

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Uyoh (2019 hlm 128) disebutkan bahwa dalam proses pendidikan, pendidik memegang peran yang sangat penting dan menentukan dalam mencapai tujuan pendidikan oleh sebab itu kita sebagai calon seorang pendidik senantiasa membantu anak didik kita agar pembelajaran yang kita berikan mencapai hasil yang dituju karena pendidikan menentukan berhasil atau tidaknya murid tersebut mengingat begitu pentingnya makna pendidikan.

Teori yang mendukung dalam mengupas tentang nilai-nilai budaya Sunda yakni Teori Etnopedagogik. Menurut Sudaryat (2019, hlm. 127) mengatakan “Agar sampai kepada manusia yang bermoral, etnopedagogik Sunda mendorong kegiatan pendidikan dan pembelajaran untuk memasuki gapura pancawaluya (gerbang lima kesempurnaan), yakni cageur, bageur, bener, pinter, tur singer (sehat, baik hati, benar, pinter, kreatif). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelima nilai-nilai kesundaan tersebut memiliki keterkaitan dengan tiga ranah pendidikan, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif atau pengetahuan berkaitan dengan pinter, psikomotor berkaitan dengan singer, dan afektif berkaitan dengan cageur, bener. Kelima istilah tersebut tentu berkaitan dengan karakteristik orang Sunda. Pembentukan Karakter sudah lama menjadi tujuan dalam landasan hidup orang sunda. Dengan demikian kelima nilai Kesundaan menjadi asas serta landasan hidup bagi orang sunda.

Aspek-aspek yang menunjang agar suatu pendidikan mencapai tujuan salah satunya yaitu berpikir kreatif, tidak asing lagi dengan kalimat berpikir kreatif karena semua pendidik menginginkan anak siswanya senantiasa berpikir kreatif, adapun definisi berpikir kreatif menurut Sudarma (2016) yaitu menunjukkan kreatifitas dalam berpikir melalui pemahaman mengenai psikologi bahasa dan visi misi yang jelas agar memperoleh keunggulan. Definisi tersebut menjelaskan bahwa berpikir kreatif mengkolaborasikan antara psikologi anak menggunakan otak kanan sebagai berpikir kreatif sedangkan otak kiri sebagai berpikir menggunakan logika agar tercapainya berpikir kreatif tersebut.

Sementara itu di dalam Al-Quran juga terdapat ayat yang menjelaskan tentang judul yang peneliti pilih yaitu tentang berpikir kreatif, bagaimana yang telah dijelaskan di (Q.S An-Nahl ayat 44) yang artinya :

“Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan kepadamu al-Quran agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka supaya mereka berpikir”

Ayat tersebut mempunyai keterkaitan dengan ilmu pengetahuan, terutama pada masa-masa sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan sangat pesat dan meliputi seluruh aspek kehidupan. Untuk menggapai pengetahuan tersebut tentunya harus dicapai dengan sebuah ikhtiar pikiran. Berpikir ini tentunya hal wajib bagi seluruh umat islam, karena ini merupakan usaha untuk lebih memuliakan manusia.

Oleh karena itu berpikir kreatif juga salah satu kompetensi yang diperlukan pada era Revolusi Industri 4.0 dimana perubahan dalam pendidikan terjadi sangat cepat dan dinamis, oleh karena itu harus diimbangi dengan berpikir yang melakukan kemampuan memunculkan gagasan-gagasan baru. Dalam era pendidikan 4.0 atau yang disebut Era Revolusi, berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan yang sangat penting untuk berlangsungnya suatu pendidikan karena pembelajaran tidak hanya tentang apa yang sudah tertulis melainkan dengan kemampuan berpikir kreatif kita dapat mengembangkan gagasan atau tanggapan terhadap suatu masalah dengan tepat dan keragaman tanggapan.

Ahmad Susanto (2013, hlm 102) mengemukakan bahwa ciri-ciri berpikir kreatif adalah aspek kognitif dan aspek afektif yaitu, aspek kognitif meliputi keterampilan berpikir lancar, berpikir fleksibel, keterampilan merinci dan keterampilan menilai. Sedangkan aspek afektif meliputi sikap yang berkaitan dengan perasaan seseorang diantaranya rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, berani mengambil resiko, sifat menghargai, percaya diri, dan keterukaan terhadap pengalaman baru.

Dapat disimpulkan dari keseluruhan ciri-ciri tentang kemampuan berpikir kreatif adalah rasa ingin tahu yang tinggi dan dapat berpikir dengan cepat atau fleksibel lalu tidak takut apabila mengambil resiko yang sebelumnya belum pernah dialami atau disebut dengan berani mengambil tindakan. Seseorang yang memiliki

kemampuan berpikir kreatif cenderung tidak memiliki kesulitan dalam memecahkan masalah dihadapinya apalagi masalah dengan pembelajaran.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang sangat penting terutama untuk pembelajaran di sekolah, peserta didik yang mempunyai kemampuan berpikir mereka akan lebih cepat menanggapi permasalahan dan juga tidak cepat puas dengan pengetahuan yang sederhana karena mereka akan mengembangkan pengetahuan tersebut.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan data di lapangan setelah melakukan observasi di Desa Cinunuk terdapat 3 Sekolah Dasar Negeri yang raport Pendidikan tentang kemampuan berfikir masih berwarna kuning atau kategori kurang, berikut data dari sekolah tersebut :

Tabel 1.1 Data Raport Pendidikan Sekolah

Nama Sekolah	Nilai Sekolah
SDN Cinunuk 01	31.11%
SDN Cinunuk 02	37.40%
SDN Cinunuk 07	40.15%

Tabel di atas menunjukkan bahwa raport sekolah di 3 SDN tersebut masih dalam kategori kurang, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian di SDN Cinunuk 01 sebagai sample dan menemukan beberapa masalah yang menyangkut kemampuan berpikir kreatif. Di sekolah juga masih banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah yang sudah lama ditinggalkan dan diganti oleh pendidikan 4.0. Tidak sedikit siswa yang merasa jenuh dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru karena kurangnya kemampuan guru untuk menyampaikan materi disebabkan oleh guru yang masih menerapkan metode konvensional atau metode ceramah.

Permasalahan kurangnya kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, penulis mempunyai solusi agar guru inovatif untuk menyampaikan suatu materi agar peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan dan tidak sedikit pula peserta didik yang tidak aktif dalam pemelajaran. Menurut N Laela (2017, hlm 1) menyebutkan bahwa guru yang kreatif senantiasa mencari metode-metode baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi

lain yang sesuai. Salah satu cara untuk mengatasinya yaitu guru menerapkan salah satu metode pembelajaran yaitu model *Role Playing* atau bisa disebut juga metode bermain peran dimana peserta didik lebih berperan aktif dalam pembelajaran dan tidak merasa jenuh ataupun bosan.

Sehubungan dengan hal itu maka proses pembelajaran di kelas seharusnya dilakukan perubahan, oleh sebab itu peneliti memutuskan untuk mengambil kelas 6 Sekolah Dasar agar menjadi contoh penerapan metode yang akan penulis terapkan di SD Negeri Cinunuk 1, karena menurut penulis model *Role Playing* cocok untuk kelas atas karena sudah dapat mengontrol emosi untuk bermain peran atau bisa disebut dengan *Role Playing*, dibandingkan dengan kelas bawah peneliti menemukan peserta didik masih belum mengerti tentang metode bermain peran tersebut.

Model *Role Playing* adalah salah satu model pembelajaran yang sudah mengikuti zaman atau model yang lebih banyak mengutamakan siswa lebih aktif dalam suatu pembelajaran. Model *Role Playing* diharapkan mengatasi dalam permasalahan tersebut, hal ini seperti disebutkan oleh Hasrian dkk (2023, hlm 6) bahwa menggunakan model *role playing* peserta didik dapat langsung memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru dan peserta didik banyak berperan aktif dibandingkan guru.

Terdapat kekurangan model *role playing* yaitu kekurangan model *Role Playing* diantaranya adalah memakan banyak waktu, peserta didik sering mengalami kesulitan untuk memerankan secara baik, dan juga metode tersebut tidak akan berjalan dengan baik apabila suasana kelas tidak mendukung. Dibalik kekurangan tersebut terdapat juga kelebihan model *Role Playing*, menurut N Laela (2017, hlm 3) menjelaskan terdapat berberapa kelebihan model *Role Playing* diantaranya adalah dapat berkesan karena pengalaman yang menyenangkan, menarik antusias peserta didik karena kelas menjadi aktif dan dinamis, peserta didik lebih semangat dan optimis serta menimbulkan rasa kebersamaan, dan juga peserta didik dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses pembelajaran. Kekurangan atau kelebihan tersebut tidak menjadi

penghalang untuk penulis menerapkan model tersebut karena terdapat beberapa penunjang yang penulis akan dapatkan dalam model *Role Playing* tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, penulis memilih untuk mengatasi permasalahan kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan pembelajaran menggunakan model *Role Playing*, yaitu suatu model tiruan yang bersifat drama yang diperankan oleh dua orang atau lebih tentang peranan yang berbeda dalam keadaan tertentu, dan juga dilakukan dengan dukungan media pembelajaran.

Penjelasan di atas dapat dilihat bahwa penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran banyak peran dan manfaatnya untuk siswa, siswa dapat lebih memperhatikan pembelajaran karena menghayati sendiri, dapat melatih kemampuan keberanian berpendapat di kelas, melatih siswa untuk dapat menganalisa masalah. Tentunya dengan menggunakan model *Role Playing* masih terdapat kekurangan dan kelebihan, akan tetapi untuk solusi permasalahan di atas model *Role Playing* akan menjadi model yang tepat untuk diterapkan di suatu pembelajaran karena berhubungan dengan kurangnya keaktifan peserta didik dalam suatu pembelajaran dan kurangnya inovatif guru dalam menerapkan suatu metode pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang dan berdasarkan fakta di lapangan di atas penulis tertarik untuk membahas masalah tersebut dengan judul "Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan di atas tentang kelebihan model *Role Playing* yang dapat menjadikan siswa berperan aktif dalam pembelajarannya tak luput juga dengan kekurangan model *Role Playing* yaitu guru belum semua mengetahui metode tersebut karena masih memakai metode ceramah, dengan beberapa faktor penghambat dan penunjang di atas maka terdapat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana gambaran perolehan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar yang belajar menggunakan model *Role Playing*
2. Apakah terdapat pengaruh implementasi model *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu diantaranya :

1. Untuk mengetahui, menganalisis dan mendeskripsikan tentang pengaruh model *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui pengaruh implementasi pengaruh model *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah memberikan ilmu terkait penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran. Sehingga peneliti dapat memecahkan suatu masalah khususnya dalam bidang kemampuan berpikir kreatif dan cara menerapkan model *Role Playing* dalam suatu pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peneliti

Sebagai pengetahuan tambahan mengenai pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran. Sehingga peneliti dapat memecahkan suatu masalah khususnya dalam bidang yang ditulis.

b. Manfaat bagi guru dan sekolah

Memberikan pengetahuan umum tentang penerapan model *role playing* kepada guru dan pihak sekolah mengenai dalam pembelajaran. Sehingga kedepannya dapat mengamil tindak lanjut yang tepat untuk pembelajaran tersebut.

E. Definisi Operasional

1. Berpikir Kreatif

Menurut Shyntia Dewi dkk, (2019, hlm 236) dalam jurnal IKIP Siliwangi menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menganalisa sesuatu berdasarkan menurut data atau penerangan yang sudah disediakan dan mendapatkan banyak keadaan yang mungkin tanggapan terhadap suatu masalah

yang penekanannya pada jumlah, tepat guna dan keragaman tanggapan. Dapat disimpulkan bahwa pengertian kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang didasari dengan menurut fakta yang ditemukan tidak asal berpikir tanpa menunjukkan data atau penjelasan yang sudah ada, tanggapan yang berbeda beda dalam suatu masalah dapat menciptakan lebih banyak untuk berpikir kreatif.

Sedangkan menurut Darwanto (2019, hlm 22) mengatakan bahwa hal penting dari berpikir kreatif selain menghasilkan pemikiran, dapat pula berupa terbangunnya pengetahuan, penalaran, dan proses yang lebih tinggi seperti mempertimbangkan. Karena itu berpikir kreatif bukan hanya sekedar menghasilkan pemikiran tapi lebih banyak dari itu berpikir kreatif juga mampu menjadikan kita mempunyai pengetahuan yang lebih luas lagi, ilmu yang kita punya pun akan lebih dapat dikembangkan lagi untuk mendapatkan pemikiran yang lebih banyak.

2. Model Role Playing

Pengertian Model *Role Playing* menurut A. Faudiyyah (2021, hlm 8) menjelaskan bahwa bermain peran (*Role Playing*) merupakan suatu model pembelajaran, dimana peserta didik diminta untuk memainkan peran tertentu, terutama yang berkaitan dengan masalah sosial sekitar. Singkatnya model pembelajaran *Role Playing* adalah model yang mengikutsertakan peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran dengan media pembelajaran dari guru.

Peran dapat disebut juga sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan, dan tindakan, sebagai suatu hubungan yang unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Bermain peran juga dapat berupa memeragakan suatu kejadian dalam pembelajaran tanpa keluar dari pembahasan bahan ajar yang diberikan oleh guru. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi orang lain. Pemahaman tersebut tidak hanya pada tindakan akan tetapi ada faktor penentunya, yaitu perasaan, persepsi dan sikap A. Faudiyyah (2021, hlm 8).

Menerapkan model *Role Playing* tidak hanya saja mengartikan sebagai bermain peran, tetapi juga ada faktor lainnya seperti mengembangkan imajinasinya dalam memerankan tokoh atau benda-benda tersebut tidak lupa juga dengan pemahaman yang disampaikan oleh guru.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi. Dalam pendahuluan ini menceritakan tentang masalah kurangnya berpikir kreatif siswa yang penulis temukan di lapangan dan teori yang berhubungan dengan judul yang penulis pilih menurut para ahli.

2. BAB II Kajian Teori

Bab ini memuat kajian teori, meliputi tinjauan tentang berpikir kreatif terhadap model pembelajaran *role playing*, kerangka pemikiran dan diagram penelitian, serta asumsi dan hipotesis penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini memuat penjabaran tentang metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen kuantitatif meliputi, pendekatan penelitian, desain penelitian, sampel dan populasi penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

4. BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini memuat hasil data yang berasal dari teknik pengumpulan data, wawancara, dan pengamatan. Memberikan penafsiran secara mendalam atau menarik kesimpulan tentang apa yang didapatkan dalam paparan data tersebut

5. BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini memuat kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, serta pemberian saran dan kekurangan dari peneliti yang telah dilakukan untuk pemahaman terhadap hasil penelitian.