

Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Swasta Pab 1 Klumpang

Novia Ayu Pratiwi*

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia noviaayupratiwi95@gmail.com

Tumiyem

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia

Azizah Yusra Amaliyah Harahap

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia

Abstract: *This study aimed to determine the differences and effect of the role playing learning model on students' creative thinking skills in Indonesia language subject at fifth grade of SD Swasta PAB 1 Klumpang compared to the lecture method. The research used a quantitative approach with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 50 students, class V-A as the experimental and class V-B as the control, selected using purposive sampling. The instrument was an essay test of 10 items measuring four creative thinking indicators fluency, flexibility, originality, and elaboration, administered as pretest and posttest. Results showed the experimental class posttest mean was 82.44 and the control class was 62.20, gap of 20.24 points. The Welch t-Test yielded $t = 8.861$ with $Sig = 0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. Cohen's $d = 2.506$ indicated a huge effect size, and the experimental class N-Gain of 0.6745 was higher than the control class of 0.3701. It is concluded that the role playing learning model significantly affects students' creative thinking skills in Indonesian Language subject at fifth grade of SD Swasta PAB 1 Klumpang.*

Keywords: *Role Playing Learning Model, Creative Thinking Skills, Indonesian Language.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Swasta PAB 1 Klumpang dibandingkan metode ceramah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel terdiri dari 50 siswa, kelas V-A sebagai eksperimen dan kelas V-B sebagai kontrol, dipilih secara purposive sampling. Instrumen berupa tes uraian 10 soal yang mengukur empat indikator berpikir kreatif yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration, dalam bentuk pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen 82,44 dan kelas kontrol 62,20 selisih 20,24 poin. Uji Welch t-Test menghasilkan nilai $t = 8,861$, $Sig = 0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai Cohen's $d = 2,506$ menunjukkan efek yang sangat besar, dan N-Gain kelas eksperimen 0,6745 lebih tinggi dari kelas kontrol 0,3701. Disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta PAB 1 Klumpang.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Role Playing, Keterampilan Berpikir Kreatif. Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu fondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu menghadapi dinamika perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kehidupan sosial. Pada abad ke-21, tujuan pendidikan tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga diarahkan untuk membangun berbagai kompetensi esensial yang dikenal sebagai 4C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication). Di antara keempat kompetensi tersebut, keterampilan berpikir kreatif menjadi salah satu kemampuan yang memiliki peranan penting karena memungkinkan peserta didik menghasilkan

berbagai alternatif solusi, mengembangkan ide-ide baru, serta mampu beradaptasi terhadap berbagai perubahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang sedemikian rupa sehingga tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna (Afifah & Umam, 2023; Apriyanti et al., 2024).

Pentingnya keterampilan berpikir kreatif semakin meningkat seiring hadirnya era Society 5.0 yang menuntut setiap individu memiliki kemampuan beradaptasi, berinovasi, serta memanfaatkan perkembangan teknologi secara bijaksana. Dalam konteks tersebut, sekolah memiliki tanggung jawab untuk mempersiapkan peserta didik agar tidak hanya menjadi pengguna informasi, tetapi juga mampu menciptakan berbagai inovasi melalui proses berpikir yang kreatif. Peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kreatif cenderung lebih mudah menemukan solusi terhadap suatu permasalahan, berani mengemukakan pendapat, serta mampu menghasilkan gagasan yang berbeda dibandingkan peserta didik lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi ide, berdiskusi, dan mengonstruksi pengetahuan menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan dalam penyelenggaraan pendidikan dasar (Sakiinah et al., 2022).

Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan yang beragam, fleksibel, orisinal, dan rinci ketika menghadapi suatu permasalahan. Guilford menjelaskan bahwa kreativitas terdiri atas empat indikator utama, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Keempat indikator tersebut menjadi dasar dalam menilai kemampuan seseorang menghasilkan berbagai alternatif penyelesaian masalah secara inovatif. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tidak hanya mampu memahami informasi yang diperoleh, tetapi juga dapat mengembangkan informasi tersebut menjadi gagasan baru yang lebih bermanfaat. Sebaliknya, rendahnya keterampilan berpikir kreatif menyebabkan peserta didik cenderung pasif, hanya menunggu arahan guru, serta mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada persoalan yang membutuhkan penyelesaian secara berbeda. Kondisi tersebut berimplikasi terhadap rendahnya kemampuan peserta didik dalam beradaptasi dengan perubahan dan memanfaatkan berbagai peluang yang muncul di lingkungan sekitarnya.

Meskipun keterampilan berpikir kreatif telah menjadi salah satu kompetensi yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan tersebut masih tergolong rendah pada peserta didik di Indonesia. Putri dan Aznam (2021) melaporkan bahwa lebih dari 60% peserta didik sekolah dasar berada pada kategori rendah hingga sedang dalam keterampilan berpikir kreatif, terutama pada aspek originality dan elaboration. Selain itu, hasil Programme for International Student Assessment (PISA) juga menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik Indonesia dalam menyelesaikan masalah yang memerlukan kreativitas dan berpikir tingkat tinggi masih berada pada kategori rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya mampu memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif secara optimal.

Salah satu penyebab rendahnya keterampilan berpikir kreatif peserta didik adalah masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered). Dalam pembelajaran tersebut, guru lebih banyak menjelaskan materi, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan latihan yang telah disediakan. Proses pembelajaran seperti ini menyebabkan peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi gagasan, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat secara bebas. Akibatnya, peserta didik terbiasa menghafal informasi dibandingkan mengembangkan pengetahuan berdasarkan hasil pemikirannya sendiri. Sajidah dan Amelia (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran yang didominasi metode ceramah tidak memberikan ruang bagi peserta didik untuk bereksperimen maupun mengembangkan kreativitas sehingga kemampuan berpikir kreatif berkembang secara kurang optimal.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Melalui kegiatan membaca, menulis, berbicara, menyimak, berdiskusi, maupun melakukan wawancara, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan imajinasi, mengemukakan gagasan, serta menyusun berbagai alternatif penyelesaian terhadap suatu persoalan. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga berperan dalam membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi. Andini dan Syam (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang dirancang secara aktif dan kontekstual mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena melibatkan proses analisis, sintesis, serta evaluasi terhadap berbagai informasi yang diperoleh selama pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta PAB 1 Klumpang. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada kelas V, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga aktivitas belajar berpusat pada guru. Peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan, mencatat materi, kemudian mengerjakan latihan yang diberikan guru. Kondisi tersebut menyebabkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah. Dari 25 peserta didik, hanya sekitar lima sampai tujuh orang yang aktif bertanya ataupun menjawab pertanyaan, sedangkan peserta didik lainnya cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Ketika guru meminta peserta didik menyampaikan pendapat atau membuat pertanyaan berdasarkan materi yang dipelajari, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dan hanya mengikuti contoh yang diberikan guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan imajinasi, serta membangun kreativitas secara optimal.

Temuan tersebut diperkuat melalui hasil pretest yang dilaksanakan sebelum penelitian. Hasil pretest menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik masih berada pada kategori rendah pada seluruh indikator, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Peserta didik mengalami kesulitan

menghasilkan berbagai alternatif jawaban, belum mampu melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda, cenderung memberikan jawaban yang seragam, serta belum mampu mengembangkan gagasan secara rinci. Selain itu, peserta didik belum terbiasa berdiskusi maupun melakukan eksplorasi terhadap berbagai alternatif penyelesaian masalah karena proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah. Akibatnya, peserta didik merasa ragu ketika diminta mengemukakan ide yang berbeda dari contoh guru serta kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat di depan kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan berpikir kreatif tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi juga berkaitan erat dengan model pembelajaran yang digunakan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya. Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai adalah Role Playing. Model pembelajaran ini menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran melalui kegiatan memerankan tokoh atau situasi tertentu sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik didorong untuk berpikir spontan, menyusun dialog, bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan berbagai alternatif penyelesaian terhadap situasi yang diperankan. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kreatif karena peserta didik dituntut menghasilkan ide yang beragam, fleksibel, orisinal, dan rinci selama proses bermain peran berlangsung. Marbun (2025) menjelaskan bahwa Role Playing merupakan model pembelajaran yang aktif, ekspresif, dan kolaboratif sehingga sangat sesuai diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Secara teoritis, efektivitas model Role Playing didukung oleh teori konstruktivisme, teori belajar sosial, dan teori humanistik. Perspektif konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman belajar sehingga kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuannya secara mandiri. Teori belajar sosial menekankan pentingnya interaksi antarpeserta didik dalam membangun pengetahuan melalui kegiatan observasi, diskusi, dan kolaborasi. Sementara itu, teori humanistik memandang bahwa pembelajaran harus mampu mengembangkan potensi peserta didik secara utuh, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan demikian, Role Playing tidak hanya membantu peserta didik memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri, empati, komunikasi, dan kreativitas selama proses pembelajaran berlangsung.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model Role Playing memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar maupun keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Apriyanti et al. (2024) menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Role Playing memiliki keterampilan berpikir

kreatif yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang belajar menggunakan metode ceramah. Penelitian lain oleh Rahayu et al. (2024) juga membuktikan bahwa model Role Playing mampu meningkatkan kreativitas peserta didik pada berbagai mata pelajaran melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Hasil-hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa model Role Playing merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar.

Meskipun demikian, hasil telaah terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau dilakukan pada mata pelajaran selain Bahasa Indonesia. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model Role Playing terhadap keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya belum banyak mengukur peningkatan kreativitas berdasarkan empat indikator utama, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya mengenai efektivitas model Role Playing dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penerapan model Role Playing pada materi melakukan wawancara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar dengan mengukur keterampilan berpikir kreatif berdasarkan empat indikator kreativitas, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Materi wawancara dipilih karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkomunikasi secara langsung, mengembangkan dialog, berpikir spontan, serta mengeksplorasi berbagai ide melalui simulasi peran sebagai pewawancara maupun narasumber. Dengan karakteristik tersebut, model Role Playing diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berpikir kreatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Swasta PAB 1 Klumpang. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif di sekolah dasar, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek penelitian secara penuh. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu melibatkan dua kelompok, terdiri atas kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan menggunakan model pembelajaran Role Playing dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode ceramah.

Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelompok diberikan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Desain penelitian tersebut dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan pengaruh perlakuan terhadap kedua kelompok secara objektif.

Penelitian dilaksanakan di SD Swasta PAB 1 Klumpang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V yang terdiri atas dua kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, sehingga diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas V-A sebagai kelompok eksperimen dan kelas V-B sebagai kelompok kontrol dengan jumlah keseluruhan 50 peserta didik, masing-masing terdiri atas 25 peserta didik. Pemilihan sampel didasarkan pada pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik kemampuan akademik yang relatif sama berdasarkan rekomendasi guru kelas dan hasil nilai sebelumnya.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Role Playing, sedangkan variabel terikat adalah keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan model Role Playing dilakukan melalui tahapan persiapan skenario, pemilihan pemeran, pembentukan kelompok, pelaksanaan bermain peran, diskusi, evaluasi, dan penarikan kesimpulan. Model tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui simulasi situasi nyata sehingga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif secara optimal.

Instrumen penelitian berupa tes uraian sebanyak 10 butir soal yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Penyusunan instrumen mengacu pada empat indikator keterampilan berpikir kreatif, yaitu fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (keaslian), dan elaboration (keterincian). Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 26, sehingga seluruh butir soal dinyatakan valid dan reliabel sebagai alat ukur penelitian.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi hasil pretest maupun posttest. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas Shapiro–Wilk dan uji homogenitas Levene's Test. Hasil uji menunjukkan bahwa data posttest tidak memenuhi asumsi homogenitas, sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Welch t-Test (Equal Variances Not Assumed) dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Selain itu, besarnya pengaruh model pembelajaran dihitung menggunakan Effect Size Cohen's d, sedangkan peningkatan keterampilan berpikir kreatif dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui efektivitas perlakuan pada masing-masing kelompok. Seluruh proses analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Swasta PAB 1 Klumpang di kelas V pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelas V-A sebagai kelompok eksperimen yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Role Playing, dan kelas V-B sebagai kelas kontrol yang diajarkan menggunakan metode ceramah. Jumlah sampel pada masing-masing kelas adalah 25 siswa, sehingga total sampel berjumlah 50 siswa.

Data penelitian diperoleh melalui instrument tes uraian (essay test) yang terdiri dari 10 soal valid dan reliabel, yang diberikan dalam dua tahap yaitu pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (setelah perlakuan) pada mata Pelajaran bahasa Indonesia dengan materi melakukan wawancara. Tes tersebut mengukur keterampilan berpikir kreatif siswa berdasarkan empat indikator, yaitu fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (keaslian), dan elaboration (kerincian).

Data Nilai Pretest

Pretest diberikan kepada kedua kelompok sebelum perlakuan dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan berpikir kreatif siswa. Berikut adalah hasil statistik deskriptif pretest kedua kelompok:

Tabel 1 Nilai Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Statistik	Kelas Eksperimen (Role Playing)	Kelas Kontrol (Ceramah)	Keterangan
N	25	25	Jumlah siswa
Mean	45,72	39,68	Rata-rata nilai
Std.error mean	1,518	1,170	Presisi estimasi
Standar deviasi	7,591	ss5,850	Sebaran data
Varians	57, 627	34,227	Ukuran penyebaran
Median	42,00	40,00	Nilai Tengah
Nilai minimum	37	27	Nilai terendah
Nilai maksimum	65	57	Nilai tertinggi

Sumber: Output SPSS 26.0 (data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan Tabel 4.1, rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 45,72 dengan standar deviasi 7,591 dan standar error mean 1,518, sedangkan rata-rata nilai pretest kelas kontrol adalah 39,68 dengan standar deviasi 5,850 dan standar error mean 1,170. Nilai minimum kelas eksperimen adalah 37 dengan nilai maksimum 65, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai minimum 27 dengan nilai maksimum 57.

Data pretest ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, kemampuan awal keterampilan berpikir kreatif siswa pada kedua kelompok masih tergolong rendah. Meskipun rata-rata kelas eksperimen (45,72) sedikit lebih tinggi dari kelas kontrol (39,68), perbedaan ini belum berarti apa-apa karena kedua kelas sama-sama belum menguasai keterampilan berpikir kreatif dengan baik.

Data Nilai Posttest

Posttest diberikan kepada kedua kelompok setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan. Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan model Role Playing selama 4 pertemuan, sedangkan kelas kontrol mendapatkan pembelajaran dengan metode ceramah. Berikut adalah hasil statistik deskriptif posttest kedua kelompok:

Tabel 2 Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Kelas Eksperimen (Role Playing)	Kelas Kontrol (Ceramah)	Keterangan
N	25	25	Jumlah siswa
Mean	82,44	62,20	Rata-rata nilai
Std. Error Mean	1,982	1,134	Presisi estimasi
Standar Deviasi	9,912	5,672	Sebaran data
Varians	98,257	32,167	Ukuran penyebaran
Median	82,00	63,00	Nilai Tengah
Nilai Minimum	67	50	Nilai terendah
Nilai Maksimum	97	72	Nilai tertinggi

Sumber: Output SPSS 26.0 (data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen adalah 82,44 dengan standar deviasi 9,912 dan standar error mean 1,982, nilai minimum 67, dan nilai maksimum 97. Sementara itu, rata-rata nilai posttest kelas kontrol adalah 62,20 dengan standar deviasi 5,672 dan standar error mean 1,134, nilai minimum 50, dan nilai maksimum 72. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang sangat berbeda antara kedua kelas. Kelas eksperimen meningkat dari rata-rata 45,72 (pretest) menjadi 82,44 (posttest), artinya meningkat sebesar 36,72 poin. Sedangkan kelas kontrol meningkat dari 39,68 (pretest) menjadi 62,20 (posttest), sehingga hanya meningkat 22,52 poin. Selisih rata-rata posttest antara kedua kelas adalah 20,24 poin, ini menunjukkan bahwa model Role Playing memberikan dampak yang jauh lebih besar terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa dibandingkan metode ceramah.

Sebaran Nilai Posttest Berdasarkan Kategori

Untuk mengetahui sebaran nilai *posttest* siswa secara lebih jelas, nilai *posttest* kedua kelompok dikelompokkan ke dalam empat kategori;

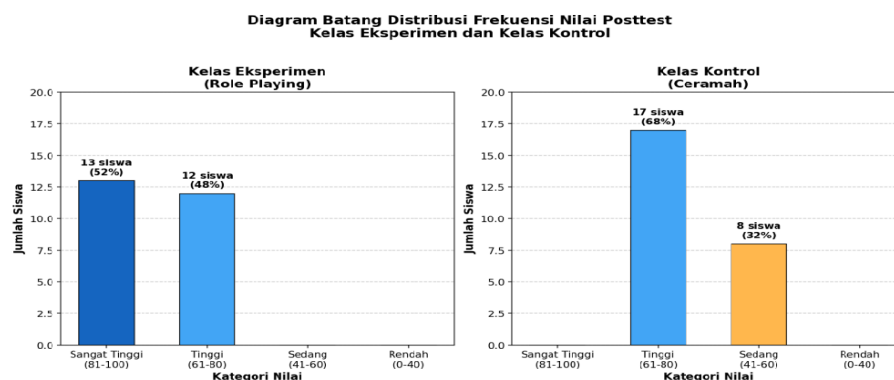
Tabel 3 Sebaran Nilai Posttest Berdasarkan Kategori

No.	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi Eksperimen	Persen Eksperimen	Frekuensi Kontrol	Persen Kontrol
1	Sangat Tinggi	81 – 100	13	52%	0	0%
2	Tinggi	61 – 80	12	48%	17	68%
3	Sedang	41 – 60	0	0%	8	32%
4	Rendah	0 – 40	0	0%	0	0%
Jumlah			25	100%	25	100%

Sumber: Data diolah peneliti, (2026).

Berdasarkan Tabel 4.3, sebaran nilai posttest menunjukkan perbedaan yang sangat mencolok antara kedua kelas. Pada kelas eksperimen, sebanyak 13 siswa (52%) mendapat nilai kategori Sangat Tinggi (81–100), dan 12 siswa (48%) berada dalam kategori Tinggi (61–80). Tidak ada satu pun siswa kelas eksperimen yang berada pada kategori Sedang maupun Rendah. Artinya, semua siswa kelas eksperimen berhasil mencapai nilai di atas 60 setelah mendapatkan pembelajaran dengan model Role Playing.

Sebaliknya, pada kelas kontrol tidak ada siswa yang mencapai kategori Sangat Tinggi (0%). Sebagian besar, yaitu 17 siswa (68%), berada di kategori Tinggi (61–80), dan 8 siswa (32%) masih berada di kategori Sedang (41–60). perbedaan ini mempertegas bahwa kelas eksperimen memiliki capaian keterampilan berpikir kreatif yang jauh lebih tinggi dan merata dibandingkan kelas kontrol.



Gambar 1 Diagram Batang Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Perbandingan Nilai Pretest Dan Posttest

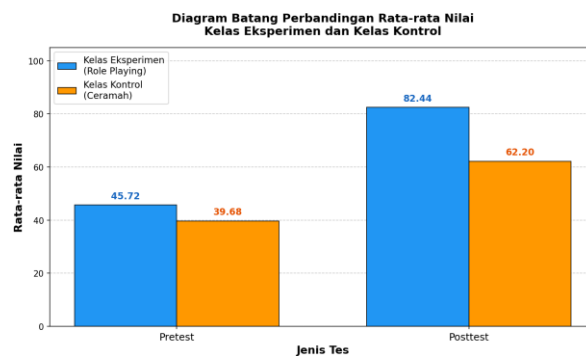
Untuk memperjelas gambaran keseluruhan perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara kedua kelompok, berikut disajikan tabel perbandingan dan diagram batang perbandingan *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4 Perbandingan Rata-rata Pretest dan Posttest Kedua Kelompok

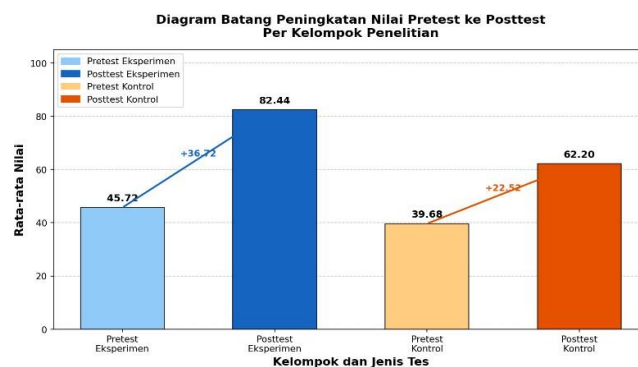
Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan	Selisih Posttest
Eksperimen (Role Playing)	45,72	82,44	+36,72	20,24 poin
Kontrol (Ceramah)	39,68	62,20	+22,52	-

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Tabel di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata posttest 82,44, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 62,20. Selisih rata-rata posttest antara kedua kelas adalah 20,24 poin. Peningkatan nilai kelas eksperimen sebesar 36,72 poin juga lebih besar dibandingkan peningkatan kelas kontrol sebesar 22,52 poin. Secara keseluruhan, ini sudah cukup memperlihatkan adanya perbedaan yang nyata dalam keterampilan berpikir kreatif antara siswa yang belajar menggunakan model Role Playing dengan siswa yang belajar menggunakan metode ceramah.



Gambar 2 Diagram Batang Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Gambar 3 Diagram Batang Peningkatan Nilai Pretest ke Posttest Per Kelompok Penelitian

Perbandingan Per Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif dalam penelitian ini diukur berdasarkan empat indikator, yaitu fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (keaslian), dan elaboration (perincian). Berikut disajikan perbandingan nilai rata-rata per indikator pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

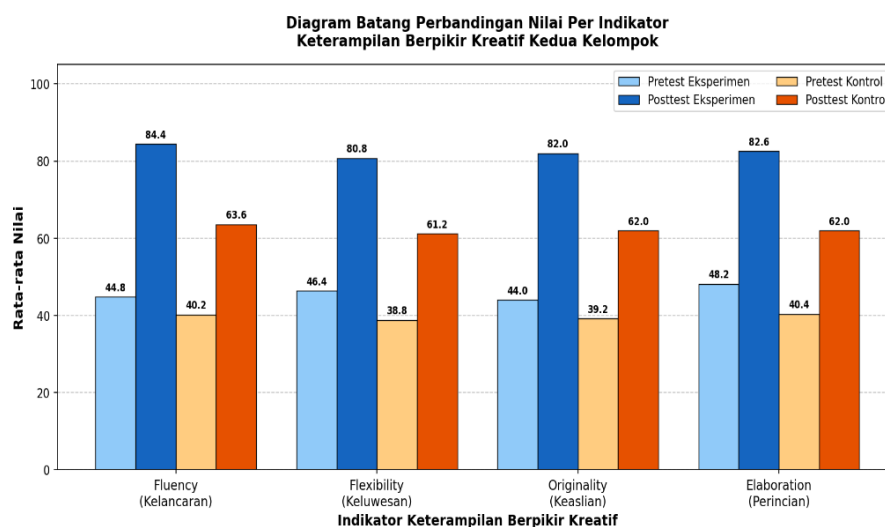
No.	Indikator	Pretest Ekspe rimen	Posttest Eksperi men	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol	Pening katan Eksperi men	Pening katan Kontrol
1	Fluency (Kelancar an)	44,8	84,4	40,2	63,6	+39,6	+23,4
2	Flexibility (Keluwes an)	46,4	80,8	38,8	61,2	+34,4	+22,4
3	Originalit y (Keaslian)	44,0	82,0	39,2	62,0	+38,0	+22,8
4	Elaboratio n (Perincian)	48,2	82,6	40,4	62,0	+34,4	+21,6
Rata- rata		45,72	82,44	39,68	62,20	+36,72	+22,52

Tabel 5 Perbandingan Rata-rata Per Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 4.5, seluruh indikator keterampilan berpikir kreatif pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan terbesar terjadi pada indikator fluency (kelancaran), yaitu +39,6 poin (dari 44,8 menjadi 84,4), dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat +23,4 poin. Ini masuk akal karena saat bermain peran wawancara, siswa terus-menerus diminta membuat pertanyaan dan jawaban secara spontan, sehingga kemampuan menghasilkan banyak ide secara lancar sngat banyak terlatih. Indikator flexibility (keluwesan) meningkat +34,4 poin pada kelas eksperimen dibandingkan +22,4 poin pada kelas kontrol. Indikator originality (keaslian) meningkat +38,0 poin pada kelas eksperimen dibandingkan +22,8 poin pada kelas kontrol. Indikator elaboration (perincian) meningkat +34,4 poin pada kelas eksperimen dibandingkan +21,6 poin pada kelas kontrol.

Peningkatan pada semua indikator kelas eksperimen yang lebih tinggi ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Role Playing mampu mengembangkan semua aspek keterampilan berpikir kreatif siswa, sekaligus dalam satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan..



Gambar 4 Diagram Batang Perbandingan Nilai Per Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif Kedua Kelompok

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis untuk memastikan data layak dianalisis dengan statistik parametrik, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah Shapiro-Wilk karena jumlah sampel setiap kelompok kurang dari 50 siswa ($n = 25$). Kriteria pengujian: jika nilai Sig. $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, dan jika nilai Sig. $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji normalitas menggunakan SPSS 26.0:

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Tests of Normality				
kelas (1=eksperimen, 2=kontrol)		Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
nilai	1	.893	25	.013
pretest	2	.882	25	.008
nilai	1	.925	25	.065
posttest	2	.956	25	.345

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Output SPSS 26.0 (data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk diatas menunjukkan bahwa:

1. Data *pretest* kelas eksperimen: Sig. = 0,013 < 0,05 = tidak berdistribusi normal.
2. Data *pretest* kelas kontrol: Sig. = 0,008 < 0,05 = tidak berdistribusi normal.
3. Data *posttest* kelas eksperimen: Sig. = 0,065 > 0,05 = berdistribusi normal.
4. Data *posttest* kelas kontrol: Sig. = 0,345 > 0,05 = berdistribusi normal.

Data *posttest* kedua kelas berdistribusi normal sehingga syarat normalitas untuk pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik terpenuhi. Data *pretest* yang tidak normal dapat dipahami karena kemampuan awal siswa sangat beragam sebelum perlakuan. Namun karena uji hipotesis menggunakan data *posttest* kedua kelas yang berdistribusi normal, maka analisis dapat dilanjutkan dengan *Welch t-Test*.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians (sebaran data) antara *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau tidak, menggunakan Levene's Test dalam output SPSS 26.0. Kriteria: jika Sig. > 0,05 maka varians homogen, jika Sig. < 0,05 maka varians tidak homogen.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas (Levene's Test) Data *Posttest*

Data	F hitung	Sig.	Kriteria ($\alpha=0,05$)	Kesimpulan
Nilai <i>Posttest</i>	11,567	0,001	< 0,05	Tidak Homogen

Sumber: Output SPSS 26.0 (data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan Tabel 7, nilai Levene's Test F = 11,567 dengan Sig. = 0,001 < 0,05, berarti varians data *posttest* kedua kelas tidak homogen. Kondisi ini tidak menghalangi uji hipotesis, karena ketika data normal tetapi varians tidak homogen, uji yang tepat digunakan adalah *Welch t-Test* (baris Equal variances not assumed pada output SPSS) yang memang dirancang khusus untuk kondisi tersebut.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji prasyarat, data *posttest* berdistribusi normal (Sig. Shapiro-Wilk > 0,05) namun variansnya tidak homogen (Levene's Test Sig. = 0,001 < 0,05). Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan menggunakan *Welch t-Test* (Independent Samples t-Test, Equal variances not assumed) untuk menjawab rumusan masalah kedua, yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Swasta PAB 1 Klumpang.

Tabel 8 Hasil Uji Welch t-Test Data Posttest (Equal variances not assumed)

Independent Samples Test							
t-test for Equality of Means							
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower	Upper
Nilai Posttest (equal variances not assumed)	8.861	38.193	0.000	20.240	2,284	15,617	24,863

Sumber: Output SPSS 26.0 (data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan Tabel 4.8, hasil uji Welch t-Test menunjukkan nilai t hitung = 8,861 dengan df Welch = 38,193 dan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Karena Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya: terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Swasta PAB 1 Klumpang.

Analisis Effect Size (Cohen's D)

Uji hipotesis hanya memberi tahu apakah pengaruhnya signifikan atau tidak. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa secara praktis, dilakukan analisis effect size menggunakan rumus Cohen's d.

Tabel 8 Hasil Perhitungan Effect Size Cohen's d

Komponen	Eksperimen (Role Playing)	Kontrol (Ceramah)
N	25	25
Mean Posttest ($\bar{X}$)	82,44	62,20
Std. Deviation (s)	9,912	5,672
Pooled Std. Deviation (Sp)	8,071 (gabungan kedua SD)	
Selisih Mean ($\bar{X}_1 - \bar{X}_2$)	20,240	
Cohen's d	2,506	Efek Luar Biasa Besar (Huge)

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Tabel 9 Kriteria Interpretasi Nilai Cohen's d

Nilai Cohen's d	Kategori Efek	Interpretasi
$d < 0,20$	Sangat Kecil	Pengaruh tidak berarti
$0,20 \leq d < 0,50$	Kecil	Pengaruh kecil
$0,50 \leq d < 0,80$	Sedang	Pengaruh sedang
$0,80 \leq d < 1,30$	Besar	Pengaruh besar
$1,30 \leq d < 2,00$	Sangat Besar	Pengaruh sangat kuat
$d \geq 2,00$	Luar Biasa Besar (Huge)	Nilai penelitian ini: $d = 2,506$

Sumber: Sawilowsky. S. S. (2021).

Berdasarkan Tabel 4.8a dan Tabel 4.8b, Nilai Cohen's $d = 2,506$ masuk dalam kategori efek luar biasa besar (Huge, $d \geq 2,00$) berdasarkan kriteria Sawilowsky (2021). Artinya, model pembelajaran Role Playing tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik ($\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$), tetapi juga memberikan dampak yang sangat besar dan nyata dalam praktik pembelajaran dikelas. Perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara kelompok eksperimen dan kontrol setara dengan 2,506 kali standar deviasi gabungan, sebuah perbedaan yang sangat besar dalam konteks penelitian pendidikan sekolah dasar. Dengan demikian, pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa tidak hanya terbukti secara statistik, tetapi juga terbukti sangat berarti secara praktis di lapangan.

Analisis N-Gain

Analisis N-Gain dilakukan untuk mengukur seberapa efektif peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada kedua kelompok secara proporsional. N-Gain memperhitungkan kemampuan awal siswa sehingga perbandingannya lebih adil. Berikut hasil:

Tabel 10 Hasil Analisis N-Gain Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Kelompok	N	Rata-Rata N-Gain	Std. Deviasi	Std. Error Mean	Kategori
Eksperimen (Role Playing)	25	0,6745	0,18201	0,03640	Sedang
Kontrol (Ceramah)	25	0,3701	0,9487	0,01897	Sedang
Total Keseluruhan	50	0,5223	0,21039	-	Sedang

Sumber: Output SPSS 26.0 (data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan Tabel 4.9, rata-rata N-Gain kelas eksperimen adalah 0,6745 (kategori sedang) dan rata-rata N-Gain kelas kontrol adalah 0,3701 (kategori sedang). Meskipun keduanya berada pada kategori yang sama, terdapat selisih yang cukup besar antara keduanya, yaitu 0,3044. Nilai N-Gain kelas eksperimen (0,6745) hampir mendekati batas kategori tinggi (0,70), sedangkan N-Gain kelas kontrol

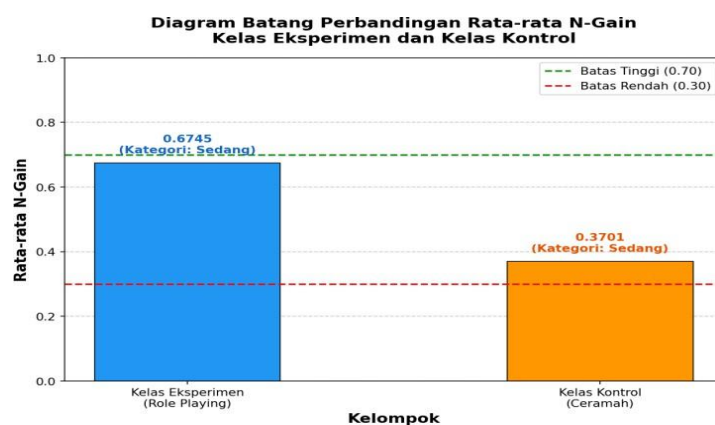
hanya sedikit di atas batas bawah kategori sedang (0,30). Untuk memastikan apakah perbedaan ini signifikan, dilakukan uji Welch t-Test pada data N-Gain.

Tabel 11 Hasil Uji Welch T-Test Data N-Gain (Equal Variances Not Assumed)

Ket	N-Gain Eksperimen	N-Gain kontrol	Mean Difference	Std. Error Difference	T Hitung	Df (Welch)	Sig. (2-Tailed)	Kep utusan
N-Gain (Equal Variances Not Assumed)	0,6745	0,3701	0,30434	0,04105	7,414	36,145	0,000	Sig.

Sumber: Output SPSS 26.0 (data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan Tabel 4.10, nilai t hitung = 7,414 dengan df Welch = 36,145 dan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Artinya perbedaan N-Gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah signifikan secara statistik, semakin memperkuat bahwa model pembelajaran Role Playing terbukti lebih efektif



meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Gambar 5 Diagram Batang Perbandingan Rata-rata N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Gambar diatas menampilkan perbedaan rata-rata N-Gain antara kelas eksperimen (0,6745) dan kelas kontrol (0,3701) secara visual. Garis putus-putus pada diagram menunjukkan batas kategori N-Gain. Kelas eksperimen berada sangat dekat dengan batas atas kategori tinggi (0,70), sedangkan kelas kontrol hanya sedikit di atas batas bawah kategori sedang (0,30). Hal ini membuktikan bahwa model Role Playing memberikan efektivitas peningkatan yang jauh lebih besar dan bermakna.

Analisis N-Gain Per Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang efektivitas peningkatan pada masing-masing indikator keterampilan berpikir kreatif, dilakukan

analisis N-Gain secara terpisah per indikator. Setiap indikator dihitung dari skor mentah soal yang mewakilinya, kemudian dikonversi ke skala 100 sebelum dihitung N-Gain-nya. Pemetaan soal ke indikator adalah sebagai berikut: Fluency (soal 1, 2, 3), Flexibility (soal 4, 5), Originality (soal 6, 7, 8), dan Elaboration (soal 9, 10). Berikut adalah hasil analisis N-Gain per indikator:

Tabel 12 Hasil Analisis N-Gain Per Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

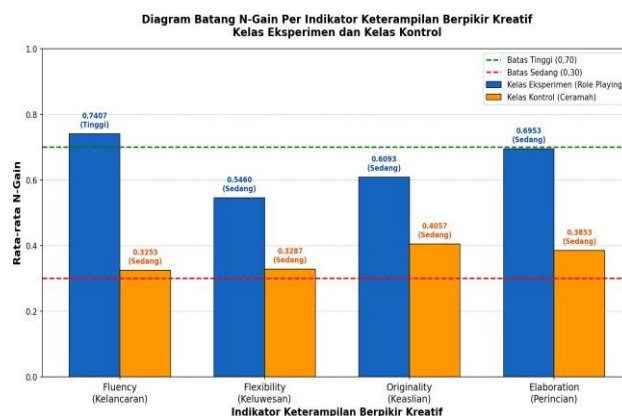
Indikator	Pre Eksperi men	Post Ekspe rimen	N-Gain Eksperi men	Pre Kontrol	Post Kontrol	N-Gain Kontr ol	Ket.
Fluency (Kelancaran)	44,67	85,67	0,7407	42,00	61,67	0,3255	Eks: Tinggi Kontrol
Flexibility (Keluwes an)	45,00	79,00	0,5460	42,00	62,00	0,3287	: Sedang Kedu
Originality (Keaslian)	51,67	82,33	0,6093	37,00	63,00	0,4057	anya Sedan g
Elaboration (Perincian)	40,00	82,50	0,6953	39,00	63,00	0,3853	Kedu
Rata-rata Total	45,72	82,44	0,6745	39,68	62,20	0,3701	anya Sedan g

Sumber: Data diolah peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 4.11, hasil analisis N-Gain per indikator menunjukkan temuan yang sangat menarik. Pada kelas eksperimen, indikator Fluency (kelancaran) memiliki N-Gain tertinggi yaitu 0,7407 yang masuk dalam kategori Tinggi ($> 0,70$). Ini berarti kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak ide dan pertanyaan wawancara secara lancar mengalami peningkatan yang paling besar dan paling efektif akibat penerapan model Role Playing.

Indikator Elaboration (perincian) memiliki N-Gain tertinggi kedua pada kelas eksperimen yaitu 0,6953, sangat mendekati kategori Tinggi. Indikator Originality (keaslian) memperoleh N-Gain sebesar 0,6093 (kategori sedang), dan Flexibility (keluwesan) memperoleh N-Gain sebesar 0,5460 (kategori sedang). Keempat indikator kelas eksperimen seluruhnya berada di atas 0,50 yang menunjukkan efektivitas peningkatan yang baik.

Sementara itu, pada kelas kontrol, semua indikator hanya berada pada kategori Sedang dengan nilai N-Gain berkisar antara 0,3255 hingga 0,4057. Indikator Originality pada kelas kontrol memiliki N-Gain tertinggi (0,4057), sementara Fluency memiliki N-Gain terendah (0,3255). Hal ini menunjukkan bahwa metode ceramah kurang efektif dalam melatih kelancaran berpikir kreatif siswa.



Gambar 6 Diagram Batang N-Gain Per Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Gambar 6 memperlihatkan secara visual perbedaan N-Gain per indikator antara kelas eksperimen (batang biru) dan kelas kontrol (batang oranye). Terlihat bahwa batang biru selalu berada jauh di atas batang oranye pada setiap indikator. Yang paling menonjol adalah indikator Fluency pada kelas eksperimen (0,7407) yang melewati batas garis hijau putus-putus (batas kategori Tinggi = 0,70), sedangkan semua nilai kelas kontrol berada di bawah batas tersebut. Indikator Elaboration kelas eksperimen (0,6953) juga hampir menyentuh batas kategori Tinggi, menunjukkan bahwa kemampuan perincian siswa juga berkembang sangat pesat melalui model Role Playing.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Role Playing dengan peserta didik yang belajar menggunakan metode ceramah. Sebelum perlakuan diberikan, kemampuan awal kedua kelompok relatif sama, sehingga peningkatan yang terjadi setelah pembelajaran dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan. Setelah pembelajaran berlangsung, kelas eksperimen memperoleh peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol pada seluruh indikator keterampilan berpikir kreatif, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Temuan ini menunjukkan bahwa model Role Playing mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dalam mengembangkan kreativitas peserta didik dibandingkan metode ceramah.

Peningkatan keterampilan berpikir kreatif pada kelas eksperimen terjadi karena model Role Playing memberikan pengalaman belajar yang menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, peserta

didik didorong untuk mengemukakan gagasan, menyusun dialog, memecahkan masalah, dan berinteraksi secara aktif dengan teman sekelompoknya. Aktivitas tersebut melatih peserta didik menghasilkan berbagai alternatif jawaban (fluency), melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang (flexibility), mengembangkan ide yang orisinal (originality), serta memperkaya gagasan secara lebih rinci (elaboration). Sebaliknya, pembelajaran dengan metode ceramah lebih berorientasi pada penyampaian informasi sehingga kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi kreativitas menjadi lebih terbatas.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan Dewey dan Piaget, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar secara langsung. Dalam pembelajaran Role Playing, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi membangun sendiri pemahamannya melalui simulasi, diskusi, dan refleksi terhadap peran yang dimainkan. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung pendapat Sajidah dan Amelia (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru kurang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif karena peserta didik tidak memperoleh ruang yang memadai untuk bereksplorasi, berkomunikasi, dan mengemukakan ide secara bebas.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan Welch t-Test menunjukkan bahwa model pembelajaran Role Playing berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil analisis N-Gain yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan model Role Playing tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Efektivitas model Role Playing dapat dijelaskan melalui tiga landasan teori utama. Pertama, teori konstruktivisme menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung selama proses bermain peran. Kedua, teori belajar sosial dari Vygotsky dan Bandura menegaskan bahwa interaksi antarpeserta didik selama diskusi dan simulasi berperan penting dalam mengembangkan kreativitas, kemampuan komunikasi, dan kerja sama. Ketiga, teori humanistik dari Carl Rogers menempatkan peserta didik sebagai individu yang memiliki potensi untuk berkembang melalui pengalaman belajar yang memberikan kebebasan berekspresi, berimajinasi, dan menyampaikan gagasan. Ketiga teori tersebut menjelaskan mengapa model Role Playing mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian Apriyanti et al. (2024) yang melaporkan bahwa penerapan model Role Playing mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian Lubis dan Nasution (2024) juga menunjukkan bahwa model Role Playing berpengaruh positif terhadap keterampilan berbahasa peserta didik karena memberikan kesempatan untuk berkomunikasi secara aktif melalui kegiatan simulasi. Selain itu, penelitian Aisyah dan Mulyati (2023) membuktikan bahwa model Role Playing meningkatkan hasil

belajar secara lebih optimal dibandingkan metode ceramah. Kesamaan hasil tersebut memperkuat bahwa model Role Playing merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas, keterampilan berbahasa, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Role Playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada seluruh indikator, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Pembelajaran melalui bermain peran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, berkolaborasi, memecahkan masalah, dan mengekspresikan ide secara bebas sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, model Role Playing dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Role Playing dan peserta didik yang belajar menggunakan metode ceramah. Peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi pada seluruh indikator keterampilan berpikir kreatif, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran melalui bermain peran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan ide, menyelesaikan masalah, serta mengekspresikan gagasan secara lebih kreatif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil pengujian hipotesis juga membuktikan bahwa model pembelajaran Role Playing berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Swasta PAB 1 Klumpang. Besarnya nilai effect size dan peningkatan skor N-Gain menunjukkan bahwa model ini tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Oleh karena itu, model Role Playing dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21.

REFERENSI

- Afifah, L., & Umam, N. K. (2023). Pengaruh model pembelajaran analogi terhadap keterampilan berpikir kreatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1370–1375.
- Aisyah, R., Muliati, I., & Padang, U. N. (2023). Pengaruh model role playing terhadap hasil belajar siswa. *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 343–351.
- Andini, M. D., & Syam, S. S. (2025). Strategi berpikir kreatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Riset*

- Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 3(2), 1–13.
- Apriyanti, C., Nuraeni, F., & Caturiasari, J. (2024). Pengaruh model role playing terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 26–35.
- Coletta, V. P., & Steinert, J. J. (2020). Why normalized gain should continue to be used in analyzing preinstruction and postinstruction scores on concept inventories. *Physical Review Physics Education Research*, 16(1), 010108.
- Fatmawati, B., Jannah, B. M., & Sasmita, M. (2022). Students' creative thinking ability through creative problem solving-based learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(4), 2384–2388.
- Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). Sage Publications.
- Hartati, R., & Fitriani, R. (2025). Pengaruh model role playing terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 019 Lumban Purba. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 8(2), 263–273.
- Hasibuan, N. H., Rambe, R. N., & Syaifullah, M. (2024). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV MIN 4 Kota Medan. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa, dan Matematika*, 2(6), 144–156.
- Hidayah, N. C., Ulya, H., & Masfuah, S. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar berdasarkan tingkat kemampuan matematis. *Jurnal Education*, 7(4), 1368–1377.
- Hidayatullah, R. (2020). Kreativitas dalam pendidikan musik: Berpikir divergen dan konvergen. *Jurnal Pertunjukan & Pendidikan Musik*, 2(7), 1–7.
- Khairani, M., & Mastoah, I. (2025). Keefektifan metode role playing dalam meningkatkan pemahaman dan karakter siswa di madrasah ibtdaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(11), 8757–8767.
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh metode role playing terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di madrasah ibtdaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017–2028.
- Marbun, N. G. (2025). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. *Quaerite Veritatem: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 195–208.
- Pallant, J. (2020). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using IBM SPSS* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Rahayu, P., Saridewi, N., & Herpi, A. N. (2024). Pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi koloid. *Jurnal Pendidikan*, 25(1), 20–29.
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(4), 227–240.
- Sajidah, A. P., & Amelia, C. (2024). Pengaruh model project based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4983–4990.
- Sakiinah, A. N., Mahya, A. F. P., & Santoso, G. (2022). Revolusi pendidikan di era Society 5.0: Pembelajaran, tantangan, peluang, akses, dan keterampilan

- teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 1(2), 18–28.
- Sawilowsky, S. S. (2021). New effect size rules of thumb. *Journal of Modern Applied Statistical Methods*, 20(1), 2–5.
- Sulastri, E., Supeno, S., & Sulistyowati, L. (2022). Implementasi model problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5883–5890.
- Widiastuti, T. A., Atmojo, W., & Saputri, D. Y. (2021). Profil keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas V di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9, 35–40.
- Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). Studi deskriptif model pembelajaran role playing berlandaskan teori social learning. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 37–49.
- Wulandari, F. A., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V menggunakan model mind mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10–16.