

SOSIALISASI STIMULASI KREATIFITAS PADA ANAK MENGGUNAKAN METODE PAR MELALUI ROLE PLAYING

Aan Budi Santoso¹, Dwi Gunadi², Roni Endrawan³, Alfito Widiyansyah⁴

^{1,3,4}PGSD, ² Pasca sarjana Pendidikan Jasmani

¹aan.budi2@gmail.com

Abstract

Children's creativity is a crucial element in their cognitive, social, and emotional development. In this digital era, children are often exposed to electronic media, which can limit social interactions and creative exploration. One effective method to stimulate creativity is through role-playing games. This activity allows children to imagine, collaborate, and understand various roles in a social context. This research employs the Participatory Action Research (PAR) approach, involving children, teachers, and parents to integrate role-playing into the learning process. The results show that this method can enhance children's creativity, social skills, and moral understanding, particularly through the folklore scenario of "Kancil Mencuri Timun" (The Mousedeer Steals Cucumbers). Improvements were observed in imagination, communication skills, teamwork, and children's understanding of honesty and the consequences of dishonest actions. This activity also involved teachers and parents, who became more aware of the importance of play in learning. Thus, PAR-based role-playing effectively develops children's creativity and character early on through participatory and enjoyable learning.

Keywords: children's creativity, role-playing, Participatory Action Research (PAR), social skills, moral values.

Abstrak

Kreativitas anak merupakan elemen penting dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Pada era digital ini, anak-anak sering terpapar media elektronik yang dapat membatasi interaksi sosial serta eksplorasi kreatif. Salah satu metode yang efektif dalam merangsang kreativitas adalah melalui permainan role playing. Permainan ini memungkinkan anak untuk berimajinasi, berkolaborasi, serta memahami berbagai peran dalam konteks sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang melibatkan anak, guru, dan orang tua untuk mengintegrasikan role playing dalam proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan sosial, dan pemahaman nilai moral anak, khususnya melalui skenario cerita rakyat "Kancil Mencuri Timun". Peningkatan terjadi pada aspek imajinasi, keterampilan berkomunikasi, kemampuan bekerja sama, serta pemahaman anak terhadap kejujuran dan konsekuensi tindakan. Kegiatan ini juga melibatkan guru dan orang tua, yang mulai lebih menyadari pentingnya peran permainan dalam pembelajaran. Dengan demikian, permainan role playing berbasis PAR ini efektif dalam mengembangkan kreativitas dan karakter anak sejak dini melalui pembelajaran yang partisipatif dan menyenangkan.

Kata Kunci: kreativitas anak, role playing, *Participatory Action Research* (PAR), keterampilan sosial, nilai moral.

Submitted: 2025-04-09

Revised: 2025-04-14

Accepted: 2025-04-22

Pendahuluan

Kreativitas anak merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Dalam era digital saat ini, anak-anak sering terpapar pada media elektronik yang dapat membatasi interaksi sosial dan eksplorasi kreatif. Salah satu metode yang efektif untuk merangsang kreativitas adalah melalui permainan role playing. Mulyanti (2017) menyatakan bahwa role playing adalah proses belajar yang termasuk dalam metode simulasi. Permainan ini memungkinkan anak-anak untuk berimajinasi, berkolaborasi, dan memahami berbagai peran dalam konteks sosial. Namun, belum banyak penelitian yang mendalam mengenai dampak permainan role playing terhadap stimulasi kreativitas anak, serta bagaimana metode ini dapat diintegrasikan dalam pendidikan formal dan non-formal. Kondisi Anak Saat Ini Banyak anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget, yang dapat mengurangi interaksi langsung dan kesempatan untuk berimajinasi. Menurut Winkel(2014) "belajar merupakan proses dalam diri

individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya". Hal ini berpotensi menghambat perkembangan kreativitas mereka. Sekolah sering kali terfokus pada aspek akademik dan kurang memberikan ruang untuk kegiatan yang merangsang kreativitas, seperti role playing. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih holistik dalam pendidikan yang melibatkan permainan.

Keuntungan Role Playing, Pengembangan Imajinasi, Melalui peran yang diambil, anak-anak dapat mengeksplorasi berbagai karakter dan situasi, yang merangsang imajinasi mereka. Keterampilan Sosial, Permainan ini memfasilitasi kerja sama dan komunikasi antar anak, meningkatkan kemampuan sosial dan emosional mereka. pemecahan masalah, dalam role playing, anak dihadapkan pada situasi yang membutuhkan pemecahan masalah, yang melatih kemampuan berpikir kritis.

Tantangan Implementasi, kurangnya sumber daya, Tidak semua sekolah atau lembaga pendidikan memiliki akses ke sumber daya yang diperlukan untuk menjalankan permainan role playing secara efektif.. Pendidikan Guru, Kurangnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan metode ini dapat menghambat implementasi yang optimal. Kesempatan untuk Penelitian Lebih Lanjut, Terdapat kebutuhan untuk penelitian lebih lanjut mengenai efek jangka panjang dari permainan role playing terhadap kreativitas dan perkembangan sosial anak.

Stimulasi kreativitas pada anak melalui permainan role playing dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah kurangnya interaksi sosial dan kreativitas yang diakibatkan oleh era digital. Diperlukan kerjasama antara orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan kreativitas anak melalui metode yang menyenangkan dan edukatif ini.

Solso (2008) mendefinisikan kreativitas adalah suatu aktifitas kognitif yang menghasilkan pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut kegunaannya) Berikut adalah beberapa cara untuk menstimulasi kreativitas anak melalui permainan *role playing*.

Pilih tema atau cerita yang menarik bagi anak, seperti petualangan superhero, kehidupan di hutan, atau cerita mitologi. Libatkan berbagai peran, seperti pahlawan, penjahat, hewan, atau bahkan benda mati, agar anak bisa memilih peran yang menarik minat mereka. Siapkan Lingkungan yang Mendukung, Sediakan ruang yang nyaman dan aman untuk bermain, lengkap dengan kostum, alat peraga, dan barang-barang yang dapat digunakan untuk mendukung imajinasi.

Ajak anak untuk berpartisipasi dalam menyiapkan latar belakang permainan, misalnya dengan menggambar peta atau menciptakan set panggung. Dorong Imajinasi dan Improvisasi, Jangan terlalu banyak memberi arahan; biarkan anak mengeksplorasi dan mengembangkan cerita mereka sendiri. Ajak anak untuk menjelaskan karakter dan cerita yang mereka buat, serta mendorong mereka untuk memikirkan alur dan konflik dalam permainan.

Kolaborasi dengan Teman, Ajak beberapa anak untuk bermain bersama. Kolaborasi dengan teman dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan sosial. Dorong anak untuk saling berganti peran selama permainan agar mereka bisa merasakan perspektif yang berbeda. Gunakan Alat Peraga, Sediakan kostum sederhana atau alat peraga yang bisa merangsang imajinasi, seperti topi, selimut, atau mainan. Tampilkan gambar atau video terkait tema permainan untuk memicu ide-ide baru. Ajak Diskusi Pasca-Permainan Setelah permainan, ajak anak untuk mendiskusikan pengalaman mereka. Tanyakan tentang karakter yang mereka mainkan, bagaimana mereka merasa, dan ide-ide baru yang muncul. Ajak anak untuk menggambar atau menulis cerita berdasarkan permainan yang telah dilakukan, untuk memperdalam pemahaman dan ekspresi kreativitas mereka.

Membuat Pembelajaran Menyenangkan. Dengan menggabungkan elemen permainan dalam proses belajar, anak lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran, menjadikan pengalaman

belajar lebih menyenangkan. Melalui tujuan-tujuan ini, permainan role playing tidak hanya menjadi alat untuk bersenang-senang, tetapi juga sarana yang efektif untuk perkembangan holistik anak. Adapun tujuan role playing Menurut Afifi (2017) "model role playing bertujuan untuk melatih siswa terampil menghayati peran yang diperankan dan kerja sama toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah". Untuk kegiatan role playing ini erat kaitannya dengan pembelajaran di masa sekarang yakni menggunakan kurikulum merdeka belajar dimana peserta didik diminta untuk lebih aktif dan kreatif kegiatan ini akan di laksanakan di sekolah dasar dengan tegrsehingga bisa menciptakan generasi yang cemerlng dari segala aspek. Kegiatan ini akan di lasanakan di sekolah dasar dengan memeprtimbangkan aspek aspek lain yang mengarah pada karakteristik anak usia dini.

Metode

Metode PAR dapat diartikan ke dalam tiga kata yang saling memiliki hubungan atau keterkaitan satu sama lain, yaitu peran (partisipasi), penelitian (riset), dan tindakan (aksi). Langkah-langkah dalam Metode PAR. Identifikasi Masalah. Diskusi Awal. Melibatkan orang tua, pendidik, dan anggota komunitas untuk mendiskusikan tantangan yang dihadapi anak-anak dalam hal kreativitas dan pembelajaran. Pelaksanaan Kegiatan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di SDN Sayangan, dengan melibatkan anak-anak dan guru. Bekerjasama dengan guru untuk mengintegrasikan role playing ke dalam kurikulum dan kegiatan ekstrakurikuler. Pengamatan dan Evaluasi. Pengumpulan Data. Menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner untuk mengumpulkan data tentang perubahan yang terjadi dalam kreativitas anak sebelum dan sesudah intervensi. Refleksi Bersama. Mengadakan sesi refleksi dengan anak-anak, orang tua, dan pendidik untuk mendiskusikan dampak kegiatan dan pengalaman mereka.

Hasil dan Pembahasan

kegiatan berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan diawali dengan sambutan dan pemaparan tujuan dan maksud di adakan pengabdian masyarakat di SDN Sayangan. kegiatan berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan diawali dengan sambutan dan pemaparan tujuan dan maksud di adakan pengabdian masyarakat di SDN Sayangan. Kegiatan di buka oleh ketua peneliti yakni Aan Budi s. M.Pd dan kemudian di lanjutkan dengan acara pemaparan mengenai

Pengertian Role Playing

Permainan role playing merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi kreativitas, keterampilan sosial, dan pemahaman nilai moral anak. Dalam kegiatan pendampingan ini, cerita rakyat "Kancil Mencuri Timun" dijadikan sebagai skenario utama untuk permainan peran guna membantu anak memahami konsep kejujuran dan tanggung jawab. Pendekatan Participatory Action Research (PAR) digunakan agar anak, guru, dan orang tua dapat berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan.

Kegiatan ini dilakukan dalam empat tahapan utama sesuai dengan pendekatan PAR:

1. Identifikasi Kebutuhan

Observasi awal dilakukan terhadap anak untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka mengenai nilai moral dalam cerita rakyat. Wawancara dengan guru dan orang tua untuk memahami bagaimana anak merespons pembelajaran berbasis cerita. Penyusunan skenario permainan peran berdasarkan pemahaman dan kebutuhan anak.

2. Perancangan Kegiatan Role Playing

Menentukan karakter yang dimainkan, seperti Kancil, Pak Tani, dan hewan lain di hutan. Menyediakan properti sederhana seperti topeng binatang, keranjang timun, dan latar kebun timun. Membuat variasi alur cerita agar anak dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan penyelesaian konflik. Melibatkan guru dan orang tua dalam membimbing anak dalam permainan.

3. Implementasi Permainan Role Playing

Kegiatan dilaksanakan di ruang bermain atau lapangan sekolah dengan durasi 45-60 menit per sesi. Anak-anak dibagi dalam kelompok kecil dan diberikan peran sesuai dengan cerita. Setiap kelompok diberikan kebebasan untuk mengembangkan alur cerita mereka sendiri. Guru dan fasilitator memberikan bimbingan saat anak berinteraksi dan menyelesaikan konflik cerita.

4. Evaluasi dan Refleksi

Observasi dilakukan untuk melihat perubahan dalam interaksi sosial dan pemahaman anak terhadap nilai moral. Sesi refleksi dilakukan bersama anak-anak untuk membahas pengalaman mereka selama bermain peran. Wawancara dengan guru dan orang tua untuk mengevaluasi dampak permainan terhadap perilaku anak sehari-hari. Dokumentasi hasil berupa rekaman video dan catatan observasi.

Hasil dan Dampak Kegiatan

1. Peningkatan Kreativitas dan Imajinasi

Anak lebih bebas dalam mengembangkan cerita dan dialog yang sesuai dengan peran mereka. Variasi dalam penyelesaian cerita menunjukkan pemikiran kreatif anak yang semakin berkembang.

2. Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional

Anak belajar bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan cerita. Peningkatan dalam keterampilan komunikasi, seperti berbicara dengan ekspresi dan intonasi yang tepat. Anak lebih mampu memahami perasaan dan perspektif karakter lain dalam cerita.

3. Pemahaman Nilai Moral

Anak mulai memahami pentingnya kejujuran dan konsekuensi dari tindakan curang. Diskusi setelah permainan membantu anak menginternalisasi pesan moral dengan lebih baik.

4. Keterlibatan Guru dan Orang Tua

Guru dan orang tua menjadi lebih sadar akan pentingnya metode bermain dalam pembelajaran anak. Orang tua mulai menerapkan permainan role playing di rumah sebagai sarana edukatif.

Kesimpulan

Pendampingan permainan role playing dengan cerita "Kancil Mencuri Timun" berbasis teknik PAR berhasil meningkatkan kreativitas, keterampilan sosial, dan pemahaman moral anak. Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa metode belajar berbasis permainan dapat menjadi alat efektif dalam pembentukan karakter anak sejak dini. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif, anak-anak dapat belajar lebih baik serta memiliki pemahaman moral yang lebih kuat dalam kehidupan sehari-hari.

Ucapan Terima kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak LPPM Universitas Tunas Pembangunan yang telah memberikan dukungan pendanaan untuk pelaksanaan program pengabdian ini dengan nomor kontrak 002/PK-P/LPPM-UTP/XII/2024. Bantuan yang diberikan sangat berarti dalam mendukung kelancaran kegiatan, dari tahap perencanaan hingga evaluasi. Semoga hasil dari program ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi masyarakat dan menjadi inspirasi untuk keberlanjutan kegiatan pengabdian di masa mendatang.

Daftar Pustaka

- Afifi, T. 2017. Analysis of benefits of plant cultivation producing substance sweetener (sugar) bit (Beta vulgaris, L) organic farming. MPRA (Munich Personal RePEc Archive). UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Bahri S & Futiah V. 2020. Pendampingan dan Pengembangan Manajemen Pemasaran Produk UMKM Melalui Teknologi Digital Dimasa Pandemi Covid-19. Jurnal Loyalitas Sosial. Vol 2 (2). Hal 50-70.
- Mulyanti Wida. (2017). Penggunaan Metode Role-Play Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara. Jurnal Forum Didaktik, 1(2).
- Solso, Robert. Dkk. (2008). Psikologi Kognitif Edisi Delapan. Jakarta: Erlangga.
- Winkel, W.S. (2014). Psikologi Pengajaran. Jakarta:Grasindo