



UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA TEMA 2 SUBTEMA 1 MANFAAT TUMBUHAN BAGI KEHIDUPAN MANUSIA MENGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING* DI KELAS III SD NEGERI 200217 PADANGSIDIMPUAN

Oleh:

Dina Farikah Siregar^{1*}, Ilham Sahdi Lubis², Sartika Rati Asmara³, Zulfadli⁴, Sabri⁵

^{1*,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

² Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*Email: Dinafarikah2503@gmail.com

DOI: 10.37081/jipdas.v4i2.1738

Article history:

Submitted: 26 Desember 2023

Accepted: 25 Mei 2024

Published: 28 Mei 2024

Abstract

This study aims to improve the learning creativity of third grade students of SD Negeri 200217 Padangsidimpuan learning Theme 2 Subtheme 1 Benefits of Plants for Human Life by using the Role Playing Model. The type of research is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in 2 cycles using the Role Playing learning model. Each cycle includes planning, action, observation and reflection stages. The subjects in the study were teachers and third grade students of SD Negeri 200217 Padangsidimpuan with a total of 16 students consisting of 4 male students and 12 female students. The instruments used in the study were questionnaire sheets and observation sheets. Data on the average value of student learning creativity in cycle I reached 53.25% can be included in the criteria "Very less creative". While in cycle II the average value of student learning creativity 83.43% can be included in the criteria "Creative". So it can be concluded that the application of the role playing learning model can increase student learning creativity in learning theme 2 subtheme 1 the benefits of plants for human life in class III SD Negeri 200217 Padangsidimpuan

Keywords: Student Creativity, Benefits of Plants, Role Playing Learning Model.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas III SD Negeri 200217 Padangsidimpuan pembelajaran Tema 2 Subtema 1 Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia dengan menggunakan Model *Role Playing*. Jenis penelitian yaitu penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian adalah guru dan siswa kelas III SD Negeri 200217 Padangsidimpuan dengan jumlah 16 siswa terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar angket dan lembar observasi. Data nilai rata-rata kreativitas belajar siswa pada siklus I mencapai 53,25% dapat dimasukkan dalam kriteria "Sangat kurang kreatif". Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kreativitas belajar siswa 83,43% dapat dimasukkan dalam kriteria "Kreatif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran tema 2 subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia di kelas III SD Negeri 200217 Padangsidimpuan.



Kata Kunci: Kreativitas Siswa, Manfaat Tumbuhan, Model Pembelajaran *role playing*.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar bisa bersaing dan sesuai dengan tuntutan di era globalisasi saat ini. Pendidikan juga merupakan suatu usaha untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa agar memiliki keterampilan dan pengetahuan. Sebagai negara berkembang, Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberikan sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, serta kepada kesejahteraan bangsa pada umumnya. Sehubungan dengan ini pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kreativitas siswa agar kelak dapat memahami kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat dan negara. Oleh karena itu, perlu diupayakan suatu metode pembelajaran yang sesuai sehingga bisa menimbulkan partisipasi siswa dan dapat membantu mendalami mata pelajaran salah satunya tema 2 subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia di kelas III SD Negeri 200217 Padangsidempuan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 7 Juni 2023 dalam pembelajaran tema 2 subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia di kelas III SD Negeri 200217 Padangsidempuan. Selama proses pembelajaran tingkat kreativitas belajar siswa masih terlihat rendah. Sebab model pembelajaran yang kurang tepat. Hal ini menunjukkan pada saat belajar di dalam kelas siswa terlihat kurang memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap materi yang disampaikan, kemudian siswa terlihat kurang banyak memberikan gagasan atau pendapat terhadap suatu pokok permasalahan materi pembelajaran. Siswa juga terlihat kurang memiliki daya imajinasi yang kuat sehingga berdampak kepada pencapaian kreativitas siswa. Permasalahan rendahnya kreativitas belajar siswa yang dikaitkan pada materi tema 2 subtema 1 manfaat tumbuhan dan hewan dengan menguraikan peran dalam dongeng secara lisan, tulis, dan visual masih tergolong sangat rendah. Oleh sebab itu tingkat kreativitas siswa masih kurang.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti berpendapat perlunya dilakukan perbaikan proses pembelajaran pada materi tema 2 subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia di kelas III SD Negeri 200217 Padangsidempuan. Hal ini dilakukan dengan tujuan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Dengan demikian perlu dilakukan suatu rancangan proses pembelajaran yang menarik dan tepat melalui model pembelajaran yang diterapkan. Salah satunya model pembelajaran yang dapat digunakan oleh peneliti yaitu model pembelajaran *Role Playing*.

Oleh sebab itu berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti ingin mencari solusi dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dengan harapan siswa menjadi terdorong dalam mengembangkan kreativitas yang mereka miliki. Model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan akan mampu menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *role playing* diharapkan menjadi solusi terhadap permasalahan rendahnya kreativitas belajar siswa sehingga mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia Menggunakan Model *Role Playing* di Kelas III SD Negeri 200217 Padangsidempuan”.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Sementara menurut Susanto (2012:3) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil dan tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekadar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu.

Kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran (fleksibilitas), dan orosinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), satu gagasan. Pada definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan. Menurut Riyanto (2009; 229) “kreativitas adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial kecerdasan analisis, kreativitas, dan praktis, beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinasi dan seimbang akan melahirkan kecerdasan kesuksesan.



Menurut Munandar (2009:25) kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru sebagai, kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya.”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar merupakan kemahiran seseorang dalam mendapatkan sesuatu yang baru. Dalam hal yang bukan berarti baru, tetapi dapat juga sebagai campuran dari komponen-komponen yang telah ada sebelumnya.

Selanjutnya adapun faktor – faktor yang mempengaruhi kegiatan kreativitas belajar menurut Hamalik (2012: 67) faktor – faktor yang mempengaruhi belajar yaitu :

1. Faktor internal (dari dalam individu yang belajar). Faktor yang memengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang memengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu: motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan, dan lain sebagainya.
2. Faktor eksternal (dari luar individu yang belajar)

Model pembelajaran merupakan suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar mengajar tercapai sesuai dengan tujuan.

Murdana (2019:241) menyatakan ciri-ciri kreativitas dalam dua kategori, yaitu kognitif dan non kognitif. Ciri-ciri kognitif diantaranya: “orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan Elaborasi. Sedangkan ciri-ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif”. Menurut Sukmadinata (2005: 104-105), seseorang yang kreatif adalah orang yang memiliki ciri-ciri kepribadian seperti: mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, dan kaya akan pemikiran.

Berdasarkan ciri-ciri kreativitas yang telah dipaparkan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas didasari oleh permasalahan yang terjadi di sekolah. Permasalahan tersebut antara lain rendahnya rasa ingin tahu siswa, kurangnya inisiatif dari siswa untuk mengemukakan pendapat, masih rendahnya kemampuan siswa untuk mengembangkan suatu gagasan sehingga dia tidak bisa menghasilkan suatu produk yang kreatif.

Menurut Komalasari (2011:80) “*role playing* adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan.”

Menurut Suprianto (2006:131) ”*role playing* juga dapat diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani. Simulasi berasal dari bahasa Inggris *simulation* artinya meniru perbuatan yang bersifat pura-pura atau dalam kondisi sesungguhnya. Tujuan simulasi menanamkan pembahasan melalui pengalaman berbuat dalam proses simulasi. Selanjutnya menurut Dedi (2015:4) Metode belajar bermain peran sebagai alternatif metode yang dapat mengaktifkan siswa agar berani mengemukakan pendapat, menganalisis, memecahkan masalah dan merangsang aktivitas dan kreativitas belajar siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan dalam pembelajaran bermain peran siswa akan lebih aktif selama dan setelah memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui metode bermain peran siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya.

Dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* ada beberapa langkah langkah menurut Shoimin (2014:162) ialah sebagai berikut: a) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. b) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM. c) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang. d) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. e) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang diperagakan. f) Setelah dipentaskan, masing -masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas. g) Masing -masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. h) Guru memberikan kesimpulan secara umum. i) Evaluasi. j) Penutup.



Menurut Uno (2011: 26-28) berpendapat bahwa prosedur *role playing* terdiri atas sembilan langkah, yaitu: Pemanasan, b) Memilih pemain (partisipan), c) Menata panggung, d) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, e) Selanjutnya permainan peran dimulai, f) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan, g) Permainan ulang, h) Diskusi dan evaluasi tahap kedua, i) Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Menurut Munjin (2013 : 79-80) langkah-langkah model *role playing* adalah sebagai berikut: 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2) Siswa membentuk kelompok, 3) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 4) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, 5) Masing-masing siswa duduk bersama kelompoknya sambil memerhatikan, mengamati skenario yang sedang diperagakan, 6) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, 7) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 8) Guru memberikan kesimpulan secara umum dan evaluasi.

Dari beberapa langkah-langkah model *role playing* langkah-langkah yang akan diterapkan oleh peneliti adalah langkah-langkah model *role playing* menurut Uno (2011: 26-28) berpendapat bahwa prosedur *role playing* terdiri atas sembilan langkah, yaitu: Pemanasan, b) Memilih pemain (partisipan), c) Menata panggung, d) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, e) Selanjutnya permainan peran dimulai, f) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan, g) Permainan ulang, h) Diskusi dan evaluasi tahap kedua, i) Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Menurut Shoimin (2014:162-163) kelebihan model *role playing* adalah: 1) Bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, 3) Guru dapat evaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, 4) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, 5) Sangat menarik bagi memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial tinggi, 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat direbut hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, 8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Menurut Djahmarah (2013:89-90) kelebihan model *role playing* adalah sebagai berikut: 1) Siswa melatih dirinya untuk memahami, dan mengingat isi bahan yang ajkan di dramakan, 2) Siswa akan terlebih untuk berinisiatif dan kreatif, 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah, 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya, 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Menurut Mustafa (2018:629) kelebihan bermain peran adalah sebagai berikut: 1) Dapat dipakai pada kelompok besar dan kecil, 2) Membantu anggota untuk menganalisis situasi menyelami masalah, 3) pengalaman yang ada pada pikiran orang lain, 4) Menambah rasa percaya diri pada peserta.

Sedangkan kekurangan dari bermain peran sesuai dengan pendapat Menurut Shoimin (2014:162-163) adalah: 1) Metode bermain peran memerlukan waktu relatif panjang atau banyak, 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan sesuatu tindakan tertentu, 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja memberi kesan kurang baik, tapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

Djahmarah (2013:89-90) kekurangan model *role playing* adalah sebagai berikut: 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif, 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan maupun pada pelaksanaan pertunjukan, 3)



Memerlukan tempat yang cukup luas jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas, 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Menurut Mustafa (2018:629) kekurangan bermain peran adalah sebagai berikut: 1) Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung, 2) Bermain peran tidak selamanya menuju arah yang diharapkan seseorang yang akan memainkannya, 3) Siswa sering kesulitan untuk memerankan peran secara baik, 4) Bermain peran (*role playing*) memerlukan waktu yang banyak, 5) Untuk dapat berjalan dengan baik, dalam bermain peran diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, sering mengenal sehingga dapat bekerja sama dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan kelebihan model pembelajaran *role playing* adalah membuat siswa lebih kreatif dalam pembelajaran, siswa dapat berekspresi secara utuh, melekat lama dalam ingatan siswa, dan membangkitkan suasana belajar siswa menjadi lebih menyenangkan. Sedangkan kekurangan *role playing* ialah membutuhkan waktu yang lama, memerlukan kreativitas dan daya kreasi siswa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 200217 Padangsidempuan yang beralamat di Kelurahan sitamiang baru kota Padangsidempuan. Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut ditemukannya permasalahan rendahnya kreativitas belajar siswa. Waktu pelaksanaan yaitu pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai Oktober. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 200217, total seluruh siswa kelas III adalah 16 siswa, yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki. Objek penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia di kelas III SD Negeri 200217 Kota Padangsidempuan.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2010:58), penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (Action Research) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu perbaikan pembelajaran di kelasnya. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, bukan pada input kelas (silabus, materi) ataupun output (hasil belajar). PTK harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas.

Menurut Suhardjono (2008:57), "Berdasarkan tujuan penelitian tindakan kelas PTK merupakan salah satu bagian dari penelitian tindakan dengan tujuan yang spesifik yang berkaitan dengan kelas". Prosedur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dengan 4 tahap, yaitu: 1). Perencanaan (*Planinning*) 2). Pelaksanaan (*Action*), 3). Pengamatan (*Observing*), 4). Refleksi (*Reflecting*). Untuk memperoleh data yang akurat dibutuhkan instrument penelitian untuk mengetahui tingkat ketercapaian penelitian yang sedang dilakukan. Adapun instrument yang digunakan oleh penulis sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan penelitian ini adalah lembar observasi yang digunakan untuk memperoleh informasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan lembar angket yang akan diberikan kepada siswa untuk mengetahui sampai dimana tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi dan tolak ukur keberhasilan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

a. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 200217 Padangsidempuan yang berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 4 siswa laki - laki dan 12 siswi perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa khususnya pada pembelajaran tema 2 subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Masing- masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pada penelitian ini peneliti berfungsi sebagai pengajar dalam menerapkan siklus-siklus penelitian. Peneliti berkolaborasi dengan wali kelas yang bertugas sebagai observer.



b. Pelaksanaan Penelitian Siklus I

1) Penerapan model pembelajaran *Role Playing*

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 08 September 2023 dengan tema 2 subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia, sedangkan pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 12 September 2023. Proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing* Selama pembelajaran pembelajaran yang meliputi 1) Kegiatan pendahuluan, 2) Kegiatan inti, 3) Kegiatan penutup, selama proses pembelajaran.

2) Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I

Pada tahap ini observer melakukan pengamatan dengan menggunakan skala penilaian dengan rentang nilai 1 artinya kurang, 2 artinya cukup, 3 artinya baik, dan 4 artinya sangat baik. Pemberian nilai dengan cara mengisi angka pada kolom skala nilai. Hasil observasi lembar keterampilan guru dalam kegiatan mengajar pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.4 Lembar Observasi Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I

Tahap Pembelajaran	Objek Yang Diamati	Skor Nilai			
		4	3	2	1
		BS	B	C	K
Kegiatan Awal	1. Guru masuk keruangan kelas dengan memberikan salam. 2. Guru melakukan absensi dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. 3. Guru memberikan pengamatan tentang materi yang dipelajari.		✓		
Kegiatan Inti	4. Guru menyampaikan materi hari ini. 5. Guru menjelaskan materi manfaat tumbuhan dengan model pembelajaran <i>role playing</i> . 6. Guru menyuruh siswa untuk membagi kelompok. 7. Guru menyuruh siswa membaca naskah cerita yang sudah dibagikan. 8. Guru menyuruh siswa mengambil undian nama-nama pemain, serta menyebutkan peran apa yang akan dimainkan. 9. Guru menjelaskan mengenai kegiatan drama yang akan dilakukan. 10. Guru menyampaikan evaluasi pertama untuk peragaan drama atau siswa bermain ulang. 11. Guru menyuruh siswa tiap kelompok tampil kedepan kelas untuk menyampaikan isi kesimpulan tentang pembelajaran hari ini.		✓	✓	
Penutup	12. Siswa mendengarkan apresiasi dari guru.		✓		



	13. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat tentang pembelajaran hari ini.			✓	
	14. Guru bersama siswa menyimpulkan tentang materi yang dipelajari hari ini.		✓		
	15. Guru menutup pembelajaran dengan salam.		✓		
Jumlah Skor		38			
Skor Maksimal		60			
Persentase		63,33%			

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat persentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 63,33%. Perolehan persentase tersebut dapat dimasukkan kedalam kategori “kurang” tetapi secara indikator masih dikategorikan gagal karena belum mencapai kriteria. Dapat dilihat pada tabel 3.2 kriteria keberhasilan lembar observasi. Pada siklus II, peneliti menekankan pada bagian siswa yang mengalami kesulitan saat berlangsungnya proses pembelajaran. Untuk itu peneliti melakukan perbaikan pada siklus II.

3) Pengamatan Lembar Observasi Siswa Siklus I

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Lembar Observasi Siswa Siklus I

Tahap Pembelajaran	Objek Yang Diamati	BS	B	C	K
		4	3	2	1
Pendahuluan	1. Siswa menjawab salam		✓		
	2. Siswa berdo'a bersama		✓		
	3. Siswa mendengarkan penyampaian guru		✓		
Kegiatan Inti	4. Berdiskusi dengan baik.			✓	
	5. Memainkan tugas peran dengan baik.			✓	
	6. Memperhatikan kelompok lain.		✓		
	7. Tenang dalam bermain peran.			✓	
	8. Mendengarkan dialog dengan yang diperankan oleh kelompok lain.		✓		
	9. Mengingat dialog yang diperankan.			✓	
	10. Berani mengungkapkan ekspresi		✓		
	11. Mengambil kesimpulan.			✓	
Penutup	12. Tenang dalam bermain peran.		✓		
	13. Semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.		✓		



	14. Menanggapi pertanyaan dari guru			✓	
	15. Siswa mengucapkan salam		✓		
Jumlah Skor		39			
Persentase		65%			

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat persentase aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 39 dengan nilai persentase 65%. Pada tabel 3.2 kriteria keberhasilan lembar observasi, dapat dilihat perolehan persentase tersebut dimasukkan kedalam kategori “cukup”.

Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Kreativitas Siswa Siklus I

No	Nama	Total Skor	Kategori
1	Afia Ulva Simamora	25	Sangat kurang kreatif
2	Anastasya Harahap	77,5	Cukup Kreatif
3	Azhari	32.5	Sangat kurang kreatif
4	Dinda Ayasha Putri	40	Kurang kreatif
5	Jakpar Ritonga	37.5	Sangat kurang kreatif
6	Jannah Tul Aini	55	Kurang kreatif
7	Keisya Azzara	40	Kurang kreatif
8	Kirana Salsabila	37.5	Sangat kurang kreatif
9	Muhammad Rayyan	80	Kreatif
10	Raditya Alif Arizky	77,5	Cukup Kreatif
11	Rahmi Khodijah	80	Kreatif
12	Riska Ramadhani	57,5	Kurang kreatif
13	Saida	35	Sangat kurang kreatif
14	Salwa Ayuna	80	Kreatif
15	Tiara	52,5	Kurang kreatif
16	Winda Febyola	45	Kurang kreatif
Jumlah		852	Kurang kreatif
Rata - rata		53,25	

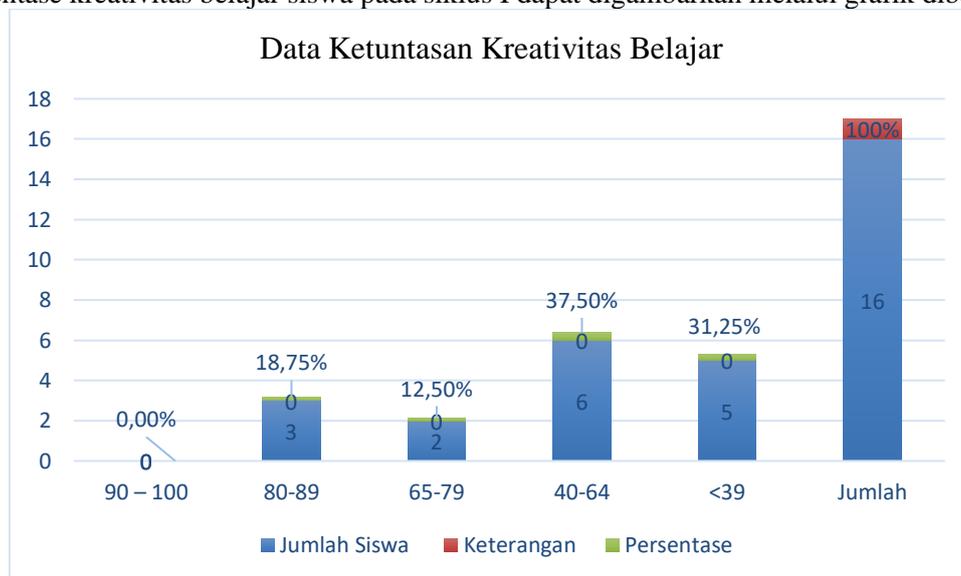
Berdasarkan tabel 4.6 diatas diketahui rata - rata kreativitas belajar siswa sebesar 53,25 % yakni berada pada kategori kurang kreatif. Jumlah siswa yang kreatif sebanyak 3 orang atau 18,75%. Siswa yang cukup kreatif 2 orang atau 12,5%, siswa yang kurang kreatif sebanyak 6 orang atau 37,5% dan siswa yang sangat kurang kreatif 5 atau 31,25%. Dapat dilihat pada tabel 4.9 rekapitulasi hasil kreativitas belajar siswa siklus I . Sehingga perlu dilakukan penelitian lanjut pada siklus II. Berikut ini merupakan persentase ketuntasan kreativitas belajar pada siklus I.



Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Kreativitas Belajar Siswa Siklus I

Tingkat Keberhasilan	Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase
90 % – 100%	0	Sangat Kreatif	0,00%
80 % - 89%	3	Kreatif	18,75%
65 % - 79%	2	Cukup Kreatif	12,5%
40% - 64%	6	Kurang Kreatif	37,5%
1% - 39 %	5	Sangat Kurang Kreatif	31,25%
Jumlah	16	100%	

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, dapat kita lihat siswa yang memiliki penilaian dari yang sangat kreatif hingga sangat kurang kreatif. Siswa memiliki kriteria sangat kreatif berjumlah 0 siswa, yang memiliki kriteria kreatif berjumlah 3 siswa (18.75%), dan yang memiliki kriteria cukup kreatif 2 siswa (12,5%), yang memiliki kriteria kurang kreatif 6 siswa (37.5%), dan yang memiliki kriteria sangat kurang kreatif 5 siswa (31.25%). Kriteria tingkat keberhasilan kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel 3.3. Persentase kreativitas belajar siswa pada siklus I dapat digambarkan melalui grafik dibawah ini.



Gambar Grafik 4.1 Ketuntasan Kreativitas Belajar Siswa Siklus I



c. Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 20 September 2023 dengan materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia, sedangkan pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 27 September 2023. Proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing* Selama pembelajaran dilakukan melalui tahap-tahap berikut ini.

1) Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II

Pada tahap ini observer melakukan pengamatan dengan menggunakan skala penilaian dengan rentang nilai 1 artinya kurang, 2 artinya cukup, 3 artinya baik, dan 4 artinya sangat baik. Pemberian nilai dengan cara mengisi angka pada kolom skala nilai. Hasil observasi keterampilan guru dalam kegiatan mengajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.9 Lembar Observasi Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

Tahap Pembelajaran	Objek Yang Diamati	Skor Nilai			
		4	3	2	1
		BS	B	C	K
Kegiatan Awal	1. Guru masuk keruangan kelas dengan memberikan salam.		✓		
	2. Guru melakukan absensi dan berdoa sebelum memulai pembelajaran.		✓		
	3. Guru memberikan pengamatan tentang materi yang dipelajari.		✓		
Kegiatan Inti	4. Guru menyampaikan materi hari ini.			✓	
	5. Guru menjelaskan materi manfaat tumbuhan dengan model pembelajaran <i>role playing</i> .			✓	
	6. Guru menyuruh siswa untuk membagi kelompok.			✓	
	7. Guru menyuruh siswa membaca naskah cerita yang sudah dibagikan.		✓		
	8. Guru menyuruh siswa mengambil undian nama-nama pemain, serta menyebutkan peran apa yang akan dimainkan.		✓		
	9. Guru menjelaskan mengenai kegiatan drama yang akan dilakukan.				
	10. Guru menyampaikan evaluasi pertama untuk peragaan drama atau siswa bermain ulang.			✓	
	11. Guru menyuruh siswa tiap kelompok tampil kedepan kelas untuk menyampaikan isi kesimpulan tentang pembelajaran hari ini.			✓	



Penutup	12. Siswa mendengarkan apresiasi dari guru.		✓		
	13. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat tentang pembelajaran hari ini.			✓	
	14. Guru bersama siswa menyimpulkan tentang materi yang dipelajari hari ini.		✓		
	15. Guru menutup pembelajaran dengan salam.		✓		
	Jumlah Skor			38	
Skor Maksimal			60		
Persentase			63,33%		

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, dapat dilihat persentase aktivitas guru pada siklus II memperoleh skor 52 dengan nilai persentase 86,66%. Perolehan persentase tersebut dapat dimasukkan kedalam kategori “Baik”. Dapat dilihat pada tabel 4.5 kriteria keberhasilan lembar observasi. Berdasarkan data tersebut lembar observasi aktivitas guru melalui penerapan model *role playing* sudah meningkat.

2) Hasil Observasi Siswa

Keberhasilan pembelajaran bukan hanya berpusat pada guru saja, aktivitas siswa juga sangat berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas belajar. Berdasarkan hasil pengamatan observer, berikut ini hasil yang diperoleh peneliti.

Tabel 4.10 Pengamatan Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Tahap Pembelajaran	Objek Yang Diamati	BS	B	C	K
		4	3	2	1
Pendahuluan	1. Siswa menjawab salam	✓			
	2. Siswa berdo'a bersama	✓			
	3. Siswa mendengarkan penyampaian guru	✓			
Kegiatan Inti	4. Berdiskusi dengan baik.		✓		
	5. Memainkan tugas peran dengan baik.	✓			
	6. Memperhatikan kelompok lain.	✓			
	7. Tenang dalam bermain peran.		✓		
	8. Mendengarkan dialog dengan yang diperankan oleh kelompok lain.	✓			
	9. Mengingat dialog yang diperankan.		✓		
	10. Berani mengungkapkan ekspresi		✓		



	11. Mengambil kesimpulan.		✓		
	12. Tenang dalam bermain peran.	✓			
Penutup	13. Semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.		✓		
	14. Menanggapi pertanyaan dari guru		✓		
	15. Siswa mengucapkan salam	✓			
Jumlah Skor		53			
Persentase		88,33%			

Berdasarkan tabel 4.10 di atas, dapat dilihat persentase aktivitas siswa pada siklus II memperoleh skor 53 dengan nilai persentase 88,33%. Dapat dilihat pada tabel 3.2 Kriteria keberhasilan lembar observasi. Perolehan persentase tersebut dapat dimasukkan kedalam kategori “Baik” telah dilakukan siswa saat kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.11 Pengamatan Kreativitas Siswa Siklus II

No	Nama	Total Skor	Kategori
1	Afia Ulva Simamora	70	Cukup kreatif
2	Anastasya Harahap	87,5	Kreatif
3	Azhari	72,5	Cukup kreatif
4	Dinda Ayasha Putri	80	Kreatif
5	Jakpar Ritonga	70	Cukup kreatif
6	Jannah Tul Aini	92,5	Sangat kreatif
7	Keisya Azzara	80	Kreatif
8	Kirana Salsabila	80	Kreatif
9	Muhammad Rayyan	95	Sangat kreatif
10	Raditya Alif Arizky	95	Sangat kreatif
11	Rahmi Khodijah	92,5	Sangat kreatif
12	Riska Ramadhani	82,5	Kreatif
13	Saida	80	Kreatif
14	Salwa Ayuna	92,5	Sangat kreatif
15	Tiara	87,5	Kreatif
16	Winda Febyola	77,5	Cukup Kreatif
Jumlah		1.335	Kreatif
Rata - rata		83,43%	

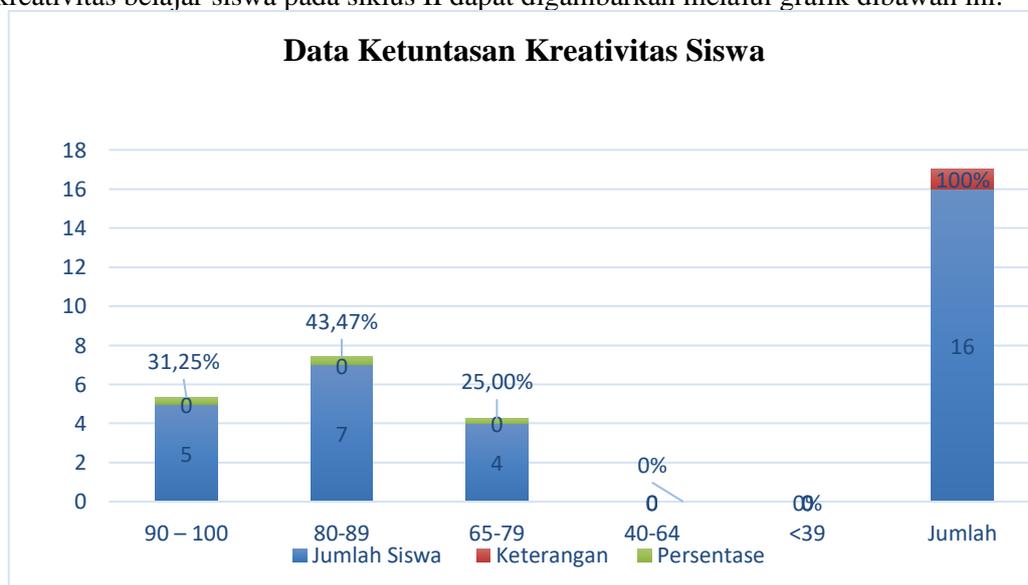
Berdasarkan tabel diatas, diketahui rata - rata kreativitas belajar siswa sebesar 83,43 % berada pada kategori kreatif. Jumlah siswa yang sangat kreatif sebanyak 5 orang atau 31,25%. Siswa yang kreatif 7 orang atau 43,75%. Siswa yang cukup kreatif 4 orang atau 25%, siswa yang kurang kreatif sebanyak 0 dan siswa sangat kurang kreatif sebanyak 0 . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.12. Berikut ini merupakan persentase ketuntasan kreativitas belajar pada siklus II.



Tabel 4.12 Rekapitulasi Kreativitas Belajar Siswa Siklus II

Tingkat Keberhasilan	Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase
90% – 100%	5	Sangat Kreatif	31,25%
80% - 89%	7	Kreatif	43,47%
65% -79 %	4	Cukup Kreatif	25%
40% - 64%	0	Kurang Kreatif	0%
1% - 39 %	0	Sangat Kurang Kreatif	0%
Jumlah	16		100%

Berdasarkan tabel 4.12 diatas, dapat kita lihat penilaian kreativitas belajar siswa dari sangat kreatif hingga cukup kreatif. Siswa yang memiliki kriteria sangat kreatif berjumlah 5 siswa (31,25%), yang memiliki kriteria kreatif berjumlah 7 siswa (43,74%), dan yang memiliki kriteria cukup kreatif 4 orang atau 25% , yang memiliki kriteria kurang kreatif 0, dan yang memiliki kriteria sangat kurang kreatif 0. Kriteria pengamatan kreativitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.3. Persentase kreativitas belajar siswa pada siklus II dapat digambarkan melalui grafik dibawah ini.



3. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* di kelas III SD Negeri 200217 Padangsidempuan

Berdasarkan observasi dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* pada siklus I dengan nilai rata-rata siswa mencapai 53,33% yakni berada pada kategori kurang. Pencapaian ini menunjukkan proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing* belum maksimal. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan di siklus II. Pada siklus II nilai rata-rata siswa mencapai

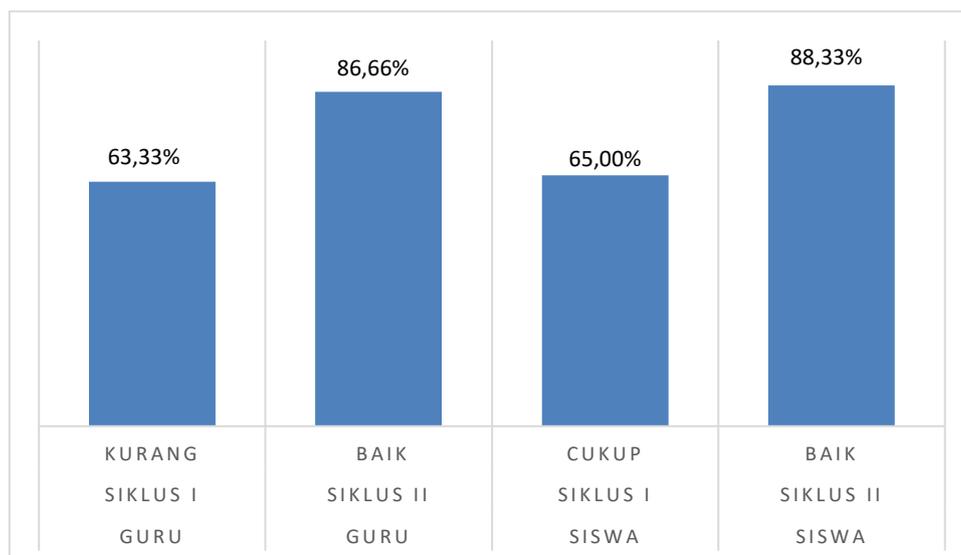


88,33% mengalami peningkatan pada kategori baik. Sedangkan nilai rata-rata lembar aktivitas guru pada siklus I mencapai 51,66% dan siklus II mencapai 83,33%. Berikut ini merupakan tabel perbandingan lembar observasi guru dan siswa.

Tabel 4.18 Perbandingan Lembar Observasi Guru Dan Siswa

No	Indikator	Siklus	Kategori	Presentase
1.	Guru	Siklus I	Cukup	63,33%
	Guru	Siklus II	Sangat Baik	86,66%
2.	Siswa	Siklus I	Kurang	65%
	Siswa	Siklus II	Baik	88,33%

Berdasarkan tabel di atas terlihat perbandingan nilai rata rata lembar observasi guru dan siswa pada siklus I dan siklus II terlihat meningkat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 4.3 Perbandingan Lembar Observasi Guru dan Siswa

4. Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Model *Role Playing* di Kelas III SD Negeri 200217 Padangsidimpun

Penelitian siklus I dari 16 siswa di kelas III SD Negeri 200217 Padangsidimpun terdapat 2 siswa yang memiliki kreativitas dengan kategori kreatif, 3 siswa dengan kategori cukup kreatif kemudian 6 siswa dengan kurang kreatif dan 5 siswa dengan kategori sangat kurang kreatif. Pencapaian ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki kreativitas dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pengamatan kreativitas belajar siswa yang mencapai kategori kurang kreatif dengan nilai rata rata sebesar 53,25%.

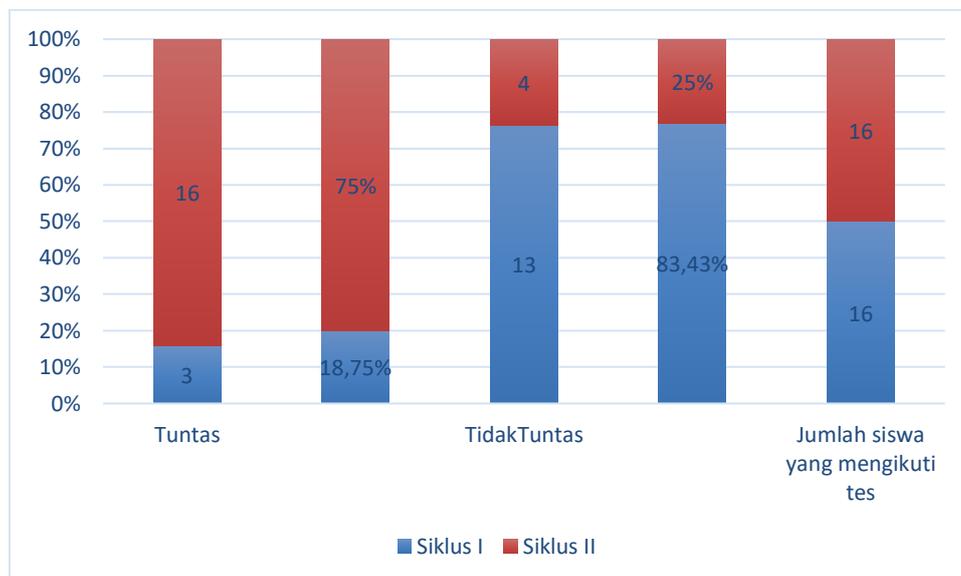
Selanjutnya setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II diperoleh 5 siswa dengan kategori sangat kreatif, serta 7 siswa dengan kategori kreatif dan 4 siswa dengan kategori cukup kreatif. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat dari nilai rata-rata pengamatan kreativitas belajar siswa mencapai 83,43%. Berikut ini adalah tabel perbandingan kreativitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II.



Tabel 4.19 Perbandingan Kreativitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Pelaksanaan	Tuntas	%	TidakTuntas	%	Jumlah siswa yang mengikuti tes
Siklus I	3	18,75%	13	81,25%	16
Siklus II	12	75%	4	25%	16

Berdasarkan tabel di atas terlihat perbandingan kreativitas belajar siswa siklus I meningkat pada siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Grafik 4.4 Perbandingan Kreativitas Belajar Siklus I dan Siklus II

4. SIMPULAN

Penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran tema 2 subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia dapat meningkatkan kreativitas belajar di kelas III SD Negeri 200217 Padangsidempuan. Pada siklus I dengan nilai rata-rata siswa mencapai 53,33% dan Siklus II dengan nilai rata-rata mencapai 88,33% . Peningkatan Kreativitas belajar siswa tema 2 subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia di kelas III SD Negeri 200217 Padangsidempuan meningkat melalui model pembelajaran *Role Playing*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil pengamatan kreativitas belajar siswa siklus I mencapai 53,25%. Pada siklus II nilai rata-rata hasil pengamatan kreativitas belajar siswa mencapai kategori baik dengan nilai rata-rata 83,43 Pencapaian ini menunjukkan bahwa siswa telah mencapai kreativitas yang baik dalam pembelajaran.

Implikasi dalam penelitian ini berhubungan dengan kontribusinya terhadap model *Role Playing*. Adapun implikasinya ialah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, yaitu agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan serta berani dalam menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan teman sekelasnya selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Bagi pembaca, yaitu penelitian ini dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang ada serta membantu para guru agar dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswanya, adapun keberhasilan penelitian ini dapat diketahui berdasarkan data-data yang ada. Bagi para pembaca dan pengguna hasil penelitian ini disarankan agar dapat mempelajari dan memahami lebih dalam maksud dan tujuan dari penelitian serta bagaimana penelitian ini berlangsung,



agar dapat diterapkan dalam proses pembelajaran disekolah dasar dan digunakan dengan sebaik-baiknya.

3. Bagi peneliti, yaitu agar hasil penelitian ini dapat dijadikan contoh dalam melakukan penelitian lain khususnya dengan menerapkan model Role Playing tentunya dengan mengadakan penelitian yang lebih lanjut tentang aspek-aspek lain dari kemampuan pemahaman konsep dengan materi yang berbeda.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Resika Aditama.
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BudiArti.Yessi. 2020. *Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran Ips*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi Puspita Sari. 2018. *Meningkatkan Kreativitas Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas 5 Sd Negeri 34/1 Teratai*. Jurnal Volume 2 Nomor 3.
- Djamarah Syaiful Bahri Dan Zein. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Musfiqon Dan Nuriansyah. 2015. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Guru Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*. Jakarta ; Kencana.
- Rosliyani. 2016. *Penerapan Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad) Bermedia Kartu Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tokoh Sejarah Kerajaan Islam Di Indonesia Jurnal Pena Ilmiah*. Volume 1 Nomor 1.
- Sani, Ridwan Abdullah, 2014. *Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara.
- Utami Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.