

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Berpikir Kreatif

a. Pengertian Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide yang tidak biasanya dengan suatu pikiran terbuka, serta dapat membuat hubungan dalam menyelesaikan suatu masalah Darwanto (2020, hlm 23). Dalam kemampuan berpikir kreatif memerlukan keberanian untuk menyampaikan suatu pendapat, kemampuan berpikir kreatif adalah seseorang yang memiliki suatu ide yang sudah ada lalu dikembangkan ide-ide tersebut dengan suatu pemahaman yang dimiliki.

Sementara menurut Yeti dan Mega (2022, hlm 339) berpikir kreatif adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide yang tidak seperti biasa, seberkualitas tinggi, dan berorientasi pada tugas. Hal ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif melibatkan ide-ide atau gagasan yang didasari oleh pengertian yang luas dari sebuah topik yang akan dibahas, oleh karena itu berpikir kreatif tidak hanya sebatas mengemukakan pendapatnya tanpa sebuah pemikiran yang berkualitas.

Berpikir kreatif dapat memecahkan suatu masalah ataupun dapat memecahkan masalah dalam sudut pandang yang berbeda, karena mereka memiliki kemampuan berpikir kreatif dari orang biasanya yang berpikir tanpa didasari kualitas berpikir yang tinggi. Oleh karena itu, berpikir kreatif sangatlah penting untuk kesuksesan dalam memecahkan masalah ataupun mengemukakan pendapatnya. Sedangkan menurut Darwanto (2022, hlm 23) pengertian berpikir kreatif adalah aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide dengan suatu pikiran terbuka, serta membuat hubungan untuk menyelesaikan suatu masalah. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah suatu aktivitas yang melibatkan kepekaan terhadap masalah ataupun mampu mengembangkan gagasan, dan dalam berpikir tersebut dapat mempertimbangkan jawabannya.

Berpikir kreatif biasanya mendapatkan banyak keadaan untuk pemecahan masalah, semakin banyak tanggapan yang diberikan terhadap suatu persoalan, semakin kreatif seseorang. Karena mereka dapat lebih banyak menemukan gagasan-gagasan baru yang dapat dikembangkan.

Uraian-uraian diatas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan kepekaan seseorang dalam menyelesaikan masalah ataupun mengembangkan pendapat melalui gagasan-gagasan dalam pemikiran yang terbuka, mempertimbangkan terhadap suatu masalah dan kreatif dalam memecahkan masalah dengan jawaban yang bervariasi. Berpikir kreatif juga dapat dihubungkan dengan pembelajaran, karena peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dapat lebih aktif untuk menemukan pengetahuan baru ataupun memecahkan suatu pembelajaran yang disajikan oleh guru.

Dalam ayat Al-Quran Allah SWT memerintahkan juga manusia untuk berpikir kreatif sebagaimana yang disebutkan dalam (Q.S An-Nahl ayat 44).

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ

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

Nilai-nilai keislaman pun disebutkan bahwa Allah telah memerintahkan hambanya untuk senantiasa berpikir, karena dengan berpikir manusia dapat lebih memuliakan manusia. Tetapi yang menyempurnakan manusia itu bukan hanya berpikir saja, tetapi bagaimana dengan berpikir itu bisa menjadikan manusia menjadi lebih berahlak. Karena semakin kesini ilmu pengetahuan semakin berkembang mengikuti zamannya, oleh karena itu manusia senantiasa berpikir untuk mengembangkan lagi pembelajaran termasuk tentang model pembelajaran yang dibahas oleh peneliti yaitu model *Role playing*. Dalam era revolusi industri atau pembelajaran 4.0 berpikir kreatif sangatlah penting karena terjadi perubahan yang sangat cepat dan dinamis, karena diimbangi cara berpikir yang terbuka dan dapat mengikuti perkembangan zaman agar tidak tertinggal. Seseorang yang

memiliki kemampuan berpikir kreatif mampu beradaptasi dalam perubahan zaman yang selalu berubah.

b. Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kreatif

Menurut Yuyun Yunita (2019, hlm 188) ada beberapa faktor yang mempengaruhi berfpkir kreatif diantaranya adalah :

1). Motivasi untuk kreativitas

Pada setiap orang ada kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, dorongan untuk berkembang menjadi lebih matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Hal ini dapat dilakukan dengan memperkenalkan siswa dengan kegiatan kegiatan kreatif, dengan tujuan untuk memunculkan rasa ingin tahu yang tinggi dan menemukan hal-hal baru.

2). Kondisi eksternal yang mendorong perilaku kreatif

Kondisi eksternal yang mendorong perilaku kreatif secara konstruktif mendorong munculnya kreativitas. Kreativitas memang tidak bisa dipaksakan, tetapi harus dimunculkan untuk dapat tumbuh. Individu memerlukan kondisi yang memungkinkan untuk mengembangkan sendiri potensi yang dipunyainya. Maka betapa pentingnya faktor lingkungan atau kondisi eksternal yang dapat membuat dorongan untuk mengembangkan kreativitasnya.

3). Keamanan psikologis

Hal ini dapat dibentuk melalui tiga proses yang saling berhubungan yaitu : Menerima seseorang sebagaimana adanya dengan kelebihan dan kekurangannya. Mengusahakan suasana yang didalamnya evaluasi eksternal. Memberikan pengertian secara empatik atau dapat ikut menghayati.

4). Kebebasan psikologis

Memberikan kesempatan pada individu untuk bebas mengekspresikan pikiran atau pendapatnya , dan dalam berpikir akan merasa sesuai dengan apa yang ada dalam dirinya.

c. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Muhammad Iqbal (2019, hlm 13) adapun indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut :

1. Kelancaran

Kemampuan mengajukan banyak pertanyaan, jika diberikan suatu situasi masalah, kemampuan menjawab dengan sejumlah jawaban jika diajukan sebuah pertanyaan. Kemampuan seseorang dalam mempunyai banyak gagasan untuk menyelesaikan masalah. Dan terdapat kemampuan bekerja dengan cepat untuk melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek.

2. Keluwesan

Kemampuan memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek, kemampuan memberikan macam-macam penafsiran pada suatu gambar atau masalah. Dan juga kemampuan memberi pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain.

3. Kebaruan

Kemampuan dalam memikirkan masalah atau hal-hal yang tidak pernah terfikirkan oleh orang lain, mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara yang baru, kemampuan mencari pendekatan baru, dan lebih senang menganalisis situasi baru.

4. Elaborasi

Kemampuan untuk melakukan langkah-langkah yang tersusun untuk mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban untuk pemecahan masalah, menguji secara detail untuk melihat arah yang akan ditempuh.

Sedangkan indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Darwanto (2019, hlm 23-24) sebagai berikut :

1. Kelancaran (*Fluency*)

Kelancaran diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sebuah ide, ini adalah indikator yang sangat penting dalam berpikir kreatif, karena semakin banyak ide, maka semakin besar kemungkinan yang ada untuk memperoleh sebuah ide yang signifikan.

2. Fleksibilitas (*Flexibility*)

Indikator ini menggambarkan kemampuan seseorang untuk mengubah mentalnya atau kecenderungan untuk memandang sebuah masalah secara instan dari berbagai pandangan. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk mengatasi atau mengubah pendekatan untuk sebuah masalah.

3. Elaborasi (*Elaboration*)

Elaborasi diartikan sebagai kemampuan untuk menguraikan sebuah objek tertentu, indikator ini adalah proses yang harus dilewati untuk menyalurkan ide-ide kreatif. Faktor inilah yang menentukan nilai dari ide apapun yang diberikan kepada orang lain di luar dirinya.

4. Orisinalitas (*Originality*)

Indikator ini mengacu pada keunikan dari respon apapun yang diberikan, berpikir tentang masa depan juga bisa memberikan stimulasi ide-ide orisinal. Jenis pertanyaan yang digunakan untuk menguji kemampuan ini adalah tuntutan penggunaan-penggunaan yang menarik dari objek-objek umum.

Berdasarkan uraian tersebut tentang indikator berpikir kreatif dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah, misalnya dalam proses pembelajaran

d. Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif

Alberth (2020, hlm 1296) mengemukakan ciri-ciri berpikir kreatif adalah :

- 1) Mampu menghasilkan ide-ide banyak dalam waktu singkat
- 2) Mampu menghubungkan, menggabungkan hal yang berbeda
- 3) Mampu mengembangkan hal yang sederhana
- 4) Mampu bekerja secara detail dan kompleks
- 5) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 6) Berani mengambil resiko
- 7) Cepat tanggap dan mandiri
- 8) Suka mencari ide-ide yang unik

Oleh karena itu seseorang yang memiliki ciri-ciri yang telah di uraikan ialah seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif. Karena seseorang yang

memiliki kemampuan berpikir kreatif pasti mempunyai ciri-ciri tersendiri yang tidak dimiliki semua orang.

Beberapa ciri-ciri berpikir kreatif diatas, dapat disimpulkan bahwa pada umumnya seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif mampu berpikir terbuka, yang dimaksud berpikir terbuka ialah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mencari ide-ide yang belum ada dari sebelumnya atau dapat mengembangkan ide-ide tersebut. Berani mengambil resiko untuk mengemukakan pendapatnya dengan cepat tanggap.

2. Model *Role Playing*

a. Pengertian Model *Role playing*

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, diuraikan bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup”. Dari penjelasan tersebut menurut Peraturan Menteri Pendidikan dapat disimpulkan bahwa suatu pembelajaran mengikutsertakan antara guru dengan peserta didik, terdapat proses pelaksanaan untuk suatu pembelajaran. Pembelajaran tidak dapat dilaksanakan bila tidak menggunakan media pembelajaran dan tidak dapat dimulai bila tidak menggunakan proses yang sudah direncanakan melalui RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran).

Menurut (Ridwan Wirabumi tahun 2021, hlm 107) menjelaskan bahwa Proses pembelajaran adalah proses mentransfer ilmu dari guru ke murid yang membutuhkan metode-metode yang tepat agar ilmu yang disampaikan bisa diterima secara baik. Dari penjelasan tersebut menjelaskan bahwa pentingnya menggunakan metode dalam proses pembelajaran, karena metode akan berpengaruh dengan keberlangsungannya proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik agar ilmu yang disampaikan tepat kepada peserta didik.

Ada dua kata yang tersusun dalam kata majemuk Metode Pembelajaran, metode dan pembelajaran. Dari aspek etimologi kata Metode bersumber dari

bahasa Yunani, methados asalnya dari dua suku kata meta yang bermakna melalui dan hodod yang bermakna cara. (Ma'arif tahun 2019) Dalam bahasa Inggris disebut dengan method dan dalam bahasa Arab jika dikaitkan dengan pembelajaran dikenal dengan istilah (طريقة) thariqah atau (أسلوب) uslub. (Ali dan Muhdar). Metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Darmadi, tahun 2017). Tidak akan terjalannya suatu pembelajaran bila guru tidak menguasai metode-metode pembelajaran, karena berhasil tidaknya suatu pembelajaran dilihat bagaimana cara guru menerapkan metode tersebut agar dapat tersampaikan ilmunya.

Pengertian metode pembelajaran menurut (Badseba Tiwery, tahun 2019, hlm 7) ialah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran sudah disusun dan dirancang oleh guru untuk menyampaikan kepada peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran.

Proses penyampaian materi oleh guru biasanya dilakukan menggunakan berbagai macam model, metode, dan media pembelajaran yang bervariasi. Penerapan model, metode dan media tersebut merupakan wujud dari fasilitas yang bisa diberikan oleh guru kepada siswa (Analisis Implementasi Metode Pembelajaran, tahun 2020, hlm 128). Oleh karena itu metode pembelajaran sangatlah penting untuk berlangsungnya suatu proses belajar mengajar agar tercapainya suatu ilmu yang disampaikan oleh guru kepada muridnya.

Menurut (Husnul Khotimah, tahun 2020, hlm 5-11) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau teknik yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Guru lah yang bertanggung jawab atas sukses atau tidaknya dalam pembelajaran karena guru yang menyampaikan metode pembelajaran, bila metode pembelajaran tidak disampaikan dengan benar, pembelajaran tidak akan mencapai tujuannya yaitu menyampaikan materi kepada peserta didik. Metode pembelajaran sangatlah penting untuk proses belajar mengajar, oleh karena itu guru harus selalu memperhatikan metode apa yang cocok untuk disampaikan kepada peserta didik karena itu menyangkut tujuan pembelajaran.

Ainur dan Imam (2021, hlm 9) mengemukakan bahwa pengertian Model *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan karena peserta didik berperan aktif selama proses pembelajaran. Penguasaan peserta didik dalam melaksanakan metode bermain peran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi peserta didik dalam meluapkan imajinasinya, oleh karena itu peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru secara umum bertujuan untuk mewujudkan perubahan perilaku peserta didik agar lebih baik tentu juga perubahan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran agar materi dapat cepat dipahami, oleh karena itu berdasarkan pengertian tentang model *role palying* diatas yang menjelaskan bahwa peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran, sesuai dengan kondisi saat ini yang para guru harapkan. Peserta didik akan lebih leluasa untuk mengeluarkan pendapatnya ataupun menunjukkan ekspresinya, karena dengan seperti itu berarti peserta didik memahi materi yang telah disampaikan. Sebaliknya bila peserta didik tidak memberi tanggapan atau ekspresi apapun, itu artinya peserta didik tersebut tidak memahami atau tidak tertarik dengan materi tersebut.

Seperti yang dijelaskan oleh Riza dkk (2023, hlm 174) yaitu model *role playing* juga dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, dapat juga lebih memperhatikan materi karena menghayati diri sendiri, memupuk keberanian dalam berpendapat di kelas, dan dapat melatih peserta didik untuk menganalisa masalah. Dari pengertian tersebut dapat kita simpulkan bahwa model *role playing* terdapat banyak manfaatnya untuk peserta didik dalam suatu proses pembelajaran, karena sekarang masih banyak guru yang lebih banyak aktif dari peserta didik dan menyebabkan peserta didik kurang memahami materi tersebut. Karena bila peserta didik berperan lebih aktif, mereka dapat menghayati sendiri materinya dan dapat mengeluarkan pendapatnya, oleh karena itu metode tersebut cocok untuk guru yang kurang memiliki kemampuan untuk mengaktifkan peserta didiknya.

Menurut Ni Made Mega (2019, hlm 17) terdapat juga pengertian model *role playing* adalah metode pembelajarn inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga pembelajaran mudah tercapai. Peserta didik akan lebih tertarik bila pembelajaran tidak bosan dan

monoton, karena peserta didik lebih suka praktik dibandingkan teori, menerapkan praktik kepada peserta didik akan membuat peserta didik tidak merasa jenuh karena peserta didik yang memeragakan materi yang telah disajikan, dan dapat menghayati perannya sendiri.

Peserta didik lebih tertarik untuk memeragakan tokoh dalam materi yang telah disajikan seperti yang dijelaskan menurut Wahyu dan Muniroh (2019, hlm 5) bahwa model *role playing* seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana peserta didik membayangkan dirinya seolah-olah diluar kelas dan memainkan peran orang lain. Peserta didik akan lebih memahami bila mencoba atau menghayati sendiri, peserta didik dapat berpikir dengan sendirinya karena mereka yang memeragakan peran tersebut.

Apabila ditinjau dari istilah-istilah tersebut, model *role playing* atau model bermain peran ini adalah bentuk model mengajar dengan memerankan cara bertingkah laku suatu tokoh maupun benda, yang lebih menekankan pada kenyataan dimana para peserta didik di ikutsertakan di dalam mendramakan masalah-masalah yang terdapat pada materi yang telah disajikan. Model ini juga dapat mengembangkan keaktifan peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya, peserta didik akan lebih aktif bertanya maupun menjawab karena telah memahami materi yang telah disajikan.

Model *role playing* juga tidak membuat peserta didik menjadi jenuh pada saat pembelajaran karena metode ini lebih banyak mengikutsertakan peserta didik agar lebih aktif, ditambah lagi dengan praktik yang menyenangkan karena peserta didik yang memeragakannya, dapat memecahkan suatu masalah ataupun lebih paham dengan materi.

Menurut Yohanes dkk (2020, hlm 38) menyebutkan bahwa model *Role playing* atau bermain peran merupakan suatu teknik pembelajaran untuk menghadapi proses pemikiran dan perasaan yang majemuk secara efektif. Karena itu model *Role playing* adalah cara penghayatan siswa dalam menghadapi proses pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dalam suatu materi yang telah diberikan.

Menggunakan model *Role Playing* dapat mendorong siswa bermain peran melalui dialog melalui interaksi sehingga dapat menghasilkan keterampilan

berbicara seperti mengucapkan, mengekspresikan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan Muhammad Candra (2021, hlm 74). Model *Role playing* dilakukan melalui interaksi peserta didik untuk menghasilkan beberapa keterampilan ataupun menambah wawasan yang lebih dalam pada materi tersebut. Peserta didik dapat berinteraksi dengan menggunakan model *Role playing* karena metode tersebut dapat mengembangkan beberapa keterampilan termasuk keterampilan berbicara ataupun memperdalam wawasan.

Model *Role playing* mampu membantu guru dalam menjelaskan sebuah materi dengan langsung siswanya memerankan atau melakonkan materi tersebut materi tersebut, sehingga lebih lama untuk diingat oleh siswa Dwi Amrina (2022, hlm 679). Peserta didik terbantu oleh model *Role playing* karena metode tersebut guru dapat menjelaskan sebuah materi dengan rinci karena dapat memperagakan materi tersebut agar dapat lebih dimengerti oleh peserta didik. Metode bermain peran juga dapat membuat peserta didik menghafalkan materi agar lebih cepat diingat, karena memerankan peran lebih diperhatikan oleh peserta didik karena pelajaran lebih menarik tidak hanya selalu menjelaskan materi.

Disebutkan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh dalam metode ini yakni peserta didik mampu bekerjasama dengan peserta didik yang lainnya, aktif berkomunikasi dengan sesama peserta didik, menurut Ainur dan Imam (2021, hlm 9). Dilaksanakan dengan cara berkelompok antar peserta didik agar peserta didik lebih aktif dalam berkomunikasi membangun juga kerjasama yang baik antar individu, peserta didik lebih berani untuk mengungkapkan pendapatnya karena mempraktikkan langsung materi tersebut.

Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *Role playing* atau metode bermain peran karena terdapat banyak keunggulan untuk tercapainya pembelajaran dan dapat lebih mengaktifkan peserta didik terutama mengaktifkan dalam kemampuan berpikir kreatif karena peserta didik lebih dapat mengemukakan pendapat apa yang sudah didapatkan dalam metode bermain peran tersebut. Peserta didik juga diberi kebebasan berpikir untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan menghayalkan jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang akan dibawakannya.

b. Langkah-langkah Model *Role Playing*

Menurut Z. I. Paudi (2019, hlm 113) ada beberapa langkah yang harus ditempuh dalam penerapan model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut :

- a. Guru menerangkan terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan lakon tersebut, secara sederhana dimainkan di depan kelas. Mengingat bila ada peserta didik yang belum memahami pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* oleh karena itu guru menjelaskan terlebih dahulu cara untuk melaksanakan model *role playing*.
- b. Persiapan dan penjelasan kegiatan yang dilakukan oleh guru, dimana guru menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan. Oleh karena itu guru mempersiapkan sebuah materi yang didalamnya sudah terdapat masalah-masalah yang harus dimainkan oleh peserta didik atau yang harus diperagakan oleh peserta didik.
- c. Dalam bermain peran pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan dengan sedemikian rupa. Maksudnya guru memperintahkan peserta didik untuk bermain peran untuk bersikap apa adanya tanpa dilebih lebihkan.
- d. Setelah model *role playing* dalam puncak klimaks, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton atau peserta didik yang sedang menonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai yang sedang dimainkan. Dapat disimpulkan bahwa saat kegiatan *role playing* itu berlangsung, guru dapat menghentikan permainan tersebut untuk mengetahui apakah peserta didik yang sedang menonton mengerti apa yang sedang dimainkan oleh temannya di depan kelas dengan cara memberikan pendapat ataupun guru tersebut menanyakan tentang masalah tersebut.
- e. Diskusi atau pembekalan setelah *role playing*, dalam diskusi guru dan peserta didik dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya *role playing* untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya. Yang dimaksud pembekalan dalam *role playing* adalah untuk dapat mengetahui apakah siswa tersebut paham atau tidaknya dengan permainan atau drama tersebut, dengan cara peserta didik memberikan tanggapan tentang berlansungnya *role playing* tersebut.

Berdasarkan penjelasan langkah-langkah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah sangatlah penting untuk memulai suatu proses pembelajaran, karena dengan adanya langkah-langkah kita dapat mengetahui bahwa pembelajaran akan tersusun lebih rapih dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai. Sebaliknya apabila pembelajaran tidak menjelaskan langkah-langkahnya, pembelajaran tersebut biasanya tidak terstruktur dengan baik dan kurangnya penilaian untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Seperti yang dikemukakan oleh Syarifah Halifah (2020, hlm 39) bahwa penerapan setiap metode pembelajaran akan memberikan manfaat baik bagi anak, guru maupun bagi proses kegiatan keas, manfaatnya itu akan dapat diperoleh bila pelaksanaannya sesuai dengan prosedur yang ditetapkan. Mengingat betapa pentingnya perencanaan model pembelajaran untuk keberlangsungan proses belajar mengajar.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Role Playing*

Dalam metode pembelajaran pastinya terdapat kelebihan dan kekurangan, Menurut Siti Kholifah (2021, hlm 47) terdapat kelebihan model *role playing* diantaranya :

1. Melibatkan peserta didik untuk dapat berpartisipasi ber Bahasa Indonesia dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama.
2. Siswa bebas mengambil keputusan dan berkspresi secara utuh
3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
5. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Dapat dilihat dari kelebihan-kelebihan yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *role playing* membuat peserta didik mahir dalam berbicara dengan baik dan benar dan memajukan kemampuannya dalam kemampuan berbicara maupun kemampuan berpikir kreatif, serta melibatkan seluruh peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Guru juga dapat mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah disajikan melalui masalah masalah tersebut.

Dan berikut menurut Djamarah dan Zain (2020, hlm 20-21) kelemahan model *role playing* diantaranya :

1. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaannya
2. Memerlukan tempat yang luas, jika tempat untuk bermain sempit menjadi kurang leluasa untuk mempraktikannya.
3. Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya *role playing*

Tentu saja kekurangan-kekurangan tersebut dapat diantisipasi salah satunya dengan cara, memberitahukan kepada peserta didik materi yang akan disampaikan sebelum proses pembelajaran contohnya beberapa hari sebelum kegiatan *role playing* agar waktu pembelajaran tidak habis untuk menyampaikan materi, dan yang kedua yaitu guru harus lebih menguasai langkah-langkah ataupun persiapan untuk keberlangsungan model *role playing* tersebut agar berjalan dengan baik, dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

d. Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Khoriskiya Novita (2019, hlm 24) mengemukakan bahwa pada model bermain peran atau *role playing* siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa seperti bertanya dan menjawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Dapat disimpulkan bahwa dalam model *role playing* yang berperan aktif dalam proses pembelajaran adalah peserta didik karena menjadi subyek utama, dan peserta didik dapat melatih atau mengembangkan kemampuan berbicara dalam bertanya maupun menjawab.

Dalam mengembangkan kemampuan berbicara terdapat juga kemampuan berpikir kreatif yang harus dimiliki siswa karena untuk mengevaluasi atau memberika perndapat dalam materi yang telah disajikan oleh guru.

Efektivitas model pembelajaran *role playing* dapat disebut tercapai apabila peserta didik berperan aktif selama proses pembelajaran, aktif yang dimaksud adalah aktif dalam memecahkan suatu masalah dalam menyampaikan pendapatnya

dengan cara bertanya dan menjawab, aktif dalam berbicara yang baik dan benar. Guru juga harus aktif dalam menyampaikan materi yang mudah dipahami siswa, dan juga persiapan untuk melaksanakan *role playing* agar tidak memakan banyak waktu yang terbuang saat pembelajaran. Oleh karena itu guru harus menguasai langkah-langkah model *role playing* untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan survei yang peneliti lakukan, adanya beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan atau kemiripan dengan peneliti lakukan, diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri M, Nadilla Eka (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN 6 Bogar Palopo. Menghasilkan bahwa penelitian yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan. Subjek penelitian ini yaitu kelas V SDN 6 Bogar Palopo yang berjumlah 20 siswa yang terdiri 10 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, pada siklus I menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh nilai 75 keatas sebanyak 11 siswa (55%) dengan kategori tuntas, sedangkan siswa yang memperoleh nilai dibawah 70 sebanyak 9 siswa (45%) dengan kategori tidak tuntas . Sedangkan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh nilai 70 keatas sebanyak 17 siswa (85%), dan siswa yang memperoleh nilai dibawah 70 sebanyak 3 siswa (15%). Hal ini menunjukkan bahwa perolehan peningkatan signifikan terhadap kemampuan berpikir siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SDN 6 Bogar Palopo.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Z. I. Paudi (2019). Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Menghasilkan bahwa menerapkan metode *role playing* adalah salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar dan pembelajaran yang lebih mudah dipahami juga tidak membosankan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Palu. Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya

perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa pada materi hukum Newton melalui penerapan metode *role playing* dengan yang masih menggunakan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Palu, khususnya pada materi hukum Newton.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Naura Dhita Solehat (2023). Penerapan Model Role Playing Berbasis 3 Dimensi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V. Menghasilkan bahwa terdapat hasil penelitian dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa siklus I sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* atau masih menggunakan model pembelajaran konvensional, aktivitas guru dapat dikategorikan Cukup I dengan presentase 72,2% dan aktivitas belajar siswa dalam kategori kurang kreatif yang dimana hanya mencapai 60%. Pada siklus II atau setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*, aktivitas mengajar guru dikategorikan Baik (B) dengan presentase 94,4%, dan aktivitas belajar siswa dalam kategori Baik (B) yaitu 89,8%.

C. Kerangka Pemikiran dan Diagram Penelitian

1. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kajian teori yang sudah dibahas, peneliti menarik kesimpulan bahwa kerangka pemikiran yang dibahas dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa yang disebabkan oleh guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah, sehingga tidak adanya ketertarikan peserta didik dalam berpikir kreatif karena pembelajaran merasa jenuh dan tidak sedikit juga peserta didik yang tidak memperhatikan materi pembelajaran.

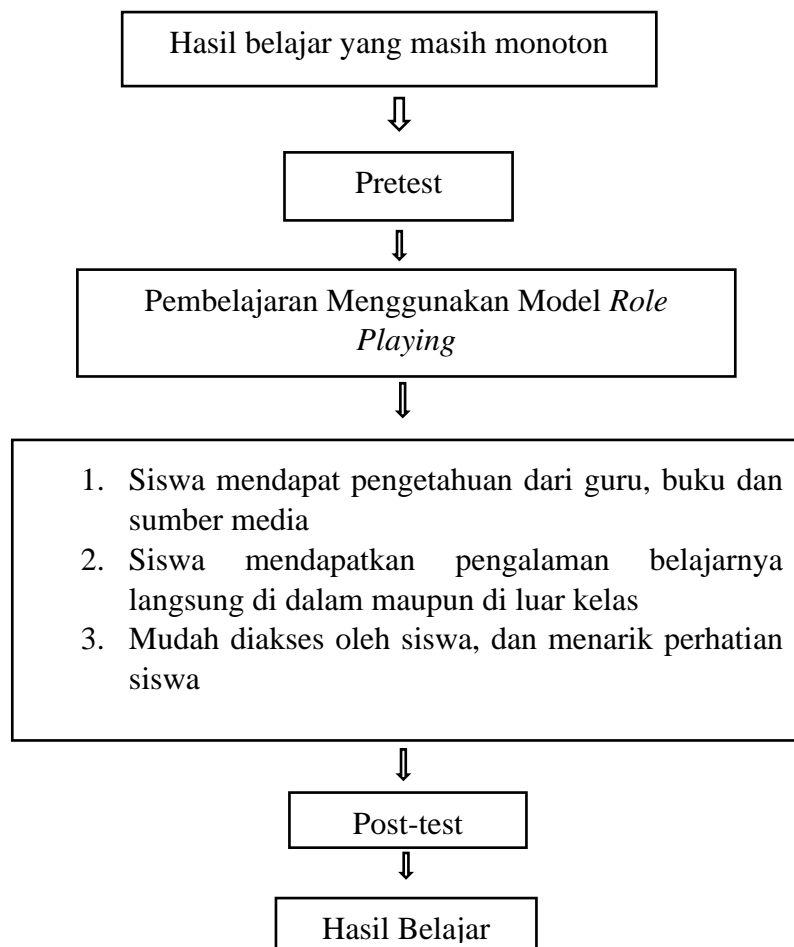
Oleh karena itu peneliti menggunakan penerapan model *Role playing* dalam proses belajar mengajar atau model bermain peran. Model *Role playing* memudahkan peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan terdorong untuk memiliki pengetahuan yang luas dengan cara berpikir kreatif, model ini merupakan model yang mudah dijangkau oleh peserta didik karena pembelajarannya yang tidak membosankan.

Dengan menerapkan model *Role playing* peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran ataupun lebih dapat mencari tahu sendiri tentang pengalamannya karena dipraktikan sendiri, oleh karena itu model tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Guru juga mempunyai pengetahuan atau pengalaman yang baru tentang model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran abad 21 ini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menerapkan model *role playing* dan sesudah menerapkan model *role playing* pada saat pembelajaran.

2. Diagram Paradigma Peneliti

Dari penjelasan kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut :



D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

3. Asumsi

Asumsi yang peneliti ajukan ialah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 6 dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* lebih signifikan dibandingkan yang masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah.

4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori diatas, maka terdapat hipotesis ialah “Terdapat pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar”