

## IMPLEMENTASI *ROLE PLAYING* PERANCANG PERHIASAN SEBAGAI STIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KIDZANIA SURABAYA

Gloria H Tarulibasa Siahaan<sup>1</sup>, Ahmad Samawi<sup>2</sup>, Munaisra Tri Tirtaningsih<sup>3</sup>  
e-mail: [gloriahayati03@gmail.com](mailto:gloriahayati03@gmail.com)

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Jawa Timur, Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan melihat implementasi bermain peran perancang perhiasan di wahana *edutainment* KidZania Surabaya sebagai stimulasi perkembangan motorik halus anak. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang melibatkan metode pengumpulan data melalui data wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian kualitatif ini menggunakan desain studi kasus dengan tujuan untuk memahami dan menemukan pengertian secara mendalam dari sebuah situasi, kelompok, maupun individu. Penelitian ini akan menganalisis data menggunakan model Miles, Huberman dan Saldana yang terbagi menjadi empat tahapan sebagai pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan kesimpulan. Hasil penelitian didapatkan bahwa pelaksanaan bermain peran perancang perhiasan di KidZania Surabaya memiliki dampak positif bagi perkembangan motorik halus anak yang dirasakan oleh orang tua pengunjung, anak, dan juga karyawan yang terlibat. Melalui aktivitas meronce di *establishment* perancang perhiasan tidak hanya mampu menstimulasi perkembangan motorik halus, namun berdampak positif juga terhadap aspek perkembangan anak usia dini lainnya seperti perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosional.

**Kata Kunci:** Implementasi Role Playing, Stimulasi, Kidzania

### Abstract

*This research was conducted with the aim of seeing the implementation of role-playing jewelry designers at KidZania Surabaya edutainment rides as a stimulation of children's fine motor development. The type of research used is qualitative research will involve data collection methods through interview data, observation and documentation. This qualitative research uses a case study design with the aim of understanding and finding in-depth understanding of a situation, group, or individual. This research will analyze data using the Miles, Huberman and Saldana model which is divided into four stages. The results of the study found that the implementation of jewelry designer role play at KidZania Surabaya has a positive impact felt by parents of visitors, children, and also employees who are involved there. Through this activity, the jewelry designer's establishment is able to stimulate on other aspects of early childhood development such as cognitive development and social-emotional development.*

**Keywords:** Implementation Role Playing, Stimulating, Kidzania

## Pendahuluan

Anak dengan usia 4—6 tahun merupakan masa dimana anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan memiliki rasa peka yang tinggi. Pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada masa ini sedang terjadi sehingga menjadi fase terbaik anak untuk menerima berbagai stimulus untuk mengoptimalkan perkembangannya. Pada fase ini juga menjadi fase yang urgen dalam mengembangkan enam aspek perkembangan anak sehingga pada masa ini disebut fase golden age anak (Dwi Sistiarini et al., 2020).

Proses tumbuh kembang anak usia dini tidak terlepas dari dunia bermain yang meliputinya. Berbagai aspek perkembangan anak seperti motorik, kognitif, sosial emosional anak perlu ditingkatkan pada masa golden age anak. Pada dasarnya anak-anak lebih menyukai proses pembelajaran yang dilakukan seraya bermain (Utamimah et al., 2024). Dibutuhkan alat permainan bersifat edukatif, fungsional dan efektif yang mendukung stimulasi tumbuh kembang anak (Wahyuni & Azizah, 2020). Alat permainan adalah semua alat bermain untuk anak yang akan memenuhi naluri bermain anak dan memiliki fungsi sebagai media wawasan pengetahuan anak, memberikan kesenangan pada anak, memberikan sebuah konsep dan pengertian, dan yang terpenting mampu mengembangkan aspek perkembangan anak (Samawi et al., 2019).

Alat permainan edukatif yang mampu mengembangkan aspek perkembangan anak hadir di Kota Surabaya sejak tahun 2019 bernama KidZania Surabaya. Wahana bermain KidZania Surabaya ini merupakan penggabungan konsep belajar melalui bermain peran. KidZania memiliki keunikan dengan konsep kota kecil yang didalamnya anak-anak akan bermain dengan menjalankan peran berbagai profesi pekerjaan layaknya pekerjaan orang dewasa. Selain anak-anak akan bermain menjalankan profesi pekerjaan layaknya orang dewasa, KidZania juga ‘menjual’ nilai-nilai lain yang tidak hanya sekedar tempat permainan yang menyenangkan, yaitu mereka memasukkan pendekatan pedagogis yang terdiri dari pembelajaran experiential, dan lingkungan belajar.

KidZania Surabaya menjadi salah satu metode belajar melalui bermain yang efektif karena disini anak-anak akan menerima pembelajaran melalui proses permainan yang menyenangkan dan menghibur, sehingga proses penyerapan pembelajaran akan lebih mudah (Azizah, 2022). *Edutainment* adalah perpaduan antara pendidikan dan hiburan. Definisi tersebut dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu melalui materi pelajaran dan lingkungan berbasis permainan dan teknologi (Rusman & Ismail, 2020). KidZania Surabaya menjadi salah satu wahana *edutainment* karena konsepnya yang memadupadankan aspek pendidikan dan hiburan. Anak-anak yang datang kesana tidak hanya akan pulang dengan rasa senang, namun secara tidak langsung mereka akan menyerap pembelajaran di setiap wahana yang ada. Contohnya dapat diambil ketika anak misalnya bermain di wahana pabrik mie, anak akan memahami dan mempelajari bagaimana proses pembuatan mie dari awal hingga menjadi kemasan mie yang dapat mereka konsumsi sekarang, anak-anak juga akan belajar bagaimana cara mengelola keuangan karena terdapat beberapa wahana berbayar dengan diakhir mereka akan mendapatkan sebuah produk. Hal tersebut memberikan pemahaman bahwa ketika mereka ingin menggunakan uang mereka, mereka harus bekerja terlebih dahulu untuk mengumpulkan uang tersebut.

Melalui kegiatan *edutainment*, berbagai aspek perkembangan anak dapat terstimulasi, tak terlepas perkembangan fisik motorik anak. Perkembangan motorik merupakan fondasi anak ketika memulai kehidupannya. Perkembangan tersebut juga disebut sebagai perkembangan jasmaniah anak ketika lahir. Anak tidak akan mampu berdaya dan bergerak ketika perkembangan ini tidak terjadi. Dimulai dari gerakan kasar yang menggunakan otot – otot besar untuk melakukan aktivitas berlari, berenang, berjalan dan dilanjutkan dengan gerakan halus yang menggunakan otot – otot kecil seperti menulis, menggambar, melipat dan lain lain (Mayar & Sriandila, 2021).

Kemampuan menulis anak akan berkembang dengan baik ketika perkembangan motorik halus anak juga berkembang secara optimal. Menulis akan menjadi kegiatan sehari-hari anak ketika ia bertumbuh menjadi dewasa. Anak akan menjalani proses pembelajaran dalam kegiatan sehari-harinya yang tidak terlepas dari kegiatan menulis (Azizah & Eliza, 2021). Kemampuan menulis dapat

distimulasi dengan berbagai metode stimulasi perkembangan motorik halus, salah satunya dengan bermain di wahana *edutainment* KidZania Surabaya. Hampir secara keseluruhan, berbagai aktivitas di *establishment* atau wahana (selanjutnya akan disebut dengan *establishment*) KidZania Surabaya melibatkan kegiatan anak yang akan menstimulasi perkembangan halus anak.

Wahana *edutainment* KidZania Surabaya menjadi tempat permainan edukatif dan efektif yang mampu mengembangkan kemampuan motorik halus anak contohnya dengan bermain di *establishment* perancang perhiasan atau disebut juga *establishment* UBS Gold and *fashion model* dengan kegiatan merancang perhiasan gelang atau yang disebut meronce menggunakan manik – manik. Anak-anak yang bermain di *establishment* ini akan melakukan bermain peran profesi sebagai perancang perhiasan. Anak-anak akan membuat gelang ataupun kalung yang menggunakan seutas benang dan manik-manik bermotif yang telah disediakan. Tidak ada ketentuan yang harus dilakukan anak ketika melakukan kegiatan meronce, karena pada dasarnya di yang dibutuhkan adalah kreativitas anak.

Penelitian dengan tema terkait ini sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Mariana dkk pada tahun 2023 dengan judul Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Meronce Pipet. Penelitian tersebut dilatarbelakangi dengan ditemukan rendahnya kemampuan motorik halus anak pada kelompok B di TK Teduh Mandiri dan menyimpulkan bahwa aktivitas meronce pipet berhasil meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok B di TK Teduh mandiri (Mariana et al., 2023).

Pada tahun 2018 lalu telah dilakukan penelitian pada anak – anak di kelompok A1 TK Islam Plus Mutiara Banguntapan Bantul Yogyakarta dengan judul Implementasi Model Pembelajaran Sentra Main Peran untuk Mengembangkan Motorik Halus AUD dengan dilatarbelakangi oleh keingintahuan peneliti terkait pelaksanaan, dampak dan faktor pendukung penghambat dalam implementasi model pembelajaran sentra main peran untuk mengembangkan motorik halus anak di kelompok A1 TK Islam Plus Mutiara Banguntapan. Penelitian ini menghasilkan dampak yang baik pada perkembangan motorik halus anak, SDM di TK tersebut juga sudah mendukung sebagai faktor pendukung, namun kekurangannya terdapat pada sarana dan prasarana yang masih kurang baik (Pratiwi & Rahmah, 2018).

Anggraini dkk pada tahun 2023 juga telah melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Meremas dengan dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motorik halus pada anak di kelompok B TK Permata Bunda Harau. yang menghasilkan bahwa kegiatan meremas daun cincau meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok B pada TK Permata Bunda (Anggraini et al., 2023). Perbedaan penelitian ini terletak pada lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti. Penelitian terdahulu menggunakan sekolah anak-anak sebagai lokasi penelitian, namun pada penelitian ini peneliti memilih lokasi penelitian di wahana bermain dan belajar anak yaitu KidZania Surabaya. Beberapa peneliti terdahulu melakukan penelitian dengan dilatarbelakangi rendahnya kemampuan motorik halus anak di sekolah tersebut, namun pada penelitian ini peneliti hendak mengetahui gambaran dalam proses pelaksanaan bermain peran sebagai perancang perhiasan dan dampak yang terdapat dari kegiatan tersebut.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan diatas dan didukung pada saat peneliti melakukan observasi di KidZania Surabaya masih terlihat beberapa anak mampu melakukan aktivitas meronce dengan cepat dan tepat, namun terdapat juga beberapa anak yang belum mampu melakukan aktivitas tersebut dengan cepat dan tepat, menguatkan peneliti untuk melakukan penelitian ini dengan tujuan hendak melihat dampak implementasi *role playing* perancang perhiasan di wahana *edutainment* KidZania Surabaya dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak yang diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak seperti orang tua, guru dan juga perusahaan.

## Metode

Penelitian ini akan menggunakan penelitian kualitatif yang bermaksud untuk memahami apa yang sedang terjadi pada subjek penelitian seperti perilaku, motivasi, persepsi, tindakan, dan lain lain secara holistik dan memaparkan hasil penelitian dalam bentuk deskriptif menggunakan kata-kata dan

bahasa (Moleong, 2019). Selain itu, penelitian ini menggunakan desain penelitian studi kasus dengan tujuan untuk memahami dan menemukan pengertian, melihat proses secara mendalam dari sebuah situasi, kelompok, ataupun individu (Emzir, 2018).

Sumber data primer yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *visitor* atau pengunjung (selanjutnya akan disebut sebagai *visitor*) KidZania di *establishment* perancang perhiasan dengan anak rentang usia 5—6 tahun, orang tua *visitor* di *establishment* perancang perhiasan, dan *supervisor* atau karyawan (selanjutnya akan disebut sebagai *supervisor*) KidZania di *establishment* perancang perhiasan. Sumber data sekunder yang digunakan peneliti adalah bersumber dari dokumentasi berupa foto dan video, hasil observasi, dokumen terkait aktivitas di *establishment* perancang perhiasan. Penelitian ini akan menganalisis data menggunakan model (Miles et al., 2014) yang terbagi menjadi empat tahapan yaitu *data collection* (pengumpulan data), *data condensation* (kondensasi data), *display data* (penyajian data), *verifying* (penarikan kesimpulan).

## Hasil Penelitian

### Implementasi Role Playing Perancang Perhiasan di Wahana Edutainment Kidzania Surabaya

Aktivitas yang dilakukan di *establishment* perancang perhiasan memiliki alur yang harus diikuti. Pertama, *visitor* harus berbaris sesuai tinggi badan dari yang terendah hingga tertinggi di depan pintu masuk *establishment*. Pada alur yang pertama ini *supervisor* akan menyambut para *visitor* seperti pada gambar 1. dengan ucapan seperti berikut.

“Kai! Selamat datang di *establishment* UBS Gold dan Fashion model KidZania Surabaya. Hari ini saya membutuhkan 6 orang untuk bekerja sama dengan saya. Disini kita akan bekerja sebagai perancang perhiasan. Saya informasikan bahwa disini kami memiliki kapasitas ruangan sebanyak 6 orang dengan rentang usia 4—16 tahun, kita akan bekerja selama kurang lebih 20 menit dan akan digaji sebesar 10 *KidZos*. Apakah Bapak/Ibu sudah siap? Baik, kalau begitu kartu ATM nya mohon disiapkan untuk saya kumpulkan, dan kita siap masuk ke dalam.”



Gambar 1. Supervisor menyambut Visitor

Selanjutnya *visitor* akan masuk ke dalam ruangan *establishment* dan gelang *visitor* akan di scan terlebih dahulu di komputer yang telah disediakan. *Visitor* yang sudah melakukan *scan* tiket dapat langsung duduk di kursi dan meja yang sudah ada. Sebelum memulai aktivitas inti, *supervisor* akan menayangkan sebuah video singkat di TV yang berisi tentang profil singkat UBS Gold dan informasi terkait emas seperti pada gambar 2. dibawah ini.



Gambar 2. Visitor Menyaksikan Video Edukasi

Ketika sudah selesai, *supervisor* akan mengulas sedikit tentang video yang telah disaksikan. *Supervisor* akan memberi beberapa pertanyaan seperti ada berapa warna emas, apa fungsi emas, apa kepanjangan dari UBS, tahun berapa UBS didirikan, bagaimana cara investasi emas. Hal ini dilakukan untuk memberikan edukasi wawasan kepada anak terkait emas.

Setelah sesi pertanyaan, *visitor* akan masuk ke aktivitas inti. *Visitor* akan mulai membuat gelang dengan seutas tali yang telah disiapkan oleh *supervisor* sebelumnya. *Visitor* dibebaskan untuk mengambil manik-manik beragam yang telah disediakan dengan catatan dilarang menghamburkan manik-manik ke lantai dan mencampur manik-manik di dalam laci meja. Manik-manik yang telah disediakan memiliki pola dan ukuran yang berbeda-beda, ada yang bentuk hati, lingkaran, persegi, donat, bola, serta dengan ukurannya masing-masing.



**Gambar 3. Visitor Melakukan Aktivitas Inti**

Sesi ini biasanya terdapat anak yang kesusahan mengambil manik-manik atau kesusahan memasukkan manik-manik ke dalam tali, dan *supervisor* akan membantu mengarahkan. Ketika anak tersebut dirasa sudah tidak mampu untuk melakukannya, ia akan meminta bantuan kepada *supervisor* dan *supervisor* akan dengan senang hati membantunya. Meskipun terdapat anak-anak yang kesusahan dalam menyelesaikannya, namun banyak juga anak-anak yang mampu melakukannya dengan mudah. Biasanya anak-anak sangat ceria dan senang melakukan aktivitas ini, ada anak yang sangat aktif berbicara menceritakan kesenangan ia mengerjakan hal ini, atau ada juga anak yang menceritakan aktivitas bermain sebelum ia ke *establishment* perancang perhiasan atau juga menceritakan mengapa ia menyukai *establishment* ini.

*Visitor* akan memberikan gelang yang hampir jadi kepada *supervisor* untuk diukur gelang tersebut ke tangan *visitor*, jika ukuran sudah sesuai maka *supervisor* akan mengikat gelang tersebut. Hasil karya mereka yaitu gelang tersebut bisa langsung dipakai dan dibawa pulang sebagai hasil kerja mereka. *Supervisor* akan melakukan hal yang sama kepada seluruh *visitor* hingga selesai. *Visitor* yang sudah selesai tidak diperkenankan keluar terlebih dahulu, ia harus keluar bersama-sama dengan *visitor* lainnya. Hal ini dilakukan untuk menumbuhkan nilai kerja sama tim antar anak.

Setelah semua *visitor* selesai dengan aktivitas membuat gelang, *supervisor* akan memberikan menanyakan perasaan dan pengalaman *visitor* setelah bermain di *establishment* ini seperti 'Kai! Bagaimana perasaan bapak/ibu setelah bermain disini?', 'Apakah bapak/ibu merasakan kesulitan ketika melakukan aktivitas tadi?'. Hal ini dilakukan untuk memberikan menanyakan feedback kepada para *visitor*. Selain itu, pada sesi penutupan ini *supervisor* juga akan mengulas kembali beberapa pertanyaan ketika menyaksikan video diawal. Hal ini guna memberikan nilai edukasi kepada anak dan mengingat kembali akan informasi tersebut. Setelah semua tahap telah selesai dilakukan, para *visitor* akan dibagikan kembali kartu ATM yang sebelumnya dikumpulkan dan kartu ATM tersebut sudah diisi gaji hasil mereka bekerja sebesar 10 *KidZos*.

## **Analisis Dampak Implementasi Role Playing Perancang Perhiasan Sebagai Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Wahana *Edutainment* KidZania Surabaya**

Aktivitas bermain di *establishment* perancang perhiasan atau yang disebut dengan *establishment* UBS Gold dan Fashion Model KidZania Surabaya membawa dampak positif yang dirasakan oleh berbagai pihak seperti orang tua, anak, dan juga *supervisor*. Melalui konsep bermain peran sebagai perancang perhiasan, anak terlibat dengan aktivitas yang menggunakan gerakan halus seperti memegang manik-manik, memegang seutas tali, memindahkan manik-manik dari laci ke atas meja, memasukkan manik-manik ke dalam tali. Hal ini dapat menstimulasi kemampuan koordinasi mata dan tangan anak, kemampuan anak dalam mengontrol sesuatu, dan kepekaan sensorik anak.

Anak-anak yang mengunjungi *establishment* perancang perhiasan di KidZania Surabaya merasakan perasaan senang setelah bermain di *establishment* tersebut. Mereka merasa senang ketika bermain peran sebagai perancang perhiasan karena mereka dapat membuat gelang sesuai dengan kreativitas dan imajinasi mereka serta gelang tersebut dapat mereka bawa pulang ke rumah masing-masing. Meskipun tidak semua anak-anak mampu melakukannya dengan mudah, ada juga anak-anak yang merasa kesusahan misalnya ketika memasukkan manik-manik ke dalam tali dikarenakan lubang manik-manik yang terlalu kecil dan tangan anak yang belum mampu mengontrol hal tersebut dengan baik. Ketika hal tersebut terjadi, *supervisor* akan membantu mengarahkan, namun ketika *visitor* sudah merasa tidak bisa melakukannya, *supervisor* sebagai penanggung jawab *establishment* akan membantu anak tersebut melakukannya.

Orang tua pengunjung merasakan dampak positif dengan hadirnya aktivitas bermain di *establishment* perancang perhiasan KidZania Surabaya. Informan yang telah diwawancarai oleh peneliti ada yang berpendapat bahwa merasa sangat senang dengan konsep KidZania yang menciptakan replika sebuah kota untuk anak bermain. Setiap struktur bangunan yang diciptakan dibuat semirip mungkin dengan struktur bangunan aslinya di dunia nyata sehingga anak semakin menjiwai kegiatan bermain peran tersebut. Aturan bermain seperti harus memanggil atau menyebut dengan panggilan 'Bapak/Ibu' membuat bermain peran itu semakin nyata.

Kegiatan membuat perhiasan di *establishment* UBS Gold juga dirasakan oleh orang tua pengunjung. Aktivitas bermain tersebut mampu menstimulasi perkembangan motorik anak mereka karena hal tersebut mampu mempengaruhi kemampuan anak dalam aktivitas sehari-harinya seperti menulis, menggambar, menggunting, mengancingkan baju dan lain lain. Melalui kegiatan meronce juga anak akan semakin terstimulasi kemampuan koordinasi mata dan tangannya karena ketika meronce dibutuhkan kefokuskan dan ketelitian yang tinggi dalam memasukkan manik-manik ke dalam tali. Dengan bermain peran mampu mendorong anak-anak untuk berimajinasi dan mengembangkan kreativitas mereka yang berujung pada aspek penting perkembangan motorik halus.

### **Pembahasan**

#### **Implementasi Role Playing Perancang Perhiasan di Wahana *Edutainment* KidZania Surabaya**

Wahana bermain anak tidak pernah lepas dari konsep pembelajaran. Setiap permainan anak yang diciptakan diharapkan mampu membawa nilai edukasi dan mampu menjadi stimulus bagi anak dalam tahap perkembangannya. Tak terkecuali KidZania Surabaya yang desainnya tidak pernah terlepas dari pembelajaran. Setiap aktivitas yang dilakukan dimulai dari pintu masuk hingga pintu keluar selalu diselipkan nilai edukasi untuk anak.

*Edutainment* adalah program pembelajaran yang disajikan dengan sentuhan hiburan yang menyenangkan, sehingga anak tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar, tetapi tetap akan mengenali dan memahami nilai-nilai baru yang diajarkan (Saripudin & Faujiah, 2018). Sejalan dengan konsep bermain KidZania bahwa setiap aktivitas yang dilakukan, tanpa disadari secara langsung anak-anak akan menerima berbagai hal edukasi. Ketika memasuki KidZania, *visitor* akan diberikan uang sebesar 50 *KidZos* sebagai modal awal mereka untuk bekerja. Anak-anak akan bermain untuk mendapatkan gaji yang nantinya hasil kerja tersebut dapat mereka gunakan untuk bermain di

*establishment* yang berbayar. Hal ini memberikan nilai edukasi bahwa ketika ingin mendapatkan sesuatu, mereka harus berusaha semaksimal mungkin dengan usaha mereka sendiri untuk meraih hal tersebut. Karena tidak semua hal dapat didapatkan secara mudah. Edukasi tersebut juga mengajarkan anak terkait konsep mengelola pendapatan dan pengeluaran mereka. Ada saatnya mereka bisa mengeluarkan gaji hasil mereka bekerja, ada saatnya mereka harus bekerja kembali untuk menabung.

Edukasi lainnya didapat ketika anak-anak sebelum memulai aktivitas inti di *establishment* perancang perhiasan, anak-anak akan diulas kembali ingatannya sesudah menyaksikan video profil singkat terkait UBS Gold dan wawasan pengetahuan tentang emas. Dengan melakukan recalling seperti hal tersebut dapat memperkuat pemahaman dan informasi yang telah mereka dapatkan sebelumnya. Pembelajaran juga berlangsung ketika anak melakukan kegiatan inti yaitu melakukan aktivitas meronce. Saat anak mengambil manik-manik dari laci dan memasukkan lubang manik-manik ke tali mampu menstimulasi perkembangan motorik halus anak karena hal tersebut berkaitan dengan kemampuan koordinasi mata dan tangan anak.

KidZania selalu memadupadankan pendidikan dan unsur hiburan yang meningkatkan keterlibatan anak secara lebih aktif. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Aulia & Sari, 2023) bahwa proses pembelajaran yang dirancang dengan menggabungkan elemen pendidikan dan hiburan, sehingga meningkatkan keterlibatan aktif anak-anak. Orang tua pengunjung KidZania Surabaya sependapat dengan hal tersebut karena ketika peneliti melakukan wawancara dengan orang tua pengunjung sebagai informan, mereka berpendapat bahwa anak-anak mereka menjadi lebih aktif bermain di wahana *edutainment* ini karena konsep bermainnya yang menggunakan metode bermain peran dan sangat menjiwai peran-peran setiap profesi pekerjaan dengan didukung berbagai fasilitas yang ada. Mereka merasakan bahwa bermain KidZania tidak hanya sekedar menghibur, namun juga memberikan pengalaman dan nilai edukasi.

Bermain peran yang anak lakukan di KidZania mampu meningkatkan daya imajinasi dan memberikan pengalaman kepada anak terkait berbagai profesi pekerjaan yang ada, sependapat dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Faizah & Millah, 2019) bahwa role playing adalah memainkan tokoh-tokoh yang ada disekitar anak yang dapat meningkatkan daya imajinasi dan penghayatan terkait dengan kegiatan dilakukan. Anak semakin menghayati bermain peran di KidZania dikarenakan berbagai fasilitas dan struktur kota yang mendukung. Seperti di *establishment* perancang perhiasan, fasilitas yang disediakan sangat mendukung anak dalam menghayati peran profesi pekerjaannya dengan disediakannya ruangan dengan pencahayaan yang terang, peralatan meja dan kursi yang memadai, ruangan yang dipenuhi dengan cermin, manekin sebagai pajangan serta berbagai display perhiasan dan baju di dalam *establishment*.

Keunggulan bermain peran menurut (Akollo et al., 2020) salah satunya adalah anak menjadi lebih tertarik dengan topik pembelajaran karena pembelajaran yang dilakukan menggabungkan aktivitas belajar pengalaman (*experiential*). Pendapat tersebut sesuai dengan pendekatan pedagogis yang KidZania miliki yaitu menawarkan lingkungan belajar berbasis pengalaman yang terdiri dari bermain peran (*role playing*), pembelajaran eksperiensial (*experiential learning*), dan lingkungan belajar (*learning environment*). Pembelajaran berbasis pengalaman di KidZania melibatkan anak-anak dalam kegiatan yang memungkinkan mereka belajar melalui praktik langsung dan interaksi dalam lingkungan yang realistis dan menyenangkan. Anak-anak berperan sebagai profesional dalam berbagai pekerjaan, seperti dokter, pilot, polisi, perancang perhiasan, dan lainnya. Mereka mengenakan kostum dan menggunakan alat serta perlengkapan yang sesuai dengan profesi tersebut. KidZania juga menyediakan replika miniatur dari kota nyata dengan bangunan, jalan, dan berbagai fasilitas umum. Anak-anak dapat berinteraksi dengan elemen-elemen ini seolah-olah mereka berada di dunia nyata.

### **Analisis Dampak Implementasi Role Playing Perancang Perhiasan Sebagai Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Wahana Edutainment KidZania Surabaya**

Aktivitas yang disediakan di *establishment* perancang perhiasan KidZania Surabaya mendapatkan respon positif dari pengunjung, baik orang tua dan anak, serta *supervisor* (karyawan)



sebagai orang yang berinteraksi langsung dengan berbagai pengunjung. Kegiatan tersebut tidak hanya menghibur namun membawa nilai edukatif yang mampu mengeksplorasi kreativitas anak, mengembangkan daya imajinasi anak serta mengembangkan keterampilan motorik anak.

Khususnya aktivitas di *establishment* perancang perhiasan KidZania Surabaya yaitu meronce. Kegiatan meronce ini adalah kegiatan membuat untaian dari bahan-bahan yang berlubang kemudian disatukan dengan tali (Mariana et al., 2023). *Establishment* perancang perhiasan menyediakan beberapa macam manik-manik dengan ukuran dan pola yang berbeda. Terdapat bentuk bola, hati, donat, persegi, lingkaran dengan ukuran yang berbeda-beda. Aktivitas meronce di *establishment* tersebut dapat menstimulasi perkembangan motorik halus. Motorik halus tidak memerlukan tenaga yang besar, namun memerlukan konsentrasi dan kesabaran yang tinggi karena diharuskan untuk melakukan koordinasi secara tepat dan cepat (Wandi & Mayar, 2019). *Visitor* di KidZania melakukan hal serupa seperti pendapat tersebut bahwa mereka melakukan aktivitas meronce dengan koordinasi secara tepat dan cepat. Ketika kemampuan koordinasi mata dan tangan mereka belum stabil, alhasil aktivitas mereka akan sedikit terhambat. Seperti hasil wawancara dengan informan yang pernah peneliti lakukan, terdapat *visitor* yang belum mampu dengan mudah melakukan aktivitas meronce karena mereka kesusahan dalam mengambil manik-manik dan juga memasukan lubang manik-manik tersebut ke dalam tali. Hal ini kemungkinan terjadi karena perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf anak menurut (Sukamti, 2018).

Pada sisi lainnya, banyak juga terdapat anak-anak yang mudah melakukan aktivitas meronce di *establishment* tersebut, sehingga mereka tidak mengalami banyak hambatan ketika menjalani aktivitasnya. Ketika perkembangan motorik halus anak berjalan dengan lancar, maka anak tidak akan merasakan kesulitan ketika menjalani aktivitas sehari-hari lainnya. Sependapat dengan pendapat seorang informan wawancara, bahwa ketika perkembangan motorik halus anak tidak berjalan dengan lancar, hal tersebut akan berpengaruh kepada perkembangan emosi anak tersebut.

Maka dari itu para orang tua pengunjung dan *supervisor* merasakan hal positif dari aktivitas di *establishment* perancang perhiasan karena ketika perkembangan motorik halus berjalan dengan baik, maka hal tersebut membawa manfaat seperti anak mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitarnya, anak mendapatkan perasaan senang ketika ia berhasil mengerjakan sesuatu (Afifah et al., 2020). Dampak baik lainnya terjadi pada perkembangan kognitif dan sosial emosional anak (Isnawati & Harahap, 2022). Perkembangan kognitif dan sosial anak akan berkembang dengan baik ketika perkembangan motorik anak berkembang baik, karena pada dasarnya seluruh aspek perkembangan anak adalah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan.

### **Simpulan (Penutup)**

KidZania Surabaya hadir sebagai tempat wisata yang tidak hanya memberikan rasa menyenangkan dan hiburan untuk anak, namun juga membawa nilai edukasi untuk anak. KidZania Surabaya menciptakan tempat bermain yang tetap mengedepankan nilai edukasi dengan metode role playing. Role playing yang disediakan KidZania Surabaya diciptakan semirip mungkin dengan berbagai hal yang ada di dunia nyata seperti struktur bangunan, struktur jalanan, penggunaan ATM dan uang, fasilitas yang digunakan di setiap *establishment* dan lain-lain.

Aktivitas di *establishment* perancang perhiasan dimulai dengan greeting para anak-anak yang telah berbaris di depan pintu masuk, kemudian anak-anak masuk ke dalam *establishment* dan melakukan scanning tiket gelang, lalu anak-anak dipersilakan duduk di kursi yang telah disediakan. Ketika semua sudah siap melakukan aktivitas, *supervisor* akan menyapa kembali dan anak-anak akan menyaksikan video singkat yang berisi info dan ilmu baru, lalu setelah menyaksikan video, *supervisor* akan melakukan recalling akan yang sudah disaksikan anak. Setelah itu, anak-anak akan masuk ke kegiatan inti yaitu meronce membuat gelang sesuai dengan kreativitas dan imajinasi mereka.

Pada tahap tersebut banyak anak-anak yang dengan mudah melakukan aktivitas tersebut, mereka merasa senang dan merasa tertantang ketika melakukan hal tersebut. Namun ada juga beberapa



anak yang merasa kesusahan saat melakukan aktivitas tersebut dikarenakan kesulitan ketika mengambil manik-manik dari laci meja dan juga ketika memasukkan manik-manik ke dalam seutas tali yang telah disediakan. Mereka merasa kesusahan karena aktivitas ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan anak yang tinggi. Meskipun anak merasa kesusahan ketika menyelesaikan aktivitas ini, mereka tetap berusaha hingga karya mereka selesai.

Ketika mereka berhasil menyelesaikan aktivitas ini mereka merasa senang karena mereka mampu membuat gelang tersebut dengan usaha mereka sendiri. Hasil karya yang telah mereka buat dapat mereka bawa pulang ke rumah dan sebelum keluar dari establishment, mereka akan mendapatkan gaji sebesar 10 KidZos sebagai hasil kerja mereka.

Orang tua merasakan dampak positif dari aktivitas ini karena mereka memahami bahwa perkembangan motorik halus adalah aspek perkembangan anak yang tidak kalah penting dari aspek-aspek perkembangan lainnya. Ketika aspek perkembangan ini tidak berkembang baik, maka akan berpengaruh kepada aspek perkembangan anak lainnya seperti perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosionalnya. Hampir seluruh orang tua sudah memahami konsep perkembangan motorik halus dan sudah memberikan berbagai stimulasi untuk perkembangan ini dengan cara melakukan kegiatan mewarnai, mengambil barang kecil dengan pinset, menulis dan juga meronce di rumah mereka masing-masing. Dengan hadirnya aktivitas ini di KidZania Surabaya, orang tua merasa perkembangan motorik halus anak mampu lebih terstimulasi.

#### Daftar Pustaka

- Afifah, T. S., Sumardi, & Mulyadi, S. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 358–368.
- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41–52.
- Anggraini, D., Wahyuni, D., & Susanti, E. (2023). Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Meremas. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 1(4), 217–221.
- Aulia, A. R. F., & Sari, A. D. I. (2023). Efektivitas Metode Edutainment Tangga Terhadap Peningkatan Aktivitas Gejala Siswa Padapembelajaran Ppkn Di Upt Sd Negeri 74 Gresik. 2(2), 101–112. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v2i2.1561>
- Azizah, I. Al. (2022). *Perancangan Taman Edutainment dengan Metode Role Playing*. <http://digilib.unila.ac.id/65125/>
- Azizah, & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 717–723. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.798>
- Dwi Sistiarini, R., Pramono, & Tirtaningsih, M. (2020). Intensity of Motor Learning Physical Needs to Start in Early Age 5-6 Years. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 501, 318–321.
- Emzir. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data* (6th ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Faizah, R., & Millah, N. S. (2019). Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Tarbiyah Al-Aulad* /, 4(1). <http://riset-iaid.net/index.php/TA>
- Isnawati, & Harahap, M. S. (2022). Melatih Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Meronce Studi Kasus Lembaga Pendidikan Islam di Aceh Tengah. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 164–183. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/12361/8931>
- Mariana, D., Nurmalina, & Daulay, M. I. (2023). Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Meronce Pipet. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 1(4), 166–171.
- Mayar, F., & Sriandila, R. (2021). Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9769–9775.
- Miles, M. B., Huberman Michael, & Saldana Johnny. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook* (Salmon Helen, Perry Kaitlin, & Koscielak Kalie, Eds.; 3rd ed.). SAGE Publication.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (39th ed.). PT Remaja Rosdakarya.

- Pratiwi, D. A., & Rahmah, L. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Main Peran untuk Mengembangkan Motorik Halus AUD. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(3), 181–190. <http://digilib.uinsby.ac.id/7308/2/bab%202.pdf>
- Rusman, N. S., & Ismail, H. N. (2020). City edutainment for educational and social justice for early childhood. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 447(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/447/1/012008>
- Samawi, A., Aisyah, E. N., Annisa, & Tegariyani, S. (2019). Manajemen Pembelajaran Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Bagi Guru PAUD. *Jurnal Graha Pengabdian*, 1(1), 1–9.
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2018). Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran Di Paud (Studi Kasus Pada TK di Kota Cirebon). *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 129–149. <http://orcid.org/0000-0003-1815-9274>
- Sukanti, E. R. (2018). *Perkembangan Motorik* (S. Amalia, Ed.; 1st ed.). UNY Press.
- Utamimah, S., Samawi, A., Arifin, I., Aisyah, E. N., & Pratiwi, A. P. (2024). Pemanfaatan Media Loose Part dalam Pembelajaran Literasi dan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 702–711. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.641>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 351–358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>