



Implementasi Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS tentang Keanekaragaman Suku Bangsa Di Indonesia

¹Eva Herdiyana, ²Encep Supriatna

^{1,2,3}(Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Kampus Daerah Serang Universitas Pendidikan Indonesia)

¹evaherdiyana@upi.edu ²cepsup1976@gmail.com

Abstrak

Mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami keadaan yang terjadi dimasyarakat, khususnya pada keanekaragaman suku bangsa di Indonesia yang sangat beragam. Disini peneliti menemukan masalah yakni adanya kekurangan pada hasil belajar IPS siswa di kelas IV yang menunjukkan banyak siswa nilainya tidak mencapai KKM. karena pada dasarnya hanya menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik kurang aktif, kurang merealisasikan ilmu di kehidupan konkret, kurang dapat mengembangkan minatnya, berpikir kritis peserta didik tidak berkembang begitupun daya pikir yang mengakibatkan nilai hasil belajar peserta didik tidak bagus. Penelitian ini dilaksanakan kepada siswa kelas IV B Sekolah Dasar Negeri Salira kepada 23 orang peserta didik. Telah dilakukan 2 siklus dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen yang dipakai pada peneliti yakni pedoman lembar tes siswa, lembar observasi siswa, lembar observasi guru. Hasil penelitian terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada siswa. Peningkatan ini ditunjukkan pada hasil perolehan nilai *pre test* dan juga *post test* pada pembelajaran IPS tentang keanekaragaman suku bangsa di Indonesia, pada kegiatan siklus 1 mendapatkan nilai rata-rata 39,56 dengan nilai persentase 14,2% dan pada saat *post test* terdapat nilai rata-rata 54,4 atau persentasenya 25%. Kemudian pada siklus 2 siswa mendapatkan nilai rata-rata *pre test* nya 69,3 dengan nilai persentase 65,2%, dan pada siklus 2 mendapat nilai rata-rata 86,5 dan nilai persentasenya 95,6%. Dengan ini dapat dilihat nilai yang didapatkan peserta didik peningkatan kreativitas mengalami peningkatan, dan juga siswa mampu lebih mudah mempelajari materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia dengan baik, sehingga materi yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dikatakan sudah berhasil. Hal ini membuktikan bahwa metode *Role Playing* sangat berdampak besar terhadap peningkatan kreativitas siswa saat belajar.

Kata Kunci: Role Playing, Kreativitas, Pembelajaran IPS.

Abstrack

Develop students' ability to understand the conditions that occur in society, especially the diversity of ethnic groups in Indonesia, which is very diverse. Here the researchers found a problem, namely the lack of social studies learning outcomes for students in class IV which showed that many students did not reach the KKM. because basically it only uses the lecture method, so that students are less active, do not realize knowledge in concrete life, are less able to develop their interests, students' critical thinking does not develop as well as thinking power which results in the value of student learning outcomes is not good. This research was carried out to students of class IV B Salira State Elementary School to 23 students. Two cycles have been carried out using classroom action research (CAR). The instruments used in the researchers were the student test sheet guidelines, student observation sheets, and teacher observation sheets. The results showed an increase in student learning outcomes. This increase is shown in the results of the pre-test and post-test scores on social studies learning about ethnic diversity in Indonesia, in the first cycle activities, the average score was 39.56 with a percentage value of 14.2% and at the post-test there was an average score. the average is 54.4 or the percentage is 25%. Then in cycle 2, students get an average pre-test score of 69.3 with a percentage value of 65.2%, and in cycle 2 the average score is 86.5 and the percentage value is 95.6%. With this, it can be seen that the value obtained by students in increasing creativity has increased, and students are also able to more easily study the material on ethnic diversity

in Indonesia well, so that the material obtained in this study can be said to have been successful. This proves that the Role Playing method has a major impact on increasing students' creativity while studying.

Keywords: *Role Playing, Creativity, Social Studies Learning.*

PENDAHULUAN

Mata pembelajaran IPS merupakan pelajaran yang mengajarkan siswa untuk menjadi warga negara yang memiliki sikap sosial yang baik, bertanggung jawab dan bermanfaat bagi negara serta menjadi warga negara yang damai artinya menghargai perbedaan di dalam masyarakat.

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan. Adanya pendidikan membuat seseorang belajar sehingga terjadi sebuah perubahan baru. Menurut Saat (2015) pendidikan adalah sebuah sistem yang dibangun oleh beberapa komponen. Komponen yang ada di dalam pendidikan yaitu guru, siswa, tujuan, alat dan lingkungan pendidikan. Maka, untuk menyelenggarakan pendidikan agar terarah dan teratur komponen yang ada di dalam pendidikan harus terpenuhi.

Faktor utama pada pendidikan adalah belajar. Belajar adalah kegiatan individu yang disadari atau disengaja. Kegiatan yang menunjukkan aktivitas individu dengan lingkungan yang menimbulkan terjadinya perubahan pada dirinya karena pengalaman atau pemahaman baru. Menurut Nasir (2016) belajar merupakan sebuah kegiatan kompleks yang mampu membawa perubahan perilaku atau tingkah laku yang bertanggung jawab, dalam segi kognitif, afektif, sikap, dan keterampilan. Maka dapat di simpulkan individu tersebut pada awalnya tidak tahu menjadi tahu.

Sehubungan ada inovasi baru hadir sebuah gagasan yang menggunakan untuk strategi belajar keterampilan *role playing* yang dapat membuat siswa mampu mengenali keanekaragaman suku bangsa di Indonesia yang dapat membuat siswa menjadi lebih berwawasan dan menambah pengetahuan kehidupannya salah satunya mengenai Indonesia. Dengan melatih siswa mengenai keanekaragaman suku bangsa di Indonesia untuk strategi menambah pengetahuan dan wawasan dalam kehidupannya.

Dalam Materi Tentang Keanekaragaman suku bangsa di Indonesia ini mengharuskan siswa untuk mengerti mengenai konsep keberagaman dan saling menghargai.

Menurut (Komalasari 2011:80) *role playing* adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan

penghayatan siswa. Adanya dorongan yang harus disampaikan untuk peserta didik sehingga dapat merespon dengan baik. Karena itu metode sangat penting, sebaiknya seorang guru harus menguasai dan dapat menerapkan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Pembelajaran IPS mengajarkan tentang keanekaragaman suku bangsa di Indonesia siswa dapat meningkatkan belajar jika guru dapat menggunakan pendekatan diterapkan pada siswa dapat mempermudah pemahaman siswa akan suatu konsep dengan menentukan pendekatan yang tepat untuk keadaan peserta didik serta materi pembelajaran yang nanti disampaikan, Akan tetapi harapan dalam kenyataan menunjukkan bahwa sekolah belum mampu mengelola, memahami tuntutan perkembangan masyarakat.

Dalam proses pembelajaran dapat di lihat dengan adanya interaksi atau hubungan edukatif yang melibatkan guru dengan siswa. Pada proses belajar maka perlu memfasilitasi siswa agar terjaln proses mengajar belajar dengan baik salah satunya dengan pembelajaran dimaknai dengan memberikan bimbingan kepada peserta didik serta proses mengorganisasi lingkungan pendidikan di sekitar peserta didik untuk memotivasi siswa melakukan proses belajar (Pane dan Dasopang, 2017).

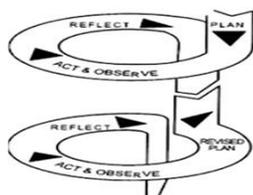
Berdasarkan dari uraian yang disajikan penelitian ini mencoba dalam membahas penelitian ini Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS mengenai keanekaragaman suku bangsa di Indonesia, dengan (PTK) di kelas IV B SDN Salira di kecamatan Puloampel Kabupaten Serang yang didirikan pada tahun 1983 terletak di Jalan Salira Indah Desa Salira RT 08 RW 02. SDN Salira tahun pelajaran 2021/2022 ini memiliki 286 siswa secara keseluruhan. Dengan adanya sekolah ini yang letaknya strategis dan memiliki reputasi yang cukup baik, dan memiliki akreditasi B. SDN Salira banyak diminati warga sekitar untuk menitipkan anaknya untuk mendapatkan Pendidikan yang layak dan baik. Sehingga pada kegiatan PTK ini menghasilkan alternatif dan solusi untuk siswa pada kegiatan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian kualitatif yaitu teknik penelitian yang digunakan untuk mempelajari suatu tujuan alami (bukan eksperimen) dan tidak manipulatif. Penulis merupakan instrumen utama, dan pengambilan sampel sumber data memiliki tujuan yang sangat dibutuhkan. Studi kualitatif tentang hasil menekankan pentingnya generalisasi. (Sugiyono, 2017:15).

Peneliti memakai metode PTK menurut Mulyasa (2012) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah cara meningkatkan profesional guru dan memperbaikinya karena guru merupakan orang yang paling mengerti segala hal yang terjadi di dalam pembelajaran yaitu guru. Praktik pada penelitian tindakan kelas bisa dilakukan dengan efektif oleh guru fungsinya untuk peningkatan kualitas pembelajaran tanpa meninggalkan tugas utama guru yakni mengajar. (Mulyasa 2012, hlm 88)

Pada penelitian (PTK) memiliki beberapa desain penelitian, namun yang dipilih oleh peneliti ialah desain Kemmis dan Mc Taggart (dalam Hamzah dkk 2014, hlm 87) yaitu (a) perencanaan (b) tindakan (c) observasi dan (d) refleksi. Berikut ini bentuk desain penelitian tindakan kelas model Kemmis & Mc. Taggart:



Gambar Model siklus dari Kemmis Mc. Taggart (dalam Hamzah dkk 2014, hal 87)

Siklus ini memiliki alur yang sama sama berurutan. Siklus pertama dilaksanakan bersumber yang diamatinya pada saat ada permasalahan, apabila kurangnya hasil dari yang di targetkan maka diteruskan pada siklus selanjutnya yang merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya dan juga bisa di hentikan ketika hasil penelitian telah mencapai tujuan yang diharapkan. Guna memperoleh data peneliti instrumen pengumpulan data pedoman observasi dengan soal tes. Penelitian ini menggunakan data kualitatif. penelitian kualitaitaif dapat dilakukan teknik penyajian data dengan cara berbagai bentuk seperti grafik, tabel, dan sebagainya. Setelah menentukan data yang diperlukan, maka selanjutnya data tersebut diajukan dalam bentuk tabel. Hal tersebut agar mempermudah dalam membaca datanya.

Tempat untuk penelitian di SDN Salira yang beralamatkan di Jl. Pantai Salira Indah RT.08/RW.01 Kec. Puloampel Kab. Serang Prov. Banten. Peneliti ini memilih lokasi tersebut dikarenakan lokasi jaraknya dekat dengan tempat tinggal, sehingga memudahkan peneliti untuk menjalin berkomunikasi dengan guru.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil acuan kalender akademik sekolah, yang peneliti rencanakan akan dimulai pada bulan Januari Tahun 2022. Dikarenakan PTK ini membutuhkan waktu untuk melakukan proses belajar mengajar agar pembelajaran efektif dengan beberapa siklus yang sudah dirancang. Peneliti meminta bantuan guru wali kelas IV B SD Negeri Salira untuk menjalankan proses belajar mengajar di kelas, peneliti dan guru bergantian menjadi pengamat dan pengajar.

Subjek penelitian yakni kelas 4B SDN Salira Ajaran 2021-2022 dengan peserta didik sebanyak 23 siswa, 13 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian ini, termasuk ke dalam kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif, peneliti memakai teknik dari Milles & Huberman yaitu pereduksian data, menyajikan data dan menarik simpulan (dalam Djam'an dan Aan 2017, hlm 218-220). Sedangkan untuk menganalisis data kuantitatif yaitu data mengenai berhasilnya atau persentase keberhasilan siswa dalam pembelajaran setiap siklusnya dilaksanakan dengan memberi latihan soal tes di setiap siklusnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tahapan analisis semua data yang dibutuhkan sudah terkumpul melalui analisis aktivitas guru, hasil aktivitas siswa, juga kemudian hasil evaluasi pretest dan post test pada kegiatan di siklus 1 dan siklus 2.

Hasil observasi dari aktivitas guru pada kegiatan siklus 1 dapat diperoleh skor rata-rata nilai persentase yaitu 70 %, dan pada kegiatan siklus 2 dapat diperoleh nilai rata-rata persentasenya yaitu 100 %. Dengan perolehan nilai yang didapat pada kegiatan tersebut dapat menunjukkan bahwa aktivitas pengajar dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah penting untuk meningkatkan niat semangat anak didik dalam proses pembelajaran.

Hasil perolehan nilai dari kegiatan lembar observasi aktivitas peserta didik pada kegiatan siklus 2 yaitu nilai rata-ratanya mendapat 7,4 sedangkan nilai persentasenya mendapat 43,5 %, kemudian pada kegiatan siklus 2 peningkatan terlihat dari skor nilai rata-rata yang didapat yaitu 9,91 dan nilai persentase yaitu 58,3 %.

Adapun hasil perolehan jumlah *pre test* serta *post test* dari kegiatan belajar IPS tentang keanekaragaman suku bangsa di Indonesia ini pada kegiatan siklus 1 mendapatkan nilai rata-rata 39,56 dengan nilai persentase 14,2% dan pada lembar post test mendapat nilai rata-rata 54,4 atau persentasenya 25%. Kemudian pada kegiatan siklus 2 siswa mendapatkan nilai rata-rata *pre test* nya 69,3 dengan nilai persentase 65,2%, dan pada lembar post siklus 2 memperoleh nilai rerata 86,5 dan nilai persentasenya 95,6%. Sehingga dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh siswa bahwa memperoleh pengembangan yang cukup baik dan dari kegiatan kreativitas siswa pun mengalami peningkatan, dan juga siswa mampu lebih memahami materi keanekaragaman suku bangsa di Indonesia sangat bagus.

Dari penelitian ini juga telah dilakukan pada kegiatan pra siklus ini dapat memperlihatkan hasil dari *pre test* pra siklus peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia masih belum mencapai kriteria kelulusan dan belum mendapat respon yang baik dari siswa, dikarenakan siswa belum antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Ditunjukkan dengan hasil perolehan nilai rata-rata penilaian *pre test* yaitu 39.56% yang dimana itu belum memenuhi standar kelulusan minimal (KKM) dengan jumlah 66%.

Untuk Mencapai Hasil yang memenuhi KKM, Peneliti perlu melakukan refleksi dalam peningkatan hasil pembelajaran peserta didik. Maka dari itu peneliti dan guru akan melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar siklus 1 mengenai Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. Sehingga hasil refleksi pada kegiatan *Pre test* di Prasiklus mudah terlihat jika hasil tes evaluasi siklus 1 sebagian peserta didik sulit mendapatkan KKM oleh 15 dari 20 peserta didik yang hadir jumlahnya masih berada di bawah KKM. Hanya 5 peserta didik yang bisa memperoleh nilai diatas KKM. Sehingga hanya memperoleh nilai persentase 25%. Pada persentase keberhasilan pembelajaran dari pembelajaran dapat dilihat dari siklus 1 peserta didik kelas IV belum mencapai target yang diinginkan.

Karena rata-rata banyak peserta didik yang belum mencapai ketercapaian minimal yang sudah ditargetkan ialah 75 % dari nilai semua peserta didik yang mendapatkan jumlah terkecil ketuntasan minimal yaitu berjumlah 66% dari target. sehingga harus melakukan siklus selanjutnya guna mencari pembuktian mengenai proses belajar mengajar

menggunakan model *Role Playing* dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan dalam belajar siswa kelas IV B.

Peneliti dalam pengembangan instrumen dengan jenis mengembangkan instrumen. Peneliti ini sebelumnya dimulai dengan tahap pra siklus. Pada pra siklus hanya mengamati pelajaran yang tidak diperoleh di kelas. Lalu peneliti ini melakukan gambaran dengan guru dalam rangka evaluasi kelemahan saat ditemukan dalam pembelajaran di kelas. Lalu guru kelas bersama peneliti mengamati kegiatan yang akan datang. Dengan cara peneliti menguraikan rancangan kegiatan penelitian sebagai berikut diantaranya Pra siklus dengan melakukan Observasi dan Refleksi. Pelaksanaan Tindakan dilakukan dengan Siklus 1 dan 2 yang dimulai dari Perencanaan, Tindakan, Observasi, serta Refleksi. Maka peneliti melanjutkan penelitian sebelumnya dengan cara melaksanakan siklus 2, jika hasil dari siklus 1 belum mencapai target. Keabsahan data di cek peneliti memakai teknik triangulasi dan member cek. Teknik triangulasi tersebut dipakai dalam perbandingan serta pengecekan kembali terhadap sebuah derajat kepercayaan dari informasi yang telah didapat melalui instrumen serta waktu yang berlainan agar dapat dilihat hubungan pada beragam data yang dihasilkan oleh kegiatan belajar dan mengajar supaya bisa dilakukan pencegahan apabila terdapat kesalahan ketika menganalisis data.

Dari perolehan data saat kegiatan pra siklus 2 ini menunjukkan adanya beberapa siswa yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 66, 15 siswa mampu menyelesaikan tes dengan baik dan berhasil tuntas sedangkan 8 siswa lain masih tidak dapat menyelesaikan kegiatan belajar dengan jumlah rerata 69,3 serta nilai persentase 65,2 %.

Menurut hasil yang didapatkan pada data pra siklus 2 ini menunjukkan bahwa beberapa siswa sudah mencapai nilai KKM yaitu 66, 22 siswa mampu menyelesaikan tes dengan baik dan berhasil tuntas sedangkan 1 siswa lain masih belum tuntas, dengan nilai rata-rata 86.5 dan nilai presentase 95,6 %.

Pada pedoman pengamatan peneliti gunakan untuk mengamati kegiatan pengajar serta kegiatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Setelah diamati dan diperoleh nilainya kemudian peneliti refleksikan nilai yang didapat untuk melakukan peningkatan pada kegiatan selanjutnya. Adapun hasil pada observasi siklus 1 serta siklus 2 yaitu :

Tabel 1
Rekapitulasi Observasi Aktivitas Guru

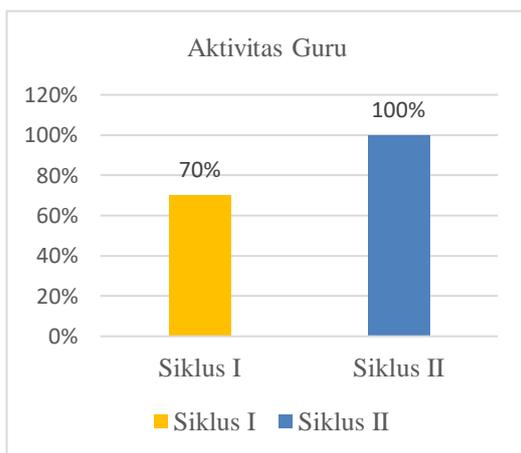
Skor Aktivitas	Rata-rata
Siklus 1	70%
Siklus 2	100%
Peningkatan	30%

Dari keterangan di atas menunjukkan bahwa dari 10 indikator aktivitas guru yang diamati hanya 7 indikator yang terlaksana dalam siklus 1 mencapai nilai persentase 70 % serta kegiatan siklus 2 nilai yang diperoleh mencapai nilai persentase 100% dikarenakan dari 10 indikator yang diamati semuanya terlaksana dengan baik pada siklus 2. Untuk peningkatan itu terlihat dari adanya peningkatan 30 % dari siklus yang ke 1.

Saat dilaksanakannya analisis dapat terlihat dari siklus 1 telah menunjukkan aktivitas siswa, aktivitas guru dan nilai kelompok siswa namun ada beberapa yang perlu perbaikan, maka kemudian dilaksanakanlah siklus 2 agar dapat terjadi peningkatan. berawal dari pengamatan yang akhirnya dapat di pakai peneliti sebagai pedoman melakukan tinjauan aktivitas pembelajaran siswa dan cara mengajar guru, dan juga adanya refleksi dengan adanya tindakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Adapun persentase yang diketahui dari peningkatan hasil observasi aktivitas guru pada kegiatan siklus 1 serta siklus 2 ditunjukkan dalam bentuk diagram sebagai berikut :

Diagram 1
Hasil Observasi Aktivitas Guru



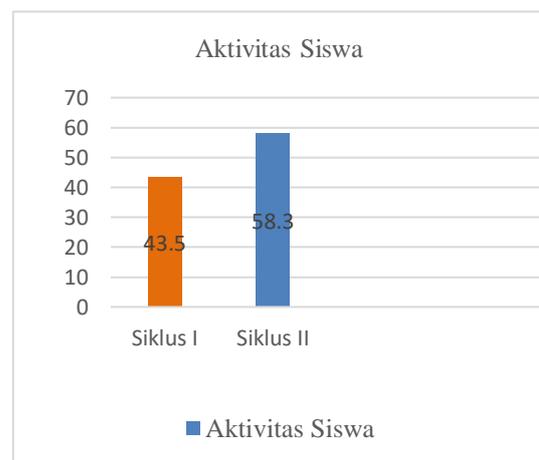
Tabel 2
Hasil Observasi Aktivitas Siswa menggunakan Metode Role Playing

Skor Aktivitas	Rata-rata
Siklus 1	43,5 %
Siklus 2	58,3 %
Peningkatan	14,8 %

Dari tabel menunjukkan bahwa pada siklus 1 dengan nilai persentase 43,5 % sehingga dalam kegiatan siklus 2 jumlah diperoleh dalam meningkat nilai persentase 58,3 %. Dan peningkatan itu terlihat dari adanya peningkatan 14,8% dari siklus yang ke 2 pada setiap siklusnya.

Adapun persentase yang ditunjukkan dari perkembangan jumlah observasi kegiatan siswa dari kegiatan siklus 1 serta siklus 2 dapat dilihat melalui diagram :

Diagram 2
Hasil Observasi Aktivitas Siswa menggunakan Metode Role Playing



Lembar tes yang digunakan oleh peneliti adalah soal Pre test serta post test dari siklus 1 serta Siklus 2 agar dapat mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik dengan hasil tes yang telah diperoleh siswa pra siklus 1 serta siklus 2 yaitu :

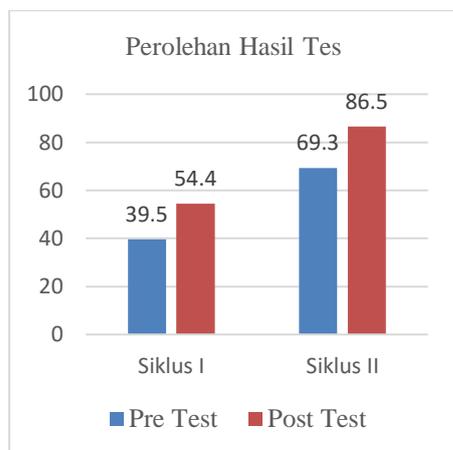
Tabel 3
Hasil Tes kreativitas belajar siswa menggunakan metode Role Playing pada materi Keanekaragaman suku bangsa di Indonesia

Tes Akhir	Pre Test	Post Test
Siklus 1	39,5	54,4
Siklus 2	69,3	86,5
Peningkatan	29,8	32,1

Dari tabel di atas telah diketahui dari siklus 1 perolehan nilai yang menghasilkan siklus 2 dapat mengalami pengembangan lebih baik dari setiap siklus. Dari hasil siklus 1 dan siklus 2 soal *pre test* terjadi peningkatan sebesar 29,8 dan pada kegiatan soal *Post Test* siklus 1 serta siklus 2 mengalami pengembangan sebesar 32,1.

Adapun presentase yang didapatkan dari meningkatkan tes kegiatan siklus 1 serta siklus 2 dilihat dari

Diagram 3
Hasil Observasi Tes evaluasi siswa pada materi
Keanekaragaman suku bangsa di Indonesia



Dari diagram di atas dapat dilihat adanya peningkatan hasil tes evaluasi siswa dalam pembelajaran Keanekaragaman suku bangsa di Indonesia menggunakan metode *Role Playing* meningkatkan kreativitas belajar siswa mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Pada soal *pre test* siklus 1 mendapat nilai rata-rata 39,5, *pre test* siklus 2 mendapat nilai rerata *pre test* nya 69,3. Adapun pengembangan dari hasil *post test* siklus 1 mendapat jumlah rerata 54,4 sedangkan nilai rata-rata *post test* siklus 2 mendapatkan nilai rata-rata 86,5.

Berdasarkan hasil penelitian dari pembelajaran IPS mengenai keanekaragaman suku bangsa di Indonesia memakai model *Role Playing* dalam kegiatan pra siklus peserta didik kurang merespon pembelajaran karena masih banyak peserta didik yang belum aktif, belum antusias serta kurang fokus pada pembelajaran sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman materi pembelajaran pada peserta didik yang sudah disampaikan oleh pengajar. Peneliti melaksanakan kegiatan siklus 1 untuk memperbaiki kekurangan pada saat pra siklus. Mengacu pada RPP yang sudah dibuat peneliti memulai pembelajaran dengan apersepsi lalu menjelaskan materi dengan video pembelajaran sesuai materi yang diajarkan.

Pada awal pembelajaran peneliti menayangkan video pembelajaran sambil menjelaskan materi tentang keanekaragaman suku bangsa di Indonesia. Siswa mulai antusias mendengarkan dan menonton video pembelajaran tersebut. Kemudian setelah menjelaskan materi peneliti mulai mengenalkan metode *Role Playing* itu apa dan menjelaskan bahwa siswa akan bermain peran. Pada awalnya mereka kurang antusias saat disuruh bermain peran dan juga masih canggung dan segan dalam memerankan naskah drama yang sudah dibuat.

Menurut Torrance (1969) dalam buku (Susanto,2015:103) Ciri-ciri anak kreatif dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan

afektif.

Namun saat kegiatan siklus 1 peserta didik tidak berani dan tidak mampu berpikir kreatif dalam pembelajaran maka peneliti mencoba bermain peran dengan naskah drama yang memiliki hanya 5 pemeran berjudul “Krisna belajar budaya” lalu menunjuk para siswa yang mau memerankan drama tersebut. Akhirnya majulah beberapa siswa yang mau bermain drama.

Setelah bermain drama peneliti mengevaluasi siswa dengan soal *post test* lalu siswa mengerjakan. Setelahnya diperoleh nilai dari evaluasi tersebut masih belum adanya keberhasilan dan ketuntasan KKM.

Peneliti melaksanakan siklus 2 dengan merefleksi apa saja kekurangan di siklus 1, dengan cara yang sama awal dengan penyampaian materi lalu memainkan drama berjudul “Perbedaan Antar Suku” yang dimana tokohnya lumayan banyak yaitu 10 orang. Namun siklus 2 peserta didik telah antusias dan bersemangat untuk melakukan proses belajar. saat pemilihan tokoh pun mereka mengajukan diri dan bersemangat untuk memainkan drama yang sudah dibuat. Hasil evaluasi pun lumayan mengalami peningkatan.

Sudjana (dalam Afandi, 2013:04) berpendapat bahwa hasil belajar adalah sebuah kecakapan yang diperoleh siswa sesudah memperoleh pengalaman belajar. Hasil belajar digunakan guru dalam proses pembelajaran sebagai informasi untuk mengukur kemajuan siswa dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran.

Dilihat dari hasil observasi yang sudah telah dilaksanakan peneliti dikelas IV B SDN Salira Pada soal *pre test* siklus 1 mendapat jumlah pada umumnya 39,5 sedangkan *pre test* dalam siklus 2 pendapatan pada umumnya *pre test* berjumlah 69,3. Adapun pengembangan dari *post test* siklus I mendapat jumlah pada umumnya 54,4 sedangkan nilai rata-rata *post test* siklus 2 mendapatkan nilai rata-rata 86,5. Dimana adanya peningkatan yang lumayan besar.

Maka dari data tersebut diperoleh hasil penelitian bahwa siswa mampu meningkatkan hasil belajar dan kreativitas nya dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* ini siswa mampu memiliki keinginan rasa tahu dan memiliki rasa berani yang kuat dalam memerankan naskah drama dan memahami materi pembelajaran.

Sehingga pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam proses pembelajaran menggunakan Metode *Role Playing* ini mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pelajaran IPS dikelas IV B SD Negeri Salira materi tentang Keanekaragaman Suku bangsa di Indonesia.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil dan juga pembahasan yang sudah dilakukan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan kreativitas peserta didik saat materi Ilmu Pengetahuan Sosial dikelas IV SDN Salira. Dari keberhasilan implementasi perolehan data keterampilan hasil dari skor penilaian aktivitas siswa selama pembelajaran *Role Playing* siswa mendapatkan kemajuan 14,8% dengan nilai persentase siklus 1 berjumlah 43,5% kemudian ke siklus 2 menjadi 58,3% sedangkan pada lembar soal *pre test* siklus 1 dengan jumlah 39,5%, sedangkan lembar soal *post test* siklus 1 jumlah 69,3%, kemudian *pre test* siklus 2 diperoleh jumlah rata-rata yaitu 54,4%, dan *post test* diperoleh skor rata-rata yaitu 86,5%. Hal ini membuktikan perolehan hasil yang telah didapatkan oleh peneliti dalam penelitian ini dapat dikatakan sudah berhasil. Pada metode *Role Playing* sangat berdampak besar terhadap peningkatan kreativitas siswa saat belajar yang sangat baik. Ditinjau dari peserta didik aktif, kreatif, dan percaya diri maju kedepan mempresentasikan naskah drama yang sudah dibuat guru dan bermain dengan baik, sehingga peserta didik tidak hanya pasif dan monoton dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut: 1) Bagi Siswa. Bagi siswa disarankan agar hasil belajar yang baik yang telah diperoleh sebaiknya dipertahankan. 2) Bagi Guru. Guru harus memiliki banyak metode untuk bahan mengajar juga seorang guru harus membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, selain itu perlu disediakan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing*, guru wajib memilih materi yang sesuai, karena tidak semua materi bisa di pelajari dengan menggunakan metode tersebut. 3) Bagi Sekolah, Mengingat model pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat mendorong siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, diharapkan setiap sekolah dapat menerapkan metode pembelajaran tersebut dan memfasilitasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Penerbit: Sultan Agung Press.
- Djam'an, Aan. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah, dkk. (2014). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Komalasari, D. d. (2011). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Sumber Belajar Penunjang PLPG, 28.
- Mulyasa. (2012). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nasir, H. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bantul: K-Media

Saat, S. (2015). Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan (Studi Tentang Makna Dan Kedudukannya Dalam Pendidikan). *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 1-17.

Susanto, A. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352

Rasyid, M. (2019). *Penerapan Metode Role Playing Dalam Memerankan Tokoh Drama Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya*. **Skripsi**. PGMI FTIK IAIN Palangkaraya, 51.