

Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VII pada Materi Ekosistem Menggunakan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Roleplaying*)

Adeda Fitri Anastia^{1*}, Sri Kurniawati², Fidia Fibriana³

¹Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang

² SMP Negeri 1 Semarang, Kota Semarang

*Email korespondensi: adedal44@mail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VII pada materi ekosistem melalui model pembelajaran Role Playing. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu (1) Perencanaan (2) Tindakan, (3) Observasi (4) Refleksi. Peneliti bertindak sebagai guru yang memberikan tindakan kelas, sedangkan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Semarang sebagai subjek utama penerima tindakan. Teknik pengolahan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, komunikasi langsung, studi dokumenter, dan tes hasil belajar. 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 analisis data menggunakan teknik analisis persentasi. Data diperoleh dari hasil nilai tes dan observasi produk yang dihasilkan siswa. Teknik analisis data adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Persentase kreativitas peserta didik pada siklus 1 yaitu 53,5%. Persentase meningkat pada siklus 2 menjadi 94,5 %. Artinya, penerapan Model bermain peran (*Role Playing*) meningkatkan ketuntasan klasikal siswa Kelas VII C di SMP Negeri 1 Semarang.

Kata kunci: Ekosistem; Kreativitas; *Role Playing*; Bermain peran.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses sengaja untuk menciptakan lingkungan belajar di mana peserta didik dapat mengembangkan potensi mereka secara aktif, termasuk kekuatan spiritual, kepribadian, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri dan masyarakat. Ini adalah sarana untuk meningkatkan kecerdasan bangsa, sebagaimana diamanatkan dalam UUD 1945, dan penting untuk mencapai tujuan pendidikan nasional serta pembangunan nasional secara keseluruhan (Sutrisna dkk., 2019).

Pendidikan nasional memiliki peran untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga mereka dapat mencapai karakter yang mencerminkan budaya bangsa yang bermartabat, dengan tujuan utama meningkatkan kecerdasan bangsa. Tujuannya adalah untuk memperluas potensi peserta didik sehingga mereka menjadi individu yang memiliki iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, terdidik, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Sutrisna dkk., 2019).

Kreativitas kunci penting untuk mengembangkan potensi siswa di berbagai bidang. Dalam pendidikan, kreativitas mendukung kemajuan intelektual, emosional, dan sosial siswa. Namun, belakangan ini, minat dan kemampuan kreatif siswa menurun karena kurikulum yang terlalu fokus pada pembelajaran faktual dan kurangnya metode yang merangsang kreativitas (Sawyer, 2012).

Kreativitas siswa merupakan elemen penting dalam pembelajaran yang tidak boleh diabaikan. Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, menemukan solusi inovatif, dan mengeksplorasi berbagai pendekatan dalam mengatasi masalah. Di era globalisasi dan perubahan cepat saat ini, kreativitas menjadi keterampilan yang semakin krusial bagi kesuksesan siswa di sekolah dan dalam kehidupan sehari-hari (Fitriani, 2023).

Kreativitas siswa juga diperlukan dalam membuka jalan untuk inovasi dan kemajuan di berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan, teknologi, seni, bisnis, dan sebagainya. Tanpa kreativitas, perkembangan dan perubahan positif dalam masyarakat akan terhambat. Oleh karena itu, mengembangkan kreativitas siswa telah menjadi fokus utama dalam sistem pendidikan modern (Sawyer, 2012).

Selain itu, kreativitas juga merupakan aspek penting dalam menghadapi tantangan-tantangan kompleks yang dihadapi oleh masyarakat saat ini, termasuk masalah lingkungan, sosial, dan ekonomi. Dengan meningkatkan kreativitas siswa, kita dapat membekali mereka dengan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk menciptakan solusi-solusi yang inovatif dan berkelanjutan (Amabile, 2018).

Permainan peran dianggap sebagai metode efektif untuk merangsang kreativitas siswa dalam pembelajaran. Ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk memainkan karakter dalam situasi yang ditetapkan, mendorong eksplorasi berbagai peran dan pemecahan masalah, yang pada gilirannya mempromosikan kreativitas (Adawiah, 2023).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan, tidak hanya untuk mengajarkan pengetahuan tentang alam semesta dan fenomena alam, tetapi juga untuk merangsang kreativitas siswa dalam proses pembelajaran (Harefa, 2020). Mata pelajaran IPA tidak hanya membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah, tetapi juga membuka pintu bagi mereka untuk mengembangkan pemikiran kreatif, eksplorasi ide-ide baru, dan solusi inovatif terhadap masalah-masalah yang kompleks (Tan, 2018).

Penggunaan metode roleplaying telah terbukti berhasil dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mendorong kreativitas mereka dalam memecahkan masalah serta menerapkan konsep-konsep ilmiah. Dalam pembelajaran tentang

ekosistem, roleplaying memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengambil berbagai peran, termasuk organisme hidup dan unsur lingkungan, sehingga membantu mereka memahami secara lebih baik kompleksitas hubungan dalam ekosistem (Chen, 2016).

Selain itu, pemilihan metode role playing dipilih karena melibatkan siswa secara aktif dalam situasi yang menyenangkan. Dengan peran yang dimainkan, kejenuhan dan kebosanan siswa dapat diatasi, sementara minat mereka dalam pembelajaran IPA dapat diakomodasi. Siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga mental, melibatkan diri dalam kegiatan seperti bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan, dan merespons pendapat, menciptakan suasana belajar yang segar dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Ini membantu membentuk siswa agar berpikir lebih kreatif dan aktif, serta mampu mengidentifikasi situasi di dunia nyata. Identifikasi tersebut dapat menjadi landasan untuk mengubah perilaku dan sikap siswa karena mereka menerima peran yang dimainkannya (Hamalik, 2001).

Karenanya, penelitian tindakan kelas yang mengeksplorasi penggunaan roleplaying sebagai metode untuk meningkatkan kreativitas siswa menjadi sangat penting. Tujuannya adalah untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta memberikan panduan kepada guru dalam mengintegrasikan roleplaying ke dalam metode pembelajaran mereka.

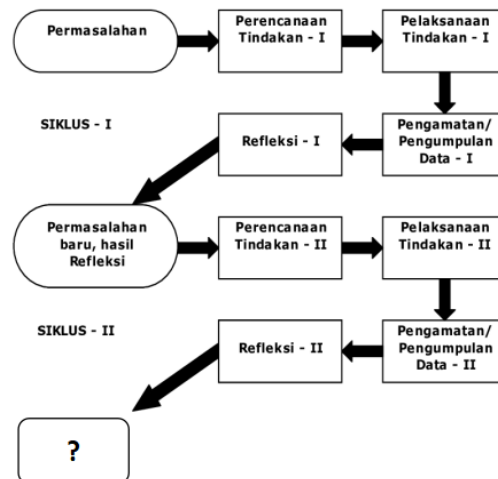
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif analitik, yang merupakan salah satu pendekatan yang umum digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena tertentu. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur deskriptif dan analitis dalam menjelaskan serta menganalisis fenomena yang sedang diteliti. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti termasuk wawancara, observasi, studi kasus, dan analisis dokumen.

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas, seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2008), adalah sebuah penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran.

Lokasi penelitian adalah tempat atau area dimana penelitian dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan topik penelitian yang sedang dibahas. Adapun lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Semarang. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru di SMP Negeri 1 Semarang. Pengumpulan data dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, dengan subjek penelitian adalah seluruh 34 siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, komunikasi langsung, studi dokumenter, dan tes hasil belajar. Nilai tes diambil untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar IPA menggunakan metode bermain peran (*roleplaying*).

Penelitian terdiri dari dua siklus. Siklus pertama terdiri dari tiga pertemuan yang diadakan pada tanggal 6 Februari 2024, 7 Februari 2024, dan 14 Februari 2024. Sedangkan siklus kedua terdiri dari tiga pertemuan yang diadakan pada tanggal 20 Februari 2024, 21 Februari 2024, 28 Februari 2024, dan 5 Maret 2024. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu (1) Perencanaan (2) Tindakan, (3) Observasi (4) Refleksi. Prosedur penelitian mempunyai struktur seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Model PTK dua siklus.

Analisis data dimulai dengan tahap mereduksi data, dimulai dengan melihat dan menganalisis data hasil observasi, wawancara dan hasil pretest. Validasi data dalam penelitian ini dilihat dari beberapa instrument yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas yang peneliti laksanakan seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik (LKPD), dokumentasi penampilan drama *role playing* dan tes formatif dalam kegiatan evaluasi. Data yang diolah dalam penelitian ini merupakan data pelaksanaan tindakan dan data hasil belajar siswa. Data yang pelaksanaan tindakan yang dimaksud pada penelitian ini mengenai proses penerapan metode *role playing*.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini terletak pada penilaian kreativitas yang menilai tentang empat aspek yaitu; orisinalitas (*originality*), kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kerincian (*elaborasi*) dengan rumusan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor kreativitas}}{\sum \text{jumlah siswa}} \times 34 \times 100\%$$

Kategori	Persentase Aktivitas Belajar (%)
Sangat Kreatif	80,1% - 100%
Kreatif	60,1% - 80%
Cukup Kreatif	40,1% - 60%
Kurang Kreatif	20,1% - 40 %
Tidak Kreatif	0% - 20%

Sumber: Arikunto (2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Hasil penelitian di SMP Negeri 1 Semarang yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VII C pada mata pelajaran IPA, khususnya pada pokok bahasan ekosistem, menggunakan metode *role playing*. Penelitian ini melibatkan pengumpulan data aktivitas siswa pada siklus I dan II, serta data hasil belajar siswa pada kedua siklus. Metode penelitian yang digunakan adalah desain penelitian tindakan kelas (PTK), dilaksanakan dalam dua siklus dengan tiga kali pertemuan setiap siklusnya.

Hasil yang diharapkan dengan menerapkan metode *role playing* yaitu siswa memperoleh presentase kemampuan berpikir kreatif menurut (Arikunto, 2013) di antara 80,1%-100% dengan kategori sangat kreatif. Namun dari hasil pretest untuk mengukur bagaimana tingkat kreativitas siswa dari 34 siswa sebanyak 5 siswa masih masuk kedalam kategori kurang kreatif dan sisanya sebanyak 29 siswa masuk kedalam kategori cukup kreatif. Setelah mendapatkan hasil tersebut peneliti merancang pembelajar menggunakan metode *role playing* dipilih karena melibatkan siswa secara aktif dalam situasi yang menyenangkan. Dengan peran yang dimainkan, kejenuhan dan kebosanan siswa dapat diatasi, sementara minat mereka dalam pembelajaran IPA dapat diakomodasi (Hamalik, 2001).

Pemilihan pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif didapat dari hasil tes diagnostik dan wawancara yang dilakukan kepada siswa, siswa lebih suka gaya belajar sikomotorik yang selama ini hanya banyak dilakukan pada saat praktikum. Berikut adalah tabel hasil penggunaan metode bermain peran pada materi ekosistem yang di lakukan:

Tabel 2. Hasil Kreativitas Siswa Kelas VII C

Siklus	Persentase (%)	Kriteria
Pra Siklus	47,9	Cukup Kreatif
Siklus I	53,5	Cukup Kreatif
Siklus II	94,5	Sangat Kreatif

Hasil penelitian yang tercantum dalam tabel 1 menunjukkan bahwa aktivitas kreativitas meningkat pada hasil pembelajaran yang dialami oleh siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Semarang. Peningkatan ini terlihat dari persentase aktivitas belajar siswa yang meningkat dari 47,9% sebelumnya pada pra siklus menjadi 53,5% pada siklus I dengan kriteria cukup kreatif, kemudian meningkat lagi menjadi 94,5% pada siklus II dengan kriteria sangat kreatif. Peningkatan pada siklus I disebabkan oleh peningkatan dalam proses pembelajaran yang diperbaiki berdasarkan refleksi dari pra siklus. Sementara itu, peningkatan pada siklus II terjadi karena refleksi dari hasil siklus sebelumnya.

PEMBAHASAN

Peningkatan kreativitas siswa melalui Model Bermain peran (*Role Playing*) diukur dengan nilai kreativitas. Nilai ini didasarkan pada rubrik kreativitas. Komponen kreativitas berpikir meliputi: keterampilan berpikir orisinal (*orisinalitas*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir lancar (*fluency*), dan keterampilan berpikir rinci (*elaboration*). Perbandingan hasil kreativitas siswa pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 terdapat pada Tabel 2 dengan penjelasan yang lebih lengkap sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Kreativitas Siswa Kelas VII C

Siklus	Komponen Kreativitas			
	Orisinalitas	<i>Fluency</i>	<i>Flexibility</i>	<i>Elaboration</i>
Pra Siklus	50%	47,7%	52,9%	41,1%
Siklus I	56,9%	56,9%	43,1%	56,9%
Siklus II	100%	83%	100%	95%

Berdasarkan tabel 3 terdapat peningkatan setiap indikator berpikir kreatif pada setiap siklus yang sudah di laksanakan. Prasiklus menunjukkan presentase komponen indikator 50%, 47,7% 52,9%, dan 41,1% yang mengkategorikan hasil kreativitas siswa pada tahap pra siklus

ini pada kategori cukup kreatif. Siklus I peneliti melakukan pembelajaran dengan model *discovery learning* terlebih dahulu untuk menggali pengetahuan siswa mengenai ekosistem dan rantai makanan dengan bantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang didalamnya terdapat intruksi pembuatan naskah bermain peran drama rantai makanan. Sehingga menghasilkan komponen kreativitas yang meningkat menjadi 56,9%; 56,9%; 43,1%; dan 56,9% yang memiliki kategori masih sama yaitu cukup kreatif, hal tersebut menunjukkan bahwa belum ada peningkatan dalam cara berfikir kreatif siswa sehingga dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus kedua guru memberikan arahan dan bimbingan kepada setiap kelompok pembuatan naskah untuk memperbaiki naskahnya dan meminta siswa berlatih menampilkan drama dari naskah yang sudah mereka buat sebagai output pada siklus II. Sesuai (Huda, 2016) guru melakukan langkah-langkah model pembelajaran role playing atau peran dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPA materi ekosistem: 1) Pilih skenario aktif: guru menyiapkan scenario bermain peran yang relevan dengan dunia nyata yaitu bagaimana burung memangsa belalang, gerakan tumbuhan yang terkena angin. 2) Berikan kebebasan ekspresi: siswa dibiarkan berimprovisasi, berinteraksi, dan menemukan solusi kreatif dalam situasi yang diberikan, sehingga imajinasi siswa dapat terangsang dalam menggunakan konsep aritmatika sosial. 3) Promosikan kolaborasi: Siswa diminta untuk berkolaborasi dan bekerjasama dengan kelompok, guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi, berbagi ide, dan mencari solusi bersama. 4) Berikan tantangan terbuka: guru meminta siswa untuk mencari solusi yang tidak konvensional, siswa diminta untuk merancang strategi yang inovatif dalam pengelolaan anggaran dan membuat scenario penjualan yang unik yang melibatkan interaksi sosial dan perhitungan matematika. 5) Fasilitas refleksi dan diskusi: setelah selesai berperan siswa berdiskusi membahas pengalaman pembelajaran tersebut. 6) Promosikan pemanfaatan keterampilan: guru memberikan arahan dan informasi tentang pentingnya penerapan konsep matematika dalam peran masing-masing. 7) Evaluasi kreativitas: guru menggunakan rubrik penilaian dari mulai proses hingga akhir kegiatan penerapan model pembelajaran roll playing.

Dari kegiatan tersebut pada siklus II, terjadi peningkatan komponen kreativitas dibandingkan dengan siklus I, yaitu mencapai 100%, 83%, 100%, dan 95% dengan kategori sangat kreatif. Hal ini secara keseluruhan mencerminkan pencapaian target penelitian. Peningkatan kreativitas ini terjadi karena aspek-aspek yang membentuk kreativitas berpikir berhasil direalisasikan dengan baik. Hasil analisis menunjukkan bahwa gagasan-gagasan kreatif siswa berkembang dengan baik. Kreativitas siswa dalam penelitian ini terwujud dalam bentuk naskah drama dan penampilan drama rantai makanan di hasil pembelajaran akhir.

Dengan menggunakan permainan peran, siswa secara aktif terlibat dalam memecahkan masalah dan bekerja sama dengan rekan tim. Mereka merasakan kegembiraan dan kepuasan saat berhasil menemukan solusi yang tepat. Selain itu, melalui permainan ini, siswa

juga dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, dan empati karena mereka harus berinteraksi dengan karakter lain dalam permainan (Adawiah, 2023).

Dengan demikian, peran role playing dalam pembelajaran IPA pada materi ekosistem di SMPN 1 Semarang pada siswa kelas VII C memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Aktivitas ini membantu siswa terlibat secara aktif, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sambil mengasah keterampilan kreatif (Adawiah, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan, kesimpulan yang diambil adalah penggunaan model bermain peran (*Role playing*) dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi ekosistem pada kelas VII C SMP Negeri 1 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa meningkat dari persentase pra siklus sebesar 47,9% dengan kriteria cukup kreatif menjadi persentase sebesar 53,5% pada siklus I dan meningkat menjadi persentase sebesar 94,5% pada siklus II. Dengan menggunakan permainan peran, siswa secara aktif terlibat dalam memecahkan masalah matematika dan bekerja sama dengan rekan tim. Mereka merasakan kegembiraan dan kepuasan saat berhasil menemukan solusi yang tepat. Selain itu, melalui permainan ini, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, dan empati karena mereka harus berinteraksi dengan karakter lain dalam permainan. Dengan demikian, peran *role playing* dalam pembelajaran IPA pada materi ekosistem di SMPN 1 Semarang pada siswa kelas VII C memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Aktivitas ini membantu siswa terlibat secara aktif, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sambil mengasah keterampilan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, E. R., & Qomariyah, S. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144-162.
- Amabile, T. M. (2018). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Boulder, CO: Westview Press.
- Chen, S. C., & Liu, C. C. (2016). Improving students' learning achievements and motivation in science learning: The use of science role-playing activities. *International Journal of Science Education*, 38(8), 1286-1308.
- Fitriani, D. N., Yuliana, A., Araafi, M. I., Nisa, A. A., Alam, H. M., & Listiani, T. (2023). Implementasi Membangun Kreativitas Dan Inovasi Siswa Melalui Ekstrakurikuler Kewirausahaan Di SMP Negeri 2 Pasirjambu. *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, 3(6), 45-56.
- Harefa, D., & Sarumaha, M. (2020). *Teori pengenalan ilmu pengetahuan alam sejak dini*. Pm Publisher.
- Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016, hlm.209-210
- National Research Council. (2012). *A Framework for K-12 Science Education: Practices, Crosscutting Concepts, and Core Ideas*. Washington, DC: The National Academies Press.
- Osborne, J., Simon, S., & Collins, S. (2003). Attitudes towards science: A review of the literature and its implications. *International Journal of Science Education*, 25(9), 1049-1079.
- Sawyer, R. K. (2012). *Explaining creativity: The science of human innovation*. Oxford University Press.
- Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh model project based learning berlandaskan Tri Hita Karana terhadap kompetensi pengetahuan IPS. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84-93.
- Tan, A. L., & Barton, A. C. (2008). Imagining other possibilities: Creative thinking in science and beyond. *School Science and Mathematics*, 108(6), 235-245.