



<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jwp>

METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Eksperimen di Kelas VIII SMP IT Nurul Haromain Kota Banjar)

Mely Laila Azhar¹, Sri Pajriah², Aan Suryana³
^{1,2,3}Prodi Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Galuh
Email: melynailaazhar@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of the role playing method to increase creativity in social studies learning in class VIII SMP IT Nurul Haromain Banjar City. This study uses an experimental method using a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design. The population of this research is all class VIII SMP IT Nurul Haromain Banjar City, and the sample consists of class VIII A experiment using role playing method and class VIII B control using lecture method. Determined by simple random sampling technique by choosing randomly. Data collection techniques used are questionnaires and documentation. The use of the role-playing method in social studies learning, namely the preparation of a learning implementation plan that is in accordance with the role-playing steps, making a questionnaire to measure student creativity. Normality Testing using Chi-Square, Reliability testing using Cronbach's Alpha. The data analysis technique used is the t-test analysis technique. The results of the research on the application of the playing method are shown from the posttest average results of students in the experimental class 59.50 while the control class is 53.00. Therefore, the role playing method can increase the creativity of students.

Keywords: Method, Role Playing, Creativity.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPS dikelas VIII SMP IT Nurul Haromain Kota Banjar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan design quasi experimental dengan pretest-posttest control group design. Populasi penelitian ini adalah semua kelas VIII SMP IT Nurul Haromain Kota Banjar, dan sample terdiri dari kelas VIII A eksperimen menggunakan metode bermain peran dan kelas VIII B kontrol menggunakan metode ceramah. Ditentukan dengan teknik simple random sampling dengan memilih secara acak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner dan dokumentasi. Penggunaan metode metode bermain peran pada pembelajaran IPS, yaitu disusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah bermain peran, membuat kuisioner untuk pengukuran kreativitas siswa. Pengujian Normalitas dengan menggunakan Chi-Square, Pengujian realibilitas dengan menggunakan Cronbach's Alpha. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis uji-t. hasil penelitian penerapan metode bermain ditunjukkan dari hasil rata-rata posttest siswa kelas eksperimen 59.50 sedangkan kelas kontrol adalah 53.00. maka, metode bermain peran dapat meningkatkan kreativitas siswa dikelas VIII SMP IT Nurul Haromain Kota Banjar.

Kata Kunci: Metode, Bermain Peran, Kreativitas.

Cara sitasi:

Azhar Laila Mely, Pajriah Sri, & Suryana Aan. (2022). METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Eksperimen di Kelas VIII SMP IT Nurul Haromain Kota Banjar). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9 (1), 01-05.

Sejarah Artikel:

Dikirim 28-12-2021, Direvisi 06-01-2022, Diterima 20-01-2022

PENDAHULUAN

Tingkatan kualitas suatu bangsa ditentukan oleh tingkatan kualitas pendidikan yang ada pada bangsa tersebut. Kualitas pendidikan bukanlah suatu hal yang mudah untuk diwujudkan. Dimana, hal ini ditentukan oleh bagaimana pembelajaran yang dijalankan pada sebuah sistem pendidikan itu sendiri. Begitu pula dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh mutu guru dan bagaimana praktek pembelajarannya diimplementasikan (Sunaengsih, 2016).

Salah satu pembelajaran yang penting untuk disampaikan kepada siswa adalah mata pelajaran IPS. Tujuan pendidikan IPS secara umum adalah menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, dengan berbagai karakter yang berdimensi spiritual, personal, sosial, dan intelektual (Suryana, 2014: 128).

IPS ditunjukkan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPS seringkali dianggap kurang penting oleh para siswa, karena dianggap membosankan. Selain itu, metode pembelajaran yang dipakai oleh guru masih menggunakan metode atau model pembelajaran yang konvensional seperti, ceramah dan tanya jawab tanpa ada inovasi dalam penerapannya, sehingga berpengaruh pada kreativitas siswa ketika melakukan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pelajaran IPS didapati bahwa kreativitas siswa kelas VIII SMP IT Nurul Haromain masih sangat kurang. Berawal dari pembelajaran yang masih berorientasi pada guru (*teacher centre*), sehingga masalah yang timbul adalah pemahaman materi IPS dan kreativitas yang masih kurang, para siswa masih menganggap pelajaran IPS adalah suatu pelajaran yang perlu dihafalkan. Kemampuan menghafal mereka cukup baik, namun apa yang mereka jelaskan adalah kalimat yang mereka baca dari buku bukan atas pemikiran mereka sendiri.

Selain dominasi guru, kurang variatifnya penyajian materi merupakan penyebab utama yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dan tidak bersemangat dalam belajar sehingga siswa merasa kesulitan dalam mengerti, memahami dan menghafal konsep-konsep. Dengan pemahaman konsep yang cukup maka siswa akan mudah mengungkapkan pengalamannya tentang kegiatan-kegiatan sosial melalui sebuah cerita. Selain itu siswa akan meningkat kemampuannya dalam hal keterampilan bercerita atau berbicara. Hal ini sesuai dengan pendapat (Mahaputra, 2016) yang menyatakan bahwa peningkatan mutu pendidikan mata pelajaran Bahasa Indonesia berarti pula peningkatan kualitas sumber daya manusia

Kreativitas siswa yang masih kurang dapat dilihat dalam beberapa hal. Pertama, dalam mengajukan pertanyaan, siswa masih kurang aktif dan kreatif di mana pertanyaan-pertanyaan masih terbatas pada buku catatan yang diberikan oleh guru dan buku paket yang mereka miliki. Kedua, siswa dalam mengemukakan pendapat masih kurang percaya diri apabila guru meminta salah satu siswa untuk menjawab atau menambah jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Selain itu gagasan-gagasan yang disampaikan siswa masih terbatas pada buku pegangan mereka, bukan dari keorisinilan pemikiran mereka. Ketiga, kemampuan *teamwork* yang masih kurang di mana siswa kebanyakan masih bergantung hanya pada salah satu anggota kelompok saja. kegiatan pembelajaran melibatkan siswa untuk belajar secara berkelompok. Maka dengan itu, untuk menyempurnakan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya agar menjadi lebih baik lagi yaitu dengan cara menerapkan model Bermain Peran. Sehingga akan terlihat pengaruh model Bermain Peran itu sendiri terhadap hasil belajar siswa.

Proses kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya belajar secara individual tetapi adakalanya belajar secara berkelompok. Dengan belajar secara berkelompok, siswa dapat meningkatkan kekompakan dan kerjasama antar sesama siswa. Sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Danim (2004:67) bahwa anak-anak pada usia kelas VIII sekolah menengah pertama sudah termasuk kedalam

kognisi sosial yaitu pemahaman mengenai asumsi yang berkaitan dengan sifat hubungan atau inferensi sosial, proses sosial dan perasaan oranglain.

Model Bermain Peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki ciri khas bermain peran. Menurut Uno (2014:26) "bermain peran adalah sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok". Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Sedangkan menurut Hadfield dalam Hartati (2012:02) "Bermain Peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang, dalam model Bermain Peran siswa dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas". Dengan bermain peran, siswa dapat mengeksplorasi hubungan dengan teman satu kelompok dan mendiskusikannya secara bersama-sama. siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Bermain peran merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran siswa mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. Bermain Peran merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreativitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar (Koswara, 2019:3).

Melalui Bermain Peran para siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah (Mulyasa, 2013:112).

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan pembelajaran akan tercapai jika guru menggunakan metode atau model yang tepat, sehingga membuat siswa lebih kreatif dan aktif di kelas. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai akan membuat siswa tidak jenuh dan termotivasi untuk belajar. Metode pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta menumbuhkan semangat belajar siswa. Adapun metode pembelajaran yang bisa digunakan adalah metode Bermain Peran.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen semu (*quasy eksperimental design*) dengan pendekatan kuantitatif karena menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, Penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Pendekatan ini juga dihubungkan dengan variabel penelitian yang memfokuskan pada masalah-masalah dan fenomena yang terjadi pada saat pembelajaran dengan bentuk hasil penelitian berupa angka-angka yang memiliki makna. Dengan desain penelitian *The nonequivalent group design* dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol, dimana kelompok eksperimen diberikan perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak. Yang dilaksanakan di kelas VIII SMP IT Nurul Haromain Kota Banjar. Untuk pengumpulan data peneliti menggunakan Angket dan Dokumentasi sebagai sumber data.

Adapun langkah-langkah analisis data dibagi menjadi tiga langkah yakni perencanaan, pembuatan butir soal, dan pengujian data a) Uji Normalitas Tujuan melakukan uji normalitas adalah untuk membuktikan apakah data pretestposttest kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal atau tidak (sebaran sebuah data). berikut ketentuannya: data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Signifikansi $> 0,05$. b) Uji Homogenitas Uji homogenitas termasuk langkah selanjutnya yang

digunakan agar penulis dapat membuktikan apakah varian kelas eksperimen dan kontrol terdapat kesamaan, sesuai dengan pengambilan keputusan antara lain: data dikatakan homogen apabila nilai Signifikansi $> 0,05$ data tidak dikatakan homogen apabila nilai Signifikansi $< 0,05$. C) Uji Hipotesis Dengan melakukan pengujian hipotesis penulis dapat mengetahui kebenaran suatu hipotesis dan menarik simpulan apakah hipotesis pada penelitian ditolak atau diterima. Peneliti memilih mempergunakan uji Independent T Test yang bertujuan agar dapat menguji nilai signifikansi atau perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling bebas dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 yang memiliki ketentuan: H_0 ditolak dan H_0 diterima, apabila Signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ H_0 diterima dan H_0 ditolak, apabila Signifikansi (2-tailed) $< 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain peran yang dilaksanakan dikelas VIII SMP IT Nurul Haromain Kota Banjar. Metode bermain peran memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Menurut Mansyur (Sagala, 2006) kelebihan dari metode bermain peran yaitu, dengan penerapan metode bermain peran siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya murid akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif. Menurut Kuper dan Kuper dalam Samsunuwiyati Mar'at (2006:175) Kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multi-dimensial, sehingga sulit didefinisikan secara operasional. Definisi sederhana yang sering digunakan secara luas tentang kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau sekelompok orang, produk-produk kreatif tercipta.

Metode Bermain Peran merupakan kegiatan pembelajaran yang menekankan pada penguasaan materi pelajaran melalui pengembangan kreativitas, imajinasi, dan penghayatan siswa terhadap suatu peran yang dimainkan, baik peran sebagai tokoh, makhluk hidup, ataupun peran *instrument*/benda sekalipun. (Hamalik. 2013:199) mengatakan bahwa Bermain Peran adalah suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsa.

Penggunaan metode bermain peran di sekolah menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya. Selain itu, siswa dapat melatih, memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan atau didramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa belajar melalui pengalaman langsung, khususnya pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran sehingga kelak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pertemuan tahap pertama dikelas eksperimen pada tanggal 26 Mei 2021, peneliti hanya sebatas perkenalan dan melakukan pretest. Sebelum pembelajaran pertama dimulai dengan instrumen tes kreativitas yang digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas pada tahap awal. pada tahap ini peneliti menjelaskan tujuan penelitian dan proses penelitian. Perencanaan pertemuan pembelajaran, pembelajaran yang meliputi RPP Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Dengan media yang digunakan adalah Bermain Peran, sedangkan materi yang dibawakan pada pertemuan pertama adalah Latar belakang bangsa barat ke Indonesia dan pada pertemuan kedua pada tanggal 2 Juni 2021 materi yang dibawakan adalah kebijakan VOC dan Inggris. Dalam pembelajaran juga dituntut mengandung unsur C 4 yaitu *communication critical thinking, collaboration and creativity*.

Proses pembelajaran di kelas eksperimen dengan tahap pelaksanaan dilakukan pada tanggal 2 Juni dengan materi kebijakan VOC dan Inggris melalui metode pembelajaran Bermain

Peran. Peneliti menyimpulkan mengenai keadaan masyarakat Indonesia pada masa VOC dan Inggris. setelah itu peneliti menggunakan 1x15 menit melakukan posttest dengan tes kreativitas untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dalam tahap akhir. Pada bagian evaluasi kegiatan belajar mengajar, untuk pembelajaran pertama dengan materi masuknya bangsa barat ke Indonesia, peneliti memiliki kendala pada pertemuan kedua pada tanggal 2 Juni 2021 banyak siswa yang tidak memakai kostum sesuai dengan disampaikan kan untuk menyikapi permasalahan tersebut peneliti menegur dan memotivasi siswa supaya ya lebih Memperhatikan dan dan melaksanakan apa yang sudah ah guru dan murid sepakati sebelum melaksanakan penampilan drama.

Pertemuan tahap pertama dikelas kontrol pada tanggal 26 Mei 2021, pada tahap pertama peneliti hanya sebatas perkenalan dan melakukan tes dengan instrumen tes kreativitas sebelum pembelajaran pertama dimulai, digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas pada tahap awal. pada tahap ini peneliti menjelaskan tujuan penelitian dan proses penelitian. Perencanaan pertemuan pembelajaran, desain pembelajaran yang disiapkan meliputi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan model pembelajaran ceramah. Materi yang dibawakan pada pertemuan pertama adalah masuknya bangsa barat ke Indonesia dan pada pertemuan kedua materi yang dibawakan adalah kebijakan masa VOC dan Inggris. dalam pembelajaran juga dituntut mengandung unsur C 4 yaitu *communication critical thinking, collaboration and creativity*.

Pada pertemuan kedua pada tanggal 2 Juni 2021 dengan alokasi waktu 1x45 menit pembelajaran dimulai untuk mengingat kembali materi sebelumnya nya agar siswa nantinya bisa menghubungkan Pengetahuan yang dimiliki dari materi minggu lalu dengan pengetahuan yang baru yakni kebijakan masa VOC dan Inggris. Dalam tahap ini peneliti memberikan dorongan dan arahan agar siswa dapat mengemukakan pendapat tentang materi pembelajaran sebelumnya kemudian dijelaskan mengenai kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan indeks pencapaian kompetensi mengenai materi yang akan dibahas. Selanjutnya, peneliti mulai menggunakan media yang sering digunakan siswa seperti buku aku dan LKS untuk menjelaskan materi tentang kebijakan masa VOC dan Inggris di Indonesia secara kronologis.

Setelah itu siswa dirangsang untuk berdiskusi mengenai bagaimana kondisi masyarakat Indonesia masa VOC dan Inggris. peneliti menyimpulkan mengenai keadaan masyarakat Indonesia pada masa VOC dan Inggris. Peneliti menggunakan 15 menit untuk melakukan post test dengan kuesioner tes kreativitas Untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dalam tahap akhir. Pada tahap evaluasi kegiatan belajar mengajar, untuk pembelajaran pertama dengan materi masuknya bangsa barat ke Indonesia, peneliti memiliki kendala Untuk menimbulkan diskusi antar siswa karena siswa terlihat masih ragu untuk mengungkapkan pendapatnya. Untuk menyikapi permasalahan ini peneliti menunjuk salah satu siswa untuk mengungkapkan pendapatnya mengenai materi yang sedang didiskusikan. Pada pertemuan kedua dengan materi kebijakan masa VOC dan Inggris untuk mengantisipasi kurangnya partisipan diskusi antar siswa maka peneliti langsung membagi setiap satu baris meja untuk menyiapkan jawaban dalam diskusi nanti.

2. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji adalah hasil *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dilakukan dengan *software* SPSS versi 25 menggunakan uji *Shapiro-wilk* dengan signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil uji normalitas data *Posttest* menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran dan metode ceramah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

Kelas	statistic	Df	Sig
-------	-----------	----	-----

Kelas Eksperimen	.921	16	.174
Kelas Kontrol	.918	16	.159

Berdasarkan tabel 04 diperoleh nilai signifikasnsi *Shapiro-wilk* kelas eksperimen yaitu 0.159 dan kelas kontrol yaitu 0.179 karena hasil data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 0.05 maka H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal. Hasil pengujian *Shapiro-wilk* data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal. Maka selanjutnya akan uji homogenitas.

Uji homogenitas digunakan jika data dari dua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol) terdistribusi normal. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians homogen atau tidak. Uji homogenitas dapat dihitung dengan bantuan *software* SPSS menggunakan uji Anova dengan taraf signifikansi signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil uji Homogenitas data *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Hasil Uji Homogenitas Data *Posttest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig
.086	1	30	.771

Berdasarkan tabel 05 diperoleh nilai signifikansi *Levene Statistic* 0.86, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka H_0 diterima, artinya data bersifat homogen. Hasil pengujian *Levene Statistic* data *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan run test melalui *software* SPSS 25 for dengan pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sedangkan nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil uji hipotesis data *Posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3
Hasil Uji Hipotesis Data *Posttest*

		Sig.	t	Sig (2-tailed)
Posttest	Equal Variances Assumed	.771	-3.178	.004
	Equal variances not assumed		-3.178	.003

Berdasarkan tabel 06 diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) 0.03 lebih kecil dari 0.05 maka H_0 diterima, artinya terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru dalam melangsungkan pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran, di SMP IT Nurul Haromain Kota Banjar. Di awal pertemuan guru menjelaskan tentang prosedur Bermain Peran yang akan digunakan, hal ini dimaksudkan supaya peserta didik dapat memahaminya sehingga dalam proses pelaksanaan tidak menyimpang pada tujuan yang akan dicapai.

Pembahasan ini mengacu pada permasalahan yang dimunculkan yaitu adakah pengaruh yang signifikan metode Bermain Peran terhadap kreativitas dalam mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP IT Nurul Haromain? Untuk menjawab rumusan masalah yang ada, hasil penelitian menunjukkan bahwa sampel berasal dari distribusi normal dan memiliki varians yang homogen, artinya kedua sampel memiliki kemampuan yang sama sehingga dapat digunakan sebagai

sampel dalam penelitian ini. Penggunaan metode Bermain Peran terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa yang ditunjukkan melalui tabel berikut ini:

Tabel 4
Statistik Deskriptif Data *Pretest* dan data *Posttest* Kreativitas siswa dalam Pembelajaran IPS

Kelas		Eksperimen	Kontrol
Pretest	Mean	50.44	50.12
	Maksimum	55.00	58.00
	Minimum	46.00	46.00
Posttest	Mean	59.50	53.00
	Maksimum	73.00	60.00
	Minimum	52.00	44.00

Berdasarkan Tabel 06 diketahui bahwa rata-rata data *pretest* kelas eksperimen adalah 50.44 sedangkan kelas kontrol adalah 50.12. hal ini menunjukkan perbedaan rata-rata yang sangat kecil yaitu 0.32 dan dapat disimpulkan bahwa rata-rata dikelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. Rata-rata data *posttest* dari kelas eksperimen 59.50 sedangkan kelas kontrol adalah 53.00 disini terjadi perbedaan yang cukup besar setelah dilakukan metode Bermain Peran di kelas kontrol dapat dilihat di maksimal nilai yang didapatkan dikedua kelas perbedaannya cukup besar yaitu 13.00.

Pelajaran IPS menggunakan metode Bermain Peran terbukti bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan penguasaan atau pemahaman konsep belajar eksperien lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berpengaruhnya metode Bermain Peran menjadikan siswa ikut terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak didominasi oleh guru. Selain itu metode Bermain Peran juga memberikan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode Bermain Peran ini siswa dapat mengembangkan potensi diri, dapat memahami materi lebih baik.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Kardoyo dan Hayuningtyas pada (2009) dimana dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran pada mata pelajaran IPS. Kreativitas siswa Peningkatan ini karena adanya respon positif dari dalam diri siswa itu sendiri, dimana siswa dituntut untuk aktif dan tidak monoton dalam pembelajaran Bermain Peran sehingga siswa lebih banyak belajar dan membaca referensi buku pelajaran untuk lebih memahami isi materi dan tertarik untuk mengembangkannya dalam bentuk adegan bermain peran.

Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama melakukan penelitian di antaranya bahwa dalam pembelajaran IPS, tidak semua materi dapat disampaikan dengan metode ceramah saja, tetapi ada beberapa materi yang memerlukan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat siswa untuk lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Solusi yang bisa digunakan yaitu guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada siswa agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan yang dapat ia pahami dengan mudah.

Salah satunya yaitu teori belajar gestalt yang menyatakan bahwa proses mengembangkan pemahaman terhadap suatu situasi permasalahan, yang diantaranya ialah prinsip penerapan belajar berdasarkan pengalaman (Sanjaya, 2006). Metode pembelajaran yang menekankan pada pengalaman belajar salah satunya yaitu metode Bermain Peran karena dilihat dari pengertiannya pula, bermain peran merupakan salah satu dari Pengajaran berdasarkan pengalaman (Hamalik, 2001).

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan (Mulyono, 2012:101). Berdasarkan kajian teori,

penelitian yang relevan serta hasil dari hipotesis dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMP IT Nurul Haromain Kota Banjar.

KESIMPULAN

Konsep pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran dalam penelitian ini ialah peneliti melakukan kegiatan pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran IPS. Peneliti memberikan pemahaman mengenai Bermain Peran kemudian memberikan naskah kepada 2 kelompok, kelompok 1 materi tentang kebijakan VOC di Indonesia kelompok 2 materi tentang kebijakan Inggris di Indonesia. Proses pelaksanaannya dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan.

Hal ini telah diuji dengan hasil *Posttest* dari kelompok kelas eksperimen yang menggunakan metode Bermain Peran dan kelompok kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Dari hasil *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol kelas yang menggunakan metode Bermain Peran yang mendapatkan perubahan terhadap kreativitas siswa karena siswa tidak hanya membayangkan materi tetapi bisa mengekspresikan materi dengan bermain peran.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui metode pembelajaran Bermain Peran. Dengan menggunakan Bermain Peran siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan seperti tanggung jawab dan kepemimpinan dalam pembelajaran, rekan belajar/mengajar, kerja kelompok, kepercayaan diri atau pemecahan masalah secara kreatif.

REKOMENDASI

Berdasarkan tindak lanjut dari penelitian ini terdapat beberapa rekomendasi, diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam menerapkan strategi pembelajaran Bermain Peran pada kegiatan belajar mengajar diperlukan pembagian kelompok yaitu terdiri dari minimal 5 orang untuk setiap kelompok, 1 kelompok diberikan naskah untuk bermain peran di depan kelas sesuai dengan materi, sedangkan kelompok diberi tugas untuk penyimak agar bisa berdiskusi bersama. Namun apabila ditemukan jumlah siswa dalam satu kelas berjumlah ganjil maka diperlukan solusi lain yaitu dengan memberikan bagian yang lain, seperti menjadi notulis, ketua kelompok, ataupun juru bicara.

2. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar yang baik maka diharapkan siswa sebagai generasi yang cerdas dan penerus bangsa dapat memotivasi diri untuk lebih aktif, kreatif dan kritis dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran Bermain Peran memerlukan penguasaan materi baik oleh pemain peran ataupun oleh kelompok pengamat, disarankan siswa lebih banyak membaca materi agar proses pembelajaran lebih aktif dan daya imajinasi lebih berkembang.

3. Bagi Guru

Sebaiknya guru senantiasa mengembangkan kualitas pembelajaran, menggunakan media yang kreatif dan inovatif untuk mendukung kreativitas siswa, dan sebaiknya guru dapat mengkondisikan suasana kelas selama pembelajaran berlangsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih diberikan kepada pihak-pihak yang telah terlibat dan membantu dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Danim, Sudarwan. 2004. *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O. 2001. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hartati, Tri. Widiyantoi, dan Nina Oktarina. *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 1 No. 1 2012.
- Kardoyo, E. H. *Model pembelajaran role playing pada mata pelajaran PS-Ekonomi materi pokok manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol 4 No 2. 2009.
- Koswara, Ara. 2019. *Penerapan Metode Sociodrama Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa di Kelas XI IPA MA Al-Hasan*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Galuh. Ciamis.
- Mahaputra, I. G. D., Suarni, N. K., & Murda, I. N. *Penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V semester ganjil sdn 4 Bungulan tahun pelajaran 2016/2017*. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol 3 No 3. 2016.
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Sagala, S. 2006, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Samsunuwijayati, M. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sunaengsih, C. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A*. *Jurnal Universitas Indonesia*. Vol 3 No 2. 2016.
- Suryana, Aan. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share Dalam Pembelajaran IPS Dengan Media Film Dokumenter Zaman Penjajahan Hindia Belanda Di Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas VII SMP N 1 Baregbeg)* *Jurnal Artefak*. Vol. 2 No. 1.

