

STUDI LITERATUR :
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA MATERI
APRESIASI DR2 AMA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA

Fadhli Dzil Ikrom¹, Rosi Nur Ismi Oktavia², Fika Amalia³, Muhammad Rizki Aldiansyah⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Primagraha, Indonesia

fadhlidzilikrom@gmail.com¹, rosinio99@gmail.com², vikaamalia1933@gmail.com³,
rizkialdiansyah927@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu menganalisis pelajaran seni/keterampilan penting dalam pelatihan kreatif dengan anak-anak sekolah dasar dengan model penelitian kepustakaan dimana dilakukan dengan cara meyatukan data dari berbagai sumber data yang menyangkut dengan judul pembahasan. Menambah kreativitas dan pikiran. Dengan memainkan peran kreatif anak-anak akan secara bertahap diasah, hingga anak-anak mencoba untuk mengimajinasikan dunia mimpinya untuk membuat sesuatu akan timbul. Dengan menggunakan model role-playing, yaitu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran, penguasaan materi pembelajaran didasarkan pada kreativitas dan ekspresi gerak siswa dalam kaitannya dengan materi pembelajaran yang dipelajarinya. Terdapat batasan bahasa dan kosa kata, namun hal tersebut tidak berada di luar cakupan bahan ajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan judul artikel penelitian ini. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Pada Materi Apresiasi Drama Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa".

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Model Role Playing, Kreativitas

Abstract

This research aims to analyze important arts/skills lessons in creative training with elementary school children using a library research model which is carried out by combining data from various data sources related to the title of the discussion. Increase creativity and thinking. By playing creative roles, children will gradually be sharpened, until children try to imagine the world of their dreams to create something that will arise. By using a role-playing model, namely a learning model that encourages students to participate directly in learning, mastery of learning material is based on students' creativity and expressive movements in relation to the learning material they are studying. There are language and vocabulary limitations, but these are not outside the scope of teaching materials. Based on research conducted with the background of the problems that have been described, the researcher formulated the title of this research article. "The Influence of the Role Playing Learning Model on Drama Appreciation Material to Increase Student Creativity".

Keywords: *Problem-Based Learning, Higher Thinking Skills, Learning Achievement*

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional, menurut pasal 3 "Undang-undang nomor 20 Tahun 2003", adalah "mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab" (Pristiwanti et al., 2022). Pendidik adalah individu yang bertugas dan bertanggung jawab untuk menumbuhkan, membina, dan mengembangkan bakat, minat, kecerdasan, moral, pengalaman, wawasan, dan keterampilan siswa. Banyak hal bergantung pada bagaimana guru mempengaruhi, mengembangkan, dan meningkatkan kecerdasan dan kemampuan siswa mereka. Ini termasuk bagaimana guru menjalankan proses belajar mengajar. Peran guru sangat penting untuk mengatasi masalah di atas dan mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

Torrence (1974, Lestari, 2017) mengartikan kreativitas sebagai: "Proses memahami masalah, kesenjangan, kesenjangan pengetahuan, kesenjangan, kesalahpahaman, mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi dan melaksanakan tindakan Mengenai kelemahan: membuat tes dan hipotesis, mengulangi tes, menguji Melakukan perubahan , mengulang tes dan mampu menjelaskan hasil akhir." Menurut Mayesky arti kreativitas yaitu cara berpikir dan melakukan sesuatu berbeda-beda dari orang ke orang dan setiap orang berbeda. (Mary Mayesky, 1990:3) (Asmawati , 2017). Siswa kesulitan menentukan struktur teks teater tertulis dan mengembangkan kaidah kebahasaan saat menulis. Oleh karena itu, diperlukannya suatu model yang dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa dalam menulis khususnya playwriting. (Supini, P.,et al.2021). Ini menjadi tantangan bagi guru untuk menjadikan pembelajaran apresiasi drama ialah pelajaran yang cocok untuk mengembangkan kreativitas siswa. Pembelajaran drama adalah macam apresiasi teater. Apresiasi drama ialah suatu bacaan, tontonan, pemahaman, atau menikmati drama. Melalui program penghayatan drama, dimohon bisa faham terkait watak-watak pada drama tersebut (Gustiawan.R., et al., 2023). Ini dapat dicapai dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatnya kreativitas siswa.

Oleh karena itu, diperlukan untuk menangani masalah ini bagi siswa untuk meningkatkan dan memotivasi siswa untuk bekerja keras dan berusaha untuk pendidikan. Telah diputuskan dengan menempatkan metode model melalui beberapa cara dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah ini. Arti role itu benar-benar bekerja dan melakukan sesuatu

untuk bermain. Bermain adalah suatu bentuk pembelajaran berdasarkan pengalaman (Hamalik, 2001). Karena berkat tarian, anak-anak bisa mengungkapkan perasaannya tanpa terlalu banyak kata atau gerakan. Role-playing merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran didasarkan pada kreativitas dan ekspresi siswa dalam mengungkapkan gagasan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang dipelajari dan tidak dibatasi secara lahiriah oleh ucapan atau gerakan. Pelajaran yang didapat. Memanfaatkan gaya permainan menciptakan suasana baru dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga memotivasi siswa untuk berpikir kritis dan aktif. Keuntungan menggunakan teladan adalah siswa dapat menggunakan sudut pandang orang lain untuk mengidentifikasi situasi dunia nyata. Penelitian ini memungkinkan untuk mengubah tingkah laku dan tingkah laku siswa ketika siswa menerima setiap surat yang dicantulkannya. Hamalik (2001, hlm. 214). Model memiliki nilainya.

Berdasarkan Mansyur (Sagala, 2006), nilai role playing adalah bahwa menerapkan sistem game untuk memahami dan memahami hal-hal baik. Model ini dapat mendorong siswa untuk bekerja sama. Mempromosikan efek pekerjaan yang Anda terima. Gagasan untuk menerapkan model, tentu saja, pilihan dari apa artikel itu dekat dengan kehidupan seorang siswa. Setelah itu, siswa dapat menyatakan pendapat mereka dalam kenyataan bahwa gerakan dan pengucapan mengikuti pekerjaan mereka. Ketika melakukan suatu hal akan sesuai dengan bahasa-bahasa yang guru tetapkan. Proses ini dijelaskan dalam implementasi sebagai penyimpanan sepenuhnya (Sunatmadja, 2007). Dengan kata lain, guru menjelaskan cara menggunakan permainan dan apa yang mereka mainkan. Proses ini adalah sebagai berikut: Selanjutnya. Pilih operator, temukan penonton dengan melihat kinerja permainan, dan deteksi cerita game untuk memainkan game. Langkah selanjutnya adalah implementasi (panggilan). Percakapan dan penguji, pemain bekerja lagi, melihat percakapan dan kesimpulan baru. Penggunaan model-kerja di sekolah membuat siswa dari diri sendiri, tertarik pada energi dan kepercayaan untuk dapat mempelajari dukungan mereka. Selain itu, siswa dapat melakukan pukulan, memahami apakah buku-buku disampaikan atau disiapkan oleh bentuk bahasa. Padahal, siswa belajar dari pengalaman langsung, khususnya materi apresiasi drama. (Nurhasanah, I. A., dkk. 2016)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti merumuskan judul artikel dalam penelitian ini yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Pada Materi Apresiasi Drama Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa”.

METODE PENELITIAN

Dilihat dari jenis penelitiannya, itu adalah penelitian kepustakaan, yang pada dasarnya berfokus pada pengkajian kritis dan mendalam terhadap bahan pustaka yang relevan.

Survei perpustakaan adalah jenis survei yang bertujuan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti buku, majalah, artikel, atau bacaan (Safitri et al., 2020 dalam (Pentianasari et al., n.d.)). Sebelum meninjau bahan pustaka, peneliti harus mengetahui sumber informasi ilmiah. Jurnal ilmiah, artikel, dan sumber lain yang relevan adalah sumber informasi yang digunakan. Semua artikel atau jurnal digabungkan untuk melakukan penelitian. Penelitian dilakukan dengan menggunakan formula penelitian untuk klasifikasi data (Darmalaksana, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Usia dini adalah usia keemasan atau biasa disebut dengan *Golden Age*, dimana pada masa ini anak-anak memiliki perkembangan otak yang sangat baik. Terkadang ketika mereka melihat hal-hal yang mungkin asing, rasa ingin tahu mereka akan timbul dan muncul lah pertanyaan-pertanyaan yang mereka keluarkan. Pramayoza (2013) mengatakan pada jaman ini kemampuan serta keterampilan akademis juga non akademis pada anak-anak akan timbul dan banyak peluang untuk memasuki beberapa jenis bidang pendidikan, termasuk pendidikan sekolah dasar. Sebagaimana diketahui bersama, drama adalah ekspresi sastra kehidupan melalui gerakan dengan dialog yang ditampilkan. Pada pembahasan kali ini kita akan membahas drama sekolah. Maklum, drama sekolah ialah sebuah karya sastra yang menjabarkan kehidupan melalui dialog dipentaskan di sekitar sekolah. Persembahan drama sekolah terurai hingga beberapa bagian seperti teori drama dan drama apresiasi pertunjukan. (Rahman, 2016).

Dengan demikian seharusnya seorang guru dapat memperkenalkan drama kepada siswa dan didampingi dengan bimbingan tentang apresiasi drama sehingga dapat membuat siswa mengenal, lalu mereka dapat menyukai, dan mereka juga dapat membuat drama menjadi suatu bagian hidupnya. Pembelajaran dapat disebut ideal jika disajikan dengan baik dan memberikan nilai yang menarik maka dapat memberikan informasi yang sangat baik dan rasa keseimbangan dalam pelaksanaannya (Nalan, 2014).

Pembahasan drama patut disesuaikan dengan tingkat pendidikan sekolah. Tiga kompetensi drama sekolah yang harus dicapai dalam pembelajaran drama sekolah, antara lain emosi, kognisi, dan moralitas psikologis. Secara kognitif, keterampilan dasar pengenalan dan

pemberian analisis sastra dramatik dianggap penting, sebab itu struktur drama dalam konteks teks dramatik, baik intrinsik maupun ekstrinsik, perlunya mengembangkan kajian drama di sekolah. Menurut Nurulita (2015), perolehan keterampilan dasar tersebut juga mendukung pengembangan apresiasi sastra kritis di sekolah. Apresiasi ini mempengaruhi proses kreatif seorang penulis hebat dan meluas hingga ke isi sebuah buku hebat. Oleh karena itu, proses afektif pembelajaran sastra kritis dapat berkontribusi pada pelatihan siswa baik dalam proses membaca maupun penampilan drama (Gustiawan.R., et al., 2023)

Pembelajaran drama ialah salah satu bentuk apresiasi drama. Apresiasi drama ialah kegiatan yang berupa bacaan, tontonan, pemahaman, bisa disebut menghargai suatu drama. Dengan kegiatan apresiasi drama, seseorang dimohon untuk faham dengan watak tokoh yang ada pada drama tersebut. Menggunakan pengertian yang dalam, seseorang bisa mengingat banyak hal baik, contohnya terkait watak, dorongan, dan juga nilai-nilai baik seorang aktor (Purwatiningsih, 2017).

Pendidikan seni drama di Sekolah dasar memiliki fungsi antara lain untuk membantu anak-anak membesar dan berkembang, menggalakkan perkembangan halus mereka, dan menyumbang kepada peningkatan kehidupan. Menurut San (2015), aktiviti drama untuk siswa sekolah dasar adalah seperti berikut : 1. Membantu tumbuh besar dan perkembangan anak-anak. Peranan drama dalam perkembangan anak-anak boleh dilihat, antara lain, sebagai peningkatan pertumbuhan fisikal, mental dan estetika, menyumbang kepada kesadaran diri, mengembangkan pemikiran kreatif dan juga membantu menyelesaikan masalah. 2. Drama menggalakkan perkembangan positif. Melalui seni akting, anak-anak dididik, apresiasi mereka diperkuat, dan pilihan visual mereka mengembangkan kepekaan kritis. Latihan indera dan seluruh anggota tubuh hendaknya dilakukan dalam proses yang tidak mengikat dengan memperhatikan tiga faktor:

1. Perlu dikembangkan konsep-konsep baru.
2. Penting untuk menciptakan kondisi yang kondusif bagi kegiatan.
3. Ini harus menjadi kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan menilai apa yang telah dilakukan.

Seni drama adalah proses ekspresi emosi yang memerlukan kesadaran estetis dan kemampuan untuk membuat keputusan kritis. Individu yang memiliki kesadaran estetis mampu mengapresiasi kualitas seni dan pengalaman sehari-hari (Rusman, 2015).

Pengembangan kreativitas, pendidikan teknis, dan peningkatan kreativitas adalah tujuan

pendidikan secara khusus. Hampir semua masyarakat menyadari betapa pentingnya kreativitas bagi masyarakat dan individu. Penemu sebelumnya hanya dikenal karena menghasilkan produk pertama. Tetapi ini bukan satu-satunya maksud atau arti penciptaan. Kemampuan seseorang untuk membuat produk, ide, atau konsep baru menggunakan contoh yang sudah ada. Ini disebut kreatifitas. Ini mungkin aktivitas hayalan atau sintesis pemikiran. Hasilnya lebih dari sekadar ringkasan; itu mencakup menggabungkan informasi dari pengalaman masa lalu dan interaksi dengan suasana baru untuk membuat pola baru. Ini juga bisa berarti membangun ikatan baru. Kreativitas dapat berupa seni, tulisan, ilmu pengetahuan, atau bahkan apa pun yang terkait dengannya. Kreatifitas adalah proses, bukan hasil, antara lain:

1. Proses ini untuk membantu seseorang atau anggotanya.
2. Kreatifitas menghasilkan inovasi yang unik dan berbeda, baik secara lisan maupun tulisan dan dalam bentuk materi atau fisik.
3. Kreativitas mengarah pada suatu inovasi, berbeda dan oleh karena itu unik bagi seseorang, baik secara lisan maupun tulisan dan dalam bentuk materi atau fisik.
4. Creativity arises from divergent thinking, unlike coincidences or everyday problem solving that comes from consistent thinking.
5. Kreativitas adalah cara berfikir yang berbeda dengan kecerdasan, yang meliputi kemampuan berfikir out of the box.
6. Kemampuan mencipta tergantung pada ilmu yang diterima.
7. Gender adalah jenis pemerintahan yang membawa banyak keberhasilan

Biasanya kreativitas diartikan sebagai kekuatan atau kemampuan untuk mencipta, namun pada kenyataannya kreativitas memiliki lebih banyak arti, antara lain:

1. Penguasaan menyikapi suatu masalah, ide atau materi.
2. Kemampuan beradaptasi dengan situasi apapun.
3. Memiliki kebenaran atau mampu mengungkapkan sesuatu yang berbeda dari orang lain.
4. Mampu berpikir logis, Anda dapat mengatur diri sendiri dan melakukan penelitian yang tepat (Amri, 2016)

Langkah-langkah melaksanakan pembelajaran berbasis permainan antara lain:

1. Perkenalan

Teater jadi Model Pembelajaran Pada bagian ini guru menjelaskan manfaat penggunaan teater terutama sebagai sarana pembelajaran. Selain itu, guru juga hendaknya

menciptakan kegiatan-kegiatan yang menarik, terutama yang menarik minat audiens.

2. Buat topik

Selama pembelajaran, guru akan memilih topik untuk dibicarakan atau diajarkan dengan menggunakan metode kritis. Jangan memaksakan cerita ini.

3. Buat grup

Ketahui bahwa kegiatan pembelajaran menyenangkan ini, guru akan membuat kelompok. Jumlah anggota akan disesuaikan dengan kebutuhan. Jadi jangan biarkan anak-anak membentuk kelompok dan menjadi satu-satunya penonton. Komposisi grupnya juga akan sama. Jangan kumpulkan anak-anak pekerja keras dan cerdas. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok.

4. Tulis situasi kritis / Naskah Drama

Kemudian mintalah siswa untuk menulis naskah film. Presentasi layar harus menguraikan rencana, tujuan dan informasi penting. Setelah selesai, guru mempunyai tanggung jawab umpan balik dan memberikan saran atau penelitian (Mansurdin, 2020).

5. Latihan

Tahap berikutnya yaitu guru memeriksa siswa dan perilaku mereka disekolah. Siswa secara berkelompok dapat melakukan kegiatan diluar waktu pelajaran. Beri mereka pekerjaan tetapi periksa dengan cermat.

6. Siswa mempertunjukkan drama

Ketika Anda bermain, pastikan guru dan siswa lain tertarik dengan aktivitas tersebut. Guru wajib menggunakan metode penelitian yang obyektif dalam penelitiannya.

7. Perbandingan

Setelah selesai, saatnya meninjau. Guru dan siswa bersama-sama memberikan kesimpulan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah diselesaikan. Penelitian ini memberikan cara yang baik untuk mengangkat kejadian serupa di masa mendatang sehingga dapat dilakukan perbaikan.

Panjaitan (2014) menemukan bahwa strategi pembelajaran drama terkait dengan dua hal: (1) Perencanaan Keunggulan Pembelajaran; dan (2) Perencanaan Pendidikan Film. Jenis teks pembelajaran termasuk (a) strategi strategis, (b) strategi analitis, (c) role-playing, (d) drama sosial, dan (e) simulasi. Program drama termasuk (a) program drama kelas dan (b) program drama sekolah.

KESIMPULAN

Karena guru dapat secara langsung mempengaruhi, mengembangkan, dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa, maka pencapaian tujuan pembelajaran bergantung pada banyak faktor, termasuk pendekatan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, pekerjaan guru penting untuk berhasil mencapai tujuan pendidikan. Guru harus mempunyai metode/model pengajaran yang baik sesuai kurikulum. Torrence (1974, Lestari, 2017) mengartikan kreativitas sebagai: “Proses memahami masalah, kesenjangan, kesenjangan pengetahuan, kesenjangan, kesalahpahaman, mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi dan melaksanakan tindakan Mengenai kelemahan: membuat tes dan hipotesis, mengulangi tes, menguji Melakukan perubahan , mengulang tes dan mampu menjelaskan hasil akhir.” Torrence (1974, Lestari, 2017) mengartikan kreativitas sebagai : “proses memahami masalah, mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi dan melaksanakan tindakan mengenai kelemahan : membuat tes dan hipotesis, mengulangi tes, menguji melakukan perubahan, mengulang tes dan mampu menjelaskan hasil akhir.” Pembelajaran apresiasi drama merupakan pelajaran yang cocok untuk mengembangkan kreativitas siswa. Pelajaran yang berkaitan dengan drama merupakan salah satu bentuk apresiasi drama.

Role playing adalah kegiatan belajar yang mengundang siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, pembelajaran yang didasarkan pada kreativitas dan ekspresi siswa dengan menunjukkan pemikiran mereka terkait dengan pembelajaran yang mereka pelajari tanpa berakhirnya bicara dan gerakan, tetapi tidak di luar. bahan ajar. Memanfaatkan gaya permainan menciptakan suasana baru dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga memotivasi siswa untuk berpikir kritis dan aktif. Keuntungan menggunakan role model adalah siswa dapat mengeksplorasi dunia dan pemikiran orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, I. (2017). Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran terpadu berbasis kecerdasan jamak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11 (1), 145-164
- Djollong, A. F. (2017). KEDUDUKAN GURU SEBAGAI PENDIDIK (Teacher’s Fatmawiyati, J. 1.1. Pengertian Kreativitas.
- Gustiawan, R., Mayar, F., & Desyandri, D. (2023). Analisis Pembelajaran Seni Drama Untuk Melatih Kreativitas Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Innovative : Journal Of Social Science Research*, 3(2), 11372-11383
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2026). Penerapan model role playing untuk

meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).

Position As Education). *Istiqra` : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, IV(2), 122–137.

<http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/274>

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.

Purwatiningsih. (2017). Mata Pelajaran /Paket Keahlian (Seni Budaya) *BAB 1, Konsep dan pola pikir keilmuan dalam pembelajaran Seni budaya*. Kementerian pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal guru dan tenaga kependidikan.

Supini, P., Sudrajat, R. T., & Isnaini, H. (2021). Pembelajaran Menulis Teks Drama dengan Menggunakan Model Picture and Picture. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 15-22

Pentianasari, S., Dwi Amalia, F., Fithri, N. ' A., Martati, B., Guru, P., Dasar, S., & Surabaya, U. M. (n.d.). PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMANFAATAN LITERASI DIGITAL. *Jurnal PGSD*, 8(1), 2022