

Pengaruh Sentra Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Annisa Saniyah^{1,*}, Edi Hendri Mulyana²⁾, Taopik Rahman³⁾

^{1,2,3)} Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dadaha No. 18 Tasikmalaya

* Email corresponding author: annisasaniyah@upi.edu

Abstrak

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan penting dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Salah satu fokus utama PAUD adalah pengembangan kreativitas, yang esensial untuk kesuksesan akademis dan sosial di masa depan. Bermain peran telah terbukti sebagai metode efektif untuk merangsang kreativitas anak usia dini dengan memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri, berimajinasi, dan mengembangkan keterampilan sosial serta kognitif mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis perkembangan kreativitas anak melalui sentra bermain peran di RA Al-Muttaqin. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi terhadap 8 anak dari kelompok B1, dengan hasil menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan tingkat kreativitas sangat tinggi dalam aspek ketekunan, minat, imajinasi, dan gambaran serta kategori tinggi dalam aspek ekspresi diri. Temuan ini menyarankan peningkatan metode bermain peran di pendidikan, inovasi dalam skenario pembelajaran, serta keterlibatan orang tua untuk mendukung kreativitas anak. Dengan demikian, pendekatan kolaboratif antara sekolah dan keluarga diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak dan meningkatkan kualitas pendidikan mereka secara keseluruhan.

Kata kunci: Sentra Bermain Peran; Kreativitas, Anak Usia Dini

Abstract

Early childhood education plays a crucial role in the cognitive, social, and emotional development of children. One of the primary focuses of early childhood education is the development of creativity, which is essential for future academic and social success. Role-playing has proven to be an effective method for stimulating the creativity of young children by allowing them to express themselves, imagine, and develop their social and cognitive skills. This study aims to measure and analyze the development of children's creativity through role-playing centers at RA Al-Muttaqin. Using a quantitative approach and descriptive method, data were collected through observations of 8 children from group B1. The results show that the children exhibited very high levels of creativity in aspects such as perseverance, interest, imagination, and drawing, and high levels in self-expression. These findings suggest improvements in role-playing methods in education, innovations in learning scenarios, and parental involvement to support children's creativity. Thus, a collaborative approach between schools and families is expected to enrich children's learning experiences and enhance the overall quality of their education.

Keywords: Role Playing; Creativity; Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Salah satu aspek penting dari PAUD adalah pengembangan kreativitas, yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, berpikir imajinatif, dan memecahkan masalah secara inovatif. Kreativitas pada

anak usia dini merupakan dasar yang kuat untuk kesuksesan akademis dan sosial di masa depan. Salah satu metode efektif untuk merangsang kreativitas adalah bermain peran. Dalam bermain peran, anak-anak dapat mengekspresikan diri, berimajinasi, dan menciptakan dunia yang mereka bayangkan. Mereka bisa memerankan berbagai karakter,

menjelajahi berbagai situasi, dan membuat alur cerita sendiri. Aktivitas ini tidak hanya membantu mengembangkan kreativitas, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial, bahasa, dan kognitif mereka. Menurut (Susanto, 2017) menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini dapat mengekspresikan kreativitasnya dengan berbagai cara, salah satunya dengan bermain peran.

Menurut (Suryana, 2016) kreativitas adalah suatu keadaan atau sikap yang sangat spesifik dan sulit dijelaskan secara utuh. Pengertian kreativitas berbeda-beda tergantung sudut pandang. Dalam kehidupan sehari-hari, kata kreativitas mengacu pada pencapaian luar biasa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan solusi yang tidak biasa, menghasilkan ide-ide inovatif dan mengenali kemungkinan-kemungkinan yang berbeda.

Pengamatan menunjukkan bahwa ada anak-anak yang kreativitasnya belum berkembang dengan optimal. Contohnya, anak-anak kurang menunjukkan rasa ingin tahu, takut mencoba hal baru, dan sulit melakukan sesuatu tanpa bantuan guru. Mereka juga tidak bisa fokus saat belajar, dan imajinasinya kurang berkembang, misalnya menggambar hal yang sama setiap hari. Selain itu, anak-anak kurang inisiatif, seperti enggan membereskan tempat makan setelah selesai makan kecuali diingatkan guru. Berdasarkan masalah ini, peneliti tertarik untuk meneliti "Pengaruh Sentra Bermain Peran terhadap Kreativitas Anak Usia Dini". Penelitian ini bertujuan untuk mengukur, menganalisis, dan mendeskripsikan perkembangan ketekunan, minat, imajinasi dan gambara, serta ekspresi diri yang kreatif melalui Sentra Bermain Peran.

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat. Pertama, memberikan wawasan baru bagi pendidik PAUD untuk merangsang kreativitas anak. Kedua, menyediakan metode efektif untuk meningkatkan perkembangan kreativitas, sosial, bahasa, dan kognitif anak melalui

bermain peran. Selain itu, penelitian ini memiliki keunikan (*novelty*) yang signifikan. Pertama, penelitian ini menggunakan pendekatan sentra bermain peran yang belum banyak diteliti dalam konteks PAUD di Indonesia. Kedua, memberikan data empiris terbaru tentang efektivitas metode bermain peran dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif untuk memberikan penjelasan rinci mengenai fenomena yang terjadi saat ini. Menurut (Rukajat, 2018). tujuan penelitian deskriptif adalah memberikan gambaran yang sistematis, akurat, mengenai sifat dan hubungan antar fenomena yang diteliti. Penelitian dilakukan di RA Al-Muttaqin, yang terletak di Jl. Sutisna Senjaya No. 233, Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. Populasi penelitian ini adalah 25 anak kelompok B1 RA Al-Muttaqin, yang terdiri dari 15 laki-laki dan 10 perempuan. Sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, sebanyak 8 anak dari kelompok yang sama, sesuai dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi non partisipan, di mana peneliti bertindak sebagai pengamat tanpa terlibat aktif dalam kegiatan yang diamati. Observasi dilakukan untuk mencatat semua hal yang diperlukan menggunakan lembar observasi yang diisi sesuai hasil pengamatan. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

1. Penyeleksian data, dilakukan untuk memastikan kelengkapan data sebelum diolah dan dianalisis.
2. Pemberian skor, dilakukan setelah data terkumpul lengkap, menggunakan tingkat kemunculan deskriptor "Ya" dengan skor satu dan "Tidak" dengan skor nol.

3. Penentuan konversi skor, dilakukan dengan menggunakan skala likert lima kategori penilaian, yang didasarkan pada instrumen observasi untuk mengukur kreativitas anak. Berdasarkan perhitungan diperoleh kategori penilaian kreativitas sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Penilaian Skor Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

| Interval | Kategori |
|----------------|---------------|
| $X \leq 3$ | Sangat Rendah |
| $3 < X \leq 5$ | Rendah |
| $5 < X \leq 7$ | Sedang |
| $7 < X \leq 9$ | Tinggi |
| $9 < X$ | Sangat Tinggi |

Tabel 3. Kategori Penilaian Skor pada Setiap Aspek Kreativitas

| Interval | Kategori |
|----------------------|---------------|
| $X \leq 0,75$ | Sangat Rendah |
| $0,75 < X \leq 1,25$ | Rendah |
| $1,25 < X \leq 1,75$ | Sedang |
| $1,75 < X \leq 2,25$ | Tinggi |
| $2,25 < X$ | Sangat Tinggi |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas anak usia dini di sentra bermain peran. Penelitian dilakukan kepada anak keoompok B di RA Al-Muttaqin. Terdapat 8 anak yang menjadi sampel dari penelitian ini. Data penelitian meneliti empat aspek kreativitas yaitu aspek menunjukkan ketekunan, minat, imajinasi dan gambaran, serta mengekspresikan diri.

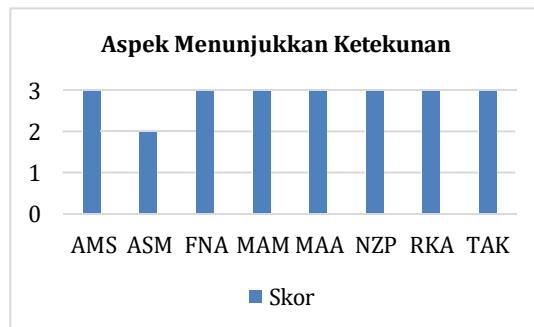
Hasil penelitian terhadap temuan kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun di sentra bermain peran RA Al-Muttaqin pada aspek Menunjukkan Ketekunan berada pada kategori Sangat Tinggi yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Skor Aspek Menunjukkan Ketekunan

| No. | Nama | Skor | Kategori Capaian Aspek |
|-----------|------|------|------------------------|
| 1. | AMS | 3 | Sangat Tinggi |
| 2. | ASM | 2 | Tinggi |
| 3. | FNA | 3 | Sangat Tinggi |
| 4. | MAM | 3 | Sangat Tinggi |
| 5. | MAA | 3 | Sangat Tinggi |
| 6. | NZP | 3 | Sangat Tinggi |
| 7. | RKA | 3 | Sangat Tinggi |
| 8. | TAK | 3 | Sangat Tinggi |
| Total | | 23 | |
| Rata-rata | | 2,8 | Sangat Tinggi |

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa pada aspek Menunjukkan Ketekunan mempunyai rata-rata 2,8 dan berada pada kategori Sangat Tinggi. Adapun yang mencapai kategori Sangat Tinggi diraih oleh tujuh anak dan satu anak dengan kategori tinggi.

Bila digambarkan dalam bentuk diagram, maka aspek menunjukkan ketekunan dapat disajikan seperti berikut.



Gambar 1. Diagram Aspek Menunjukkan Ketekunan

Pada diagram diatas menunjukkan bahwa skor tertinggi dalam aspek Menunjukkan Ketekunan yaitu AMS, FNA, MAM, MAA, NZP, RKA, TAK Sedangkan skor terendah pada aspek menunjukkan ketekunan kreatif yaitu ASM.

Dalam aspek Menunjukkan Ketekunan terdapat tiga indikator diantaranya: Menunjukkan minat yang kuat, asyik dan larut dalam kegiatan bermain peran serta berpikir dan bekerja sendiri. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya kegiatan bermain peran yang ada di sentra bermain peran RA Al-Muttaqin. Selain itu pada aspek ini dominan anak-anak sudah hampir mencapai semua indikator. Pada penelitian dalam kegiatan bermain peran anak bermain dengan memerankan sebuah peran yang mampu menstimulus aspek Menunjukkan Ketekunan. Anak serius dalam mendalami peran dan bermain dengan penuh semangat dan antusias. Mereka dapat bertahan lama tanpa merasa bosan atau lelah. Bahkan ketika ada gangguan di sekitarnya, anak tetap fokus dan mencari cara untuk membuat peran tersebut lebih menarik. Anak juga memanfaatkan waktu sendiri untuk memainkan perannya dan menikmati aktivitas tersebut. Seperti teori Torrance (Permata Sari, 2017) bahwa ciri-ciri anak prasekolah yang kreatif yaitu mampu mempertahankan rentang perhatian yang panjang terhadap hal-hal yang memerlukan usaha kreatif.

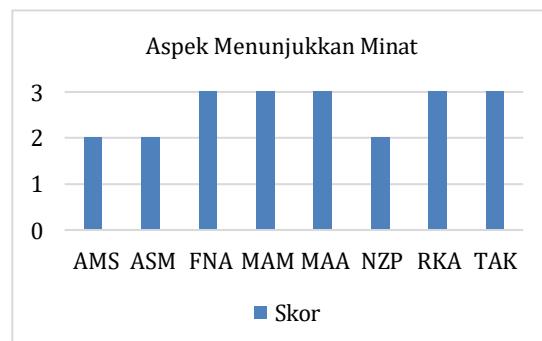
Selanjutnya hasil penelitian terhadap temuan kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun di sentra bermain peran RA Al-Muttaqin pada aspek Menunjukkan Minat berada pada kategori Sangat Tinggi yang dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 5. Rekapitulasi Skor Aspek Menunjukkan Minat

| No. | Nama | Skor | Kategori Capaian Aspek |
|-----|------|------|------------------------|
| 1. | AMS | 2 | Tinggi |
| 2. | ASM | 2 | Tinggi |

| | | | |
|-----------|-----|-----|---------------|
| 3. | FNA | 3 | Sangat Tinggi |
| 4. | MAM | 3 | Sangat Tinggi |
| 5. | MAA | 3 | Sangat Tinggi |
| 6. | NZP | 2 | Tinggi |
| 7. | RKA | 3 | Sangat Tinggi |
| 8. | TAK | 3 | Sangat Tinggi |
| Total | | 21 | |
| Rata-rata | | 2,6 | Sangat Tinggi |

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa pada aspek Menunjukkan Minat mempunyai rata-rata 2,6 dan berada pada kategori Sangat Tinggi. Diantaranya pada kategori Tinggi berjumlah tiga anak, kategori Sangat Tinggi berjumlah lima anak. Bila Digambar dalam bentuk diagram akan terlihat seperti berikut.



Gambar 2. Diagram Aspek Menunjukkan Minat

Bersumber pada diagram diatas menunjukkan bahwa skor tertinggi aspek Menunjukkan Minat yaitu FNA, MAM, MAA, RKA, TAK sedangkan persentase terendah yaitu AMS, ASM, NZP.

Dalam aspek Menunjukkan Minat terdapat tiga indikator diantaranya: Menunjukkan rasa ingin tahu, menunjukkan perasaan positif ketika melakukan kegiatan kreatif serta berkolaborasi dan berbagi dengan temannya. Dalam indikator berkolaborasi dan berbagi dengan temannya ada beberapa anak yang belum muncul yaitu AMS, ASM

dan NZP. AMS dan ASM kurang aktif dalam berkomunikasi saat bermain peran, sehingga sulit untuk mengajak berkolaborasi dalam mengembangkan cerita atau karakter. Sementara NZP, cenderung bermain peran secara terbatas dengan satu teman saja, maka dari itu, NZP lebih banyak menerima ide daripada mengembangkan cerita bersama. Namun pada keseluruhan dalam aspek Menunjukkan Minat di sentra bermain peran rata-rata sudah berkembang dengan baik dan berada pada kategori Sangat Tinggi.

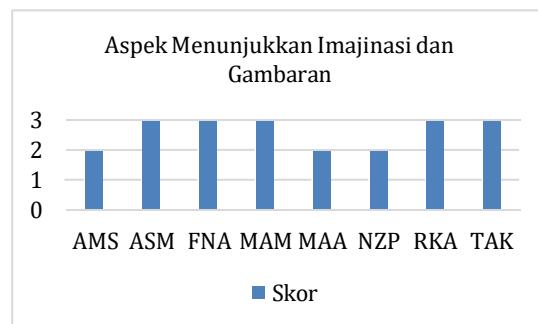
Selanjutnya hasil penelitian terhadap temuan kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun di sentra bermain peran RA Al-Muttaqin pada aspek Menunjukkan Imajinasi Dan Gambaran berada pada kategori Sangat Tinggi yang dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 6. Rekapitulasi Skor Aspek Menunjukkan Imajinasi dan Gambaran

| No. | Nama | Skor | Kategori Capaian Aspek |
|-----------|------|------|------------------------|
| 1. | AMS | 2 | Tinggi |
| 2. | ASM | 3 | Sangat Tinggi |
| 3. | FNA | 3 | Sangat Tinggi |
| 4. | MAM | 3 | Sangat Tinggi |
| 5. | MAA | 2 | Tinggi |
| 6. | NZP | 2 | Tinggi |
| 7. | RKA | 3 | Sangat Tinggi |
| 8. | TAK | 3 | Sangat Tinggi |
| Total | | 21 | |
| Rata-rata | | 2,6 | Sangat Tinggi |

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa pada aspek Menunjukkan Imajinasi Dan Gambaran mempunyai rata-rata 2,6 dan berada pada kategori Sangat Tinggi. Dari delapan anak diatas diantaranya tiga anak

berada pada kategori Tinggi, dan lima anak berada pada kategori Sangat Tinggi. Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam bentuk diagram aspek Menunjukkan Imajinasi dan Gambaran berikut.



Gambar 3. Diagram Aspek Menunjukkan Imajinasi dan Gambaran

Pada diagram diatas menunjukkan bahwa skor tertinggi pada aspek menunjukkan imajinasi dan gambaran yaitu ASM, FNA, MAM, RKA, TAK FNA dan skor terendah yaitu AMS, MAA dan NZP.

Dalam aspek menunjukkan imajinasi dan gambaran terdapat tiga indikator diantaranya: Menggunakan bahan dan ide dengan cara yang orisinal, melihat hal-hal yang ada dengan cara-cara baru serta menghubungkan pengalaman masa lalu dengan hal-hal baru yang belum diketahui. Walaupun dari hasil rata-rata aspek Menunjukkan Imajinasi Dan Gambaran berada pada kategori Sangat Tinggi, masih ada anak yang belum berkembang secara optimal yaitu pada indikator melihat hal-hal yang ada dengan cara-cara baru. Hal tersebut jika dilihat saat observasi dipengaruhi dari kurangnya imajinasi anak saat bermain peran sehingga anak kurang dalam menciptakan hal-hal yang ada dengan cara yang baru, seperti yang dikemukakan oleh (Permata Sari, 2017) bahwa seorang anak disebut kreatif jika menunjukkan imajinasi saat bermain peran. Maka dari itu, meskipun sentra bermain peran dapat mengembangkan kreativitas, beberapa faktor pendukung lainnya juga harus mendukung guna meningkatkan kreativitas anak.

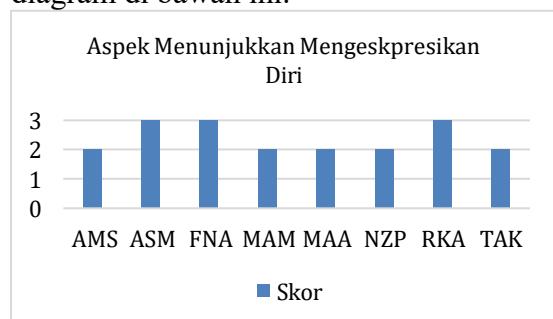
Selanjutnya hasil penelitian terhadap temuan kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun di sentra bermain peran RA Al-

Muttaqin pada aspek Mengekspresikan Diri berada pada kategori Tinggi yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Rekapitulasi Skor Aspek Mengekspresikan Diri

| No. | Nama | Skor | Kategori Capaian Aspek |
|-----------|------|------|------------------------|
| 1. | AMS | 2 | Tinggi |
| 2. | ASM | 3 | Sangat Tinggi |
| 3. | FNA | 3 | Sangat Tinggi |
| 4. | MAM | 2 | Tinggi |
| 5. | MAA | 2 | Tinggi |
| 6. | NZP | 2 | Tinggi |
| 7. | RKA | 3 | Sangat Tinggi |
| 8. | TAK | 2 | Tinggi |
| Total | | 19 | |
| Rata-rata | | 2,3 | Tinggi |

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa pada aspek Mengekspresikan Diri mempunyai rata-rata 2,3 dan berada pada kategori Tinggi. Diantaranya pada kategori Tinggi berjumlah lima anak, kategori Sangat Tinggi berjumlah tiga anak. Bila dipersentasekan akan terlihat seperti diagram di bawah ini.



Gambar 4. Diagram Aspek Menunjukkan Mengekspresikan Diri

Pada diagram diatas menunjukkan bahwa skor tertinggi dalam aspek Mengekspresikan Diri yaitu ASM, FNA dan RKA dengan skor tiga. Sedangkan skor terendah yaitu AMS, MAM, MAA, NZP dan TAK dengan skor dua.

Dalam Aspek Mengekspresikan Diri terdapat tiga indikator diantaranya: Mengekspresikan diri melalui musik atau gerakan, menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru serta fleksibel dalam mengekspresikan konsep, ide, perasaan. Walaupun dari hasil rata-rata aspek Mengekspresikan Diri berada pada kategori Tinggi, masih ada anak yang belum berkembang secara optimal yaitu pada indikator mengekspresikan diri melalui musik. Hal tersebut jika dilihat saat observasi dipengaruhi dari keterbatasan keterampilan, anak mungkin belum memiliki keterampilan musik yang cukup untuk merasa nyaman mengekspresikan diri melalui musik. Dalam aspek ini anak sudah bisa menciptakan aturan baru atau mengubah aturan permainan yang ada untuk membuat cerita lebih menarik, serta menyesuaikan adegan atau dialog berdasarkan reaksi teman-temannya saat bermain. Hal ini sejalan dengan teori Guilford (Fakhriyani, 2016) yang mengemukakan ciri-ciri anak kreatif dalam aptitude atau ciri yang berhubungan dengan proses berpikir salah satunya yaitu *elaboration* (penguraian), dimana ciri ini mengacu pada kemampuan mendekripsikan aspek subjek, ide atau situasi dengan detail yang menarik.

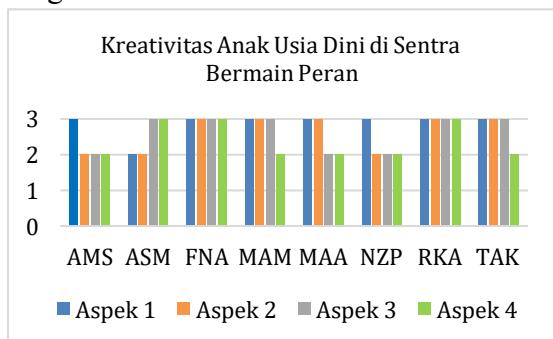
Dari hasil penelitian terhadap temuan kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun di sentra bermain peran RA Al-Muttaqin secara umum bahwa anak yang berada pada kategori Sangat Tinggi berjumlah enam anak dan kategori Tinggi berjumlah dua anak. Adapun untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. Rekapitulasi Kreativitas Anak di Sentra Bermain Peran

| No. | Nama | Jumlah Skor | Kategori |
|-----|------|-------------|---------------|
| 1. | AMS | 9 | Tinggi |
| 2. | ASM | 10 | Sangat Tinggi |
| 3. | FNA | 12 | Sangat Tinggi |

| | | | |
|-----------|-----|------|---------------|
| 4. | MAM | 11 | Sangat Tinggi |
| 5. | MAA | 10 | Sangat Tinggi |
| 6. | NZP | 9 | Tinggi |
| 7. | RKA | 12 | Sangat Tinggi |
| 8. | TAK | 11 | Sangat Tinggi |
| Total | | 84 | |
| Rata-rata | | 10,5 | Sangat Tinggi |

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun di Sentra Bermain Peran RA Al-Muttaqin mempunyai rata-rata 10,5 dan berada pada kategori Sangat Tinggi. Diantaranya AMS, FNA, MAM, MAA, RKA, dan TAK pada kategori Sangat Tinggi serta AMS dan NZP berada pada kategori pada kategori Tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 5. Diagram Kreativitas Anak di Sentra Bermain Peran

Keterangan:

- Aspek 1: Menunjukkan Ketekunan
- Aspek 2: Menunjukkan Minat
- Aspek 3: Menunjukkan Imajinasi dan Gambaran
- Aspek 4: Mengekspresikan Diri

Dari keempat aspek pada kreativitas anak di sentra bermain peran yang diteliti, dilihat dari diagram bahwa aspek tertinggi yaitu aspek Menunjukkan Ketekunan, hal tersebut sudah dapat dilihat rata-rata anak mencapai skor tiga yang terdiri dari tujuh orang anak dengan kategori Sangat Tinggi, sedangkan aspek terendah didominasi pada

aspek Mengekspresikan Diri dengan tiga orang anak mendapat skor tiga dengan kategori Sangat Tinggi, dan lima orang anak mendapat skor dua dengan kategori Tinggi. Hal tersebut bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti stimulasi yang diberikan pada anak dalam pengembangan kreativitas baik itu dari orang tua maupun lingkungan sekolah. Stimulasi yang dapat dilakukan dalam keluarga misalnya memberi ruang dan waktu yang cukup untuk mengembangkan kreativitasnya dengan bermain secara bebas, yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi ide-ide dan bereksperimen dengan kreativitasnya sendiri. Menurut Hughes (Saripah, 2023) mengungkapkan manfaat bermain peran salah satunya yaitu memfasilitasi pengekspresian peran, maksudnya aktivitas sehari-hari anak dapat dimasukkan ke dalam materi bermain peran dengan memperkenalkan tugas-tugas yang seharusnya dilakukan di rumah. Selain itu, kegiatan yang bisa mengembangkan kreativitas anak salah satunya adalah bermain peran. Seperti (Susanto, 2017) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat mengekspresikan kreativitasnya dengan berbagai cara, salah satunya dengan bermain peran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa bermain peran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kreativitas anak usia dini di RA Al-Muttaqin. Temuan ini mengungkap bahwa anak-anak menunjukkan tingkat kreativitas yang sangat tinggi dalam aspek ketekunan, minat, imajinasi dan gambaran, serta tinggi dalam aspek mengekspresikan diri. Hal ini menegaskan bahwa bermain peran tidak hanya sebagai aktivitas yang menyenangkan tetapi juga memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan kreatif anak usia dini. Rekomendasi peneliti mencakup peningkatan dalam pendalamannya

metode bermain peran di lingkungan pendidikan, inovasi dalam penyusunan skenario pembelajaran yang menarik, serta keterlibatan orang tua dalam mendukung dan mendorong kreativitas anak di rumah. Dengan demikian, upaya kolaboratif antara sekolah dan keluarga diharapkan dapat secara holistik memperkaya pengalaman belajar anak-anak dan meningkatkan kualitas pendidikan mereka secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu terlaksananya penelitian ini salah satunya kepada RA Al-Muttaqin karena telah berkenan dan memfasilitasi peneliti dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200.

Permata Sari, R. (2017). *Kreativitas Bermain Anak Usia Dini*. 1–27.

Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. CV. Budi Utama.

Saripah. (2023). *Bentuk Pengembangan Kemampuan Seni Anak Usia Dini*. PT Mafy Media Literasi Indonesia.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Kencana.

Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. PT Bumi Aksara.