkan bagi anak.
6. Menjalinkan hubungan dengan orang tua, tidak hanya sebatas pelayanan yang diharapkan, namun juga mencakup dialog yang lengkap dan jujur, tanggapan positif atas saran dan kritik serta pertukaran informasi mengenai hal-hal yang berhubungan dengan Pendidikan Anak Usia dini.⁵⁹

4. Tujuan Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo

Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo adalah fasilitator bagi peserta didik untuk menjadi anak yang: (1) taat pada ajaran agama, (2) sholeh dan sholehah, (3) berfikir positif dan optimis, (4) bekerja keras, (5) jujur, (6) disiplin, (7) bertanggung jawab, (8) mampu bekerja sama, (9) suka menolong, (10) kreatif, (11) ramah dan rendah hati, (12)

⁵⁹Lihat transkrip Dokumentasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 3/D/5-II/2020

pantang menyerah, (13) menjadi pemimpin, (14) menghormati dan menyayangi sesame, dan (15) menjunjung tinggi nilai-nilai bangsa.⁶⁰

5. Struktur Organisasi Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo

Struktur organisasi di dalam suatu lembaga sangatlah penting. Hal ini di karenakan adanya struktur organisasi akan mempermudah melaksanakan program yang direncanakan dan juga untuk menghindari kesalahan dalam melaksanakan tugas antar pengurus lembaga sekolah, sehingga tugas yang diberikan kepada masing-masing pengurus dapat berjalan dengan baik, lancar serta mekanisme kerja dapat diketahui dengan mudah. Kemudian agar menyelenggarakan kegiatan atau program tersebut berjalan dengan baik dan lanca, dibentuk suatu organisasi sekolah sebagai penggerak secara menyeluruh dalam menyelenggarakan program di sekolah. Struktur organisasi Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo tersusun dengan komponen yang saling membantu dan melengkapi satu sama lain.⁶¹

6. Sarana Prasarana Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo

Sarana dan prasarana merupakan komponen yang ikut menentukan keberhasilan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Dengan adanya sarana dan prasaran yang memadai kemudian memenuhi strandar yang sudah ditentukan proses belajar mengajar akan dapat berjalan dengan lancar sehingga tujuan penddidikan akan

⁶⁰Lihat transkrip Dokumentasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 4/D/5-II/2020.

⁶¹Lihat transkrip Dokumentasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 5/D/5-II/2020

dapat tercapai dengan maksimal seperti yang diharapkan. Keadaan sarana prasarana pendidikan secara keseluruhan di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo sudah sangat memadai dan dalam keadaan baik yaitu sebagai berikut: (1) jumlah bangku 20, (2) jumlah alat permainan dalam 60 set, (3) jumlah alat permainan luar 7 set, dan (4) jumlah alat peraga 60 set, kemudian kondisi prasarana atau fasilitas: (1) luas tanah 40,5 x 18,55 m, (2) luas bangunan 3,5 x 36 m, (3) luas halaman bermain 13 x 36 m, (4) jumlah kelas 5 kelas, (5) jumlah ruang bermain 1 ruang, (6) jumlah ruang kantor 1 ruang, (7) jumlah ruang makan 1 ruang, (8) jumlah ruang perpustakaan 1 ruang, dan (9) jumlah ruang serba guna 4 ruang.⁶²

7. Keadaan Pendidik dan Tenaga Pendidik di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo

Dalam suatu lembaga pendidikan perlu adanya pendidik dan tenaga kependidikan. Pendidik dan tenaga pendidik sangat berperan penting dalam lembaga sekolah, tugas utama mereka adalah mendidik siswa-siswi. Serta mengarahkan siswa-siswi kedalam suatu kegiatan pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan yang telah ditentukan atau dicapai. Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo memiliki tenaga pendidik dan tenaga kependidikan berjumlah atau sebanyak 7 orang yang terdiri dari permepuan 1 kepala sekolah dan 6 tenaga

⁶²Lihat transkrip Dokumentasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 6/D/5-II/2020

pendidik. Dari semua tenaga pendidik dan kependidikan Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo memiliki pendidikan S1.⁶³

8. Keadaan Siswa Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo

Jumlah peserta didik Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo pada tahun ajaran 2019-2020 sebanyak 36 siswa atau anak. Usia 2-3 tahun terdiri dari laki-laki 4 anak, perempuan 5 anak. Untuk usia 3-4 tahun terdiri dari laki-laki 3 dan perempuan 1 anak. Usia 4-5 tahun terdiri dari laki-laki 2 anak, perempuan 4 anak. Usia 5-6 tahun terdiri dari 6 anak laki-laki, dan 5 anak perempuan.⁶⁴

B. Deskripsi Data Khusus

1. Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui model pembelajaran sentra bermain peran di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo.

Wawancara dengan kepala sekolah Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo di kantor ruang Kepala Sekolah, dengan beliau ibu Maria Kurniawati. Mengenai upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui sentra bermain peran di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo, beliau mengemukakan saat peneliti mewawancarai bahwa:

Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo diantaranya adalah, pertama kali guru menyesuaikan dengan tema pembelajarannya atau disesuaikan dengan RPPH,

⁶³ Lihat transkrip Dokumentasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 7/D/5-II/2020.

⁶⁴ Lihat transkrip Dokumentasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 8/D/5-II/2020.

pembelajaran harian. Kemudian selanjutnya menyiapkan alat peraga dari APE yang ada, cara yang efektif untuk menggunakan alat seadanya. Mainan yang digunakan untuk pembelajaran bermain peran tidak hanya menggunakan Alat Permainan Edukatif yang ada di sekolah saja akan tetapi guru juga menyuruh anak-anak membawa mainan sendiri dari rumah. Menyiapkan skenario yang akan diperankan oleh anak-anak seperti menceritakan keluarga, mengarahkan anak-anak untuk berpura-pura menjadi ayah ada yang menjadi ibu, anak, kakek, nenek, dan menjadi kakak. Sebelum memulai berperan anak-anak diberi tahu alur ceritanya, mengenal lingkup keluarga terlebih dahulu kemudian setelah anak paham baru dimulai pembelajarannya, hal tersebut dilakukan agar anak tidak kesulitan untuk memainkan perannya, mereka juga akan mudah memahami dan melaksanakan pembelajaran bermain peran sesuai dengan skenario yang sudah ditentukan oleh guru. Selain menggunakan media Alat Permainan Edukatif (APE) bermain peran juga di konsep menjadi nyata bermain peran dengan tema pemerintahan anak-anak perannya memilih pemimpin yaitu presiden dan wakil presiden atau membuat pemungutan suara dengan menggunakan alat-alat nyata untuk pemilu, dari pembelajaran tersebut ada yang berperan sebagai petugas absensi atau mencatat kehadiran jiwa pemilih, menjadi penunggu tinta dan menjadi petugas keamanan dalam pemungutan suara. Kemudian selain pemerintahan konsep nyatanya lagi adalah dengan tema perekonomian, anak-anak di arahkan guru untuk membuka pasar anak yang bertempat disekolahan dan itu di konsep menjadi nyata seperti pasar sebenarnya barang yang dijual anak-anak asli kemudian yang membeli adalah masyarakat sekitar. Dari hal tersebut anak-anak akan mengetahui gambaran pemerintahan dan juga mengetahui tentang gambaran sebuah pasar, kemudian dari pengalaman yang di dapatkan anak bisa meningkatkan imajinasinya dan juga mengembangkan kreativitas dalam berbahasa atau berinteraksi dengan orang yang berada di sekitarnya.⁶⁵

Pendapat ini juga diperkuat oleh bu Betty Sulistyana guru kelas umur 5-6 tahun. Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas

⁶⁵Lihat transkrip Wawancara dalam lampiran penelitian ini, Kode: 01/W/10-II/2020.

anak usia dini melalui sentra bermain peran di Kelompok Bermain

(KB) Merak Ponorogo, beliau mengemukakan bahwa:

Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui model pembelajaran sentra bermain peran di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo yaitu, dalam mengembangkan kreativitas anak, guru memberikan kegiatan bermain peran yang bervariasi. Pembelajaran ini dilakukan bertujuan agar tidak monoton dan anak dapat mengembangkan imajinasinya, untuk melakukan kegiatan bermain peran dengan cara bervariasi perlu didukung dengan fasilitas-fasilitas sekolah yang memadai, seperti halnya adalah alat peraga, Alat Permainan Edukatif (APE) dan skenario yang sesuai dengan tema. Kegiatan bermain peran yang disebut variasi adalah dalam satu hari anak tidak hanya bermain satu peran saja. Pertama permainan bermain peran dengan menggunakan skenario yang dikonsepsi nyata dan tertata kemudian selesai kegiatan tersebut anak bermain peran yang tidak menggunakan konsep tertata atau kegiatan bermain peran secara abstrak.⁶⁶

Hal ini menunjukkan bahwasanya upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui model pembelajaran sentra bermain Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo sangat baik, terstruktur dan memanfaatkan media pembelajaran seperti APE yang sekiranya bisa digunakan untuk bermain peran. Ibu Sofa Gayung selaku guru yang mengajar umur 3-4 tahun menambahkan upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui sentra bermain peran di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo sebagai berikut:

Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak sangat baik, guru juga berusaha menerapkan pembelajaran tersebut dari awal dan secara berulang-ulang penerapan pembelajaran secara berulang-ulang tidak hanya fokus dalam satu kegiatan, akan tetapi guru membuat kegiatan pembelajaran

⁶⁶Lihat transkrip Wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 4/W/14-II/2020.

bermain peran secara bervariasi, tujuan dilakukan hal tersebut agar anak bisa menumbuhkan imajinasinya dan menciptakan suasana kegiatan menjadi berbeda dengan biasanya.⁶⁷

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwasanya upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui model pembelajaran sentra bermain peran yaitu dengan memberi kegiatan bermain peran yang bervariasi dengan demikian anak dapat mengembangkan atau menumbuhkan imajinasinya serta kreativitas anak dalam berbahasa, bersosial dengan guru, masyarakat sekitar, dan juga membangun jiwa kreativitas anak untuk berkembang di semua bidang. Dapat dikatakan seperti itu karena kreativitas dimulai dari anak berimajinasi, dari imajinasi itulah anak dapat menciptakan sesuatu yang belum pernah mereka lakukan atau mereka jumpai.

2. Faktor penghambat dan pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui model pembelajaran sentra bermain peran di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo.

Wawancara dengan Kepala Sekolah Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo, Ibu Maria Kurniawati. Mengenai faktor penghambat dan pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui sentra bermain peran di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo, beliau mengemukakan bahwa:

Faktor penghambat dan pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui sentra bermain peran di

⁶⁷ Lihat transkrip Wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 2/W/12-II/2020.

Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo diantaranya adalah sebagai berikut, faktor penghambat pertama adalah keterbatasan pendidik terhadap pengetahuan dalam memahami sentra bermain peran, jadi kurang menguasai dalam melakukan kegiatan. Kemudian dalam melaksanakan kegiatan bermain peran perlu ada arahan dari kepala sekolah terlebih dulu untuk mengetahui bagaimana tahapan-tahapan dan alur dalam bermain peran. Kemudian tidak semua guru yang ada di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo berlatar belakang S1 PAUD, dari latar belakang pendidikan tersebut yang membuat kesulitan mengenai penerapan pembelajaran sentra bermain peran. Maka dari itu perludanya pengarahan, pengetahuan, dan mengenalkan tentang tahapan-tahapan dalam bermain peran. Selain dua faktor diatas masih ada beberapa faktor lain yang dapat menghambat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sentra bermain peran yaitu diantaranya adalah kemampuan anak dalam memahami alur cerita yang akan diperankan karena kemampuan anak berbeda maka untuk itu sebelum memulai kegiatan bermain peran anak benar-benar diberikan pengetahuan yang cukup dan memberikan alur cerita yang mudah dipahami oleh anak, kemudian faktor lingkungan keluarga atau orang tua menjadi pengaruh besar terhadap perkembangan kreativitas anak, lingkungan keluarga dapat dikatakan sebagai faktor penghambat kreativitas anak karena beberapa alasan yaitu diantaranya adalah, kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan anak sehari-hari, membatasi anak dalam kegiatan bermain, orang tua melarang anak untuk tidak bermain dengan anak lain yang mempunyai pandangan atau nilai yang berbeda dan adanya pengaruh peraturan dari orang dewasa sehingga mematikan kreativitas anak. Selanjutnya untuk faktor pendukung dalam mengembangkannya kreativitas anak usia dini melalui model pembelajaran sentra bermain peran di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo antara lain adalah sebagai berikut, Menjalin hubungan komunikasi yang baik antar pendidik sehingga dapat menunjang satu sama lain. Komunikasi salah satu hal yang begitu penting dalam pembelajaran karena dengan menjalin komunikasi antar pendidik dapat memperlancar jalannya pembelajaran sehingga bisatecapai tujuan yang diinginkan, tanpa adanya komunikasi yang baik kemungkinan pembelajaran tidak berjalan dengan efektif karena tidak bisa menunjang atau membantu satu sama lain. Selain menjalin komunikasi antar pendidik, yaitu dengan adanya bantuan media sosial dapat membantu untuk menjadi alat sharing atau belajar

mengetahui lebih dalam tentang bermain peran dan mencari ide-ide seputar pembelajaran bermain peran. Kemudian faktor pendukung yang sangat menentukan adalah alat peraga atau fasilitas yang memadai untuk bermain peran, tanpa adanya media, alat, dan fasilitas yang memadai pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif, kemudian faktor kondisi lingkungan dapat mendorong anak banyak berimajinasi salah satunya adalah kebudayaan masyarakat dari kebudayaan atau kebiasaan masyarakat yang memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya lewat potensi-potensi atau pengalaman anak yang sudah mereka miliki.⁶⁸

Pendapat ini juga diperkuat oleh Ibu Meyla Zukhrufi guru kelas 4-5 tahun. Faktor penghambat dan pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui model pembelajaran sentra bermain peran di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo adalah sebagai berikut,

Faktor penghambatnya kurangnya pemahaman anak terhadap kegiatan yang akan diperankan, karena kendala sebagian guru memiliki keterbatasan tentang pengetahuan model pembelajaran bermain peran dan juga tidak linier dalam menempuh pendidikan sebelumnya. Maka dari itu dalam pembelajaran ini perlu adanya penekanan materi terhadap anak dan memberikan kegiatan yang gampang dipahami. Kemudian anak akan sulit atau susah untuk diarahkan, ini dampak dari faktor yang tadi anak terbatas pemahaman akhirnya lepas kendali atau sulit untuk diarahkan dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Selanjutnya untuk faktor pendukungnya dalam mengembangkan kreativitas melalui model pembelajaran sentra bermain peran yaitu, adanya fasilitas yang memadai kemudian sebelum mulai kegiatan bermain peran mengkomunikasikan terlebih dulu dengan guru yang lainya tentang struktur tema yang akan diperankan. Dengan demikian akan terbentuk tema yang terstruktur dan anak juga mudah memahami kegiatan yang akan diperankan.⁶⁹

⁶⁸Lihat transkrip Wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 1/W/11-II/2020.

⁶⁹Lihat transkrip Wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 3/W/13-II/2020.

Faktor penghambat dan pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui model pembelajaran sentra bermain peran di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo, masih tentang keterlibatan guru tentang tidak semua lulusan S1 pendidikan anak usia dini. Dari hal ini guru kelas 5-6 tahun yaitu Ibu Betty Sulistyana juga berpendapat bahwa:

Tidak semua guru lulusan S1 PAUD, karena itu guru yang sebelumnya mengampu pendidikan bukan S1 PAUD masih kebingungan dalam mengatur tentang pembelajaran bermain peran. Hal yang dipermasalahkan yaitu alur atau tahapan-tapanya untuk memainkan peran serta dalam membuat tema yang terstruktur. Ini yang menjadi faktor penghambatnya. Kemudian dengan adanya komunikasi yang baik antar guru kemudian juga di dukung oleh teknologi dapat mempermudah guru untuk mempelajari sentra bermain peran tersebut, pertama kali untuk memperlancar jalanya pembelajarannya adalah kerjasama antar guru dan terus menjalin komunikasi yang baik. Kemudian dari kerjasama guru tersebut membuahkan hasil anak-anak dapat memahami pembelajaran sekaligus mudah untuk diarahkan, ini menjadi pendukung kami dan teman-teman dalam melaksanakan pembelajaran maupun kegiatan bermain peran.⁷⁰

Dari pernyataan wawancara diatas dapat kita pahami dan simpulkan bahwasanya faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui sentra bermain peran adalah pertama untuk faktor pendukung dengan adanya fasilitas yang memadai kemudian komunikasi antar guru yang baik, tema yang terstruktur dan didukung oleh teknologi internet dengan itu guru dapat

⁷⁰Lihat transkrip Wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 4/W/14-II/2020.

belajar dengan luas tentang pengetahuan sentra bermain peran. kedua untuk faktor penghambatnya yaitu keterbatasan pengetahuan guru tentang pembelajaran sentra bermain peran karena tidak semua guru lulusan S1 PAUD dan karena keterbatasan guru dalam pengetahuan itu anak-anak sulit untuk dikondisikan.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis data tentang Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Sentra Bermain Perandi Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo.

Kreativitas dalam pendidikan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan. Sudah saatnya aspek kreativitas dipertimbangkan dalam dunia pendidikan, diperlukannya kreativitas di dunia pendidikan karena untuk menghadapi era globalisasi yang penuh persaingan seperti sekarang ini, untuk menghadapi hal tersebut harus mendidik anak yang tujuannya untuk mengasah kreativitasnya agar anak memiliki kreativitas yang tinggi, agar lebih mampu dalam menghadapi era globalisasi guna untuk mempertahankan kehidupan mereka agar mendapatkan masa depan yang cerah. Kreativitas tidak selalu muncul secara instan atau tiba-tiba akan tetapi ketrampilannya perlu dipupuk sejak dini, dengan demikian kreativitas perlu ditingkatkan sedini mungkin.⁷¹

Dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini guru perlu strategi atau model pembelajaran yang tepat, untuk strategi atau model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu seperti halnya pembelajaran sentra bermain peran, di lembaga Sekolah Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo menggunakan model pembelajaran sentra bermain

⁷¹ Dian Miranda, *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak, Jurnal pembelajaran Prospektif*, Vol 1 No. 1 2016. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m/article/view/18990>. 61.

peran dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Pembelajaran bermain peran dikenal dengan bermain dramatik, berpura-pura, simbolik atau fantasi. Dalam pembelajaran sentra bermain peran anak akan bereksplorasi dengan kejadian-kejadian sehari-hari.⁷²

Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo diantaranya yaitu, dengan menyesuaikan tema dengan acuan yang sudah ada dalam (RPPH) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian, selanjutnya menyiapkan alat-alat peraga yang akan digunakan yaitu dari APE yang ada atau sudah disediakan oleh sekolah, menggunakan peralatan yang ada yaitu sebuah cara yang efektif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Alat permainan atau alat peraga tidak hanya cenderung pada APE yang sudah di sediakan oleh sekolah akan tetapi guru juga menugaskan anak untuk membawa sendiri dari rumah. Selain alat peraga kemudia menyiapkan skenario yang akan diperankan bertujuan agar anak tidak sulit dalam memahami alur ceritanya dan lebih gampang untuk mengetahui tokoh apa saja yang mereka perankan. Kemudia kegiatan bermain peran juga di konsep nyata seperti memainkan peran dengan menggunakan alat yang sebenarnya, contoh kegiatan yang sudah di konsep nyata di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo adalah tentang Komisi Pemilihan Umum (KPU) anak-anak memerankan pemilu dengan memilih presiden disitu juga ada yang berperan sebagai penjaga tinta kemudian berperan sebagai petugas absensi yang mencatat kehadiran jiwa pemilih dan juga berperan

⁷²Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas*, 57.

sebagai petugas keamanan tempat pemungutan suara, konsep nyatanya lagi adalah tentang perekonomian yaitu anak-anak berperan sebagai pedagang.

Dengan demikian upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui setra bermain peran, guru selalu menekankan untuk memberikan kegiatan yang bervariasi. Dengan menggunakan kegiatan yang bervariasi ini bertujuan agar anak tidak monoton fokus ke satu kegiatan kemudian selain itu juga agar anak memiliki dorongan imajinasi atau menuangkan imajinasinya untuk memerankan skenario sekreatif mungkin. Kegiatan bermain peran variasi adalah kegiatan yang terkonsep dan tidak terkonsep, kegiatan ini memiliki perbedaan di tema kegiatan terkonsep yaitu tema dan skenarionya terstruktur kemudian yang tidak terkonsep yaitu temanya tidak terstruktur atau bermain peran secara abstrak. Guru juga menerapkan pembelajaran secara berulang-ulang agar anak memahami dan tidak kebingungan dalam memahami kegiatannya. Dengan demikian upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui model pembelajaran sentra bermain peran yaitu dengan memberi kegiatan bermain peran yang bervariasi dengan dan menerapkan pembelajaran secara berulang-ulang dengan demikian anak dapat mengembangkan atau menumbuhkan imajinasinya serta kreativitas anak dalam berbahasa, bersosial dengan guru, masyarakat sekitar, dan juga membangun jiwa kreativitas anak untuk berkembang di semua bidang. Dapat dikatakan seperti itu karena kreativitas dimulai dari dorongan berimajinasi yang dilakukan oleh anak sebelumnya, dari

imanjinasi itulah anak dapat menciptakan sesuatu yang belum pernah mereka lakukan atau mereka jumpai.

B. Analisis data tentang Faktor pendukung dan Penghambat Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Sentra Bermain Peran di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo

Kreativitas merupakan potensi seseorang yang tumbuh dari dorongan motivasi atau imanjinasi seseorang dan dapat dikembangkan. Pada dasarnya kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan atau melahirkan sesuatu yang baru, sesuatu tersebut dapat berupa gagasan maupun karya yang berbetuk nyata. Dalam kreativitas yang terpenting bukanlah dapat menemukan sesuatu yang belum pernah diketahui oleh orang sebelumnya, melainkan produk kreativitas tersebut merupakan sesuatu yang baru untuk diri bagi individu sendiri dan tidak diharuskan sesuatu yang baru bagi orang-orang diluar atau dunia pada umumnya.⁷³

Kreativitas akan tumbuh dan berkembang di dalam tempat yang tepat yaitu tempat yang memiliki dua syarat pertama terdapat rasa aman dan nyaman tanpa tekanan, kreatifitas anak akan berkembang di lingkungan yang terdapat dalam dua syarat diatas. Dilingkungan yang nyamanlah bibit-bibit kreativitas anak akan tumbuh dan bisa berkembang secara optimal, kemudian bila mana lingkungan tersebut banyak tuntutan

⁷³Masgati Sit dkk, *Penngeembangan Kreativitas*, 2.

dan dirasa kurang nyaman untuk anak maka perkembangan kreativitas juga akan terhambat.⁷⁴

Dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini terdapat faktor penghambat dan pendukung, seperti halnya di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo ada beberapa faktor penghambat dan pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui model pembelajaran sentra bermain peran diantaranya yaitu, tidak meratanya pengetahuan para guru atau pendidik terhadap pengembangan inovasi dan referensi tentang pembelajaran sentra bermain peran dari hal tersebut anak masih sulit untuk diarahkan dan juga sulit dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena pendidik belum menguasai sepenuhnya tentang bermain peran dari segi materi maupun skenario yang akan dimainkan. Kemudian faktor penghambat yang selanjutnya adalah tentang latar belakang guru atau pendidik, di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo tidak semua pendidik atau guru berlatar belakang S1 PAUD ini menjadi problematika yang sangat fatal di suatu lembaga karena dari latar belakang pendidikan sangat menentukan keberhasilan dalam suatu pembelajaran, pemahaman guru masih terbatas terkait dengan pembelajaran bermain peran terutama dalam kegiatannya, dengan faktor tersebut berdampak kepada anak-anak yang sulit memahami kegiatan pembelajaran dan sulit untuk diarahkan. Pengembangan kreativitas juga tidak luput dari campur tangan keluarga, terutama peran orang tua selain menjadi faktor pendukung atau pendorong

⁷⁴Dian Miranda, *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak, Jurnal pembelajaran Prospektif*, Vol 1 No. 1 2016. 62.

untuk mengembangkannya disisi lain orang tua juga menjadi faktor penghambat dalam perkembangan kreativitas hal ini disebabkan karena orang tua membatasi anak dalam bermain, terlalu banyak tekanan, peraturan yang harus dipatuhi dari orang tua dan orang dewasa. Kemudian orang tua membatasi anak untuk bergaul ataupun bermain dengan anak dari keluarga yang mempunyai pandangan dalam suatu perbedaan nilai.

Selanjutnya untuk faktor pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui sentra bermain peran di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo yaitu menjalin komunikasi yang baik antar guru dengan menjaga komunikasi antar guru yang baik, akan mempermudah memahami pembelajaran dan dapat menunjang satu sama lainnya, kemudian dari menjalin komunikasi yang baik juga bisa bertukar pendapat antara guru yang sudah memahami pembelajaran maupun kegiatan bermain peran. Dengan demikian bisa membentuk tema dan skenario yang terstruktur, sehingga anak-anak mudah melaksanakan kegiatan dan pembelajaran bermain peran.

Kemudian dengan bantuan teknologi, media sosial dapat mempermudah untuk belajar dan mencari ide tentang bermain peran. Kemajuan teknologi pada zaman sekarang dapat mempermudah pendidik yang masih belum paham seluk beluk pembelajaran bermain peran dan mendalami tentang pembelajaran sentra bermain peran, pendidik tidak harus fokus ke sosila media untuk mencari ide bermain peran akan tetapi pendidik harus memanfaatkan kreativitas yang dimilikinya untuk

menyeting kegiatan agar tidak terpacu dengan media sosial dan membuat guru bergantung pada teknologi. Selain faktor pendukung diatas ada yang lebih menentukan keberhasilan untuk melaksanakan kegiatan bermain peran adalah, alat peraga yang sudah disediakan di sekolah atau alat peraga yang dibawa dari rumah baik itu APE maupun alat permainan lainnya. Dengan adanya alat peraga tentunya bisa mendukung keberhasilan untuk melaksanakan pembelajaran atau kegiatan bermain peran. Semua alat peraga, alat permainan yang digunakan harus sesuai dengan standar tingkat keamanan yang sudah ditentukan oleh dinas pendidikan terkait.

Dengan demikian faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui sentra bermain peran adalah pertama untuk faktor pendukung dengan adanya fasilitas yang memadai kemudian komunikasi antar guru yang baik, tema yang terstruktur dan didukung oleh teknologi internet dengan itu guru dapat belajar dengan luas tentang pengetahuan sentra bermain peran. kedua untuk faktor penghambatnya yaitu keterbatasan pengetahuan guru tentang pembelajaran sentra bermain peran karena tidak semua guru lulusan S1 PAUD dan karena keterbatasan guru dalam pengetahuan tentang bermain tersebut anak-anak sulit untuk dikondisikan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui sentra bermain peran di Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui setra bermian peran, guru selalu menekankan untuk memberikan kegiatan yang bervariasi. Dengan menggunakan kegiatan yang bervariasi ini bertujuan agar anak tidak monoton fokus ke satu kegiatan kemudian selain itu juga agar anak memiliki dorongan imajinasi atau menuangkan imajinasinya untuk memerankan skenario sekreatif mungkin. Kegiatan bermain peran variasi adalah kegiatan yang terkonsep dan tidak terkonsep, kegiatan ini memiliki perbedaan di tema kegiatan terkonsep yaitu tema dan skenarionya terstruktur kemudian yang tidak terkonsep yaitu temanya tidak terstruktur atau bermain peran secara abstrak. Guru juga menerapkan pembelajaran secara berulang-ulang agar anak memahami dan tidak kebingungan dalam memahami kegiatannya.
2. faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui sentra bermain peran adalah pertama untuk faktor pendukung dengan adanya fasilitas yang memadai kemudian

komunikasi antar guru yang baik, tema yang terstruktur dan didukung oleh teknologi internet dengan itu guru dapat belajar dengan luas tentang pengetahuan sentra bermain peran. kedua untuk faktor penghambatnya yaitu keterbatasan pengetahuan guru tentang pembelajaran sentra bermain peran karena tidak semua guru lulusan S1 PAUD dan karena keterbatasan guru dalam pengetahuan tentang bermain tersebut anak-anak sulit untuk dikondisikan.

B. Saran

1. Kepada Pimpinan Lembaga atau Kepala Sekolah Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo

Saran yang ingin penulis sampaikan adalah, mengingat peran guru sangat besar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, mohon untuk ditingkatkan kembali kinerja guru dalam mendidik, karena pendidikan berpengaruh besar pada masa depan anak. Kemudian ciptakan iklim yang kondusif di lingkungan sekolah dan selalu meningkatkan model pembelajaran yang semenarik mungkin bagi anak-anak agar anak tidak mudah bosan.

2. Kepada Guru Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo

Kepada Guru Kelompok Bermain (KB) Merak Ponorogo selalu tingkatkan pengetahuan dan ketrampilan dengan menjalin komunikasi yang baik, kemudian belajar lebih baik lagi ke jenjang yang lebih tinggi agar menjadi guru yang memiliki kompetensi profesional.

3. Kepada peneliti

Hasil penelitian ini semoga bermanfaat dan dapat menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya khususnya untuk peneliti upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui sentra bermain peran dan menemukan hal-hal yang menarik dengan mengembangkan kompetensi siswanya menggunakan berbagai variasi model pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nyimas *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Bahasa Lisan Anak Melalui Metode Bermain Peran Dan Metode Bercerita Di TK Bhayangkari 23 Bandar Lampung*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia dini*, Vol 1. No 1 Juni 2017. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/darul/article/view/1456/1185>.
- Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- El-Khuluqo, Ihsana. *Manajemen PAUD Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Taman Kehidupan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Ghony, Djunaidi dan Fauzan Almanshur. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jokjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Helmawati. *Mengenal dan Memahami PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2015.
- Heanilah, Een Y. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi, 2015.
- Halimah, Nur. *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan sendang agung Kabupaten Lampung Tengah*. Fatik IAIN Raden Intan Lampung, 2016.
- Julyasari, Deska Santi. *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung*. Fatik-PIAUD UIN Raden Intan Lampung, 2017.
- Karwati, Euis dan Donni Juni Priansa. *Manajemen Kelas Classroom management Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Kusumastuti, RirinDwi. *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK MUslimat NU 001 Ponorogo*. FATIK IAIN Ponorogo, 2019.
- Khoirun, Aziz, Doni *Pendidikan Kreatif Pada Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018.

- Latif, Mukhtar dkk. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktek*. Jakarta: Perdana Media, 2013.
- Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosda karya, 2012.
- Miranda, Dian, *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak, Jurnal pembelajaran Prospektif*, Vol 1 No.1 2016.
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m/article/view/18990>.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Naim, Ngainun. *Menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Rochman, Chaerul dan Heri Gunawan. *Pengembangan Kompetensi Kepribadian Guru*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2011.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Suprihatiningrum, Jamil. *Guru Profesional Pedoman Kinerja, Kualifikasi, dan Kompetensi Guru*. Jogjakarta: ar-Ruzz Media, 2013.
- Sit, Masganti dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Sidiq, Umar. *Etika dan Profesi Keguruan*. Tulungagung: STAI Muhammadiyah Tulungagung, 2018.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suyadi, dan Dahlia, *Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.

Salwiah, Asmuddin. *Meningkatkan Ketrampilan Berbahasa Anak Melalui Bermain Peran Pada Taman Kanak-Kanak Nur Ikhsan Bone-Bone Kota BauBau, Jurnal Gema Pendidikan*, Vol 25. No 2 Juli 2018,
<http://scholar.google.co.id/pengertian+sentra+bermain+peran&hl>.

Thoifuri. *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: Rasail, 2008.

Wiyani, Novan Ardy. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.

Wiyani, Novan Ardy. *Manajemen PAUD Bermutu*. Yogyakarta: Gava Media, 2015.

Yusuf, Farida dkk, *Pedoman Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian pendidikan dan Kebudayaan, 2015

