EFEKTIVITAS BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS VERBAL PADA SISWA PAUD UNGGULAN AL-IZZAH MOJOKERTO

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

KEMENTERIAN AGAMA PERPUSTAKAAN SURABAYA IAIN SUNAN AMPEL

PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA
No. KLAS K D.2011 042 psi
No. REC : D.2011/psi/042
ASAL BUKU :
TANGGAL :

Oleh:

Risya Rifqotus Sa'diyah

B07207058

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS DAKWAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2011

GADJAHBELANG
8439407-5953789

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Risya Rifqotus Sa'diyah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, Juni 2011

Pembimbing,

Drs. Sjahudi Siradj, M.Si
NIP. 197209271996032002

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Risya Rifqotus Sa'diyah ini telah dipertahankan di depan
Tim penguji skripsi

Surabaya, 20 Juli 2010

Mengesahkan,
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel
Fakultas Dakwah
Dekan,

Dr. Aswadi, M. Ag
Nip. 196004121994031001

Ketua,

Drs. Sjahudi Siradj, M.Si
Nip. 195205041980031003

Sekretaris,

Soffy Balqies S.Psi, M.Si
Nip. 197609222009122001

Penguji I,

Dr. Abdul Muhid, M.Si
Nip. 197502052003121002

Penguji II,

Lucky Abrorry, M.Psi
Nip. 197910012006041005

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Risya Rifqotus Sa'diyah, NIM. B07207058, 2011. Skripsi Program Studi Psikologi Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Efektivitas Bermain Peran dalam Meningkatkan Kreativitas Verbal pada Siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Bermain Peran dalam Meningkatkan Kreativitas Verbal pada Siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dan jenisnya adalah penelitian eksperimen, dimana dalam penelitian ini menggunakan desain *one group pre and posttest design* dengan analisis data menggunakan uji peringkat bertanda wilcoxon (*wilcoxon signed rank test*). Subyek penelitian ini adalah siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto usia 3-4 tahun sebanyak 11 anak. Hasil anailisis data menunjukan bahwa bermain peran efektif terhadap peningkatan kreativitas verbal pada siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto yang ditunjukan dengan nilai signifikansi 0.004 < 0.05, nilai Z hitung > Z tabel (2,89 > 1,96), *negative ranks* 0, *positive Ranks* 10, dan *ties* 1. Hal ini dapat diartikan bahwa 10 dari 11 subjek penelitian memiliki kreativitas verbal sesudah bermain peran lebih besar dari sebelum bermain peran dan 1 subjek memiliki kreativitas verbal yang sama antara sesudah bermain peran dan sebelum bermain peran. Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas verbal sebelum dan sesudah bermain peran dengan *mean* skor sebelum bermain peran 8,18 dan *mean* sesudah bermain peran 9,64 dapat diartikan bahwa bermain peran efektif dalam meningkatkan kreativitas verbal pada siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto.

Kata Kunci: Bermain Peran, Kreativitas Verbal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN MOTTO iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
KATA PENGANTAR vi
ABSTRAK ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN .....
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelitian 8
D. Manfaat Penelitian 8
E. Sistematika Pembahasan 9
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....
A. Kreativitas .....
1. Pengertian Kreativitas 11
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas 13
3. Aspek-aspek Kreativitas 15
4. Kreativitas Verbal 16
5. Karakteristk Anak dengan Kreativitas Verbal yang Baik 17
B. Bermain Peran .....
1. Pengertian Bermain 18
2. Perkembangan Kegiatan Bermain 20
3. Tiga Jenis Bermain 21
4. Pengertian Bermain Peran 22
5. Langkah-langkah Bermain Peran 26
6. Manfaat Bermain Peran 30
C. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 31
D. Efektivitas Bermain Peran dalam Meningkatkan Kreativitas Verbal pada Siswa PAUD 33
E. Kerangka Teoritik 35
F. Hipotesis 37
BAB III METODE PENELITIAN 38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 38

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rancangan Penelitian .....
1. Desain Eksperimen 39
2. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti 40
C. Subjek Penelitian 42
D. Instrumen Penelitian .....
1. Variabel Bebas (X) 43
2. Variabel Terikat (Y) .....
a. Definisi Operasional 45
b. Alat Ukur 46
c. Validitas dan Reliabilitas 51
3. Teknik Pengumpulan Data 52
E. Analisis Data 54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....
A. Hasil Penelitian
1. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian .....
a. Perizinan 56
b. Tahap Persiapan Penelitian 56
c. Pelaksanaan Penelitian 58
2. Deskripsi Kegiatan 59
B. Pengujian Hipotesis 65
C. Pembahasan Hasil Penelitian 69
BAB V KESIMPULAN .....
A. Simpulan 75
B. Saran 75
DAFTAR PUSTAKA 76

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*	39
Tabel 3.2	Skoring Skala Kreativitas Verbal	48
Tabel 3.3	Hasil Uji Validitas Item Kreativitas Verbal	51
Tabel 3.4	Hasil Uji Reliabilitas	52
Tabel 3.5	Sumber Data	53
Tabel 4.1	Adegan Bermain Peran	56
Tabel 4.2	Jadwal Penelitian di PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto	57
Tabel 4.3	Skor *Pretest*	59
Tabel 4.4	Jadwal Perlakuan	60
Tabel 4.5	Skor *Pretest*	65
Tabel 4.6	Hasil Uji Validitas Item Kreativitas Verbal	66
Tabel 4.7	Hasil Uji Reliabilitas	66
Tabel 4.8	Hasil Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon	67
Tabel 4.9	Hasil Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon	68
Tabel 4.10	Norma Kategorisasi Kreativitas Verbal	70
Tabel 4.11	Kategorisasi *pretest*	70
Tabel 4.12	Kategorisasi *posttest*	71
Tabel 4.13	Prosentase kategori nilai *pretest* dan *posttest*	73

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teoritik 37
Gambar4.1. Kurva Hasil Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon 69

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A
1. Data Subjek Penelitian 80
2. Data Peran yang Dimainkan 81
3. Data Observasi (*checklist*) 82

Lampiran B
1. Skoring Skala Kreativitas Verbal 83
2. Jawaban Skala Kreativitas Verbal 85
3. Skor Tes Kreativitas Verbal (*Pretest* dan *Posttest*) 88

Lampiran C
1. Mean *Pretest* dan *Posttest* 89
2. Output Uji Validitas dan Reliabilitas 90
3. Output Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon 91

Lampiran D
1. *Webbing Theme* 92
2. Rencana Kegiatan Mingguan PAUD AL-Izzah 93

Lampiran E
1. Surat Keterangan 97
2. Surat Rekomendasi 98

Lampiran F
1. Surat Keterangan Lulus Ujian Proposal Skripsi 99
2. FC Kartu Konsultasi Skripsi 100
3. Surat Izin Penelitian 101
4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian 102
5. Berita Acara Ujian Skripsi 103

Lampiran G
1. Dokumentasi Bermain Peran 105

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal,dan informal.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun dalam aspek-aspek kesehatan, gizi dan psikososial (kognitif, sosial dan emosional) yang dilakukan oleh lingkungan yang berpengaruh besar pada proses tumbuh kembang anak baik di keluarga, sekolah, lembaga dan tempat pengasuhan anak, serta teman sebaya (Depdiknas, 2001).

Berdasarkan keunikannya dalam perkembangan dan pertumbuhan ruang lingkup Pendidikan Anak Usia Dini adalah: 1) *Infant* atau masa bayi (0-1 tahun); 2) *Toddler* atau masa balita (1-3 tahun); 3) *Preschool/ Kindergarten children* atau masa prasekolah (3-6 tahun); 4) *Early Primary School* atau SD Kelas Awal (6-8 tahun) (Masitoh, 2008).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam lembaga pendidikan anak usia dini, untuk mempermudah mengelola kegiatan anak dikelompokkan berdasarkan usia. Pada umumnya, PAUD dibagi menjadi dua kelompok yaitu Pra TK (*Playgroup*) untuk anak usia 2-4 tahun dan TK (Taman Kanak-kanak) untuk umur 4-6 tahun. Pada PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto, kelompok *playgroup* dan TK masing-masing-masing dibagi menjadi dua kelompok sesuai anak didik yaitu usia 2-3 tahun dan 3-4 tahun untuk *playgroup* sedangkan usia 4-5 tahun dan 5-6 tahun untuk TK.

Pada anak usia dini khususnya usia 3-4 tahun merupakan masa emas perkembangan (*golden age*). Perkembangan kecerdasan pada usia dini sangat pesat, begitu juga dengan kreativitas. Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak sejak dini. Pada anak-anak kreativitas memberikan kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak kecil karena dapat membuat permainan menyenangkan dan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik. Dengan bertambahnya usia anak, prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka. Kreativitas membantu mereka mencapai keberhasilan dan akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar (Hurlock, 1999).

Menurut Munandar (1999: 16) pengertian kreativitas adalah :

> kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru yang berdasarkan data informasi atau unsur-unsur yang ada. Pengertian kreativitas tidak hanya kemampuan untuk bersikap kritis pada dirinya sendiri melainkan untuk menciptakan hubungan yang baik antara dirinya dengan lingkungan dalam hal material, sosial, dan psikis.

Kreativitas dapat dibedakan menjadi dua yaitu kreativitas verbal dan kreativitas figural. Kreativitas verbal adalah kemampuan berkomunikasi yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diawali dengan pembentukan ide melalui kata-kata, serta mengarahkan fokus permasalahan pada penguasaan bahasa atau kata-kata, yang akan menentukan jelas tidaknya pengertian mengenai ide yang disampaikan (Sinolungan, 2001).

Munandar (1995) menyatakan bahwa anak dengan inteligensi yang lebih tinggi akan mampu berbahasa verbal atau memiliki kreativitas khususnya kreativitas verbal yang baik pula. Kreativitas verbal merupakan faktor yang paling penting bagi kegiatan-kegiatan sekolah karena kemampuan tersebut digunakan untuk memahami dan menggunakan hal-hal yang berhubungan dengan bahasa tulisan dan lisan. Hal ini berarti bahwa pengembangan kreativitas verbal pada seorang anak sangat penting karena akan memudahkan anak untuk melaksanakan kegiatan di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya. Selain itu, kreativitas verbal juga akan membantu proses interaksi anak dengan orang lain yang juga membutuhkan kemampuan berkomunikasi yang baik.

Suatu kenyataan bahwa kreativitas verbal pada anak kurang dirangsang dan dikembangkan dalam sistem pendidikan, karena yang dilatih hanya pengetahuan, ingatan dan kemampuan berpikir logis, atau penalaran. Selain itu, sistem pengajaran di sekolah juga terlalu menekankan pada penyelesaian tugas-tugas yang mengharuskan siswa mencari satu jawaban yang benar (berpikir konvergen). Sementara kemampuan berpikir divergen atau kreatif, yaitu menjajaki berbagai kemungkinan jawaban atas suatu masalah jarang diperhatikan.

Semua anak yang dilahirkan mempunyai potensi kreatif walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Akibatnya, kreativitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berbagai upaya dilakukan banyak kalangan untuk merangsang kreativitas anak sejak dini, mulai dari sebelum kelahiran (*prenatal*), masa bayi, hingga masa sekolah anak, misalnya saja dengan musik, berbagai jenis permainan dan alat-alat permainan hingga memberi tugas pada anak untuk membaca atau mendengarkan cerita yang merangsang daya kreasi anak (Hurlock, 1999).

Kurangnya stimulasi lingkungan menyebabkan perkembangan tidak optimal. Pendidikan merupakan lingkungan buatan yang dirancang secara sadar dan terencana dalam rangka mengembangkan potensi kecerdasan anak. Tetapi, pada umumnya pengajaran di sekolah terlalu menekankan pada penyelesaian tugas-tugas yang mengharuskan siswa mencari satu jawaban benar (berpikir konvergen), sementara kemampuan berpikir divergen atau kreatif, yaitu menjajaki berbagai kemungkinan jawaban atas suatu masalah jarang diperhatikan. Hal tersebut menyebabkan kemampuan kreativitas anak menurun.

Penyediaan lingkungan yang merangsang berkembangnya kreativitas harus dilakukan secara optimal, sehingga peserta didik dapat sepenuhnya mengaktualisasikan diri lewat kreativitas. Pendidikan sejak usia dini sangat perlu karena merupakan fondasi awal perkembangan kecerdasan manusia yang harus berkembang secara holistik (menyeluruh). Sekolah, sebagai guru kedua bagi anak, harus ditata sedemikian rupa agar menjadi sarana untuk anak berkembang sesuai fitrahnya (PAUD Istiqlal Jakarta, 2010).

Departemen pendidikan nasional (2008) menyebutkan bahwa metode pembelajaran pokok untuk anak usia dini adalah bermain. Bermain merupakan metode pembelajaran yang utama (bermain sambil belajar). Bermain merupakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bagian kehidupan anak, dimana dengan bermain, disadari atau tidak anak mempelajari banyak hal dan mengembangkan kemampuan dasar serta aspek-aspek perkembangan termasuk juga kreativitas.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Hurlock, 1999). Bermain selalu menimbulkan rasa senang, sehingga mereka suka melakukannya karena ada keinginan. Berbeda dengan belajar yang tidak dilakukan dengan keinginan, karena tugas dan keharusan untuk memenuhi tujuan atau keinginan orang lain.

Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli sepakat bahwa anak-anak harus bermain agar dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain, anak akan bermasalah di kemudian hari. Herbert Spencer (Catron & Allen, 1999) menyatakan bahwa anak bermain karena punya energi berlebih. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga terbebas dari perasaan tertekan (Igrea, 2008). Bermain sangat berpengaruh bagi perkembangan anak, salah satunya sebagai rangsangan atau stimulasi bagi kreativitas. Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan dan selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreativitasnya ke situasi di luar dunia bermain.

Hurlock (1999) mengemukakan terdapat beberapa cara yang paling umum digunakan anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka, salah satunya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah bermain drama. Menurut Gown (dalam PAUD Istiqlal Jakarta, 2010) bermain peran merupakan salah satu cara untuk menstimulasi perkembangan kreativitas verbal pada anak, sebab stimulasi merupakan modal untuk pengembangan *multiple intelligent*. Dalam kegiatan bermain peran anak dapat mengembangkan pengendalian diri, perolehan pengetahuan, keterampilan kognisi, sosial emosi, daya cipta, rangkaian ingatan, konsep-konsep kekeluargaan dan yang paling penting adalah kreativitas verbal seperti pengembangan bahasa dan penerimaan kosakata yang akan dibutuhkan anak dalam kehidupan selanjutnya.

Menurut Erik Erikson (dalam Arriyani & Wismiarti, 2010), bermain peran ada dua yakni Main Peran Besar (makro) dan Main Peran Kecil (mikro). Main Peran Beras (makro) menggunakan alat dengan ukuran sesungguhnya. Anak dapat menggunakan alat tersebut pada kegiatan mainnya. Sedangkan Main Peran Kecil (mikro) anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil atau mini.

Pada kelompok *playgroup* umur 3-4 tahun, anak mulai memiliki konsentrasi yang panjang untuk tetap di satu kegiatan atau adegan main peran. Dalam penelitian ini, perlakuan yang diberikan adalah bermain peran besar sebab anak bias bermain peran kecil jika ia sudah memiliki pengalaman yang banyak di main peran bsar dan berada pada tahap main peran pengganti.

Ada beberapa penelitian yang dilakukan utuk mengembangkan kreativitas verbal baik pada usia dini, usia sekolah maupun usia remaja. Penelitian yang dilakukan oleh Pramitha Aulia pada tahun 2009. Melakukan penelitian terhadap kreativitas verbal anak usia sekolah melalui media tayangan edukatif televisi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil penelitian meunjukkan bahwa terdapat pengaruh tayangan edukatif terhadap kreativitas verbal pada anak usia seklah di SD Harapan III Medan yang ditunjukkan dengan nilai t (-19,461) > t-tabel (2,021). Selain itu, penelitian juga dilakukan oleh Siti Faridotun Nurjanah tahun 2003 tentang pengaruh permainan konstruktif terhadap peningkatan kreativitas anak yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari permainan konstruktif terhadap keativitas anak. Penelitian lain dilakukan oleh Nur Athiatul Maula tahun 2008 yang menghubungkan antara kreativitas verbal dengan mendengarkan cerita fiksi.

Penelitian terhadap bermain peran juga dilakukan oleh Maciej Karwowski dan Marcin Soszynsky tahun 2008 mengemukakan bahwa terdapat jalan baru untuk mengembangkan kemampuan kreativitas yaitu bermain peran (*role play*). Bermain peran efektif dalam meningkatkan kreativitas dilihat dari kenaikan yang signifikan pada nilai tes kreativitas pada saat *pretest* dan *posttest*. Penelitian lain dilakukan oleh Yusuke Okada tahun 2010 yang menyatakan bahwa *role play* atau bermain peran dapat meningkatkan kecakapan lisan (kemampuan verbal). Menurut Okada, dari penelitiannya bermain peran juga dapat digunakan sebagai evaluasi percakapan lisan (verbal) pelakunya.. Ketika bermain peran anak dapat melakukan interaksi secara langsung dengan anak lain sehingga lebih melibatkan komunikasi secara verbal dan dapat meningkatkan perbendaharaan kata anak. Menngkatnya perbendaharaan kata pada anak akan berpengaruh pada perkembangan bahasa anak. Perkembangan bahasa yang baik akan mengarah pada kreativitas verbal. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka penulis akan mengadakan penelitian dengan judul "Efektivitas Bermain Peran dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Meningkatkan Kreativitas Verbal pada siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti berusaha mengungkapkan permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah bermain peran efektif dalam meningkatkan kreativitas verbal pada siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bermain peran dalam meningkatkan kreativitas verbal pada siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan judul penelitian "Efektivitas bermain peran dalam meningkatkan kreativitas verbal pada siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto", penulis ingin menyelidiki dengan beberapa pertimbangan dan tujuan dari berbagai segi, agar dalam melakukan penelitian mempunyai sasaran yang tepat sesuai tujuan serta bermanfaat maka penulis memiliki tinjauan sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Manfaat secara teoritis

   Penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan tentang pendidikan anak usia dini dan pengembangan di bidang ilmu psikologi pendidikan.

2. Manfaat secara praktis

   Penelitian ini dapat menambah informasi ilmiah yang bisa diterapkan bagi siapa saja pihak yang terkait untuk proses pembelajaran dan pengembangan dalam hal pendidikan.

E. Sistematika Pembahasan

Dalam pembahasan penulisan karya ilmiah ini supaya sistematis atau kronologis, maka penulis menyajikan sistematika pembahasan berupa bab yang dibagi dalam lima bab.

Bab I, merupakan bab pendahuluan. Bagian ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II, merupakan bab tentang kajian pustaka. Bagian ini terdiri dari teori yang dikaji yaitu kreativitas, kreativitas verbal, siswa PAUD, bermain dan bermain peran, kerangka teori, dilanjutkan dengan hipotesis penelitian.

Bab III, merupakan metode penelitian. Bagian ini terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, subyek penelitian, instrumen atau alat pengumpul data, dan analisis data.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bab IV, merupakan bab yang membahas hasil penelitian dan pembahasan. Bagian ini terdirir dari hasil penelitian, pengujian hipotesis, serta pembahasan hasil penelitian.

Bab V, adalah bagian terkahir yaitu bagian penutup. Bagian ini terdiri dari simpulan hasil penelitian dan saran.

KEMENTERIAN AGAMA PERPUSTAKAAN SURABAYA IAIN SUNAN AMPEL

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru yang bisa berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran. Produk yang dihasilkan tersebut bukan hanya perangkuman tetapi juga mencakup pola baru dan gabungan informasi yang didapat dari pengalaman sebelumnya. Produk tersebut bisa berupa produk seni, kesusteraan atau produk ilmiah (Drevdahl dalam Hurlock, 1999).

Mangunhardjana (1994) mendefinisikan istilah kreativitas sebagai kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan yang unik, berbeda, orisinal, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran dan tepat guna.

Stoddard (dalam Mangunhardjana, 1994) menyatakan bahwa menjadi kreatif berarti menjadi tidak dapat ditebak atau diramalkan sebelumnya (*unpredictable*). Kreativitas adalah dinamika yang membawa perubahan yang berarti, baik dalam dunia kebendaan, dunia ide, dunia seni atau struktur sosial.

Kreativitas juga bisa diartikan sebagai proses mental yang dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal. Kreativitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menekankan pada pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda dan juga tidak selalu menghasilkan sesuatu yang dapat diamati dan dinilai (Hurlock, 1992).

Kreativitas merupakan salah satu faktor penting yang dapat menunjang bagi masa depan anak. Anak yang kreatif diharapkan mampu menciptakan ide-ide baru, memiliki daya imajinasi yang baik serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Kreativitas merupakan proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan, menilai dan meguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubahnya dan mengujinya lagi sampai pada akhirnya menyampaikan hasilnya. Melalui kreativitas, anak diharapkan dapat menemukan ide-ide yang berbeda dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga akan muncul ide-ide kaya yang progresif dan divergen sehingga pada akhirnya dapat bersaing dalam kompetisi global yang selalu berubah (Thohar, 2005).

Santrock (2004) memberikan definisi kreativitas sebagai kemampuan untuk berpikir tentang sesuatu dalam sebuah cerita dan pemikiran yang tidak biasa serta memiliki solusi yang unik untuk pemecahan sebuah masalah. Guillford (dalam Santrock, 2004) mengatakan bahwa orang yang kreatif cenderung berpikir divergen (*divergent thinking*) yaitu menjajaki berbagai kemungkinan jawaban atas suatu masalah. Pemikiran divergen menghasilkan bermacam-macam jawaban dari pertanyaan yang sama. Kebalikannya, pemikiran untuk mencari satu jawaban yang benar adalah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemiiran konvergen (*Convergent thinking*) yang biasanya ditemukan pada tes intelegensi konvensional.

Berdasarkan urian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru yang bisa berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran. Produk yang dihasilkan tersebut bukan hanya perangkuman tetapi juga mencakup pola baru dan gabungan informasi yang didapat dari pengalaman sebelumnya. Kreativitas merupakan proses mental yang dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Masyarakat pada umumnya meyakini bahwa kreativitas adalah unsur genetik yang diperoleh seseorang dari orangtuanya dan kemudian akan berkembang dengan sendirinya sesuai perkembangannya tanpa ada stimulasi dari lingkungan. Akan tetapi, penelitian terbaru menemukan bahwa sebenarnya semua anak mempunyai potensi untuk menjadi kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda sehingga kreativitas seperti halnya potensi lain juga perlu untuk diberi stimulus dari lingkungan untuk berkembang.

Perbedaan tingkat kreativitas anak bisa terjadi karena beberapa hal, antara lain jenis kelamin, urutan kelahiran, ukuran keluarga, lingkungan tempat tinggal (pedesaan atau kota), dan intelegensi (Hurlock, 1999).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Rogers (dalam Munandar, 1999) agar kreativitas anak dapat terwujud memerlukan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intristik) dan dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik).

Motivasi intristik pada diri individu berupa kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, dorongan untuk berkembang dan mengaktifkan semua kapasitas yang ada pada dirinya. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas bagi individu. (Rogers dalam Vernon dalam Munandar, 1999)

Hurlock (1999) menyebutkan ada dua faktor eksternal terpenting yang mempengaruhi kreativitas. Pertama, sikap sosial yang tidak menguntungkan bagi kreativitas harus diatasi. Karena sikap seperti itu akan mempengaruhi teman sebaya, orang tua, guru serta perlakuan mereka kepada anak yang berpotensi kreatif. Kedua, kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus dilakukan sejak awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.

Hurlock kemudian juga menyebutkan beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas pada anak-anak, yaitu:

a. Waktu, anak sebaiknya diberikan kebebasan waktu untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinil
b. Kesempatan menyendiri, agar tidak mendapat tekanan sosial
c. Dorongan, yang paling kuat adalah dari keluarga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Sarana, untuk bermain serta rangsangan untuk eksplorasi dan eksperimentasi
e. Lingkungan yang merangsang, yang arus dilakukan sedini mungkin
f. Hubungan orang tua-anak yang tidak posesif
g. Cara mendidik anak
h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Lingkungan juga merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan kreativitas anak. Lingkungan memiliki arti luas dan sempit. Lingkungan dalam arti sempit yaitu keluarga dan lembaga pendidikan. Ketika anak berada dalam lingkungan keluarga, orang tua adalah pemegang otoritas yang mempunyai peranan sangat penting untuk pembentukan kreativitas anak. Tidak hanya keluarga, pendidikan sekolah juga memegang peranan penting bagi kreativitas anak. Lembaga pendidikan menjadi salah satu sarana utama pendidikan dalam meningkatkan kreativitas.

Bagi anak usia dini, sekolah merupakan tempat awal mereka bisa bersosialisasi dengan orang lain selain keluarga. Interaksi di sekolah dapat meningkatkan kreativitas anak khusunya kreativitas verbal.

3. Aspek-aspek Kreativitas

Guilford (Nursito, 2000) menyatakan bahwa aspek-aspek kreativitas adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. *Fluency*, yaitu kesigapan, kelancaran untuk menghasilkan banyak gagasan

b. Fleksibilitas, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan.

c. Orisinalitas, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagsan yang asli.

d. Elaborasi, yaitu kemampuan untuk melakukan hal-hal secara detail atau terperinci.

e. *Redefinition*, yaitu kemampuan untuk merumuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut yang lain daripada cara-cara yang lazim.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek-aspek kreativitas adalah *fluency* (kelancaran), fleksibilitas, orisinalitas (murni), elaborasi, dan *redenifition*.

4. Kreativitas Verbal

Kreativitas verbal terdiri dari 2 kata, yaitu kreativitas dan verbal. Thrustone (dalam Azwar, 1996) menyatakan bahwa verbal adalah pemahaman akan hubungan kata, kosakata, dan penguasaan komunikasi.

Sinolungan (2001) menyatakan bahwa kreativitas verbal adalah kemampuan berkomunikasi yang diawali dengan pembentukan ide melalui kata-kata, serta mengarahkan fokus permasalahan pada penguasaan bahasa atau kata-kata, yang akan menentukan jelas tidaknya pengertian mengenai ide yang disampaikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Torrance (Munandar, 1999) mengungkapkan kreativitas verbal sebagai kemampuan berpikir kreatif yang terutama mengukur kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam bentuk verbal. Bentuk verbal dalam tes Torrance berhubungan dengan kata dan kalimat.

Mednick & Mednick (dalam Sinolungan, 2001) menambahkan bahwa kreativitas verbal adalah kemampuan melihat hubungan antar ide yang berbeda satu sama lain dan kemampuan untuk mengkombinasikan ide-ide tersebut ke dalam asosiasi baru. Anak-anak yang mempunyai kemampuan tersebut mampu membuat pola-pola baru berdasarkan prakarsanya sendiri menurut ide-ide yang terbentuk dalam kognitif mereka.

Guilford (1967) menambahkan bahwa kreativitas verbal adalah kemampuan berfikir divergen, yaitu pemikiran yang menjajagi bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang sama besarnya yang diungkapkan dalam bentuk verbal (lisan) (Munandar, 1999).

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kreativitas verbal adalah kemampuan membentuk ide-ide atau gagasan baru, serta mengkombinasikan ide-ide tersebut kedalam sesuatu yang baru berdasarkan informasi atau unsur-unsur yang sudah ada, yang mencerminkan kelancaran, kelenturan, orisinalitas dalam berpikir divergen yang terungkap secara verbal.

5. Karakteristik Anak dengan Kreativitas Verbal yang Baik

Musfiroh (2010) menyebutkan ada beberapa bentuk kreativitas verbal yang muncul pada anak-anak, antara lain:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Anak sering berkomunikasi dengan orang lain, baik dengan teman sebaya maupun orang dewasa
b. Anak senang bercerita pajang lebar tentang pengalaman sehari-hari
c. Anak mudah mengingat nama teman, keluarga, tempat atau hal-hal yang pernah dia dengar
d. Anak suka membawa-bawa buku dan pura-pura membaca dan lebih cepat mengeja melebihi anak seusianya
e. Anak mudah mengucapkan kata-kata, menyukai permainan kata dan suka melucu
f. Anak suka meperhatikan cerita atau pembacaan cerita serta dapat menceritakan kembali dengan baik
g. Anak memiliki lebih banyak kosakata daripada anak seusianya
h. Anak suka meniru tulisan
i. Anak suka membaca tulisan pada label makanan dan sejenisnya
j. Anak menikmati permainan linguistik seperti mengisi kata potongan cerita.

B. Bermain Peran

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan yang menimbulkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Hurlock, 2009).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehinga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah.

Bermain merupakan sarana bagi anak-anak untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Pada saat bermain, anak-anak mencobakan gagasan-gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka. Bermain tidak sekedar bermain-main. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui interaksinya dengan permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi.

Melalui bermain, anak juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan nalarnya. Karena melalui permainan serta alat-alat permainan anak-anak belajar mengerti dan memahami suatu gejala tertentu. Kegiatan ini sendiri merupakan suatu proses dinamis di mana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasan dasar pengetahuannya dalam proses belajar berikutnya di kemudian hari.

Menurut Montalu dkk., banyak manfaat yang diperoleh dari bermain, antara lain: "1) Memicu kreativitas; 2) Mencerdaskan otak; 3)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menanggulangi konflik; 4) Melatih empati; 5) Mengasah pancaindera; 6) Sebagai media terapi (pengobatan), dan; 7) Melakukan penemuan" (Montalu dkk, 2008).

2. Perkembangan Kegiatan Bermain

Jean Piaget (dalam Montalu dkk, 2008) mengemukakan tahap-tahap perkembangan bermain sejalan dengan perkembangan kognitif anak sebagai berikut:

a. *Sensory motor play* (lahir sampai dengan 1,5-2 tahun)

Anak mulai belajar mengoordinasikan fungsi-fungsi penglihatan dan gerak (seperti melihat benda yang menarik, kemudian merebutnya) dilakukan berulang-ulang karena merasa senang dapat melakukannya

b. *Simbolyc Play* (bermain simbolis)

Anak usia 2-7 tahun berada dalam tahap perkembangan ini. Ciri-cirinya adalah sebagai berikut :1) Secara bertahap anak mulai berbahasa dengan kata-kata baru, sering bertanya dan menjawab pertanyaan; 2) Anak-anak ingin sekali belajar dan tidak henti-hentinya bereksplorasi, memanipulasi benda-benda (memainkan dan menggerakkan) serta bereksperimen dengan lingkungannya agar dapat mempelajari lebih banyak hal lagi; 3) Anak mulai dapat menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau pengganti benda-benda lain dan bermain pura-pura.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. *Games dengan aturan dan olahraga* (11 tahun ke atas)

Bermain termasuk salah satu bagian dari olahraga. Oleh karena itu, kegiayan ini masih sangat digemari dan dinikmati anak-anak.

3. Tiga Jenis Bermain

Lingkungan bermain yang bermutu tinggi untuk anak usia dini mendukung tiga jenis bermain yang dikenal dalam penelitian anak usia dini (Weikart, Rodgers, Adcock, 1971) dan teori Erik Erikson, Jean Piaget, Lev Vigotsky, Sara Smilansky, Anna Freud dan Charles Wolfgang (HIMPAUDI Provinsi Jawa Timur, 2007). Tiga jenis bermain tersebut yaitu:

a. Sensorimotor atau Fungsional

Dalam bermain sensorimotor atau fungsional ini, anak bermain dengan benda untuk membangun persepsi, menangkap rangsangan melalui penginderaan dan menghasilkan gerakan sebagai reaksinya. Misalnya, bertepuk tangan dan menyusun balok.

b. Main Peran atau Simbolik

Anak bermain dengan benda untuk membantu menghadirkan konsep yang sudah dimilikinya. Disebut juga *role play*, pura-pura, *make-believe*, fantasi, imajinasi atau main drama.

c. Pembangunan

Main pembangunan menunjukkan kemampuan anak untuk menghadirkan pikiran, ide dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Pengertian Bermain Peran

Menurut Hurlock, bermain peran juga biasa disebut bermain pura-pura adalah bentuk permainan aktif dimana anak-anak berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut lain yang berbeda dengan hal sebenarnya (Hurlock, 1999). Hurlock (2009) selanjutnya mengatakan bahwa jenis bermain ini dapat bersifat reproduktif atau produktif yang bentuknya biasa disebut kreatif.

Sedangkan Montalu dkk, menjelaskan bahwa bermain peran merupakan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan (Montolalu dkk, 2008).

Dalam bermain peran, anak-anak berpura-pura berperan sebagai salah satu karakter dan terlibat dengan perilaku menirukan peran orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga memupuk adanya pemahaman peran sosial dan melibatkan interaksi verbal paling tidak dengan satu orang lain.

Bermain peran juga disebut *role play,* main pura-pura, main khayalan, main fantasi, *make believe*, atau simbolik. Dengan bermain peran anak dapat belajar dan bekerja dengan orang lain, mereka bermain peran sesuai pengalaman yang dimiliki. Jika anak memiliki hanya sedikit pengalaman maka akan kesulitan untuk mendapatkan pengalaman main peran. Main peran adalah stimulasi anak dalam kegiatan kehidupan nyata dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membolehkan anak untuk membayangkan dirinya ke dalam masa depan, sekarang, dan menciptakan kembali kondisi masa lalunya (Ariyani dan Wismiarti, 2010).

Bermain peran adalah salah satu cara bagi anak untuk dapat mengembangkan pengendalian diri, perolehan pengetahuan, keterampilan kognisi, sosial emosi, daya cipta, rangkaian ingatan, konsep-konsep hubungan kekeluargaan, penerimaan kosakata dan yang paling penting adalah kreativitas verbal seperti pengembangan bahasa dan penerimaan kosa kata yang akan dibutuhkan anak dalam kehidupan selanjutnya (Gown dalam Ariyani dan Wismiarti, 2010).

Erik Erikson (dalam Ariyani & Wismiarti, 2010) menjelaskan dua jenis bermain peran:

a. Main peran mikro

   Anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda berukuran kecil. Contoh : rumah boneka dan binatang-binatang berukuran kecil

b. Main peran makro

   Anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Contoh : menjadi dokter, polisi dan pedagang.

Untuk dapat mendukung dan meningkatkan kreativitas dan perkembangan anak, pengalaman dalam bermain peran haruslah bermutu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Terdapat beberapa unsur yang harus dipenuhi agar pengalaman bermain peran menjad permainan yang bermutu, yaitu: 1) Anak memiliki latar belakang pengalaman yang sama; 2) Memiliki waktu yang cukup untuk bermain; 3) Terdapat tempat dan alat yang tepat untuk main; 4) Terdapat alat-alat yang sesuai ukuran dengan kehidupan yang sesungguhnya (untuk main peran besar) dan berukuran mini serta proporsional (untuk man peran kecil); 5) Ada orang dewasa yang terlibat dalam main sesuai kebutuhan untuk dapat memberikan bantuan dalam bermain peran (Arriyani dan Wismiarti, 2010).

Dalam bermain peran, anak berpura-pura dengan atau melakukan sesuatu. Arriyani & Wismiarti (2010) membagi tahapan anak dalam berpura-pura menjadi beberapa tahapan yaitu:

a. Awal pura-pura. Anak terlibat dalam tindakan seperti pura-pura tetapi belum ada bukti dia bermain pura-pura. Misalnya: menepuk pasir.
b. Pura-pura dengan diri sendiri. Anak terlibat dalam perilaku pura-pura dan diarahkan pada dirinya sendiri dimana pura-pura terlihat jelas. Misalnya: pura-pura makan.
c. Pura-pura dengan yang lain. Anak terlibat dalam perilaku pura-pura, diarahkan oleh anak kepada yang lainnya dan berpura-pura sebagai orang lain. Misalnya: pura-pura sebagai ibu dan memberikan makan pada anaknya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Pengganti. Anak menggunakan obyek seadanya dalam cara kreatif. Misalnya: menggunakan kursi sebagai mobil.

e. Pura-pura dengan objek atau benda. Anak pura-pura bahwa objek, bahan, orang, atau binatang itu ada. Misalnya: menganggap boneka kelinci sebagai binatang sungguhan.

f. Agen aktif. Anak menghidupkan mainan (seperti boneka dan binatang mainan) yang mewakili sesuatu sehingga mainan menjadi agen yang aktif di dalam kegiatan pura-pura. Misalnya: bermain dalam main peran kecil.

g. Urutan yang belum berbentuk cerita. Anak mengulang-ulang satu tindakan/adegan kepada beberapa orang. Misalnya: pura-pura menjadi tukang potong rambut dan memotong beberapa rambut temannya.

h. Rangkaian cerita. Anak menggunakan lebih dari satu adegan dalam main peran.

i. Perencanaan. Anak terlibatb dalam main peran dengan bukti ada perencanaan terlebih dahulu dan melibatkan gerakan atau bahasa.

Tahapan tiap anak dalam bermain peran berbeda-beda sesuai masa perkembangannya. Anak usia 1 tahun pun sudah mampu bermain pura-pura meskipun dalam tahap awal. Pada umumnya, bermain peran sudah bisa dilakukan anak pada usia 3-4 tahun karena pada masa ini anak sudah mulai memiliki konsentrasi yang panjang untuk tetap disatu kegiatan atau adegan dalam bermain peran dan mulai menunjukkan ketertarikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan alat-alat main peran besar dan kecil. Akan tetapi, di usia ini anak masih bermain peran dalam bentuk main peran besar (makro) sebab anak bisa bermain peran dalam bentuk main peran kecil (mikro) jika dia sudah memiliki pengalaman yang banyak dalam bermain peran besar (makro) dan berada pada tahap main peran pengganti.

5. Langkah-langkah Bermain Peran

Langkah-langkah yang dilakukan dalam bermain peran yaitu:

a. Persiapan sebelum main

Penataan lingkungan main peran merupakan bagian yang penting. Lingkungan main harus diatur sedemikian rupa agar bermutu dan nyaman ketika digunakan bermain. Main peran dapat dilakukan di dalam ataupun di luar ruangan. Tempat main yang harus disediakan untuk tiap anak 3+ (tiga lebih). (Phelps dalam Arriyani dan Wismiarti, 2010)

Penataan alat main ditiap tempat kegiatan main haruslah luwes sehingga terhindar dari kesan penuh sesak, anak dapat bergerak bebas diantaranya.

Selain itu, alat-alat atau benda-benda yang digunakan untuk main disediakan juga sesuai denga tema permainan saat itu. Alat atau media dalam bermain peran besar (makro) adalah alat dengan ukuran yang sesungguhnya. Artinya, alat tersebut bisa dipakai atau digunakan anak saat bermain. Sedangkan alat atau media dalam bermain peran kecil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(mikro) adalah alat bermain atau benda yang berukuran kecil atau mini (seperti boneka orang dan binatang, rumah boneka, mobil-mobilan dll).

Arriyani dan Wismiarti (2010) menjelaskan macam-macam alat dan bahan main dalam bermain peran besar yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Alat dan bahan main kerumahtanggan. Meliputi alat-alat yang ditempatkan pada ruang-ruang yang ada didalam rumah seperti meja, kursi, karpet, dll.
2) Alat atau bahan main keprofesian. Disiapkan untuk mendukung main peran besar tentang macam-macam pekerjaan yang dikenalkan sesuai dengan tema permainan. Seperti masker, stetoskop, termometer, tensimeter untuk bermain peran dengan tema dokter.
3) Alat atau bahan main yang mendukung keaksaraan. Seperti kertas, alat-alat tulis dan penggaris

b. Pijakan awal main

Mengajak anak untuk berkumpul di tempat yang telah disiapkan dengan menggunakan berbagai cara seperti bernyanyi untuk mengambil perhatian anak. Kemudian memberikan materi dengan berbagai macam kegiatan seprti diskusi, menggunakan alat pendukung yang telah disiapkan, memperlihatkan gambar-gambar atau poster, mengenalkan peran-peran yang akan dimainkan melalui skenario.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Memastikan anak sudah mengerti peran apa yang akan dimainkan dengan panduan pertanyaan. Selain itu, juga memberikan kesempatan pada anak untuk memilih peran kemudian memastikan semua anak sudah menetapkan peran yang akan dimainkan serta dapat memainkan alat-alat main sesai dengan peran masing-masing.

Sebelum kegiatan main berlangsung, anak diberi informasi tentang siapa saja yang akan bermain bersama-sama, alat-alat apa yang akan dimainkan, berapa jumlah alat tersebut dan berapa orang yang akan memainkannya, serta sikap apa yang dibutuhkan untuk mendukun kelancaran main peran tersebut.

c. Pada saat main

Ketika bermain peran, anak harus fokus terhadap perannya selama beberapa menit. Permainan berlangsung selama 60 menit, tetapi tidak semua anak bisa bertahan dengan perannya selama rentang waktu tersebut. Untuk usia 3-4 misalnya, hanya bisa fokus dalam perannya selama 25-30 menit anak sudah bisa dikatakan main peran. Fokus dan konsentrasi anak berbeda-beda sesuai usia dan tahap perkembangannya.

Kegiatan pertama yang dilakukan anak dan peran apa yang diambil anak merupakan informasi bagi guru/pendidik tentang pemahaman anak. Ketika anak bermain, dapat dilakukan pengamatan untuk mengetahui perkembangannya dan kreativitas verbalnya. Selain itu juga dapat dengan mengajukan beberapa pertanyaan sesuai dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tahap perkembangan dan perannya masing-masing untuk mengetahui perkembangan anak khususnya kreativitas verbalnya. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada semua anak yang disesuaikan dengan tahap perkembangannya. Semakin kecil usia anak, pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berupa pertanyaan sederhana seputar dirinya.

d. Setelah bermain

Anak dianjurkan untuk beres-beres yaitu dengan mengembalikan alat mainnya ke tempat yang telah disediakan. Setelah itu melakukan *recalling*. Anak-anak diajak berkumpul dengan duduk membuat lingkaran kemudian mengingat kembali kegiatan-kegiatan apa saja yang dilakukan. Masing-masing anak saling menceritakan pengalaman mainnya.

Saat *recalling* bisa diketahui sejauh mana perkembangannya serta kemampuan verbalnya. Selain itu, anak dapat mengambil informasi dari cerita yang didengar dari temannya.

Bermain peran merupakan praktek anak dalam kehidupan nyata yang membolehkan anak untuk membayangkan dirinya di masa depan dan menciptakan kondisi masa lalu. Anak dikatakan main peran bila menunjukkan ciri-ciri main peran, yaitu:

a. Anak meniru peran
b. Anak tetap pada peran untuk beberapa menit

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Anak memakai tubuh dan objek atau mempresentasikan imajinasinya dengan objek dan orang

d. Anak berinteraksi dengan anak lain

e. Anak bertukar kata

Jika anak memenuhi ciri-ciri yang disebut diatas maka anak sudah dikatakan bermain peran.

6. Manfaat Bermain Peran

Menurut Montalu dkk, bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak, antara lain: 1) Mengembangkan daya khayal (imajinasi anak); 2) Menggali kreativitas anak; 3) Melatih motori kasar anak untuk bergerak; 4) Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu; 5) Menggali perasaan anak.

Vygotsky (dalam Ariyani & Wismiarti, 2010) mengemukakan melalui bermain peran anak dapat melebihi tahap perkembangan saat ini. Seperti kreativitas dan imajinasi, yang merupakan sesutu yang harus dibangun dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain peran ini.

Sara Smilansky (dalam Ariyani & Wismiarti, 2010) dalam penelitiannya menemukan tentang manfaat bermain peran bagi anak, yaitu:

> ..anak yang memiliki sedikit pengalaman main peran terlihat mendapat kesulitan dalam merangkai kegiatan dan percakapan mereka. Terlihat kaku tidak luwes, monoton dan mengulang-ulang perilaku, kesulitan dalam mengembangkan seebuah tema, pikiran dan permainan, kesulitan untuk mengkaitkan pengalaman-pengalaman yang mereka miliki.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bermain peran memberikan ruang berimajinasi dan bereksperimen bagi anak. Anak bebas memainkan peran apapun. Secara natural, anak memahami karakteristik peran orang-orang disekitarnya. Kegiatan bermain peran dimulai dari penjabaran konteks, yakni menjelaskan situasi dan kondisi tertentu disekitar tokoh. Secara teknis dari setiap tahap kegiatan bermain peran ini dapat mengembangkan kemampuan berbicara pada anak (Musfiroh, 2010).

C. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah "suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan da perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut" (Departemen Pendidikan Nasional, 2006).

Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun. Ruang Lingkup Pendidikan Anak Usia Dini:1) *Infant* (0-1 tahun); 2) *Toddler* (2-3 tahun); 3) *Preschool/ Kindergarten children* (3-6 tahun); 4) *Early Primary School/* SD Kelas Awal (6-8 tahun).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada masa ini, anak mengalami fase pertumbuhan kecerdasan dahsyat yang disebut para pakar sebagai *golden age*. Pada masa inilah pendidikan harus dimulai dilaukan untuk menggali dan mengembangkan semua kecerdasan anak sebagai dasar dalam mengembangkan potensi setinggi-tingginya (Asmani, 2010).

PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD dapat diselenggarakan dalam jalur pendidikan formal (seperti Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal), jalur pendidikan informal (seperti Tempat Penitipan Anak dan Kelompok Bermain), serta jalur pendidikan nonformal (seperti PAUD dalam keluarga atau lingkungan) (Departemen Pendidikan Nasional, 2006).

Pendidikan yang diberikan pada fase ini harus menarik, sesuai dengan masa pertumbuhan anak yang identik dengan usia bermain. Bermain juga merupakan metode pembelajaran yang utama bagi PAUD (bermain sambil belajar) (Departemen Pendidikan Nasional, 2001).

Pada usia yang masih sangat dini, anak-anak akan senang diajak bermain. Awalnya, anak biasanya bermain dengan mengeluarkan banyak tenaga misalnya berlari. Akan tetapi makin meningkatnya kematangan anak, mereka tidak harus bermain dengan menggunakan alat permainan. Anak-anak yang telah berusia 3-4 tahun dapat melakukan permainan yang menggambarkan peran orang-orang disekitarnya sehingga meningkatkan interkasi verbal dengan teman mainnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Efektivitas Bermain Peran dalam Meningkatkan Kreativitas Verbal pada Siswa PAUD

Kreativitas verbal adalah kemampuan membentuk ide-ide atau gagasan baru, serta mengkombinasikan ide-ide tersebut kedalam sesuatu yang baru berdasarkan informasi atau unsur-unsur yang sudah ada, yang mencerminkan kelancaran, kelenturan, orisinalitas dalam berpikir divergen yang terungkap secara verbal. Pada dasarnya setiap anak memiliki kemampuan untuk mejadi kreatif baik dalam hal verbal dan non verbal. Pengembangan dan peningkatan kemampuan tersebut dibutuhkan untuk terbentuknya kreativitas secara menyeluruh pada diri anak. Kreativitas verbal dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya jenis kelamin, ukuran keluarga, urutan keluarga, lingkungan, dll. Salah satu yang paling mempengaruhi pembentukan dan perkembangan kreativitas khususnya kreativitas verbal pada anak adalah lingkungan pendidikan. Lingkungan pendidikan dapat menyediakan fasilitas untuk memberikan stimulus yang dibutuhkan anak untuk mengembangkan dirinya khususnya kreativitas verbalnya karena di lingkungan tersebut anak berinteraksi dengan teman-temannya.

Kreativitas anak berkembang hari demi hari dengan cara mempelajari hal-hal baru di sekelilingnya, salah satunya interaksi terhadap teman sebaya. Proses interaksi tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk banyak bicara, sebab dengan berbicara anak menunjukkan seberapa besar kemampuannya dalam berkomunikasi dengan orang lain. Proses interaksi anak dengan orang lain tersebut juga membutuhkan kemampuan berkomunikasi yang baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Melalui komunikasi secara verbal dengan teman sebayanya, anak mampu menyusun kemampuan bahasanya dan banyak kosakata yang muncul. Kosakata yang dimiliki anak akan terus meningkat dan berkembang seiring dengan semakin banyaknya pengalaman yang didapat maupun yang diajarkan langsung kepada anak.

Pada usia dini (0-6 tahun) yang merupakan *golden age*, pendidikan sudah harus diberikan untuk menggali dan mengembangkan semua kecerdasan anak sebagai fondasi kokoh dalam mengembangkan potensi setinggi-tingginya. Pendidikan yang diberikan pada fase ini harus menarik, sesuai dengan fase pertumbuhan anak yang identik dengan usia bermain. Pada masa ini, anak-anak akan senang bila diajak bermain. Dalam kegiatan bermain inilah guru dapat menyelipkan tentang pengetahuan, keterampilan, wawasan, dan kreativitas sedikit demi sedikit. Tidak boleh ada tekanan, pemaksaan, dan target tinggi yang tidak didasari dengan kelembutan dan keramahan.

Salah satu permainan yang dapat dijadikan stimulus adalah bermain peran. Sara Smilansky (dalam Ariyani & Wismiarti, 2010) dalam penelitiannya menemukan bahwa anak yang memiliki sedikit pengalaman main peran terlihat mendapat kesulitan dalam merangkai kegiatan dan percakapan mereka sehingga menurunkan kreativitas verbalnya. Selain itu penelitian yang dilakukan Maciej Karwowski dan Marcin Soszynsky tahun 2008 mengemukakan bahwa terdapat jalan baru untuk mengembangkan kemampuan kreativitas yaitu bermain peran (*role play*). Penelitian lain dilakukan oleh Yusuke Okada tahun 2010 yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyatakan bahwa *role play* atau bermain peran dapat meningkatkan kecakapan lisan (kemampuan verbal).

Bermain peran merupakan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan dan dalam permainannya anak dituntut untuk berinteraksi dengan lawan mainnya. Ada dua bentuk dalam bermain peran yaitu mikro (kecil) dan makro (besar). Dalam bermain peran kecil, anak menggunakan alat main atau benda yang berukuran kecil atau mini (seperti boneka, orang, atau binatang dalam ukuran kecil) sedangkan dalam bentuk makro anak menggunakan alat main dengan ukuran sesungguhnya.

E. Kerangka Teoritik

Kerangka teori adalah suatu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah di identifikasi.

Penelitian ini menggunakan teori Drevdahl (dala Hurlock, 1999) yang mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru yang bisa berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran. Produk yang dihasilkan tersebut bukan hanya perangkuman tetapi juga mencakup pola baru dan gabungan informasi yang didapat dari pengalaman sebelumnya. Kreativitas merupakan proses mental yang dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kreativitas dapat dibedakan menjadi dua yaitu kreativitas verbal dan kreativitas figural. Kreativitas yang diteliti dalam penelitian ini adalah kreativitas verbal yang menurut teori Guillford (dalam Munandar, 1999) yang berarti kemampuan membentuk ide-ide atau gagasan baru, serta mengkombinasikan ide-ide tersebut kedalam sesuatu yang baru berdasarkan informasi atau unsur-unsur yang sudah ada, yang mencerminkan kelancaran, kelenturan, orisinalitas dalam berpikir divergen yang terungkap secara verbal.

Aspek-aspek kreativitas menurut Guillford (dalam Nursito, 2000) adalah *fluency* (kelancaran), fleksibilitas, orisinalitas (murni), elaborasi, dan *redenifition.*

Sebenarnya anak memiliki potensi kreativitas verbal. Berkembang atau tidaknya potensi tersebut tergantung pada stimulus-stimulus luar seperti kondisi lingkungan dan orang lain yang memungkinkan anak untuk melakukan eksplorasi dari keingintahuannya terhadap sebuah objek.

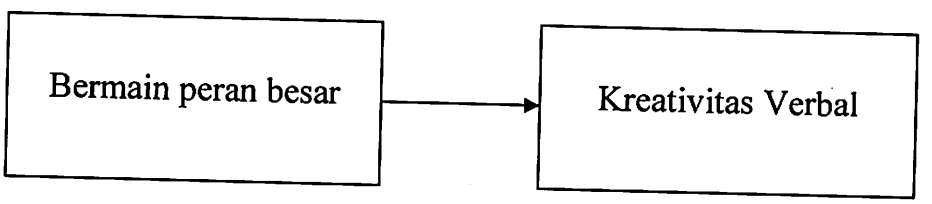
Stimulasi terhadap kreativitas verbal sangat penting karena kecerdasan verbal sangat diperlukan dalam hampir semua bidang kehidupan. Tidak ada satu profesi pun yang dapat dilepaskan dari pemanfaatan dan peran bahasa dalam berbagai variasi bentuknya. Menurut Ashofro A., salah satu stimulus modal *multiple intelligensi* untuk mengembangkan aspek verbal adalah main peran (HIMPAUDI Provinsi Jawa Timur, 2007).

Salah satu bentuk permainan yang bisa menjadi stimulus kreativitas khususnya kreativitas verbal adalah bermain peran. Dalam penelitian ini mengunakan teori bermain peran dari Arriyani & Wismiarti (2010). Bermain peran merupakan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Ada dua bentuk dalam bermain peran yaitu mikro dan makro. Penelitian ini, lebih memfokuskan pada bentuk makro karena pada bermain peran makro anak menggunakan alat permainan dengan ukuran yang sesungguhnya dan lebih banyak berinteraksi dengan teman sepermainannya. Selain itu, bermain peran mikro baru dapat dimainkan oleh anak yang telah memiliki banyak pengalaman main peran besar dan berada tahap main peran pengganti.

Gambar 2.1 Kerangka Teoritik



F. Hipotesis

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah bermain peran efektif dalam meningkatkan kreativitas verbal pada siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan unsur yang paling penting di dalam suatu penelitian, karena mlalui proses tersebut dapat ditemukan apakah hasil dari suatu penelitian dapat dipertanggung jawabkan (Hadi, 2000). Metode penelitian berhubungan erat dengan prosedur, alat ataupun bentuk penelitian yang akan dijalankan untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu menemukan, mengembangkan, mengkaji kebenaran suatu pengetahuan secara ilmiah atau untuk pengujian hipotesis suatu penelitian.

Atas dasar hal tersebut, maka dalam bab ini akan dibahas mengenai rancangan penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, desain penelitian, dan metode analisis data.

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Sesuai dengan namanya, banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Suryabatra, 2003).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini, dilakukan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati. Manipulasi yang dilakukan dapat berupa situasi atau tindakan tertentu yang diberikan kepada individu atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelompok, dan setelah itu dapat dilihat pengaruhnya. Eksperimen dilakukan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti (Latipun, 2006).

B. Rancangan Penelitian

1. Desain Eksperimen

Berdasarkan pada permasalahan penelitian, yaitu ingin mengetahui apakah bermain peran efektif dalam meningkatkan kreativitas verbal siswa PAUD, maka penelitian ini menggunakan desain praeksperimen perlakuan ulang (*one group pre and posttest design*) yang merupakan desain eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok subjek (kasus tunggal) dan melakukan pengukuran sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada subjek. Efek perlakuan dilihat dari perbedaan kedua hasil pengukuran tersebut (Latipun, 2006). Secara skematis dapat dilukiskan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

Kelompok	*Pretest*	*Treatment*	*Posttest*
KE nonR	O_1	X	O_2

KE nonR : Kelompok Eksperimen non randomisasi

O_1 : Pengukuran sebelum *treatment* (*pretest*)

X : Pemberian *treatment* yaitu bermain peran

O_2 : Pengukuran setelah *treatment* (*posttest*)

Desain perlakuan yang diberikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. *Pretest*

Pretest dilakukan dengan mengajukan pertanyaan skala kreativitas verbal kepada subjek penelitian dan menjadikan dokumen sekolah untuk membantu pengambilan data.

b. Manipulasi

Manipulasi dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan permainan bermain peran besar. Tiap-tiap pertemuan memainkan adegan yang berbeda-beda dengan tema yang sama, demikian juga dengan penataan tempat main dan alat yang digunakan.

c. *Posttest*

Posttest dilakukan dengan mengajukan pertanyaan skala kreativitas verbal kepada subjek penelitian. Skala yang digunakan merupakan skala yang juga digunakan saat *pretest.* Selain itu, juga dilakukan *interview* pada guru. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui efektifitas bermain peran besar untuk meningkatkan kreativitas verbal pada siswa PAUD.

Variabel yang diteliti adalah kreativitas verbal yang dan perlakuannya adalah bermain peran.

2. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti

a. Langkah Persiapan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Memilih subjek secara non randomisasi yang akan dijadikan kelompok eksperimen
2) Kelompok subjek sebelumnya diberikan *pretest* untuk mengukur kreativitas verbalnya.
3) Pemberian *treatment* berupa bermain peran sebanyak 4 (empat) kali permainan selama 4 minggu dengan adegan yang berbeda-beda dalam tema yang sama.
4) Apabila pemberian perlakuan sebagaimana point 3 dinyatakan selesai dilakukan tes kembali (*postest)* untuk mengukur kreativitas verbal. Sehingga bisa diketahui apakah kreativitas verbal meningkat setelah diberi perlakuan.

b. Langkah Pelaksanaan Bermain Peran

1) Persiapan Guru
   a) Menentukan adegan yang akan dimankan
   b) Hafal dengan materi yang akan dialirkan pada anak
   c) Memilih buku dan alat pendukung yang tepat
   d) Menyiapkan lagu-lagu pendukung yang sesuaiatau menghadirkan narasumber
2) Penataan Lingkungan
   a) Menyiapkan tempat main yang luwes utuk anak
   b) Menyiapkan alat main yang sesuai dengan adegan yang diperankan.
3) Pijakan Awal Main

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Mengajak dan menyambut anak yang berkumpul

b) Mengalirkan materi dengan bermacam kegiatan, seperti bercerita, diskusi, menggunakan gambar atau bernyanyi.

c) Mengenalkan peran dan skenario yang akan dimainkan

d) Memastikan anak sudah mengerti akan bermain apa

e) Memberi kesempatan pada anak untuk memilih peran

f) Memastikan semua anak sudah menentukan peran masing-masing

4) Saat Main

Guru bergerak bebas diantara anak yang main, dan sekali-kali terlibat jika diperlukan.

5) Beres-beres

Anak-anak mengembalikan alat main ke tempat yang telah disediakan dan memberekan tempat main.

6) *Recalling*

a) Masing-masing anak menceritakan kembali apa yang telah ia mainkan

b) Guru membantu mengingat bagian-bagain yang terlupa

C. Subjek Penelitian

Subjek yang diteliti adalah siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto yang memiliki kriteria sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Subjek merupakan siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto yang berusia 3-4 tahun
2. Memiliki latar belakang yang sama, yaitu mulai mengikuti pembelajaran pada semester 2 tahun ajaran 2010-2011.
3. Belum memiliki banyak pengalaman main peran besar.

Berdasarkan kriteria diatas terdapat 11 anak yang kemudian akan dijadikan subjek penelitian dalam penelitian ini.

D. Instrumen Penelitian

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain peran besar (makro).

Bermain peran merupakan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Ada dua bentuk dalam bermain peran yaitu mikro dan makro.

Dalam penelitian ini, permainan yang dimainkan adalah bermain peran besar (makro) yaitu bermain peran dengan menggunakan alat main dengan ukuran yang sesungguhnya. Permainan dilakukan di dalam ruangan dengan penataan lingkungan main yang dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru ahli.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Anak dikatakan main peran bila menunjukkan ciri-ciri main peran, yaitu: 1) Anak meniru peran; 2) Anak tetap pada peran untuk beberapa menit; 3) Anak memakai tubuh dan objek atau mempresentasikan imajinasinya dengan objek dan orang; 4) Anak berinteraksi dengan anak lain; 5) Anak bertukar kata.

Perlakuan (treatment) berupa bermain peran dilakukan sebanyak 4 kali selama 4 minggu. Permainan dimainkan selama ±60 menit. Setap kali perlakuan (*treatment*) terdapat satu rangkaian cerita dengan adegan yang berbeda-beda disesuaikan dengan *webbing theme* yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

Tema yang ditentukan pihak sekolah pada adalah "pahlawan" dan peran yang akan dimainkan adalah guru. Permainan peran yang dilakukan meliputi empat adegan, yaitu:

a. Pemberian tugas oleh guru dengan media kertas
b. Belajar di perpustakaan
c. Praktek ibadah sholat
d. Bermain di luar kelas (*outdoor*) dan makan bersama

Permainan dilakukan oleh 11 anak dari PAUD Unggulan Al-Izzah yang dipilih secara nonrandomisasi. Subjek melakukan permainan di dalam dan di luar kelas sesuai dengan adegan yang dilakukan. Pembagian peran dan adegan yang dilakukan oleh masing-masing anak disajikan lebih jelasnya di lampiran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah perlakuan berupa bermain peran, penelitian akan dilanjutkan dengan *recalling* yang berisi tanya jawab dan diskusi antara peneliti dan subjek tentang peran yang sudah dimainkan oleh masing-masing subjek. Selama permainan berlangsung, peneliti akan mengamati subjek untuk menguatkan pengukuran terhadap kreativitas verbal subjek.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kreativitas verbal.

a. Definisi Operasional

Kreativitas verbal adalah kemampuan membentuk ide-ide atau gagasan baru, serta mengkombinasikan ide-ide tersebut kedalam sesuatu yang baru berdasarkan informasi atau unsur-unsur yang sudah ada, yang mencerminkan kelancaran, kelenturan, orisinalitas dalam berpikir divergen yang terungkap secara verbal.

Kreativitas verbal diukur berdasarkan lima hal, yaitu: 1) *Fluency*, yaitu kesigapan, keancaran untuk menghasilkan banyak gagasan; 2) Fleksibilitas, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan; 3) Orisinalitas, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagsan yang asli; 4) Elaborasi, yaitu kemampuan untuk melakukan hal-hal secara detail atau terperinci; 5) *Redefinition*, yaitu kemampan untuk merumuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut yang lain daripada cara-cara yang lazim (Guillford dalam Nursito, 2001).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Alat Ukur

1) Skala Kreativitas Verbal

Skala berupa pertanyaan divergen sebanyak 5 pertanyaan yang disesuaikan dengan peran masing-masing anak. Indikator kemampuan verbal yang digunakan untuk menyusun skala ini sesuai dengan indikator aspek kemampuan pengembangan bahasa (verbal) pada Rencana Kegiatan Mingguan Sentra Semester II dengan tema "Pahlawan Anugerah Allah" yang dipakai oleh guru kelas usia 3-4 tahun di PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto. Kreativitas verbal diukur melalui skala penilaian yang meliputi 4 (empat) kriteria, yaitu:

a) Kelancaran (*fluency*), yaitu lancar dalam mengemukakan gagasan dinilai dari jumlah gagasan yang muncul sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Skor yang diberikan: 1)Skor 1, bila anak tidak mampu memberi jawaban; 2) Skor 2, bila anak mampu memberi satu jawaban saja; 3) Skor 3, bila anak mampu memberi lebih dari satu jawaban.

   Pertanyaan yang diberikan adalah: Apa saja tugas seorang guru?

b) Kelenturan (*flexibility*), yaitu kelenturan dan keragaman dalam struktur kalimat. Skor yang diberikan: 1)Skor 1, bila dalam memberi jawaban anak tidak bervariasi dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penggunaan struktur kalimatnya; 2) Skor 2, bila dalam memberi jawaban anak sedikit bervariasi dalam penggunaan struktur kalimatnya; 3) Skor 3, bila dalam memberi jawaban anak bervariasi dalam penggunaan struktur kalimatnya

c) Keaslian (*originality)*, yaitu keaslian dalam berpikir. Skor yang diberikan: 1)Skor 1, bila anak memberi jawaban yang umum dijawab anak lain; 2) Skor 2, bila memberi jawaban yang mungkin akan dijawab oleh anak lain; 3) Skor 3, bila anak memberi jawaban yang tidak lazim dan tidak terpikirkan orang lain.

   Pertanyaan yang diberikan adalah: Sebutkan apa saja profesi yang ada disekolah?

d) Keterperincian (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk menghiasi cerita sehingga nampak lebih hidup. Skor yang diberikan: 1)Skor 1, bila anak tidak mampu terlibat secara emosi dan berempati dalam bercerita; 2) Skor 2, bila anak sedikit mampu terlibat secara emosi dan sedikit berempati dalam bercerita; 3) Skor 3, bila anak mampu terlibat secara emosi dan berempati dalam bercerita dengan baik.

   Pertanyaan yang diberikan adalah: Apa saja yang bisa dilakukan disekolah?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e) *Redefinition*, yaitu kemampan untuk merumuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut yang lain daripada cara-cara yang lazim. Skor yang diberikan: 1) Skor 1, bila anak tidak mampu merumuskan batasan dalam bercerita atau berpendapat secara mandiri (masih butuh bantuan dari orang lain); 2) Skor 2, bila anak mampu merumuskan batasan dalam bercerita atau berpendapat dengan melihat dari sudut pandang yang lazim; 3) Skor 3, bila anak mampu merumuskan batasan dalam bercerita atau berpendapat dengan melihat dari sudut pandang yang tidak lazim dan kreatif

Pertanyaan yang diberikan adalah: Bagaimana seharusnya sikap seorang murid pada guru?

Skor tinggi dalam skala kreativitas verbal dapat didefinisikan dengan kemampuan kreativitas verbal yang tinggi dan skor yang rendah dapat didefinisikan dengan kemampuan kreativitas verbal yang rendah. Pemberian skor pada subjek lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Skoring Skala Kreativitas Verbal

Aspek	Skor 1	Skor 2	Skor 3
Kelancaran (*fluency*), yaitu lancar dalam mengemukakan gagasan dinilai dari jumlah gagasan yang muncul sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak.	bila anak tidak mampu memberi jawaban	bila anak mampu memberi satu jawaban saja	bila anak mampu memberi lebih dari satu jawaban.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pertanyaan yang diberikan adalah : Apa saja tugas seorang guru?			
Keaslian (originality), yaitu keaslian dalam berpikir. Pertanyaan yang diberikan adalah : Sebutkan apa saja profesi yang ada disekolah?	bila anak memberi jawaban yang umum dijawab anak lain	bila memberi jawaban yang mungkin akan dijawab oleh anak lain	bila anak memberi jawaban yang tidak lazim dan tidak terpikirkan orang lain.
Keterperincian (elaboration), yaitu kemampuan untuk menghiasi cerita sehingga nampak lebih hidup. Pertanyaan yang diberikan adalah : Apa saja yang bisa dilakukan disekolah?	bila anak tidak mampu terlibat secara emosi dan berempati dalam bercerita	bila anak sedikit mampu terlibat secara emosi dan sedikit berempati dalam bercerita	bila anak mampu terlibat secara emosi dan berempati dalam bercerita dengan baik.
Redefinition, yaitu kemampuan untuk merumuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut yang lain daripada cara-cara yang lazim. Pertanyaan yang diberikan adalah : Bagaimana seharusnya sikap seorang murid pada guru?	bila anak tidak mampu merumuskan batasan dalam bercerita atau berpendapat secara mandiri (masih butuh bantuan dari orang lain)	bila anak mampu merumuskan batasan dalam bercerita atau berpendapat dengan melihat dari sudut pandang yang lazim	bila anak mampu merumuskan batasan dalam bercerita atau berpendapat dengan melihat dari sudut pandang yang tidak lazim dan kreatif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelenturan (flexibility), yaitu kelenturan dan keragaman dalam struktur kalimat.	Skor 1, bila dalam memberi jawaban anak tidak bervariasi dalam penggunaan struktur kalimatnya	bila dalam memberi jawaban anak sedikit bervariasi dalam penggunaan struktur kalimatnya	bila dalam memberi jawaban anak bervariasi dalam penggunaan struktur kalimatnya

2) ***Check List***

Daftar *check list* digunakan untuk membantu memberikan penilaian terhadap kreativitas verbal pada subjek penelitian. Daftar *check list* digunakan untuk membantu melakukan observasi atau pengamatan selama dberikan perlakuan. Daftar *check list* dibuat berdasarkan ciri-ciri kreativitas verbal pada anak yang diungkapkan oleh Musfiroh (2010) yaitu:

a) Anak sering berkomunikasi dengan orang lain, baik dengan teman sebaya maupun orang dewasa
b) Anak senang bercerita pajang lebar tentang pengalaman sehari-hari
c) Anak mudah mengingat nama teman, keluarga, tempat atau hal-hal yang pernah dia dengar
d) Anak suka membawa-bawa buku dan pura-pura membaca dan lebih cepat mengeja melebihi anak seusianya
e) Anak mudah mengucapkan kata-kata, menyukai permainan kata dan suka melucu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f) Anak suka meperhatikan cerita atau pembacaan cerita serta dapat menceritakan kembali dengan baik

g) Anak memiliki lebih banyak kosakata daripada anak seusianya

h) Anak suka meniru tulisan

i) Anak suka membaca tulisan pada label makanan dan sejenisnya

j) Anak menikmati permainan linguistik seperti mengisi kata potongan cerita.

c. Validitas dan Reliabilitas

1) Uji Validitas

Uji validitas item dipengaruhi oleh jawaban responden, oleh karena itu jawaban yang diberikan tergantung pada apakah dia dapat menangkap isi pernyataan dengan tepat serta mampu menjawab dengan baik.

Uji validitas item menggunakan bantuan program SPSS versi 17.00 dimana item yang gugur dibuang dan item yang valid dipakai yang diuji selanjutnya maka diperoleh hasil sebagai berikut. Lebih jelasnya lihat table dibawah ini:

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Item Kreativitas Verbal

No	Item	Corrected Item-Total Correlation	Df=9	Keterangan
1	Item 1	0,807	0,666	Valid
2	Item 2	0,963	0,666	Valid
3	Item 3	0,781	0,666	Valid
4	Item 4	0,963	0,666	Valid
5	Item 5	0,963	0,666	Valid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel diatas menjelaskan bahwa dari 11 subjek, 5 butir soal dinyatakan valid. Hal ini karena semua item memiliki r hitung > dari r tabel dengan taraf signifikansi 5% dengan nilai df = N-2 yaitu 9.

2) Uji Reliabilitas

Setelah diketahui item yang valid, maka item-item tersebut diuji keandalannya melalui teknik alpha, hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	R Alpha	Keterangan
Kreativitas Verbal	0,961	Reliabel

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas untuk variabel kecemasan siswa diketahui besarnya koefisien reliabilitas Alpha adalah 0,961. Berdasarkan kriteria pengujian reliabilitas terlihat bahwa besarnya alpha 0,961 Lebih besar dari 0,666 sehingga dikatakan reliabel.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan. Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau daftar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengamatan sebagai instrumen. Daftar yang akan disusun berupa item-item tntang ciri-ciri kreativitas verbal. Metode ini dilakukan melalui dua tahapan, yaitu:

1) Menentukan format observasi dan memahami apa yang harus diamati serta cara membuat catatan
2) Mengamati sekaligus mencatat

b. *Interview* atau Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data atau informasi dari informan dan atau responden yang sudah di tetapkan, di lakukan dengan cara tanya jawab sepihak tetapi sistematis atas dasar tujuan penelitian yang hendak di capai.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan untuk melengkapi data yang didapatkan oleh peneliti melalui observasi dan dokumentasi.

c. Teknik Dokumentasi

Analisis dokumen dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen baik yang berada di sekolah ataupun yang berada di luar sekolah, yang ada hubungannya dengan penelitian tersebut.

Menurut Arikunto (2006), teknik dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mengingat subjek dalam penelitian ini adalah siswa PAUD dengan usia 3-4 tahun, maka untuk menjaga kevalidan data yang diperoleh dilakukan pengambilan data melalui sumber data yang berada disekitar subjek. Lebih jelasnya disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.5 Sumber Data

Jenis Data	Sumber Data	Teknik Pengambilan Data	Keterangan
Kreativitas Verbal	Subjek Penelitian	Observasi	
	Dokumen sekolah	*Interview*	Untuk meng*cross-check* data yang diperoleh oleh peneliti melalui observasi
	Guru Kelas	*Interview*	
	Asisten Guru Kelas	*Interview*	
	Guru Sentra	*Interview*	
	Kepala Sekolah		

E. Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk melihat efektivitas bermain peran dalam meningkatkan kreativitas verbal. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis uji peringkat bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Signed Ranks Test*) dengan menggunakan *SPSS for Windows* versi 17.0.

Uji peringkat bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Signed Ranks Test*) merupakan penyempurnaan dari uji tanda (*sign test*). Uji tanda ini digunakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan bila datanya berbentuk ordinal. Dalam uji analisis data ini, selisih nilai angka antara positif dan negatif diperhitungkan sehingga dari uji analisis data ini, akan diketahui kreativitas verbal subjek penelitian sebelum dan sesudah bermain peran kemudian akan diketahui apakah bermain peran efektif untuk meningkatkan kreativitas verbal siswa PAUD.

Rumus yang digunakan untuk uji peringat bertanda Wilcoxon adalah rumus Z, dengan rumus sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \frac{n\,(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n\,(n+1)(2n+1)}{24}}}$$ atau dengan rumus

$$Z = \frac{n_1 - n_2}{\sqrt{n_1 + n_2}}$$

<u>Keterangan:</u>

n_1 = Jumlah data positif

n_2 = Jumlah data negatif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

a. Perizinan

Sebelum penelitian dilakukan, hal yang paling penting dilakukan adalah meminta perizinan kepada pihak sekolah yaitu PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Selain itu, dilakukan penjelasan tentang prosedur penelitian yang akan dilakukan, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman pada saa pelaksanaan penelitian berlangsung. Pengajuan surat izin dilakukan pada tanggal 28 Maret 2011 kepada kepala PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto yaitu Ibu Hj. Khoirul Izzah, Ama, Pd.

b. Tahap Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian dilakukan untuk mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam penelitian. Tahap persiapan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1) Pengumpulan Data Awal

Data yang dikumpulkan adalah tentang biodata siswa seperti nama, jenis kelamin, usia dan kelas. Data diperoleh dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dokumen milik sekolah dan dari sini akan diperoleh data-data yang dibutuhkan tentang subjek penelitian.

2) Penentuan Adegan Bermain

Penentuan adegan yang akan dimainkan ketika bermain peran dilakukan dengan melakukan musyawarah dengan guru sentra bermain peran. Adegan yang dimainkan harus sesuai dengan tema yang ditentukan oleh sekolah yaitu pahlawan dan sub tema yang dipilih adalah guru. Berikut adegan yang akan dimainkan dalam bermain peran:

Tabel 4.1 Adegan Bermain Peran

Waktu	Adegan yang dimainkan	Peran yang dimainkan	Tempat Main	Alat main
Treatment 1	Pemberian tugas oleh guru dengan media kertas	Guru dan Murid	Dalam Kelas	Alat keprofesian guru, peralatan kelas, dan alat tulis
Treatment 2	Belajar di Perpustakaan	Guru, Murid dan Pustakawan	Dalam Kelas	Alat keprofesian guru, Alat keprofesian pustakawan, alat-alat perpustakaan.
Treatment 3	Praktek Ibadah Sholat	Kepala Sekolah, Guru, *Muadzin*, Imam	Dalam Kelas	Alat keprofesian kepala sekolah dan guru dan peralatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				sholat.
Treatment 4	Bermain di luar kelas (*outdoor*) dan makan bersama	Guru, Murid, dan *Office Girl*	Luar Kelas	Alat keprofesian guru, alat keprofesian koki, dan alat dapur.

c. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 28 Maret – 30 Mei 2011 di PAUD Unggulan Al-Izzah Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto. Subjek penelitian ini adalah siswa umur 3-4 tahun di kelompok Matahari 2 (kelas *playgroup*) berjumlah 11 anak. Adapun jadwal kegiatan pada siswa kelompok Matahari 2 dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.2 Jadwal Penelitian di PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto

No	Tanggal	Pukul	Keterangan
1	28 Maret 2011	09.00	Menyerahkan surat izin penelitian kepada Hj. Khoirul Izzah selaku kepala PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto.
2	1 April 2011	08.00-09.30	Bertemu dengan guru sentra main peran Ibu Iin Mayasari, S.Pd dan Guru Kelompok Matahari 2 Ibu Fatimatuz Zahroh, S. Pd untuk meminta izin dan menentukan adegan main peran. Setelah itu, melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi kelompok matahari 2.
3	02 April 2011	07.00–09.30	Melakukan pengambilan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			data tahap pertama tentang subjek penelitian
4	04 April 2011	07.00-10.45	Melakukan *pretest* dan *treatment* 1
5	06 April 2011	07.00-09.00	Melakukan *interview* pada sumber data
6	14 April 2011	07.00-10.00	*Treatment* 2
7	26 April 2011	07.00-10.00	*Treatment* 3
8	07 Mei 2011	07.00-10.30	*Treatment* 4 dan melakukan *posttest*.
9	10 Mei 2011	07.00-08.30	Melakukan *interview* pada sumber data untuk melengkapi data *posttest*
10	16 Mei 2011	07.00-08.30	Melakukan *interview* pada sumber data untuk melengkapi data
11	30 Mei 2011	07.00-Selesai	Konsultasi dengan para guru dan mengambil surat keterangan telah melakukan penelitian

2. Deskripsi Kegiatan

a. Tahap pertama

Pada tahap ini, dilakukan pengambilan data subjek penelitian dari sumber data dan menentukan waktu pelaksanaan perlakuan dan adegan yang akan dimainkan oleh subjek penelitian.

Subjek penelitian adalah 11 siswa kelas matahari 2 PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto, yaitu: Ic, Vn, Fr, Ck, Nd, Yt, Cc, Zd, Yg, Yn, dan Rd.

Tahap pertama dilakukan pada Sabtu 02 April 2011.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Tahap Kedua

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah melakukan *pretest*. *Pretest* dilakaukan pada Senin 04 April 2011 sebelum pelaksanaan *treatment* yang pertama. *Pretest* dilakukan dengan menggunakan skala kreativitas verbal dengan mengajukan pertanyaan pada siswa sesuai dengan indikator kreativitas verbal.

Pengajuan pertanyaan dilakukan oleh guru kelas kepada masing-masing anak dibantu dengan asisten guru kelas dan peneliti. Pemberian pertanyaan dilakukan pada siswa satu persatu, maka dibutuhkan waktu yang cukup lama yaitu dari pukul 08.00 sampai 09.15 .

Skor dari pretest dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 4.3 Skor *Pretest*

Nama	*Fluency*	*Flexibility*	*Elaboration*	*Originality*	*Redefinition*
Ic	2	3	2	3	3
Ck	1	1	1	1	1
Nd	2	2	2	2	2
Yg	2	2	2	2	2
Fr	2	2	2	2	2
Vt	3	2	2	2	2
Yt	1	1	1	1	1
Cc	2	2	2	2	2
Zd	1	1	1	1	1
Rd	1	1	1	1	1
Yn	1	1	2	1	1

c. Tahap Ketiga

Pemberian perlakuan terhadap subjek penelitian yaitu berupa permainan bermain peran sebanyak 4 kali. Perlakuan ini dilakukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

setiap minggu sekali oleh guru sentra dengan dibantu guru asisten dan peneliti. Jadwal kegiatan di setiap perlakuan disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Jadwal Perlakuan

Waktu	Kegiatan	Pembimbing
08.15-08.30	Pijakan awal bermain	Guru sentra
08.30-09.30	Bermain peran	Guru Sentra
09.30-09.50	*Recalling*	Guru Sentra

Sebelum melaukan permainan, guru akan memberikan materi dan pengarahan pada siswa tentang adegan dan peran yang akan dilakukan. Guru juga meberi kesempatan pada siswa untuk memilih peran dan bertanya serta memastikan semua anak telah siap bermain.

Pada umur 3-4 tahun anak bisa dikatakan main peran jika dia bisa fokus terhadap peran yang dimainkannya minimal 25 menit. Jadi, bisa saja di tengah permainan siswa tiba-tiba berbelok dari peran yang sebelumnya dimainkannya. Guru bergerak bebas diantara siswa dan jika diperlukan akan membantu siswa agar bisa memerankan perannya dengan baik.

Pada tahap ini, juga dilakukan observasi pada subjek penelitian dengan panduan *check list*. Hasil observasi dapat dilihat pada lampiran.

Treatment bermain peran dilakukan 4 kali oleh subjek penelitian dengan penjelasan sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) *Treament* 1

Pada *treatment* 1, adegan yang dimainkan adalah Belajar di Perpustakaan. Peran yang dimainkan oleh subjek penelitian adalah guru dan murid dengan alat main alat keprofesian guru, peralatan kelas, dan alat tulis dan permainannya dilakukan di dalam kelas.

Subjek yang memilih berperan sebagai guru ada dua yaitu Ic dan Vt dan yang lain berperan sebagai murid. Adegan dimulai dengan Ic dan Vt sebagai guru yang memulai perlajaran dengan mengajak berdoa dan melakukan salam dengan teman. Kemudian Vt memberi murid-muridnya kertas kosong dan pensil masing-masing satu buah. Sedangkan Ic menulis sesuatu di papan tulis berpura-pura seperti memberi contoh pada murid untuk menggambar atau menulis seperti yang dia tulis di papan tulis. Beberapa menit kemudian, semua subjek yang berperan sebagai murid sibuk menggambar di kertas masing-masing walaupun ada beberapa yang berlari-lari dan mengganggu temannya yang lain. Sedangkan Ic dan Vt sibuk di meja masing-masing. Setelah itu, Ic memberikan nilai pada tiap-tiap siswa pada kertas gambarnya dengan memberi gambar bintang.

Setelah permainan selesai, kegiatan *recalling* dilakukan. Semua subjek diberi waktu bercerita dan yang lain mendengarkan. Beberapa subjek perlu diberi pertanyaan-pertanyaan terlebih dahulu untuk bercerita sebagai rangsangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) *Treatment* 2

Pada *treatment* 2, adegan yang dimainkan adalah belajar di perpustakaan. Peran yang dimainkan oleh subjek penelitian adalah guru, murid dan pustakawan dengan alat main alat keprofesian guru, alat keprofesian pustakawan, alat-alat perpustakaan dan permainannya dilakukan di dalam kelas.

Subjek yang memilih berperan sebagai guru adalah Ic dan Yg. Kemudian Zd dan Rd memilih sebagai pustakawan. Adegan dimulai dengan berdoa dalam kelas yang dipimpin oleh Ic sebagai guru kemudian mengajak mereka ke perpustakaan. Ketika pergi ke perustakaan, Ic tetap memilih di meja guru sehingga akhirnya yang pergi ke perpustakaan hanyalah Yg dan subjek yang berperan sebagai murid. Di perpustakaan, Zd dan Rd yang bertugas sebagai pustakawan hanya duduk di meja dan sibuk dengan buku dan telepon. Subjek yang lain, berpura-pura membaca buku-buku yang disediakan di perpustakaan. Dan kemudian diajak kembali ke sekolah. Setelah adegan selesai dimainkan, kemudian dilakukan *recalling* untuk mengingat kembali adegan yang dimainkan.

3) *Treament* 3

Pada *treatment* 3, adegan yang dimainkan adalah praktek ibadah sholat. Peran yang dimainkan oleh subjek penelitian adalah kepala sekolah, muadzin, imam, dan guru dengan alat keprofesian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepala sekolah dan guru, peralatan sholat dan permainannya dilakukan di dalam ruang.

Subjek yang berperan sebagai imam adalah Yg dan yang menjadi *muadzin* adalah Zd. Subjek yang lain berperan sebagai ma'mum kecuali Ic yang ingin berperan sebagai kepala sekolah dan Nd sebagai guru.

Adegan dimulai dengan kepala sekolah yaitu Ic mengajak semua subjek ke aula tengah kemudian menyuruh subjek yang lain melakukan sholat shubuh. Muadzin terlebih dahulu adzan, dan yang lain duduk berbaris sambil menjawab adzan. kepala sekolah dan guru berpura-pura menjadi pengawas dan memarahi anak yang tidak menjawab adzan. Setelah itu, guru mengajak yang lain membaca doa setelah adzan. Kemudian, adegan dilanjutkan dengan Imam yang memimpin sholat yang sebelumnya ada seorang ma'mum yang membaca lafadz iqomat yaitu Zd. Ketika melakukan sholat Ibu Guru membantu Imam membaca lafadz sholat dengan benar sedangkan Ic yang berperan sebagai kepala sekolah hanya berputar-putar di sekitar jama'ah karena dia ingin berperan sebagai pengawas.

Setelah membaca doa sesudah sholat kemudian dilanjutkan dengan bersalam-salaman dan adegan selesai. Permainan ditutup dengan kegatan *recalling*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) *Treament* 4

Pada *treatment* 4, adegan yang dimainkan adalah Bermain di luar kelas (*outdoor*) dan makan bersama. Peran yang dimainkan oleh subjek penelitian adalah Guru, Murid, dan *Office Girl* dengan alat keprofesian guru, alat keprofesian koki, dan alat dapur. Permainannya dilakukan di luar ruang.

Subjek yang memilih peran sebagai guru adalah Nd sedangkan Ic dan Cc berperan sebagai *Office Girl* yang bertugas menyiapkan minuman dan *snack* untuk murid setelah bermain *outdoor*. Subjek penelitian yang lain berperan sebagai murid.

Adegan dimulai dengan Nd sebagai guru mengajak berdoa kemudian berjalan menuju halaman belakang dengan posisi baris memanjang ke belakang seperti kereta dan Nd berada di barisan paling depan sambil membaca sholawat. Kemudian setelah sampai, Nd memberi salam dan mempersilahkan yang lain untuk bermain sepuasnya di halaman belakang. Beberapa ada yang main bola, bermain ayunan, dan permainan *outdoor* yang lain dipandu oleh Ibu Guru. Ditempat yang lain (dapur), Ic dan Cc sibuk membuat the dan menyiapkan makanan kecil untuk murid dibantu oleh Asisten Guru.

Setelah bermain hampir 30 menit, Nd menyuruh subjek yang lain berkumpul dan duduk membuat lingkaran sekitar dirinya untuk menikmati makanan dan minuman yang telah disediakan. Kemudia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ic dan Cc membawakan the dan gelas serta *snack* untuk murid. Sebelum makan, Nd mengajak berdoa sebelum makan kemudian mereka menikmati makanan dan minuman yang telah disediakan.

Adegan ditutup dengan kegiatan *recalling*.

d. Tahap Kempat

Tahap keempat dalam penelitian ini adalah pemberian *posttest*. *Posttest* yang diberikan sama dengan yang digunakan pada *pretest*. *Posttes* dilakukan pada tanggal 10 Mei 2011 setelah pemberian perlakuan yang keempat.

Pertanyaan diajukan oleh guru sentra dibantu oleh asisten guru dan peneliti dan dilakukan mulai pukul 10.00 sampai 10.45.

Skor dari pretest dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 4.5 Skor *Posttest*

Nama	*Fluency*	*Flexibility*	*Elaboration*	*Originality*	*Redefinition*
Ic	3	3	3	2	3
Ck	1	1	1	2	2
Nd	2	3	2	2	3
Yg	2	2	2	2	3
Fr	2	3	2	2	2
Vt	3	3	2	3	2
Yt	1	2	1	2	1
Cc	3	2	2	2	2
Zd	1	2	1	2	1
Rd	1	2	1	1	2
Yn	1	1	2	1	1

B. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji analisis non-parametrik sebab data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data bertingkat (*Rank Data*). Uji analisis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang digunakan adalah Uji peringkat bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Signed Rank Test*). Uji ini merupakan penyempurnan dari uji tanda (*sign test*) sehingga selisih nilai angka positif dan negatif diperhitungkan. Hasil analisis data menggunakan *SPSS for Windows 17.0* adalah:

Tabel 4.6 Hasil Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
kreativitas verbal sesudah bermain peran - kreativitas verbal sebelum bermain peran	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	10[b]	5.50	55.00
	Ties	1[c]		
	Total	11		

a. kreativitas verbal sesudah bermain peran < kreativitas verbal sebelum bermain peran

b. kreativitas verbal sesudah bermain peran > kreativitas verbal sebelum bermain peran

c. kreativitas verbal sesudah bermain peran = kreativitas verbal sebelum bermain peran

Tabel 4.7 Hasil Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon

Test Statistics[b]

	kreativitas verbal sesudah bermain peran - kreativitas verbal seelum bermain peran
Z	-3.162[a]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa dari 11 subjek penelitian, tidak terdapat subjek yang memiliki kreativitas verbal sesudah bermain peran lebih kecil dari kreativitas verbal sebelum bermain peran, terdapat 10 subjek penelitian yang memiliki kreativitas verbal sesudah bermain peran lebih besar dari kreativitas verbal sebelum bermain peran dan ada 1 subjek penelitian yang memiliki kreativitas verbal yang sama pada sebelum dan sesudah bermain peran.

Kemudian dilakukan pengujian hipotesis yang dapat dilakukan dengan dua jalan yaitu dengan membandingkan taraf signifikansi (*p-value*) dengan galatnya dan membandingkan nilai Z tabel dan nilai Z hitung.

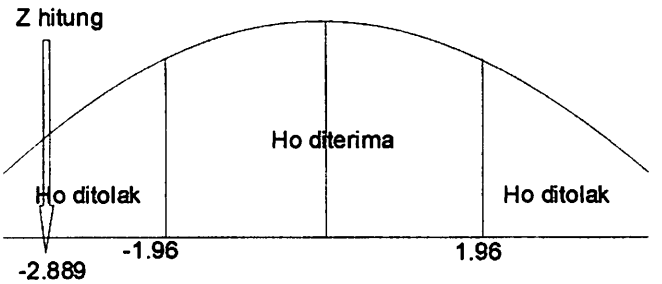
Yang pertama yaitu membandingkan taraf signifikansi (*p-value*) dengan galatnya. Jika signifiansi > 0,05 maka Ho diterima sebaliknya jika signifikansi < 0,05 maka Ho ditolak. Pada tabel 4.10 diketahui signifikansi 0,002, karena signfikansi lebih kecil dari 0,05 maka Ho ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan kreativitas verbal sebelum dan sesudah bermain peran pada siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto.

Cara yang kedua adalah dengan membandingkan Z hitung dengan Z tabel. Karena uji dua sisi, maka pada tabel Z, untuk luas 0,475 didapat nilai Z tabel = 1,96. Luas 0,475 didapat dari luas kurvanormal 50% - ($\alpha/2$), dengan α = 5% maka diperoleh hasil 47,5% atau 0,475. Jadi, jika Z hitung > Z tabel, maka H_0 ditolak sebaliknya jika Z hitung < Z tabel maka H_0 diterima (Muhid, 2008).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 4.10 dapat digambarkan kurva sebagai berikut:

Gambar 4.1 Kurva Hasil Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon



Berdasarkan gambar, nilai Z hitung yang diperoleh adalah 2, 889. Nilai Z hitung 3,162 > 1,96 (Z hitung > Z tabel) dan perbedaan kreativitas verbal sebelum dan sesudah bermain peran pada siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Gambaran hasil penelitian kreativitas verbal dengan metode bermain peran makro, sebelumnya peneliti meminta izin untuk melakukan penelitian dan sekaligus meminta izin pada sumber data untuk meminta data. Pretest diberikan oleh guru kelas dibantu oleh asisten guru kelas dan peneliti, hal ini dilakukan agar subjek mampu menjawab *pretest* dengan baik sebab subjek penelitian masih berumur 3-4 tahun sehingga akan sulit melakukan interaksi dengan orang yang baru dikenalnya. *Pretest* dilakukan selama ± 75 menit.

Norma kategorisasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Bungin, 2008):

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.8 Norma Kategorisasi Kreativitas Verbal

Rentang Skor Kreativitas Verbal	Kategori
$x < (\mu - SD)$	Rendah
$(\mu - SD) \leq x < (\mu + SD)$	Sedang
$x \geq (\mu - SD)$	Tinggi

Besar nilai rata-rata *pretest* adalah 8,18 dan standart deviasi 2,99, sehingga kategorisasi yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 4.9 Kategorisasi *pretest*

Rentang Skor Kreativitas Verbal	Kategori	*Pretest*	
		N	%
$x < 5,19$	Rendah	4	30, 77
$5, 19 \leq x < 11,17$	Sedang	6	46, 15
$x \geq 11,17$	Tinggi	1	7, 69

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa ada 30, 77 % subjek penelitian yang memiliki kreativitas verbal rendah, 46, 15 % subjek penelitian yang memiliki kreativitas verbal sedang dan hanya 7, 69 % subjek penelitian yang memiliki kreativitas verbal tinggi.

Kemudian *treatment* bermain peran makro diberikan. Pada saat bermain peran, hampir semua subjek penelitian menikmati permainan dan peran yang mereka mainkan sebab sebelumnya mereka sendiri yang memilih peran apa yang ingin dimainkan. Subjek penelitian pada awalnya cenderung bermain sendiri sehingga kurang berinteraksi dengan yang lain tetapi kemudian mereka bisa menyesuaikan dan mulai berinteraksi dengan yang lain.

Pada saat bermain peran, peneliti juga mengamati subjek penelitian dengan panduan daftar karakteristik anak yang memiliki kreativitas verbal. Dari pengamatan peneliti, ada beberapa subjek penelitian yang memiliki kreativitas verbal yang baik sesuai dengan daftar karakteristik yaitu Ic, Vt, dan Cc.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan yang memiliki kreativitas verbal sedang adalah Nd. Subjek penelitian yang lain cenderung memiliki kreativitas verbal rendah.

Setelah melakukan pengamatan, peneliti melakukan *croscheck* data dengan melakukan *intervew* dengan sumber data. Dari *interview*, peneliti meendapatkan informasi yang sama. Menurut mereka, subjek penelitian yang memiliki kreativitas verbal yang baik adalah Vt, Nad, Ic dan Cc. Kemudian subjek penelitia yang lain hampir sama yaitu memiliki kreativitas verbal sedang atau bahkan ada yang rendah seperti Fr, Zd dan Rd.

Pada saat *posttest* diberikan, peneliti sudah mampu banyak membantu memberikan pertanyaa pada subjek penelitian sebab sudah cukup mengenal peneliti sehingga waktu yang diperlukan tidak terlalu banyak seperti pada saat *pretest* yaitu 45 menit.

Besar nilai rata-rata *posttest* adalah 9,64 dan standart deviasi 2,87, sehingga kategorisasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Kategorisasi *posttest*

Rentang Skor Kreativitas Verbal	Kategori	*Posttest*	
		N	%
$x < 6,77$	Rendah	1	7,69
$6,77 \leq x < 12,51$	Sedang	8	61,53
$x \geq 12,51$	Tinggi	2	15,38

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa ada 7,69 % subjek penelitian yang memiliki kreativitas verbal rendah, 61,53 % subjek penelitian yang memiliki kreativitas verbal sedang dan 15,38 % subjek penelitian yang memiliki kreativitas verbal tinggi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengujian data dilakukan dengan uji peringkat bertanda Wilcoxon. Dalam uji signifikansi, diketahui signifikansi 0,004, karena signfikansi lebih kecil dari 0,05 maka Ho ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan kreativitas verbal sebelum dan sesudah bermain peran pada siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto.

Sedangkan, melalui perbandingan antara Z hitung dan Z tabel. Nilai Z hitung yang diperoleh adalah 3,162. Nilai Z hitung 3,162 > 1,96 (Z hitung > Z tabel) dan berarti perbedaan kreativitas verbal sebelum dan sesudah bermain peran pada siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto.

Disimpulkan dari hasil uji Wilcoon bahwa dari 11 subjek penelitian, tidak terdapat subjek yang memiliki kreativitas verbal sesudah bermain peran lebih kecil dari kreativitas verbal sebelum bermain peran, terdapat 10 subjek penelitian yang memiliki kreativitas verbal sesudah bermain peran lebih besar dari kreativitas verbal sebelum bermain peran dan ada 1 subjek penelitian yang memiliki kreativitas verbal yang sama pada sebelum dan sesudah bermain peran.

Selanjutnya, perbedaan prosentase kategori kreativitas verbal pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.11 Prosentase kategori nilai *pretest* dan *posttest*

Kategori	*Pretest*		*Posttest*	
	N	%	N	%
Rendah	4	30, 77	1	7,69
Sedang	6	46, 15	8	61,53
Tinggi	1	7, 69	2	15,38

Dari gambaran diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kreativitas verbal pada kategori sedang sebanyak 15,38 % dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kategori tinggi sebanyak 7,69 % sedangkan untuk kategori rendah terdapat penurunan sebanyak 23,08 %.

Perbedaan skor juga dilihat dari besar nilai rata-rata (*mean*) *pretest* yaitu 8,18, sedangkan besar nilai rata-rata (*mean*) *posttest* adalah 9,64. Dilihat dari perbedaan *mean* skor yang mengalami peningkatan sebelum dan sesudah bermain peran serta prosentase kategori skor kreativitas verbal yang berbeda pada *pretest* dan *posttest* maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran efektif dalam meningkatkan kreativitas verbal pada siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto.

Dalam kegiatan bermain peran, kreativitas verbal dapat lebih ditingkatkan karena anak dapat berinteraksi dengan teman mainnya dengan melakukan percakapan sesuai keinginannya sekreatif mungkin. Anak setidaknya juga mendengar percakapan temannya yang lain serta beberapa arahan dari guru untuk menambah kosakatanya sehingga dapat meningkatkan kreativitas verbal. Anak juga diajari untuk menghargai pendapat atau jawaban temannya, dari sinilah pemikiran kreatif yang memungkinkan jawaban yang berbeda-beda bisa lebih dikembangkan.

Selain dari kegiatan bermain peran, kreativitas verbal dapat berbeda-beda pada setiap anak karena beberapa faktor antara lain dorongan dari orang tua, sarana belajar dan bermain untuk merangsang kreativitas, lingkungan yang dapat memberikan stimulus yang baik serta cara mendidik anak. Dalam bermain peran, kreativitas verbal dapat berkembang baik jika didukung oleh alat main dan tempat main yang sesuai dengan jumlah anak. Selain itu, interaksi masing-masing anak juga mempengaruhi. Anak yang mampu berinteraksi dengan baik serta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempunyai penyesuaian sosial yang baik akan lebih cepat dalam mengembangkan kreativitas verbalnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan dapat diketahui bahwa ada perbedaan selisih skor *pretest* dan *posttest* pada subjek penelitian. Prosentase kreativitas verbal kategori sedang dan tinggi pada *posttest* lebih tinggi daripada *pretest*. Sehingga nilai kreativitas verbal subjek penelitian yaitu siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto cenderung mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain peran efektif dalam memingkatkan kreativitas verbal pada siswa PAUD Unggulan Al-Izzah Mojokerto.

B. Saran

1. Saran bagi pihak sekolah

   Berdasarkan kesimpulan di atas, pihak sekolah khususnya guru diharapkan juga mengembangkan kreativitas verbal melalui permainan yang lain yang bervariatif sehingga mudah diterima oleh anak didik sehingga semua anak didik memiliki kreativitas verbal yang baik yang akan berguna untuk siswa pada tahap belajar selanjutnya.

2. Saran bagi peneliti selanjutnya

   Dalam penelitian ini masih banyak kekurangan dan keterbatasannya sehingga peneliti berikutnya diharapkan :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Lebih mampu mengembangkan penelitian ini dengan mengangkat permasalahan-permasalahan lain yang masih berkaitan dengan kreativitas verbal dan perkembangan anak melalui kegiatan bermain, misalnya penelitian terhadap pengembangan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pada anak atau dapat juga penelitian tentang pengaruh bermain bermain peran terhadap perkembangan intelligensi, emosi dan penyesuain sosial anak.
b. Dapat menambah waktu dalam penelitian eksperimen dan menambah permainan serta mengambil subyek yang lebih banyak dan bervariasi, misalnya penelitian dengan subyek guru atau subyek anak-anak berbakat. Sehingga hasil penelitiannya pun dapat menjadi lebih baik dan lebih makimal.
c. Lebih memperhatikan faktor-faktor yang juga dapat mempengaruhi peningkatan kreativitas anak sehingga apa yang menjadi rumusan dan tujuan penelitian dapat dilakukan secara maksimal serta membagi subjek dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga hasil penelitian bisa lebih baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta : Rineka Cipta.

Arishanti. (2005). *Handout Pengembangan kreativitas dan keberbakatan.* Universitas Gunadarma.

Ariyani, Neni., dan Wismiarti. (2010). *Panduan Pendidikan Sentra untuk PAUD.* Jakarta : Al-Falah.

Aulia, Pramitha. (2009). Pengaruh Tayangan Edukatif terhadap Kreativitas Verbal pada Anak Usia Sekolah di SD Harapan III Medan. Medan : Fakultas Psikologi Universitas Sumatera Utara

Azwar, Saifuddin. (1996). *Pengantar Psikologi Intelegensi.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Bungin, Burhan. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Hadi, S. (2000). *Statistik 2.* Yogyakarta : Penerbit Andi.

Hurlock, E.B. (2009). *Perkembangan Anak Jilid 1 (Terjemahan) Edisi* Keenam. Jakarta : Erlangga.

_____. (2009). *Perkembangan Anak Jilid 2 (Terjemahan) Edisi Keenam.* Jakarta : Erlangga.

Karwoski, Maciej & Marcin Soszynsky. (2008). *How to develope creative imagination?*. Thinking Skills and Creativity 3, 163-171.

Latipun. (2006). *Psikologi Eksperimen.* Malang : Universitas Muhammadiyah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mangunhardjana, A.M. (1994). *Menembangkan Kreativitas*. Yogyakarta : Kanisius.

Masitoh, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Muhid, Abdul. (2008). *Statistik Parametrik dan Non-Parametrik (Modul Analisis Data)*. Surabaya : Program Studi Psikologi Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel.

Munandar, S.C.U. (1987). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah.* Gramedia. Jakarta.

Munandar, S.C.U.. (1995). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta : Rineka Cipta.

Munandar, S.C.U.. (1999). *Kreativitas dan Keterbakatan.* Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Musfiroh, Tadkiroatun. (2010). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Montolalu B.E.F., dkk. (2008). *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Nursito. (2000). *Kiat Menggali Kreativitas.* Mitra gama Widya.

Okada Yusuke. (2010). *Role Play in Oral Proficiency Interviews.* Journal of Pragmatics 42, 1647-1668.

Santrock, J.W. (2004) *Life-Span Development Seventh Edition.* London : Mc. Graw Hill College.

Sinolungan, A.E. (2001). *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik*). Manado : Universitas Manado.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Montolalu B.E.F., dkk. (2008). *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Nursito. (2000). *Kiat Menggali Kreativitas.* Mitra gama Widya.

PAUD Istiqlal. *Program Kegiatan Bermain Sambil Belajar Integrasi Pendidikan Nilai-nilai Kehidupan Beragama dengan Pendekatan BCCT.* Jakarta: PAUD Istiqlal.

Santrock, J.W. (2004) *Life-Span Development Seventh Edition.* London: Mc. Graw Hill College.

Sinolungan, A.E. (2001). *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik*). Manado: Universitas Manado.

Siswanto, Igrea. (2008). *Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif.* Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Suryabrata, Sumadi. (2003). *Metodologi Penelitian.* Jakarta: CV. Rajawali.

Thohar, A. (2005, September). Kreativitas Anak. Diakses pada 06 Juni 2011 dari http://www.pendidikannetwork.com

Tim Penyusun Program Studi Psikologi Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel. (2011). *Buku Pedoman Penulisan Proposal Skripsi, Skripsi, dan Artikel.* Surabaya: Program Studi Psikologi Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id