



Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran

Rapiatunnisa

Klinik Terapi Tumbuh Kembang Anak, Riau, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Artikel Histori:

Diterima :

16/11/2021

Direvisi :

30/01/2022

Diterbitkan:

31/01/2022

Keywords:

*Creativity,
Role Playing,
Early Childhood*

Kata Kunci:

*Kreatif,
Bermain Peran,
Anak Usia Dini*

DOI:

<https://doi.org/10.46963/mas.h.v5i01.423>

Korespondensi

Penulis:

Rapiatunnisa
rapiatunnisa@gmail.com

ABSTRACT: Creativity in children is indicated by independence, confidence and skills in problem-solving. The pre-research confirmed there are students with immature creativity. This was seen on those who were not confident, and did not believe in self-reliance during the learning process. This study aims to determine the extent to which the role playing method can improve the creativity of early childhood at PAUD Nurul Hilal. This study belongs to classroom action research. The subjects of this study were all students of PAUD Nurul Hilal (16 students). The data were collected through the use of tests, observation sheets, and field notes. They were then analyzed by using the $P = \frac{F}{N} \times 100$ to identify the students' creativity, and the $P = \frac{\text{post rate} - \text{base rate}}{\text{base rate}} \times 100\%$ to clarify the improvement of the students' creativity. The results show the students' creativity in the pre-cycle was 24 (30%) "Not good", the cycle I was 46 (57.5%) "Sufficient", and 75 (93.75%) "Very good" in the cycle II. These infer the role playing method can improve the students' creativity of PAUD Nurul Hilal, Sub district of Batang Tuaka.

ABSTRAK: Kreativitas pada anak diindikasikan dengan kemandirian, percaya diri dan keterampilan anak memecahkan masalah. Studi pendahuluan menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak dengan perkembangan kreativitasnya belum optimal. Hal tersebut terlihat pada anak yang tidak percaya diri dan tidak mandiri saat melaksanakan tugas atau perintah pada proses pembelajaran. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana metode bermain peran dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD Nurul Hilal. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak PAUD Nurul Hilal dengan jumlah 16 anak. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes untuk melihat kreativitas anak, lembar observasi, dan lembar catatan lapangan. Data tersebut dianalisis menggunakan $P = \frac{F}{N} \times 100$ untuk melihat kreativitas anak, dan menggunakan $P = \frac{\text{post rate} - \text{base rate}}{\text{base rate}} \times 100\%$ untuk melihat peningkatan kreativitas anak sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak pada pra siklus adalah 24 (30%) "tidak baik", siklus I adalah 46 (57.5%) "cukup baik", dan 75 (93.75%) "sangat baik" pada siklus II. Berdasarkan angka tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa metode bermain dapat meningkatkan kreativitas anak PAUD Nurul Hilal Kecamatan Batang Tuaka.

Cara mensitasi artikel:

Rapiatunnisa. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(01), 17-26. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>

PENDAHULUAN

Setiap anak yang dilahirkan ke dunia telah dilengkapi dengan berbagai potensi, termasuk potensi kreatif. Meski demikian, berbagai potensi tersebut tidak akan berkembang dengan baik tanpa lingkungan yang kondusif dan bantuan dari orang dewasa sekitarnya (Mulyasa, 2017; Mulyani, 2018). Anak perlu mendapatkan pembinaan yang tepat agar dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya itu secara optimal, yang pada akhirnya diharapkan kemampuan tersebut dapat berguna bagi dirinya, keluarga dan masyarakat luas pada umumnya.

Kreativitas merupakan kemampuan anak dalam menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa karya maupun gagasan (Yulia, 2019). Seseorang dapat dikatakan kreatif apabila mampu menggabungkan apa yang sudah ada dengan gagasannya sendiri, yang nantinya akan menghasilkan sesuatu yang berbeda dan orisinal atau tidak ada sebelumnya. Oleh sebab itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini karena usia ini anak lebih mudah untuk menyerap stimulus yang merangsang kreativitas.

Kreativitas tumbuh melalui proses berpikir yang bertahap dan berkelanjutan, serta fleksibel di setiap situasi dan kondisi yang ada. Oleh karenanya, kreativitas ini dapat distimulus dengan memberikan materi yang sesuai dengan perkembangan anak dan kesempatan bagi mereka untuk belajar merespon masalah dengan banyak cara melalui permainan.

Keaktifan anak dalam hal bermain merupakan salah satu ciri kreativitas, anak usia dini belajar banyak hal Ketika sedang aktif bermain. Saat bermain, mereka mampu berinteraksi dengan teman, mengeksplorasi benda, menyanyi, melakukan koordinasi gerakan, bercerita, bahkan sampai anak mampu memecahkan masalah merupakan hal kreatif anak. Anak kreatif cirinya yaitu memiliki rasa ingin tahu yang besar, tertarik pada tantangan, tidak mudah putus asa, dan menghargai setiap karya maupun gagasan dari diri sendiri maupun orang lain.

Kreativitas anak juga didasarkan dari keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi anak. Bagi serta anak yang kreatif dan

sensitif terhadap stimulasi mereka memiliki kebebasan dan keleluasan beraktivitas. Kreativitas bagi anak hakikatnya merupakan manusia yang berpikir di dorong kefitrahannya sebagai manusia yang berpikir. Anak menjadi kreatif, karena mereka membutuhkan pemuasan dorongan emosi (Isjoni, 2011; Rachmawati & Kurniati, 2011). Namun yang paling penting kreativitas anak muncul karena anak perlu strategi untuk membangun konsep dan memecahkan masalah.

Dalam konteks anak usia dini, kreativitas sering dianggap hal yang biasa bagi orang-orang sekitar. Dalam proses kreatif anak, sesuatu yang baru bagi mereka belum tentu baru bagi orang-orang di atas usianya. Mampu memilih warna hijau pada gambar daun saja, sudah merupakan proses kreatif bagi mereka. kreativitas anak adalah kemampuan menggunakan potensi dirinya secara optimal yang meliputi potensi fisik, mental intelektual, spiritual dalam menemukan hubungan berfikir dan pekerjaan kreatif. Dengan kata lain, kemampuan menciptakan sesuatu yang baru berupa suatu produk kreatif dar hasil pemikiran atau fantasi anak.

Fantasi setiap individu telah muncul sejak dini, dan akan berkembang dalam rentang usia tiga sampai enam tahun. Fantasi dan kreativitas anak ini tidak bisa diabaikan begitu saja, diperlukan peran guru untuk memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan agar kemampuan fisik motorik, kognitif dan afektif anak dapat berkembang dengan optimal (Eriani & Dimiyati, 2019). Pada masa ini, anak banyak melakukan kegiatan bermain ada yang pura-pura menjadi petani, pedagang, dokter, guru, tentara, polisi, penyanyi dan penari. Kegiatan bermain menirukan tokoh dan benda sekitar anak dikenal dengan bermain peran (Khoerunnisa, 2015). Bermain peran juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang biasa diterapkan di PAUD.

Bermain peran merupakan sesuatu yang bersifat sandiwara dimana pemain memainkan peran tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditulis dan memainkannya untuk tujuan hiburan (Rahmalina, 2017). Bermain peran biasanya dilakukan secara spontan dalam kehidupan anak-anak, tapi ketika adanya arahan dan bimbingan dari seorang guru untuk memainkan sebuah drama yang terstruktur, merupakan pengalaman yang mengesankan bagi anak. Dalam hal ini, bisa menambah dan memperkaya pengetahuan dan kreativitas anak.

Fenomena yang ada selama ini kreativitas yang dimiliki oleh anak pada umumnya masih rendah. Hal ini dapat diketahui dengan masih banyaknya anak yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik orang lain. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat pra penelitian di PAUD Nurul Hilal, dimana daya kreativitas anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran ada sebagian anak yang melakukan kegiatan harus banyak dibantu oleh guru, sebagian anak belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, dan sebagian anak masih malu-malu saat guru meminta untuk maju kedepan kelas.

Kreativitas anak usia dini pada dasarnya dapat dikembangkan dengan berbagai cara, baik yang dilakukan oleh orangtua maupun guru disekolah (Nurani & Mayangasri, 2017). Berkaitan dengan peran guru di sekolah, khususnya di taman kanak-kanak, maka dibutuhkan berbagai pendekatan dan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak, salah satunya adalah metode bermain peran.

Metode bermain peran menjadi stimulasi yang berdampak positif bagi perkembangan kreativitas anak. Anak terbiasa berkonsentrasi pada suatu topik, berani mengembangkan kreasinya, merangsang anak untuk berpikir secara imajinatif serta bertambah perbendaharaan kata barunya. Indikator kreativitas dapat terlihat dari: 1) menunjukkan ketekunan kreatif, 2) menunjukkan minat pada kegiatan kreatif, 3) menunjukkan imajinasi dan gambaran, 4) mengekspresikan diri dengan cara yang kreatif dalam berbagai hal (Asmawati, 2014).

Terdapat beberapa karakteristik dalam bermain peran diantaranya (Khoerunnisa, 2015), yaitu: 1) Bermain peran merupakan sesuatu yang menyenangkan, 2) Memiliki nilai positif bagi anak, 3) Bersifat spontan dan bebas bagi anak untuk memilih tokoh yang diperankan, 4) Melibatkan peran aktif anak, dan 5) Memiliki hubungan sistematis dengan perkembangan kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Salah satu karakteristik bermain peran adalah sesuatu yang menyenangkan, dengan kegiatan yang menyenangkan tersebut anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang banyak baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain ataupun dengan

lingkungan sekitarnya. Dengan kegiatan bermain peran anak-anak membuat keadaan yang ia ciptakan sendiri kemudian memperbaiki kesalahan-kesalahan dengan berbagai cara kreatif yang anak temukan.

Penggunaan metode bermain peran diharapkan dapat memberikan kesempatan pada anak untuk memahami situasi kehidupan yang sebenarnya, mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, melatih motorik, serta melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu sehingga dapat bersimpati dengan lingkungan sekitar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di PAUD Nurul Hilal Kecamatan Batang Tuaka. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan tes, lembar observasi, dan catatan lapangan. Tes digunakan untuk menguji kreativitas anak dalam melaksanakan tugas dalam menyelesaikan masalah yang kemudian diobservasi. Selanjutnya, lembar observasi digunakan sebagai panduan peneliti untuk melihat pelaksanaan metode bermain yang diterapkan oleh guru kepada anak. Sementara itu, catatan lapangan digunakan sebagai instrument data pendukung yang merangkum kemungkinan atau fakta-fakta di lapangan yang tidak termuat di dalam lembar observasi.

Data yang dikumpulkan melalui instrument - instrument tersebut kemudian dianalisis menggunakan $P = \frac{F}{N} \times 100$ untuk melihat kreativitas anak, dan kemudian dianalisis kembali menggunakan $P = \frac{\text{post rate} - \text{base rate}}{\text{base rate}} \times 100\%$ untuk melihat peningkatan kreativitas anak sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode bermain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh melalui tes awal kreativitas anak PAUD Nurul Hilal, diketahui bahwa kreativitas anak masih lemah. Hal ini digambarkan pada table 1. Selain itu, terdapat beberapa anak yang belum percaya diri dan mandiri, masih terlihat malu-malu saat kegiatan berlangsung, belum menunjukkan inisiatif, dan belum mampu menggabungkan hal-hal baru dengan cara-cara baru. Sehingga perlu upaya maksimal dari guru untuk meningkatkan kreativitas anak dengan

Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran

menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, seperti menggunakan metode bermain peran.

Tabel 1. Kreativitas Anak pada Pra Siklus (sebelum mendapatkan tindakan)

No.	Indikator	Jumlah Anak	Persentase
1	Anak membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri	4	25%
2	Anak asyik dan larut dalam beberapa kegiatan	5	31,25%
3	Anak memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan sendiri	4	25%
4	Anak melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri(mempunyai inisiatif)	5	31,25 %
5	Anak menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru	6	37,5%
Jumlah		24	
Persentase		30%	

Table di atas menunjukkan bahwa kreativitas anak masih sangat rendah, yaitu berada pada angka 24 (30%) dengan kategori “**tidak baik**”. Oleh sebab itu, metode bermain peran penulis gunakan untuk meningkatkan kreativitas anak PAUD Nurul Hilal. Tindakan meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan metode bermain ini dilakukan dalam dua siklus, yakni siklus I dan siklus II.

Siklus I dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Guru menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kreativitas anak. Perlakuan (*treatment*) ini dilaksanakan pada pertemuan pertama dan kedua. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga, anak diberi serangkaian kegiatan bermain peran untuk melihat kreativitas setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*), dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Kreativitas Anak pada Siklus I

No.	Indikator	Jumlah Anak	Persentase
1	Anak membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri	10	62,5%
2	Anak asyik dan larut dalam beberapa kegiatan	8	50%
3	Anak memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan sendiri	9	56,25%
4	Anak melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri(mempunyai inisiatif)	11	68,75%
5	Anak menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru	8	50%

Jumlah	46
Persentase	57.5%

Berdasarkan table 2 di atas diketahui bahwa kreativitas anak PAUD Nurul Hilal berada pada angka 46 (57.5%) dengan kategori “**cukup baik**”. Angka ini menunjukkan progress yang positif. Artinya, kreativitas anak mulai mengalami peningkatan, yaitu sebesar 76.93%. Akan tetapi, peningkatan ini (57.5%) belum berhasil. Selain angka tersebut yang menjadi pengganjal keberhasilan dalam penelitian ini, terdapat permasalahan lain yang penulis temukan. Di antara temuan-temuan tersebut adalah: a) anak masih belum mampu tampil dengan percaya diri, b) anak masih merasa malu saat bermain peran, c) anak masih banyak diarahkan oleh guru, d) guru hanya menyediakan media sederhana, dan e) guru tidak memberi kebebasan kepada anak untuk memilih peran yang mereka inginkan. Sehingga, penulis bersama guru memutuskan untuk melanjutkan tindakan atau perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus II.

Senada dengan siklus I, siklus II juga dilaksanakan dalam tiga pertemuan, dimana pertemuan pertama dan kedua digunakan untuk memberikan *treatment* kepada anak dalam rangka meningkatkan kreativitas anak. Pada pertemuan ketiga pada siklus ini, guru menguji anak dengan beberapa aktivitas bermain peran. Hal ini dilakukan untuk melihat perkembangan atau peningkatan kreativitas yang terjadi pada anak PAUD Nurul Hilal. Kreativitas anak pada siklus II dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3. Kreativitas Anak pada Siklus II.

No.	Indikator	Jumlah Anak	Persentase
1	Anak membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri	14	87,5%
2	Anak asyik dan larut dalam beberapa kegiatan	15	93,75%
3	Anak memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan sendiri	16	100%
4	Anak melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri(mempunyai inisiatif)	15	93,75%
5	Anak menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru	15	93,75%

Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran

Jumlah	75
Persentase	93,75%

Setelah mendapatkan tindakan (*treatment*), kreativitas anak PAUD Nurul Hilal meningkat pada siklus II, yaitu 93.75% dengan kategori “**sangat baik**” (lihat table 3). Jika dibandingkan dengan kreativitas anak pada siklus I, maka hasil ini (93.75%) menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu sebesar 63.04%. Meski demikian, permasalahan lain mengemuka, seperti anak tidak mau mengantri dan kelas menjadi lebih tidak terkontrol. Dengan peningkatan kreativitas tersebut, penulis bersama guru memutuskan untuk tidak melanjutkan tindakan berikutnya pada siklus selanjutnya meskipun permasalahan lain mengemuka. Hal ini dilakukan karena angka tersebut sudah mencapai indikator ketuntasan dalam penelitian ini, dan permasalahan lain tersebut tidak menjadi focus dalam penelitian ini.

Kreativitas anak PAUD Nurul Hilal pada pra siklus, siklus I, dan siklus II digambarkan pada table 4 berikut.

Tabel 4. Kreativitas Anak pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Indikator	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
1	Anak membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri	4	25%	10	62,5%	14	87,5%
2	Anak asyik dan larut dalam beberapa kegiatan	5	31,25%	8	50%	15	93,75%
3	Anak memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan sendiri	4	25%	9	56,25%	16	100%
4	Anak melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri(mempunyai inisiatif)	5	31,25 %	11	68,75%	15	93,75%
5	Anak menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru	6	37,5%	8	50%	15	93,75%
Jumlah		24		46		75	
Persentase		30%		57.5%		93,75%	

Selain dapat meningkatkan kreativitas, metode bermain peran juga dapat menstimulasi kecerdasan interpersonal, kemampuan berbicara, dan percaya diri anak (Juniarti & Jumiatin, 2018; Khoerunnisa, 2015; Amelia & Marsella, 2018). Penggunaan beberapa metode pembelajaran dapat

digunakan untuk menarik perhatian, minat, dan perkembangan kreativitas anak usia dini.

Kreativitas penting bagi anak usia dini, karena kreativitas membuat manusia lebih produktif dan meningkatkan kualitas hidup serta dapat mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah masalah. Penting menjadi kreatif karena memungkinkan anak menyelesaikan masalah dan menjadikan masalah bukan sebagai hambatan tambahan tetapi sebagai tantangan. Karakteristik kreativitas anak usia dini sangat beragam, dimulai dari ketertarikan anak pada kegiatan-kegiatan kreatif, rasa ingin tahu yang besar terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, berani mencoba, fleksibel pada setiap situasi, dan percaya diri dengan kemampuannya (Yulia, 2019). Jika semua ciri-ciri tersebut ada pada diri anak, maka terciptalah kepribadian yang kreatif.

Tingkah laku anak dalam berbagai kegiatan dapat diamati dengan tidak mencampuri kegiatan anak. Kita dapat mengobservasi bagaimana anak tersenyum, menangis, berjalan, memandang, dan banyak hal yang dilakukan untuk mengekspresikan keinginan anak (Agusniatih & Monepa, 2019; Masganti et al., 2016). Pengamatan dan pendokumentasian pada setiap kegiatan anak itu dapat mewakili pengamatan kreativitas anak usia dini. Dengan demikian untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai peran guru dalam menciptakan, mengarahkan, dan mengatur suasana belajar yang menyenangkan dan dapat memotivasi anak.

Untuk melaksanakan hal tersebut tentu tidak terlepas dari cara guru memberikan pembelajaran kepada anak sesuai kelompok usianya. Dalam mewujudkan hal ini tentunya guru harus memahami metode-metode pembelajaran yang menyenangkan supaya tujuan pembelajaran ini tercapai sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa kreativitas anak pada pra siklus berada pada angka 24 (30%) dengan kategori tidak baik, siklus I berada pada angka 46 (57.5%) dengan kategori cukup baik, dan pada siklus II berada pada angka 75 (93.75%) dengan kategori sangat baik. Berdasarkan angka tersebut diketahui bahwa kreativitas anak meningkat sebesar 76.93% pada siklus I, dan 63.04% pada siklus II. Sejalan dengan itu, dapat ditarik

kesimpulan bahwa metode bermain dapat meningkatkan kreativitas anak PAUD Nurul Hilal Kecamatan Batang Tuaka.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & Monepa, J. M. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (teori dan metode perkembangan)*. Tasik Malaya: Edu Publisher.
- Amelia, L., & Marsella, A. (2018). Meningkatkan kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Boneka Jari Pada Pada Anak TK B2 Di Paud Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 5(2), 81-102.
- Asmawati, L. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Eriani, E., & Dimiyati. (2019). Fantasy Gymnastic as an Active and Imaginative Learning Model to Children ' s Gross Motor. *Atlantis Press*, 296(Icsie 2018), 408-411. <https://doi.org/10.2991/icsie-18.2019.76>
- Isjoni. (2011). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Juniarti, F., & Jumiatin, D. (2018). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria*, 1(5), 1-6.
- Khoerunnisa, N. (2015). Optimalisasi Metode Bermain Peran dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif dalam Mengasah Percaya Diri Anak Usia Dini. *Lentera*, XVIII(1), 77-91.
- Masganti, S., Eriani, E., Dimiyati, & Nugraha, A. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mulyani, N. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyasa. (2017). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurani, Y., & Mayangasri, T. (2017). Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 386-400. <https://doi.org/10.21009/JPUD.112.15>
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rahmalina. (2017). Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan PAUD*, 02(1), 11-23.
- Yulia, N. (2019). Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B. In *Seminar Nasional PGPAUD* (hal. 207-2017). Banten: Unitirta.