



## **ANALISIS MODEL *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS MENULIS CERITA FIKSI PADA SISWA KELAS VI SD GMT KUANINO 3**

**Melin Thonak<sup>1\*</sup>, Markus Sampe<sup>2</sup>, Kurniayu Ratu<sup>3</sup>**

<sup>1\*2,3</sup> Universitas Nusa Cendana

\*Email: [melinthonak03@gmail.com](mailto:melinthonak03@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4692>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan kreativitas menulis cerita fiksi pada siswa kelas VI SD GMT Kuanino 3. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian meliputi guru kelas VI dan 13 siswa kelas VI SD GMT Kuanino 3. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis cerita fiksi yang ditunjukkan melalui kemampuan mengembangkan ide, menyusun alur cerita, menggambarkan tokoh, serta menuangkan imajinasi dan gagasan secara lebih terstruktur dalam tulisan. Selain itu, penerapan model ini turut meningkatkan partisipasi aktif, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran. Meskipun dalam pelaksanaannya ditemukan kendala berupa keterbatasan waktu pembelajaran dan rendahnya kepercayaan diri sebagian siswa saat bermain peran, model pembelajaran *Role Playing* secara umum memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kreativitas menulis cerita fiksi. Oleh karena itu, model pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Role Playing*, Kreativitas Menulis, Cerita Fiksi

### **1. PENDAHULUAN**

Kemampuan menulis merupakan salah satu kompetensi berbahasa yang esensial dalam membentuk literasi siswa sekolah dasar. Di tengah era digital dan globalisasi, menulis tidak lagi sekadar keterampilan fundamental, melainkan juga instrumen pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta wadah ekspresi ide dan emosi. Bentuk keterampilan menulis yang merangsang imajinasi serta kreasi bebas siswa adalah penulisan cerita fiksi. Lewat aktivitas ini, siswa mampu mengonstruksi karakter, plot, konflik, dan latar cerita berdasarkan kekuatan kognitif serta pengalaman afektif mereka.

Meskipun demikian, kompetensi siswa dalam penulisan cerita fiksi masih berada pada tingkat rendah. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memulai narasi, mengembangkan gagasan, merumuskan konflik, serta menyusun resolusi cerita secara koheren dan berurutan. Di samping itu, keterbatasan kosa kata mengakibatkan produk tulisan siswa kurang atraktif dan belum optimal dalam merepresentasikan ide-ide secara efektif. Situasi ini semakin diperburuk oleh penerapan metode pengajaran yang bersifat didaktik, di mana guru sekadar menyediakan tema dan mengarahkan siswa untuk menulis tanpa tahap eksplorasi ide secara mendalam. Padahal, sebagaimana dikemukakan dalam teori konstruktivisme sosial Vygotsky sebagaimana diuraikan oleh Damayanti (2020), pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan pengalaman autentik cenderung lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh siswa.

Dalam ranah pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar, keterampilan menulis memegang peranan krusial dalam pengembangan kompetensi berbahasa yang mencakup aspek menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Kurikulum Merdeka menekankan bahwa pengajaran



Bahasa Indonesia harus memfasilitasi proses kreatif dan reflektif, termasuk melalui eksplorasi teks naratif semisal cerita fiksi (Kemendikbudristek, 2021). Akan tetapi, realisasi pembelajaran menulis di sekolah dasar masih belum optimalitas, sebab guru kerap mengadopsi model pembelajaran monoton yang kurang efektif dalam memicu kreativitas siswa.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh dalam situasi tertentu sehingga mampu menstimulasi imajinasi, penghayatan, dan pemahaman terhadap konflik cerita sebelum dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas tulisan siswa, baik dari segi struktur alur maupun isi cerita (Astuti et al., 2020), serta meningkatkan penggunaan bahasa ekspresif dan pengembangan karakter dalam cerita (Lestari & Nurhayati, 2020). Selain itu, (Khairunnisa dan Sari, 2023) menyatakan bahwa model *Role Playing* mampu meningkatkan kemampuan naratif dan membantu siswa menyusun cerita secara runtut.

Meskipun demikian, penelitian terkait penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan kreativitas menulis cerita fiksi pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas VI, masih tergolong terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada jenjang pendidikan menengah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Kreativitas Menulis Cerita Fiksi pada Siswa Kelas VI SD GMT Kuanino 3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SD GMT Kuanino 3 yang berlokasi di Jalan Pocoranaka, Kelurahan Kuanino, Kecamatan Kota Raja, Kota Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas VI dan 13 siswa kelas VI SD GMT Kuanino 3. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan kreativitas menulis cerita fiksi siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa dalam menulis cerita fiksi sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai proses pembelajaran, respons siswa, serta kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa modul pembelajaran, hasil karya siswa, dan dokumen lain yang relevan.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar tes menulis cerita fiksi, dan pedoman wawancara. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang terlibat secara langsung dalam proses pengumpulan dan analisis data.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian.

Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk mempermudah interpretasi hasil penelitian. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan keseluruhan data yang telah dianalisis guna memperoleh gambaran mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan kreativitas menulis cerita fiksi siswa.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh temuan mengenai penerapan



model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan kreativitas menulis cerita fiksi siswa. Adapun hasil penelitian dan pembahasan diuraikan sebagai berikut.

### 1. Pelaksanaan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi

Pelaksanaan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran menulis cerita fiksi di kelas VI SD GMT Kuanino 3 berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sebelum penggunaan model ini pembelajaran menulis cerita fiksi dilakukan melalui penjelasan materi, pemberian contoh singkat, dan tugas menulis berdasarkan tema yang diberikan guru. Namun, metode tersebut menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide cerita dan memulai tulisan karena belum memiliki gambaran yang jelas mengenai isi cerita yang akan dibuat.

Setelah model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) diterapkan, proses pembelajaran berlangsung lebih aktif. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan arahan mengenai tema cerita, membagi siswa ke dalam beberapa peran, dan meminta siswa memerankan situasi tertentu sebelum menuliskannya dalam bentuk cerita fiksi. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, antusias, dan tertarik selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa juga lebih mudah memahami isi cerita, urutan peristiwa, dan peran tokoh karena telah mengalami langsung melalui kegiatan bermain peran.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model Bermain Peran (*Role Playing*) memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa dalam pembelajaran menulis cerita fiksi.

### 2. Kreativitas Siswa dalam Menulis Cerita Fiksi Setelah Penggunaan Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Penggunaan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dalam menulis cerita fiksi. Kreativitas siswa terlihat dari kemampuan mereka dalam mengembangkan ide cerita, menyusun alur, menampilkan tokoh, menggunakan imajinasi, serta mengembangkan gagasan dalam tulisan.

Sebelum penerapan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*), sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memulai cerita, menemukan ide, dan mengembangkan isi tulisan secara runtut. Setelah model diterapkan, siswa tampak lebih mudah menuangkan ide ke dalam tulisan dan lebih berani mengembangkan cerita dengan alur yang lebih jelas dan bervariasi. Selain itu, beberapa siswa mulai menambahkan unsur dialog sederhana serta penggambaran tokoh dalam cerita yang mereka tulis.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mudah menulis setelah mengikuti kegiatan bermain peran karena telah memperoleh gambaran langsung mengenai cerita yang akan ditulis. Dengan demikian, model Bermain Peran (*Role Playing*) membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis cerita fiksi melalui pengalaman belajar langsung sebelum proses menulis dilakukan.

### 3. Hasil Tes Menulis Cerita Fiksi Siswa

Hasil tes menulis cerita fiksi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu menulis cerita dengan menampilkan unsur-unsur dasar cerita seperti judul, tokoh, alur, latar, dan isi cerita. Beberapa siswa juga mulai menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan ide cerita, menambahkan dialog sederhana, serta menyusun cerita secara lebih runtut dan jelas.

Berdasarkan hasil tulisan siswa, sebagian besar telah mampu menyesuaikan isi cerita dengan pengalaman bermain peran yang dilakukan sebelumnya. Selain itu, beberapa siswa mulai menunjukkan keaslian ide melalui variasi cerita yang dikembangkan sesuai imajinasi masing-masing. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan isi cerita secara lebih panjang dan menarik, serta masih memerlukan bimbingan dalam menyusun kalimat dan memperjelas alur cerita.

Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam menulis cerita fiksi dan memperkuat



hasil observasi serta wawancara terkait peningkatan kreativitas menulis siswa.

#### 4. Hambatan dalam Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

Dalam pelaksanaan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*), ditemukan beberapa hambatan selama proses pembelajaran berlangsung. Hambatan utama yang ditemukan adalah keterbatasan waktu pembelajaran, karena kegiatan bermain peran memerlukan waktu yang cukup panjang mulai dari penjelasan guru, pembagian peran, pelaksanaan bermain peran, hingga kegiatan menulis cerita setelah kegiatan bermain selesai.

Selain itu, terdapat beberapa siswa yang masih merasa malu dan kurang percaya diri ketika diminta tampil memerankan tokoh di depan kelas. Kondisi ini menyebabkan tidak semua siswa langsung aktif pada awal pembelajaran. Hambatan lainnya adalah adanya perbedaan kemampuan siswa dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan, di mana sebagian siswa masih memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam mengembangkan ide dan menyusun isi cerita.

Meskipun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru, pemberian motivasi, serta pengelolaan waktu pembelajaran yang baik. Dengan demikian, walaupun terdapat beberapa kendala dalam penerapan model Bermain Peran (*Role Playing*), model ini tetap memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kreativitas menulis cerita fiksi siswa.

#### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, pembahasan penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

##### 1. Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran menulis cerita fiksi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa terlihat dari antusiasme saat memerankan tokoh, keberanian tampil di depan kelas, serta keterlibatan dalam mengikuti alur cerita yang diberikan guru. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Rusman, 2021) yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan pola yang digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Dalam penelitian ini, penggunaan model Bermain Peran (*Role Playing*) membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna. Selain itu, (Joyce et al., 2016) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan pedoman dalam merancang pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, model Bermain Peran (*Role Playing*) memberikan pengalaman belajar melalui tindakan, interaksi, dan penghayatan secara langsung sebelum siswa menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan.

##### 2. Kreativitas Menulis Cerita Fiksi Siswa Setelah Penggunaan Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas menulis cerita fiksi siswa mengalami perkembangan setelah penggunaan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*). Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengembangkan ide cerita, menyusun alur, menampilkan tokoh, serta menggunakan imajinasi dalam tulisan mereka. Sebagian siswa mulai mampu menulis cerita dengan isi yang lebih runtut dan menunjukkan variasi ide berdasarkan pengalaman bermain peran yang telah dilakukan.

Temuan ini sesuai dengan teori (Munandar, 2019) yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan kombinasi baru berdasarkan pengalaman atau informasi yang telah dimiliki sebelumnya. Dalam penelitian ini, pengalaman bermain peran menjadi stimulus yang membantu siswa membangun gagasan sebelum menulis. Temuan ini juga didukung oleh (Yuliana et al., 2022) yang menyatakan bahwa siswa membutuhkan rangsangan kontekstual untuk mengembangkan ide secara kreatif. Oleh karena itu, model Bermain Peran (*Role Playing*) dapat dipahami sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa mengembangkan kreativitas menulis melalui pengalaman belajar langsung.

##### 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Model Bermain Peran (*Role Playing*) dalam



### Meningkatkan Kreativitas Menulis Cerita Fiksi

Berdasarkan hasil penelitian, faktor pendukung utama penggunaan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) adalah minat dan antusias siswa terhadap pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung. Siswa terlihat lebih bersemangat ketika pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain peran karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai pembelajaran aktif dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Rusman, 2021) bahwa model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Di sisi lain, terdapat beberapa faktor penghambat dalam penerapan model ini, yaitu keterbatasan kosakata siswa, kemampuan menulis yang belum merata, serta rasa malu dan kurang percaya diri sebagian siswa saat tampil di depan kelas. Selain itu, tidak semua siswa mampu langsung menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan dengan baik meskipun telah mengikuti kegiatan bermain peran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Lestari & Nurhayati, 2020) yang menyatakan bahwa keberhasilan penerapan model Bermain Peran (*Role Playing*) dipengaruhi oleh kesiapan siswa, kemampuan guru dalam mengelola kelas, serta kondisi pembelajaran yang mendukung.

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terbukti memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kreativitas menulis cerita fiksi siswa, meskipun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa hambatan yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD GMIT Kuanino 3, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran menulis cerita fiksi pada siswa kelas VI telah terlaksana dengan baik sesuai langkah-langkah pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran ini mampu meningkatkan keaktifan, keberanian, dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, kreativitas menulis cerita fiksi siswa juga menunjukkan perkembangan setelah penggunaan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*), yang terlihat dari kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, menyusun alur, menampilkan tokoh, dan menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Meskipun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa hambatan, seperti keterbatasan kosakata, kemampuan menulis siswa yang beragam, serta rasa malu sebagian siswa, model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) tetap memberikan dampak positif terhadap pembelajaran menulis cerita fiksi. Dengan demikian, model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas menulis cerita fiksi siswa sekolah dasar.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, S., Suryani, N., & Prasetyo, Z. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Damayanti. (2020). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of Teaching* (9th ed.). Boston: Pearson Education.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Lestari, D., & Nurhayati, E. (2020). Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Di Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*.
- Rusman. (2021). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yuliana, R., Rahmawati, L., & Hidayat, T. (2022). Pengaruh Stimulus Kontekstual Terhadap Kemampuan Menulis Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.



Munandar, U. (2019). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.