



Contents lists available at [Kreatif](#)
Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*

Rila Pangesthi^{1*}, Farida Nugrahani², Giyatno³

^{1,2,3}Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

¹SD Negeri 1 Platarejo

pangesthirila913@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Kreativitas
Prestasi Belajar
Role Playing

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” melalui *zoom meeting* pada siswa kelas IV semester II SD Negeri 1 Platarejo kecamatan Giriwoyo kabupaten Wonogiri tahun pelajaran 2020-2021. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Peneliti bertindak sebagai guru yang memberikan tindakan kelas, sedangkan siswa kelas IV SD negeri 1 Platarejo sebagai subjek utama penerima tindakan. Untuk tindakan pembelajaran terdapat dua siklus dimana masing-masing siklus meliputi *planning*, *action*, *observation* dan *reflection*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, tes, dokumentasi dan angket. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Teknik tes digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa. Teknik dokumentasi mengetahui serangkaian kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Teknik angket digunakan untuk mendapatkan perkembangan siswa dalam pembelajaran. Sedangkan, teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif presentase yaitu data-data yang telah dikumpulkan, dianalisis dan dikelola dengan mengukur presentasinya. Hasil peningkatan kreativitas perolehan ketuntasan skor dari siklus I sebesar 49% dan meningkat pada siklus II sebesar 67%. dan prestasi belajar meningkat dari siklus I sebesar 44% menjadi 72% di siklus II.

Pendahuluan

Situasi pandemi covid 19 memiliki dampak terhadap pendidikan di Indonesia. Berdasarkan situasi tersebut, menurut SE Nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam masa darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid 19) menyatakan kebijakan pemerintah untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara daring, luring atau kombinasi keduanya (*blended learning*). Hal ini

dimaksudkan untuk tetap berupaya dalam memberikan layanan pendidikan secara maksimal dengan prinsip mengutamakan keselamatan dan kesehatan lahir dan bathin peserta didik, pendidik, kepala sekolah dan seluruh warga satuan pendidikan.

Selama masa pandemi, SD Negeri 1 Platarejo Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan *blended learning*. *Blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar *online* dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh pendidik dengan siswanya. Pembelajaran tatap muka mempertemukan pendidik dan siswa dalam satu ruangan untuk belajar dinamis terdapat model komunikasi *synchronous* (langsung) dan dapat interaksi aktif antara sesama siswa, siswa dengan pendidik (Bonk&Graham:2006). Dengan demikian, SD Negeri 1 Platarejo menerapkan tiga kegiatan pembelajaran yaitu *online learning*, pembelajaran tatap muka, dan belajar mandiri, hal ini berkaitan dengan pendapat Driscoll (2002) tentang empat konsep pembelajaran *blended learning*.

Dalam artikel ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK digunakan sebagai sumber alternatif dari penelitian tradisional. *Classroom Action Research* atau penelitian tindakan kelas bertujuan memecahkan masalah melalui penerapan langsung di kelas secara virtual. Penelitian tindakan kelas merupakan metode yang handal untuk menjembatani teori dan praktek dalam pendidikan karena dengan *Classroom Action Research* para guru dianjurkan menemukan atau mengembangkan teori dari prakteknya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi siswa oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 1 Platarejo yang berjumlah 18 siswa. Permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas IV adalah kurangnya kreativitas siswa dalam mengembangkan dan mengeksplorasi materi Bahasa Indonesia yang mana dari 18 siswa terdapat 13 siswa yang kurang mengembangkan kreativitas dengan capaian 72,2%, sehingga hanya ada 5 presentase 27,7% siswa yang kreatif. Selain itu, masalah yang dihadapi adalah prestasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang kurang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan 70. Salah satu hasil observasi oleh peneliti diperoleh sumber dari nilai ulangan harian yang diperoleh siswa kelas IV yang terdapat 12 siswa yang nilainya kurang dari KKM yaitu nilai rata-rata 63. Maka rendahnya prestasi belajar mencapai 80% sehingga hanya ada 20% siswa kelas IV yang mencapai KKM.

Kreativitas menurut Munandar (1992) dalam buku Zainal Aqib, M, Maftuh, Sujak dan Kawentar (2014:34), menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan banyak kemungkinan jawaban suatu masalah dengan menekankan pada kualitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Kreativitas yang dimaksud adalah berpikir kreatif atau divergen. Sedangkan Menurut Sumadi Suryabrata (2006: 297), prestasi dapat pula didefinisikan sebagai berikut : “nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan/prestasi belajar siswa selama masa tertentu”. Jadi prestasi adalah hasil usaha siswa selama masa tertentu melakukan kegiatan.

Alternatif model pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dalam meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia salah satunya dengan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan cara penguasaan bahan – bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan.

Dalam kurikulum 2004 (Depdiknas, 2004:3) dinyatakan bahwa standar kompetensi Bahasa dan Sastra Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, yaitu berbahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai – nilai kemanusiaan. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun secara tertulis.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan yaitu pada bulan Februari sampai dengan Mei tahun pelajaran 2021. Hal ini disebabkan karena menyesuaikan dengan kalender pendidikan dengan batas pembelajaran di semester dua berakhir di bulan Juni. Adapun tempat penelitian ini dilaksanakan di SD

Negeri I Platarejo Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri. Penelitian dilaksanakan di tempat tersebut karena masih banyak peserta didik yang mempunyai kreativitas rendah sehingga mempengaruhi prestasi belajar mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan dari nilai harian dan nilai ulangan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV tahun pelajaran 2020-2021.

Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai subyek penelitian yang menerima tindakan adalah siswa kelas IV SD Negeri I Platarejo Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri. Dalam hal ini peneliti tidak hanya sebagai observer namun juga bertindak sesuai rencana yang telah dibuat. Peneliti dan guru kelas saling bekerja sama dan mendiskusikan tentang hasil penelitan siswa khususnya pada tahap refleksi. Sedangkan, yang menjadi Oobyek penelitian ini adalah tingkat kreativitas dan prestasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV semester II SD Negeri I Platarejo Tahun Pelajaran 2020-2021.

Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan daftar prestasi belajar, daftar nama siswa, daftar nilai siswa, proses pembelajaran di kelas, daftar kegiatan siswa di kelas. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer yang terdiri dari siswa kelas IV, guru kelas IV, kepala sekolah, dan karyawan dan sumber data sekunder terdiri dari arsip daftar nama dan daftar nilai siswa atai dokumen, rencana pembelajaran, dan hasil belajar. Sumber informasi ini digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian yang meliputi daya kreativitas siswa dalam mengembangkan materi drama dengan berbagai konsep drama yang berbeda -beda, prestasi belajar siswa tentang drama sebelum penelitian maupun sesudah penelitian dan tempat peristiwa proses berlangsungnya aktivitas kegiatan belajar mengajar. Bentuk data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua macam yaitu data kuantitatif yang diperoleh dari dokumen daftar nilai, dan proses pengolahan nilai yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I dan siklus II dan data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan terhadap siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan proses pengolahan data dari angket yang diberikan peneliti terhadap siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dengan mengamati langsung proses belajar yang dilakukan oleh siswa, tes untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, sikap, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh siswa selama akhir pembelajaran, dokumentasi untuk mengumpulkan data – data dan mencatat data yang dibutuhkan oleh peneliti, sebagai penunjang daftar informasi, dan angket sebagai mengumpulkan data yang berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis. Alat pengumpulan data berupa lembar observasi kegiatan siswa pada proses kegiatan belajar berlangsung, Tes digunakan berupa tes pemahaman yang berbentuk pilihan ganda dan uraian. Dalam hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dibidang kognitif dari materi yang telah disampaikan, Instrumen dalam angket memegang peranan penting dalam penelitian. Hasil penelitian yang menggunakan angket sebagai pengumpul datanya, akan ditentukan oleh baik tidaknya suatu instrument serta validitas dan reabilitasnya.

Validasi data dalam penelitian ini dilihat dari beberapa instrument yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas yang peneliti laksanakan seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kegiatan siswa (LKS), dan tes formatif dalam kegiatan evaluasi. Analisis data prestasi siswa didapat dari hasil instrument tes dan analisis diskriptif yaitu dengan membandingkan nilai rata – rata tes siswa pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan teknik presentase. Ada pun perhitungannya sebagai berikut :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\sum \text{jumlah nilai siswa}}{\sum \text{siswa yang diamati}} \times 100\%.$$

Analisis data observasi didapat dari instrument yang diisi pada lembar observasi dan dioleh berupa presentase. Adapun perhitungannya sebagai berikut :

$$\text{Kreativitas} = \frac{\text{banyaknya siswa}}{\text{jumlah siswa yang diamati}} \times 100\%$$

Bentuk penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu dengan bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan–tindakan dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap kondisi dimana praktek pembelajaran dilakukan. Arikunto (2014: 16-22) mengemukakan model yang didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan kelas terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah-langkah seperti *planning, acting, observing, reflecting*.

Indikator keberhasilan digunakan untuk mengukur peningkatan kreativitas dan prestasi belajar siswa baik individual maupun klasikal. Indikator pencapaian suatu motivasi siswa kelas IV SD Negeri 1 Platarejo dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dilihat sebagai berikut : 1) Tingkat kreativitas belajar siswa pada setiap kegiatan pembelajaran minimal sebesar 65% yaitu siswa mampu mengikuti secara antusias sehingga mendapatkan pemahaman dari materi yang disampaikan. 2) Indikator pencapaian prestasi belajar yaitu siswa dinyatakan tuntas belajar apabila telah mencapai tingkat pemahaman materi minimal 75% yang ditunjukkan dengan perolehan nilai formatif minimal 75.

Hasil dan Pembahasan

Hasil pengamatan aktivitas pembelajaran Aktivitas guru yang dilakukan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV masih sangat kurang. Hal ini dapat dilihat tentang bagaimana guru mempersiapkan perlengkapan (RPP) dan media yang akan digunakan dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas. Pada langkah pendahuluan, guru kurang memberikan motivasi siswa sebelum menyampaikan materi, sehingga kurang menarik bagi siswa untuk melakukan proses pembelajaran. Pada kegiatan awal ini, guru juga belum melakukan apresepsi dengan menghubungkan kegiatan siswa sehari – hari dengan materi yang akan disampaikan oleh guru, sehingga siswa tidak mempunyai keinginan mencari tau tentang materi yang akan disampaikan yang nantinya akan berhubungan dengan kehidupan sehari – hari.

Pada langkah inti, guru masih menggunakan metode secara konvensional yaitu dengan berceramah, sehingga masih meminimalis media yang tersedia dalam mengembangkan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan. Cara penyampaian guru juga masih kurang, sehingga masih sulit dipahami oleh siswa. Akibatnya, siswa tidak mengajukan pertanyaan kepada guru, sehingga siswa menjadi bosan. Siswa membutuhkan penjelasan yang lebih detail sehingga siswa dapat mengembangkan daya kreativitas melalui penerapan dalam kehidupan sehari – hari baik di sekolah maupun di lingkungan.

Aktivitas yang dilakukan siswa di dalam kelas saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung masih sangat pasif pada materi yang disampaikan oleh guru. Sebagian besar dari siswa tersebut terlihat seperti memperhatikan penjelasan guru, namun ketika guru mengajukan pertanyaan secara keseluruhan kepada siswa, maka hanya ada dua siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Ada pula siswa yang lain berbicara dengan teman sebelahnyanya tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, ada sebagian siswa yang asik bermain sendiri sehingga merasa acuh terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dengan keadaan yang demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak ada ketertarikan siswa terhadap materi Bahasa Indonesia. Kesulitan yang dialami oleh siswa yaitu dalam hal memahami dan mengembangkan materi yang disampaikan oleh guru, maka diperlukan variasi yang berbeda dalam menyampaikan materi bahasa Indonesia khususnya pada model pembelajarannya.

Maka diperoleh hasil nilai pra siklus pada kreativitas dan prestasi belajar siswa menunjukkan bahwa pada frekuensi data kreativitas siswa pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh data 5 siswa yang mendapatkan skor kurang dari 20 dengan persentase 28 %, 6 siswa mendapatkan skor diantara 21 – 40 dengan persentase 33%, 5 siswa mendapatkan skor antara 41 – 60 dengan persentase 28 %, dan 2 siswa mendapatkan skor antara 61 – 80 dengan persentase 11%. Dari data tersebut, selanjutnya diklasifikasi menjadi 3 kriteria yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Pada hasil klasifikasi skor prasiklus siswa kelas IV, skor terendah yang diperoleh siswa yaitu antara 15 – 25 sebanyak 11 siswa dengan persentase 61%, skor sedang di antara 45 – 55 sebanyak 5 siswa dengan persentase mencapai 28%, skor tertinggi dengan perolehan 61-80 sebanyak 2 siswa dengan persentase 11% maka dari hasil klasifikasi tersebut diperoleh ketuntasan siswa dengan skor 45 – 80 sebanyak 7 siswa dengan presentase mencapai 39% kriteria kurang kreatif.

Sedangkan untuk prestasi belajar berdasarkan nilai siswa pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh data 5 siswa yang mendapatkan nilai antara 45-54 dengan persentase 28%, 6 siswa mendapatkan nilai antara 55 – 64 dengan persentase 33%, 3 siswa mendapatkan nilai antara 65 – 60 dengan persentase 17%, 4 siswa mendapatkan nilai antara 75 -84 dengan persentase 22%. Dari data tersebut,

selanjutnya diklasifikasi menjadi nilai terendah, nilai tertinggi dan nilai ketuntasan siswa kelas IV. Pada hasil klasifikasi nilai prasiklus siswa kelas IV, nilai terendah yang diperoleh siswa dengan nilai antara 50 - 60 sebanyak 5 siswa, nilai tertinggi dengan perolehan nilai antara 75 – 84 sebanyak 4 siswa. Maka dari hasil nilai prasiklus tersebut menunjukkan bahwa rata – rata siswa menjawab soal dengan benar hanya 9 siswa, sedangkan ketuntasan mencapai 27,8% atau 5 siswa. Rata – rata kelas yang diperoleh sebesar 64. Padahal sekolah mempunyai target pencapaian hasil belajar minimal 70.

Dari data yang diperoleh siswa tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap prasiklus, tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia mencapai 39% dengan kriteria kurang kreatif. Padahal target yang hendak dicapai peneliti kreativitas siswa mencapai minimal 70% dengan kriteria kreatif. Hal ini masih jauh dari target yang ditetapkan. Sedangkan hasil prestasi belajar kelas IV dengan ketuntasan mencapai 28% atau 5 siswa. target yang ingin dicapai sekolah mencapai nilai minimal 70. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti dengan dibantu guru kelas IV melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu dengan melakukan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) sebagai fasilitas siswa untuk mau berfikir lebih kreatif dalam mengembangkan materi dengan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui materi yang disampaikan oleh guru.

Dari hasil analisa data perkembangan kreativitas siswa yang diperoleh dari angket pada siklus I dapat disimpulkan bahwa persentase skor hasil kreativitas siswa meningkat mencapai 13% dengan batas skor mencapai 65 ke atas, siswa kreativitas meningkat di siklus I sebesar 49%, yang semula pada data awal hanya mendapat 36% siswa yang mencapai batas skor ketuntasan. Besar skor terendah yang diperoleh data awal sebesar 15 dan pada siklus I naik menjadi 20. Untuk skor tertinggi terdapat kenaikan dari 80 menjadi 85 . Persentase kreativitas kelas pada data awal sebesar 36% naik pada angket siklus I menjadi 49% Skor tersebut belum di atas rata – rata yang diinginkan dari pihak guru, pengajar, dan sekolah. Dari hasil analisa data perkembangan prestasi belajar siswa pada siklus I dapat disimpulkan bahwa presentase hasil tes siswa yang tuntas naik dengan nilai batas tuntas 75 ke atas, siswa yang tuntas belajar yang pada data awal 28% maka pada siklus I naik menjadi 44% siswa yang mencapai batas tuntas. Besarnya nilai terendah yang diperoleh pada data awal sebesar 50 pada siklus I naik menjadi 53. Sedangkan besarnya nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada data awal 86 naik menjadi 88 di siklus I. Nilai rata – rata kelas yang pada data awal sebesar 64 naik pada tes siklus I menjadi 68. Nilai tersebut belum di atas rata – rata nilai yang ditetapkan.

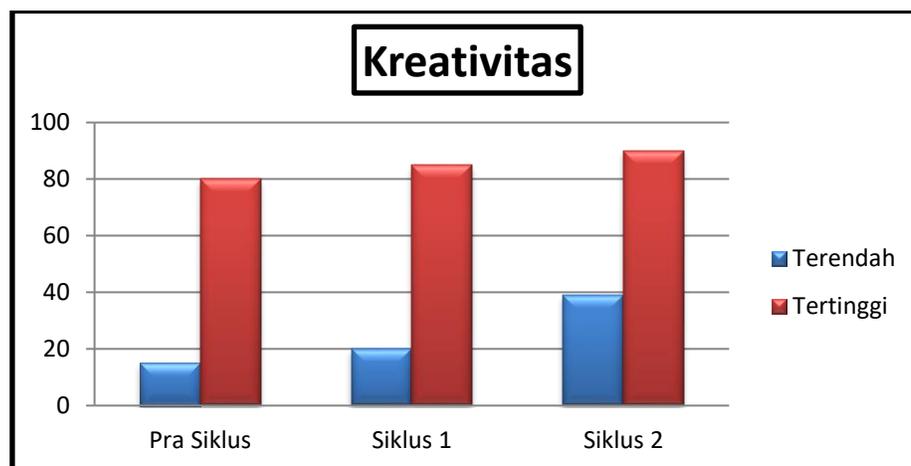
Pada pelaksanaan siklus 2, dengan melalui proses refleksi siklus 1 maka diperoleh hasil kreativitas meningkat dari hasil siklus 1 dengan perolehan rentang skor 81-100 kategori sangat tinggi terdapat 5 siswa dengan presentase 28%, rentang skor 61-80 kategori tinggi terdapat 7 siswa dengan presentase 39%, rentang skor 41-60 kategori cukup terdapat 3 siswa dengan presentase 17% dan rentang skor 21-40 kategori kurang terdapat 3 siswa dengan presentase 17%. Hasil prestasi belajar siswa meningkat dengan perolehan nilai 85-94 (sangat tinggi) terdapat 6 siswa dengan presentase 33%, rentang nilai 75-84 kategori tinggi terdapat 3 siswa dengan presentase 17%, rentang nilai 65-74 kategori sedang terdapat 5 siswa dengan presentase 28%, dan rentang nilai 55-64 kategori kurang terdapat 4 siswa dengan presentase

Setelah pelaksanaan hasil analisis data terhadap pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran , secara umum telah menunjukkan hasil yang diharapkan yaitu 66 %. Sedangkan pada prestasi belajar siswa menunjukkan hasil analisis data terhadap pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran, secara umum telah menunjukkan hasil yang diharapkan minimal 70%. Meskipun tindakan belum maksimal dilakukan, namun bhasil analisis masing-masing tindakan terdapat suatu peningkatan sehingga di siklus 2 telah mencapai batas ketuntasan kreativitas dan prestasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I dan II dapat dinyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri I Platarejo pada kreativitas siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Perbandingan Skor Kreativitas Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Skor Terendah	15	20	39
Skor Tertinggi	80	85	90
Ketuntasan	36%	49%	67%

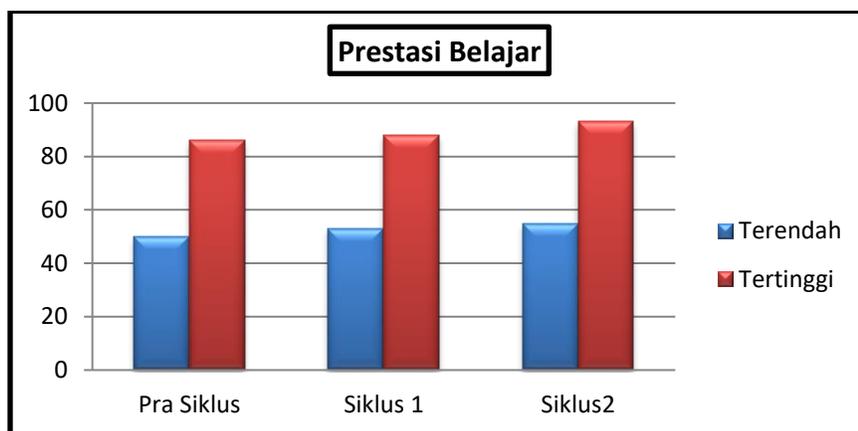


Grafik1. Perbandingan Skor Kreativitas Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel tersebut dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu skor terendah yang diperoleh siswa pada data angket prasiklus adalah 15, pada siklus I adalah 20, kemudian meningkat pada siklus II yaitu 39. Skor tertinggi yang diperoleh siswa pada data awal sebesar 80, pada siklus I sebesar 85, dan siklus II meningkat menjadi 90. Untuk peningkatan kreativitas siswa pada ketuntasan data awal mencapai 36%, pada siklus I 49% dan pada siklus II meningkat menjadi 67%. Prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri I Platarejo Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Perbandingan Skor Prestasi Belajar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	50	53	55
Nilai Tertinggi	86	88	93
Rata – rata	64	68	76
Ketuntasan	28%	44%	72%



Grafik 2. Perbandingan Skor Prestasi Belajar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel tersebut dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu nilai terendah yang diperoleh siswa pada tes atau data awal dari pihak guru kelas adalah 50, pada siklus I menjadi 53, dan siklus II meningkat menjadi 55. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada tes atau data awal dari pihak guru kelas sebesar 86, siklus I menjadi 88 dan siklus II naik menjadi 93. Nilai rata – rata kelas prasiklus 64, siklus I naik menjadi 68 siklus II menjadi 76. Untuk siswa tuntas belajar (nilai ketuntasan di atas 70) pada data awal 28%, siklus I menjadi 44% dan siklus II mengalami kenaikan menjadi 72%.

Penggunaan metode pembelajaran yang konvensional dan tidak dipergunakan model pembelajaran yang tepat akan berdampak pada tingkat kreativitas siswa dan prestasi belajar siswa kelas IV khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terjadi juga di SD Negeri I Platarejo Kecamatan Giriwoyo. Berdasarkan data pendamping diperoleh data hanya ada 47,5% tingkat kreativitas siswa rendah dan berpengaruh pada tingkat prestasi siswa yaitu 40% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Melihat kondisi tersebut perlu dilakukan suatu pemecahan masalah yaitu dengan mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Perubahan model pembelajaran yang konvensional menjadi modern perlu dilakukan yaitu penggunaan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). hal ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mengembangkan materi yang diterima dan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, kemampuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri I Platarejo dapat meningkat. dibuktikan dengan adanya peningkatan – peningkatan. Hal ini dapat dilihat juga pada penelitian lain yang sudah membuktikan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) yaitu pada judul Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia pada di Sekolah Dasar Negeri 1 Platarejo Kecamatan Giriwoyo, Kabupaten Wonogiri.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang sudah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa kelas IV semester II SD Negeri I Platarejo Giriwoyo Wonogiri Tahun Pelajaran 2020-2021. Dimana dapat dilihat dari peningkatan kreativitas perolehan ketintasan skor dari siklus I sebesar 49% dan meningkat pada siklus II sebesar 67%. dan prestasi belajar meningkat dari siklus I sebesar 44% menjadi 72% di siklus II. Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung beberapa faktor.

Faktor-faktor tersebut bisa berasal dari guru, siswa atau alat dan model pembelajaran yang digunakan.

Kemampuan guru dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, mengelola kelas, model pembelajaran yang digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi supaya siswa lebih antusias dan mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Faktor dari siswa yaitu sulitnya siswa memahami materi dalam mengikuti proses pembelajaran, ketersediaan model pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Penelitian ini juga memberikan diskripsi yang jelas bahwa, dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin merubah atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dirasa sangat efektif karena usia sekolah dasar.

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat penulis sampaikan adalah Setiap siswa hendaknya lebih meningkatkan kreativitas belajar dan hasil belajar terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan cara selalu fokus dalam mengikuti pelajaran agar hasilnya lebih optimal. Penerapan pembelajaran dengan model bermain peran (*role playing*) dapat menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan. Guru dapat menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, bagi sekolah hendaknya berusaha untuk menyediakan fasilitas yang dapat mendukung kelancaran belajar bagi para siswa.

Daftar Rujukan

1. Aqib, Zainal, M Miftah, Sujak dan Kawentar. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung ; Yrama Widya
2. BNSP. 2006. *Panduan Penyusunan KTSP Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. di dalam Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
3. Cahyani, Hodijak. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
4. Hutabarat, E.P. 1995. *Cara Belajar Pedoman Praktis untuk Belajar secara Efisien dan Efektif*. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia
5. Hakim, Lukmanul. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung. CV Wacana Prima
6. Kurniasih Imas, Berlin Sani. 2016. *Model Pembelajaran*. Jakarta : Kata Pena
7. Nur'aini Umri, Indrayani. 2008. *Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar*. Jakarta : Swadaya Murni
8. Riyanto, Yatim. 2010. *Metodologi Penelitian Tindakan*. Surabaya : SIC
9. Sukidin, Basrowi, dan Suranto. 2010. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya : Insan Cendekia
10. Suprijono, Agus, 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
11. Suryabrata, Sumadi,. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Grafindo Persada
12. Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
13. Syah, Muhibin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendidikan Baru*. Bandung : PT Remaja
14. Yanto, Medi. 2013. *Jadi Guru yang Jago Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Andi Offset.
15. Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020. Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease Covid 19*. Diakses pada 6 April 2021 dari <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaranmendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikandalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>