



Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Volume 2 Nomor 2 Desember 2022, Pages 9-20

ISSN: 2830-5868 (Online); ISSN: 2614-7831 (Printed);

Journal Homepage: <http://ejournal.stit-alkifayahriau.ac.id/index.php/arraihanah>



Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Seni Anak Usia Dini

Ai Ismi Rahmayanti¹, Aam Kurnia², Nano Nurdiansah³

Article Info

Abstract

Keywords:

Role Playing;
Classroom action
research;
Early Childhood
Arts;

The results of initial observations made with group B children at RA Nurul Amal showed that the children's artistic development was not optimal, this proved that the teacher only focused on coloring or drawing activities. Therefore, the children were less interested in other artistic activities. The aim of the study is to determine the development of children's art before and after the application of the roleplaying method. The type of research is Classroom Action Research (CAR) with the Kemis and Mc Taggat model approach which consisted of two cycles where each cycle has several stages such as: planning, implementation or action, observation or observation and reflection. Data collection techniques in this study use observation, documentation and performance. The results showed that the development of children's art before the implementation of the roleplaying method obtained an average value of 59. The process of implementing the roleplaying method in each cycle; Teacher activity in cycle I was 69% and in cycle II was 96%. Children's activity in cycle I was 83% good and in cycle II was 98%. The development of children's art after the implementation of the play method, the first cycle has an average value of 69, the second cycle is 85 with. It can be concluded that the roleplaying method is proven to improve children's artistic development at RA Nurul Amal. Thus, the hypothesis proposed of this study is accepted.

Kata kunci:

Bermain Peran;
Penelitian
Tindakan Kelas;
Seni Anak Usia
Dini;

Abstrak

Hasil observasi awal yang dilakuakn pada anak kelompok B di RA Nurul Amal terlihat perkembangan seni anak belum optimal, hal ini terbukti guru hanya berfokus pada kegiatan mewarnai atau menggambar, sehingga anak kurang tertarik dengan kegiatan seni lainnya. Tujuan penelitian untuk mengetahui perkembangan seni anak sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran. Jenis penelitian yaitu jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan model Kemis dan Mc Taggat yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklusnya memiliki beberapa tahapan seperti: perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi, Teknik pengumpulan data dalam penelitian

¹ UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia
Email: aiismirahma@gmail.com

² UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia
Email: aamkurnia@uinsgd.ac.id

³ UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia
Email: nanonurdiasah@uinsgd.ac.id

ini menggunakan observasi, dokumentasi dan unjuk kerja. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan seni anak sebelum pelaksanaan metode bermain peran diperoleh nilai rata-rata sebesar 59. Proses pelaksanaan metode bermain peran pada setiap siklusnya; Aktivitas guru pada siklus I sebesar 69% dan pada siklus II sebesar 96%. Aktivitas anak pada siklus I sebesar 83% baik dan pada siklus II sebesar 98%. Perkembangan seni anak setelah pelaksanaan metode bermain, siklus I nilai rata-ratanya sebesar 69, siklus II sebesar 85 dengan. Dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan perkembangan seni anak di RA Nurul Amal, maka hipotesis yang diajukan diterima.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-kanak (TK) bertujuan untuk membantu berbagai potensi, perkembangan yang dimiliki oleh anak baik fisik maupun psikis seperti fisik motorik, bahasa, seni, sosial emosional, serta agama dan moral. Pada masa ini disebut juga masa keemasan atau *golden age* dimana anak sangat cepat dalam menerima informasi atau rangsangan yang diberikan orang tua maupun pendidik dari usia nol sampai enam tahun (Sujiono, 2013).

Salah satu dari keterampilan atau perkembangan yang dapat dirangsang pada anak adalah perkembangan seni, seni merupakan hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikiran untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan lainnya (Kasta, 2019). Menurut pendapat (Rizali, 2012) mengungkapkan bahwa, seni merupakan fitrah manusia yang dianugerahkan Allah SWT untuk suatu kegiatan yang melibatkan kemampuan kreatif dalam mengungkapkan keindahan, menjadi salah satu unsur kebudayaan, kebenaran dan kebaikan.

Seperti halnya bermain bebas, anak-anak harus memiliki kebebasan untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam seni, baik seni tari, musik, drama atau seni visual. Selain itu, karena bayi, balita, dan anak kecil semuanya berada dalam periode perkembangan yang berbeda, seni memberikan setiap tahap kesempatan untuk memajukan pengembangan holistik dan pembelajaran seni mereka sambil juga mendorong individualitas mereka. Pendidikan seni harus mendorong perkembangan holistik dalam budaya yang peka dan lingkungan eksploratif, memberikan dukungan terbimbing jika diperlukan sambil juga menemukan dan membina apa yang ditemukan peserta didik secara estetika menyenangkan. Berpartisipasi dalam seni memainkan peran penting dalam cara seorang anak memahami lingkungan mereka, dunia mereka, dan akhirnya, diri mereka sendiri (Ray, 2019).

Seperti halnya yang di kemukakan oleh (Citrowo & Mayar, 2019) Kemampuan seni pada anak dapat dilatih dan dikembangkan melalui berbagai kegiatan dan rangsangan secara terus menerus. Berbagai metode atau cara yang dapat meningkatkan perkembangan seni pada anak dengan kegiatan yang menyenangkan seperti bermain, karena pada dasarnya bermain merupakan dunia anak, melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi, menemukan, dan mengekspresikan perasaannya.

Salah satu dari sekian banyaknya metode dalam meningkatkan perkembangan seni anak yaitu dengan bermain peran. Manik, (2019) mengatakan bahwa bermain peran merupakan salah satu model atau metode yang bisa digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Ide utama bermain peran ialah untuk menjadi sosok individu yang diperankannya agar memperoleh pemahaman peran tersebut dan motivasi yang berkaitan. Menurut Yaumi & Ibrahim, (2013) Bermain atau teknik bermain peran (akting) merupakan unsur penting dalam seni bermain bagi anak usia dini dan para pemain. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Dekdikbud bahwa bermain peran yaitu memerankan seseorang atau benda di sekitar anak yang memiliki tujuan berkembangnya daya khayal atau imajinasi dari penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan (Guniarti, 2010).

Piaget mengatakan bahwa dimulainya anak bermain peran yaitu saat melakukan tindakan yang tidak bisa diterapkan dalam kehidupan nyata. Misalnya, seorang anak yang mengaduk-aduk pasir dalam mangkuk dengan sendok dan pura-pura makan dengan mengulang-ngulang ingatan yang menyenangkan, seperti melihat susu dan meminumkannya pada boneka (Anisyah, 2020).

Sejalan dengan pemaparan diatas bahwasanya metode bermain peran mempunyai berbagai kelebihan sebagaimana yang dikemukakan oleh suparman yang dikutip oleh Halida (2011), yaitu: (1) Bermain peran adalah suatu bentuk kreativitas bagi setiap anak yang meningkatkan daya imajinasinya, (2) Dengan bermain peran, anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru sangat menyenangkan sehingga mereka dapat mentransfer minat kreatif mereka ke situasi di luar dunia bermain peran.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui pengamatan guru terhadap perkembangan seni anak di RA Nurul Amal bahwa Perkembangan seni anak kurang berkembang hal ini dikarenakan guru hanya berfokus pada kegiatan mewarnai atau menggambar, sehingga anak kurang tertarik dengan kegiatan seni lainnya. Oleh karena itu, melalui implementasi metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan perkembangan seni anak di RA Nurul Amal.

Berikut beberapa indikator dalam perkembangan seni menurut (Kemendikbud, 2014). (1) Anak bernyanyi sesuai irama, (2) Anak menggambar dengan berbagai media baik secara bebas atau dengan media yang sudah disediakan, (3) Dapat menggunakan media sesuai kegunaanya, (4) Mengekspresikan gerakan baik mengikuti irama musik atau sesuai imajinasinya, (5) Bermain peran dengan menunjukkan perasaanya dan imajinasinya, (6) Membuat karya seni.

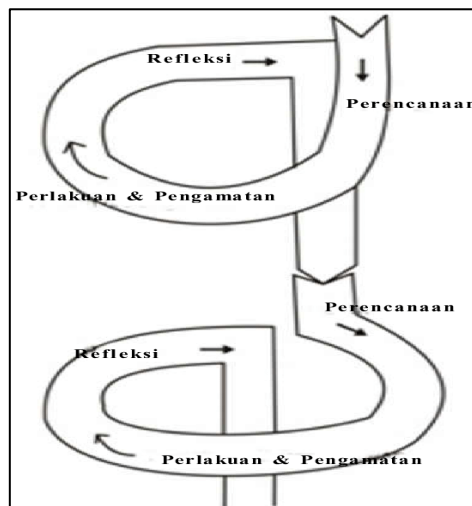
METODE

Pendekatan yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif atau gabungan (*mixed methods*), adapun pendekatan kuantitatif yang dilakukan peneliti untuk memperoleh hasil dari setiap data observasi meningkatkan perkembangan seni anak melalui metode bermain peran, sedangkan untuk pendekatan kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran.

Dalam penerapan pendekatan gabungan kualitatif dan kuantitatif peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

merupakan penjelasan sebab akibat serta terjadinya pelakuan yang diberikan oleh guru dari awal hingga akhir terhadap anak atau peserta didik, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki tujuan dimana untuk memperbaiki mutu praktik dalam proses pembelajaran serta perilaku siswa dikelas.

Penelitian tindakan kelas secara prosedur biasanya meliputi beberapa siklus yang disesuaikan dengan tingkat permasalahan yang akan dipecahkan, dalam penelitian tindakan kelas peneliti memecahkan masalah yang ada di RA Nurul Amal melalui dua siklus dengan beberapa tahapan dari masing-masing siklus sesuai dengan pedoman menurut McTaggart berikut penjelasannya: (1) Rencana; suatu perencanaan / konsep yang akan dilakukannya suatu tindakan yang bertujuan untuk memperbaiki atau mengubah perilaku dan sikap sebagai solusi (2) Tindakan; pelaksanaan dari rencana yang sudah di susun oleh guru atau peneliti yang bertujuan untuk mendapatkan perbaikan, peningkatan yang diinginkan. (3) Observasi; setelah tindakan dilaksanakan maka selanjutnya yaitu guru atau peneliti mengamati hasil atau dampak yang terjadi setelah pelaksanaan dari tindakannya tersebut (4) Refleksi; mengkaji, melihat dan memperpertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan. Peneliti atau guru dapat melakukan revisi atau perbaikan terhadap rencana awal. Berikut gambar langkah-langkah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK).



Gambar 1. Rancangan PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi yang dilakukan secara langsung untuk mengamati aktivitas guru dan anak selama proses pembelajaran berlangsung instrument lembar observasi aktivitas anak dan guru yang berisi kegiatan yang harus dilakukan oleh anak serta guru sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang sudah disusun, dokumentasi digunakan peneliti berupa foto, catatan atau video untuk merekam atau mengamati kegiatan dalam setiap siklus ketika pelaksanaan permainan engklek yang dilakukan oleh anak serta hal-hal yang berupa catatan, buku agenda, dan arsip administrasi sekolah yang berhubungan dengan penelitian dan unjuk kerjadigunakan sebagai instrument lembar kerja anak yang harus dilakukan untuk meningkatkan perkembangan seni anak melalui metode bermain peran. Teknik analisis data yang digunakan peneliti terbagi menjadi dua yakni:

1. Analisis hasil observasi

Analisis pengamatan atau hasil observasi digunakan untuk menjawab rumusan masalah mengenai implementasi metode bermain peran dalam meningkatkan perkembangan seni anak di kelompok B RA Nurul Amal , serta aktivitas anak dan guru selama kegiatan bermain peran menggunakan data berupa hasil lembarobservasi yang dianalisis menggunakan data deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan aktivitas yang dilakukan selama peroses belajar mengajar dengan menggunakan rumus:

a. Analisis data hasil aktivitas guru

$$\text{Aktivitas Guru dalam KBM} = \frac{\text{jumlah skor guru}}{\text{jumlah Item Indikator}} \times 100$$

b. Analisis data hasil aktivitas anak

$$\text{Aktivitas anak dalam KBM} = \frac{\text{jumlah skor siswa}}{\text{jumlah Item Indikator}} \times 100$$

Setelah diperoleh jumlah aktivitas anak dan guru kemudian dihitung nilai rata-ratanya melalui rumus:

$$X = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum fx$ = Jumlah nilai anak

N = Jumlah anak

Setelah diperoleh hasil aktivitas anak dan guru maka dapat di interpretasikan persentase ke dalam tabel skala kualifikasi berikut:

Tabel 1. Skala Kualifikasi Penilaian

Tingkat penguasaan	Predikat
86-100 %	Sangat Baik
76-85%	Baik
60-75%	Cukup
55-59%	Kurang
≤ 54%	Kurang sekali

2. Analisis unjuk kerja

Untuk mengetahui hasil dari perkembangan seni peserta didik dapat menggunakan rumus berikut:

$$\text{Perkembangan Seni} = \frac{\text{jumlah skor yang dicapai siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Setelah diperoleh skor perkembangan seni setiap anak, kemudiandihitung nilai rata-ratanya melalui rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

ΣX : Jumlah nilai seluruh anak
N : Jumlah anak

Setelah diperoleh nilai dari setiap anak, kemudian interpretasikan pada skala.

Tabel 2. Interpretasi Skala Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Tingkat penguasaan	Kriteria
1.	0-49	Gagal
2.	50-59	Kurang
3.	60-69	Cukup
4.	70-79	Baik
5	80-100	Sangat Baik

(Syah, 2009)

Penelitian ini dilaksanakan di RA Nurul Amal yang beralamat di Kp. Sukamulya RT.02 RW.13, Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten. Bandung. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan selesai tahun ajaran 2021/2022 di kelompok B

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perkembangan seni anak sebelum pelaksanaan bermain peran di kelompok B usia 5-6 tahun RA Nurul Amal yaitu disimpulkan bahwa perkembangan seni yang dimiliki peserta didik kelompok B di RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi mendapat nilai 59 dengan kriteria kurang, pada pra siklus terdapat 7 orang yang termasuk dalam kriteria kurang, sebanyak 5 orang termasuk dalam kriteria cukup. Maka berdasarkan permasalahan pada kegiatan pra siklus atau pra tindakan peneliti berdiskusi dengan guru untuk melakukan upaya perbaikan agar perkembangan seni peserta didik meningkat, dengan menerapkan metode atau pendekatan yang tepat dan diharapkan perkembangan peserta didik meningkat.

Berikut merupakan pelaksanaan kegiatan metode bermain peran pada setiap siklusnya di Kelompok B RA Nurul Amal. Untuk mengetahui perkembangan setiap siklus baik guru maupun peserta didik peneliti melakukan observasi aktivitas guru dan aktivitas anak yang terdiri dari dua tindakan pada setiap siklusnya.

Tabel 3. Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

no	siklus	Guru/siswa	Nilai rata rata
1	I	Guru	69%
2	I	Siswa	83%
3	II	Guru	95%
4	II	Siswa	98%

Dari setiap siklusnya aktivitas atau kegiatan belajar mengajar guru maupun peserta didik meningkat yakni pada siklus satu tindakan satu untuk aktivitas guru memperoleh hasil 64% dan untuk tindakan dua 73% sedangkan untuk aktivitas peserta didik pada tindakan pertama memperoleh hasil 78% dan tindakan kedua memperoleh hasil 87%. Selanjutnya dilaksanakan siklus dua dengan dua tindakan tindakan pertama untuk aktivitas guru mendapat hasil sebanyak 91% dan untuk tindakan kedua

menghasilkan rata rata sebanyak 100%. Untuk aktivitas peserta didik pada siklus kedua tindakan pertama mendapatkan nilai rata rata sebanyak 96% dan untuk tindakan kedua

No	Tindakan	Hasil Unjuk Kerja
1	Tindakan Pertama	64
2	Tindakan Kedua	75
	Rata-Rata	69

memperoleh rata rata sebanyak 99%.

Proses pelaksanaan metode bermain peran dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan setiap siklusnya mempunyai dua tindakan, peneliti melakukan unjuk kerja kepada peserta didik untuk mengetahui perkembangan seni anak usia dini melalui metode bermain peran yakni dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hsil Unjuk Kerja Siklus I

Dengan demikian perkembangan seni peserta didik melalui bermain peran pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 69 dengan kriteria Cukup karena berada pada interval 60-69. Untuk siklus dua dapat dilihat pada tabel dibawah

Tabel 5. Hsil Unjuk Kerja Siklus II

No	Tindakan	Hasil Unjuk Kerja
1	Tindakan Pertama	82
2	Tindakan Kedua	89
	Rata-Rata	85

Berdasarkan tabel 4. 21 rata-rata perkembangan seni peserta didik melalui bermain peran pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 85 dengan kriteria sangat baik karena berada pada interval 80-100.

PEMBAHASAN

1. Perkembangan seni anak sebelum pelaksanaan bermain peran di kelompok B uisa 5-6 tahun RA Nurul Amal

Penelitian implementasi bermain peran dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini di kelompok B uisa 5-6 tahun RA Nurul Amal telah selesai dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yaitu siklus I dan Siklus II, setiap siklus terdiri dari dua tindakan dengan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Perkembangan seni peserta didik di kelompok B usia 5-6 tahun RA nurul Amal sebelum pelaksanaan metode bermain peran dirasa belum maksimal. Maka, untuk mengetahui sejauh mana perkembangan peserta didik, peneliti menggunakan metode bermain peran untuk melihat perkembangan seni di RA Nurul Amal. Sebelum pelaksanaan tindakan setiap siklus peneliti melaksanakan observasi kepada peserta didik dan guru agar mengetahui sejauh mana guru memantau peserta didik dalam mengembangkan perkembangan seni peserta didiknya, begitu pula kepada peserta

didik, peneliti melaksanakan observasi agar mengetahui perkembangan setiap peserta didik yang terdiri dari 12 orang.

Kondisi awal perkembangan peserta didik di RA Nurul Amal berada pada kategori kurang disebabkan pembelajaran untuk perkembangan seni kebanyakan guru hanya memberikan pengajaran melalui lembar kerja yang menyebabkan peserta didik tidak bisa mengeksplor dirinya sendiri, sedangkan seni merupakan kegiatan yang membutuhkan imajinasi, kreativitas, kepercayaan diri untuk memberikan hasil pembelajaran perkembangan yang optimal, oleh karena itu guru harus memberikan metode yang berbeda agar perkembangan seni peserta didik didiknya lebih optimal. Salah satu metode dalam meningkatkan perkembangan seni anak usia dini yaitu dengan kegiatan bermain peran atau *role playing* seperti yang dikatakan Surajiyo, (2015) seni merupakan suatu rangkaian kegiatan manusia yang selalu menciptakan realitas baru, sesuatu apa pun baik dengan lukisan, pahatan, lagu, tarian, musik, pementasan teater, puisi, dan sebagainya.

2. Implementasi metode bermain peran dalam meningkatkan perkembangan seni anak di kelompok B usia 5-6 tahun RA Nurul Amal tahun pada setiap siklus

a. Aktivitas guru dan peserta didik pada siklus I

Berdasarkan grafik presentase aktivitas guru selama pembelajaran melalui bermain peran dalam meningkatkan perkembangan seni peserta didik pada siklus I diperoleh sebesar 68% terlaksana dan 32% tidak terlaksana. Sedangkan untuk aktivitas peserta didik selama pembelajaran melalui bermain peran dalam meningkatkan perkembangan seni peserta didik pada siklus I diperoleh sebesar 83% terlaksana dan 17% tidak terlaksana termasuk dalam kategori berkembang sangat baik.

Tingkat keterampilan pada siklus I belum maksimal dikarenakan guru dan peserta didik belum terbiasa dengan metode bermain peran, sehingga masih banyak peserta didik yang belum mengerti aturan bermain peran yang mengakibatkan hambatan bagi guru maka dari itu diperlukan tindakan selanjutnya pada siklus II agar aktivitas guru maupun peserta didik menjadi maksimal.

b. Aktivitas guru dan peserta didik pada siklus II

Berdasarkan presentase aktivitas guru selama pembelajaran melalui bermain peran dalam meningkatkan perkembangan seni peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan sehingga diperoleh sebesar 96% terlaksana dan 4% tidak terlaksana. Dengan presentase sebesar itu dapat menunjukkan bahwa ketercapaian aktivitas guru pada siklus II sudah dikatakan maksimal dengan melihat presentase yang didapat.

Sedangkan untuk aktivitas peserta didik siklus II pada kegiatan bermain peran mengalami peningkatan yaitu 98% terlaksana dan 2% tidak terlaksana yang termasuk dalam kategori berkembang sangat baik. Oleh karena itu aktivitas peserta didik cukup dilakukan sampai tindakan dua siklus II.

Pada tindakan dua siklus II ini memperoleh kategori sangat baik dan juga optimal dikarenakan aktivitas peserta didik sudah berjalan dengan maksimal, faktor pendukung yang sangat penting juga yaitu peran guru dalam mengawasi, memberikan pengarahan kepada peserta didik yang sudah maksimal karena guru

semakin terbiasa dalam kegiatan bermain peran. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Mulyasa dalam Latifah, (2021) bahwa peran guru sebagai fasilitator terdiri dari 3 ukuran yaitu (1) guru membantu siswa dalam pembelajaran dengan sikap yang baik (2) memahami peserta didik melalui kegiatan dan (3) memiliki kompetensi dalam menyikapi perbedaan individual peserta didik. Guru harus mempunyai metode yang tepat seperti yang dikemukakan oleh (Sriwahyuni, 2016) bahwasannya dalam proses belajar mengajar seorang pendidik harus memiliki metode atau cara untuk mengembangkan peserta didik sesuai dengan aspek perkembangan dan tujuan yang diinginkan.

3. Perkembangan seni anak di kelompok B usia 5-6 tahun RA Nurul Amal setelah pelaksanaan metode bermain peran pada setiap siklus

Setelah kegiatan implementasi bermain peran dalam meningkatkan perkembangan seni anak di kelompok B usia 5-6 tahun RA Nurul Amal Cinunuk Cileunyi dan dilaksanakan observasi terhadap aktivitas peserta didik beserta guru lalu kegiatan unjuk kerja yang ditutup dengan refleksi untuk mengevaluasi kegiatan sebelumnya, perkembangan seni peserta didik meningkat setelah dilaksanakan kegiatan bermain peran, secara keseluruhan peserta didik mampu mengembangkan imajinasinya dalam bermain peran, mengontrol gerakan sesuai perannya, menggunakan media baik gambar atau alat peraga untuk menunjang kegiatan bermain perannya.

a. Perkembangan seni peserta didik pada siklus I

Bedasarkan analisis hitungan pada siklus I dengan dua tindakan, tindakan pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 64 dengan kriteria cukup. Sebanyak tiga peserta didik berada pada kategori kurang, delapan peserta didik berada pada kategori cukup, dan pada kategori baik sebanyak satu peserta didik. Sedangkan untuk tindakan kedua memperoleh nilai rata-rata sebesar 75 dengan kriteria baik, satu peserta didik masih berada pada kategori kurang, empat peserta didik berada pada kategori cukup, lalu sebanyak dua peserta didik berada pada kategori baik, dan lima peserta didik berada pada kategori sangat baik.

b. Perkembangan seni peserta didik pada siklus II

Bedasarkan analisis hitungan pada siklus II dengan dua tindakan, tindakan pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 82 dengan kriteria sangat baik dan terdiri dari tiga peserta didik termasuk pada kategori cukup, yang termasuk pada kategori baik sebanyak satu orang dan delapan peserta didik termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan untuk tindakan kedua memperoleh nilai rata-rata sebesar 89 dengan kriteria sangat dan terdiri dari sebanyak dua peserta didik berada pada kategori baik dan 10 peserta didik termasuk dalam kategori sangat baik.

Melihat fakta dari RA Nurul Amal maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan seni anak telah meningkat. Kegiatan bermain peran menjadi metode yang baru untuk guru dan memberikan kesan yang berbeda dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini menjadikan guru menyadari bahwa bermain peran sangatlah penting dalam meningkatkan perkembangan seni dan

tidak hanya berfokus pada metode menggambar atau mewarnai saja. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Halida, 2011) bahwa seni mempunyai daya imajinasi, kepercayaan diri, kreativitas yang tinggi sehingga bermain peran sangat tepat dalam meningkatkan seni anak maupun kreativitasnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian implementasi bermain peran dalam meningkatkan perkembangan seni anak usia dini di kelompok B usia 5-6 tahun RA Nurul Amal Desa Cununuk Kecamatan Cileunyi terdapat kesimpulan yaitu Perkembangan seni peserta didik sebelum dilaksanakan implementasi bermain peran termasuk dalam kriteria kurang. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai sebesar 59. Hasil observasi setiap aktivitas dan unjuk kerja mengalami peningkatan, Dengan demikian memperoleh kesimpulan bahwa implementasi metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan seni anak usia dini di RA Nurul Amal kelompok B usia lima sampai enam tahun.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Anisyah, N. (2020). Hakikat Bermain Peran di Sentra Main Peran pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11–22.
- Citrowo, E., & Mayar, F. (2019). Strategi Pengembangan Bakat Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3, 1207–1211.
- Guniarti, W. (2010). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Halida. (2011). Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 Tahun). *Cakrawala Pendidikan*, 9(1), 27–34.
- Hayati, T. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Insan Mandiri.
- Kasta, A. (2019). Peningkatan Kreativitas Seni Anak Melalui Kolase dengan Menggunakan Daun Pisang di TK Aisyiyah Talaok. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.29210/3003297000>
- Kemendikbud, R. (2014). Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*, 1–31.
- Latifah, L. F. (2021). Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Tari Indang. In *Digital Library*. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
- Manik, I. D. (2019). Implementasi Metode Bermain Peran Kelompok A di RA Plus Naina Kids Kecamatan Medan Area Tahun Ajaran 2018/2019. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). UIN Sumatera Utara Medan.
- Ray, D. (2019). Why Art and Creativity are at the Center of Curriculum in Early Childhood? *University of South Carolina*, 1–13.
- Rizali, N. (2012). Kedudukan Seni dalam Islam. *Jurnal Kajian Seni Budaya Islam*, 1(1), 1–8.

- Sriwahyuni, E. (2016). *Metode Pembelajaran PAUD*. Permata Bunda.
- Surajiyo. (2015). Keindahan Seni dalam Perspektif Filsafat. *Jurnal Desain, 02*(03), 161–162. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/581
- Syah, M. (2009). *Psikologi Belajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Yaumi, M., & Ibrahim, N. (2013). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan*. Dian Rakyat.