



## **Pemanfaatan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Materi Gerhana**

**Uswatun Khasanah<sup>1✉</sup>, Ana Fitrotun Nisa<sup>2</sup>**

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>

e-mail : [uswatunkhasanah031985@guru.sd.belajar.id](mailto:uswatunkhasanah031985@guru.sd.belajar.id)<sup>1</sup>, [ana.fitrotun@ustjogja.ac.id](mailto:ana.fitrotun@ustjogja.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini berjudul Pemanfaatan metode *role playing* berbantuan media video animasi untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi gerhana. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* berbantuan video animasi mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas 6 SD Negeri 5 Butuh Kecamatan Kalikajar, Kabupaten Wonosobo. Penelitian dilatarbelakangi hasil penilaian keterampilan yang dilakukan sebelum penelitian didapatkan bahwa dari 16 siswa sebanyak 14 siswa (87.5%) memiliki nilai keterampilan rendah dan sisanya 2 siswa (12.5%) memiliki keterampilan tinggi. Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat *treatment* pada subjek yang diselidiki. Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan kreativitas siswa sebelum pemanfaatan dan sesudah. Sebelum pemanfaatan kreativitas siswa hanya mendapatkan nilai 64 sedangkan setelah dilakukan pemanfaatan metode *role playing* berbantuan video animasi diperoleh kreativitas siswa mencapai 85. Selain itu, pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan dinilai observer mendapatkan nilai 85 dengan kategori baik. Dari hasil pengujian hipotesis perbedaan sebelum dilakukan dan sesudah dilakukan dapat disimpulkan dengan metode *role playing* berbantuan video animasi mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas 6 SD Negeri 5 Butuh Kecamatan Kalikajar, Kabupaten Wonosobo.

**Kata kunci :** *Role Playing*, Video Animasi, Kreativitas Siswa.

### **Abstract**

*This research is entitled Utilizing role playing methods assisted by animated video media to increase students' creativity in eclipse material. The aim of this research is to determine the effectiveness of the role playing method assisted by animated videos in increasing the creativity of grade 6 students at SD Negeri 5 Need, Kalikajar District, Wonosobo Regency. The research was motivated by the results of the skills assessment carried out before the research, it was found that out of 16 students, 14 students (87.5%) had low skill scores and the remaining 2 students (12.5%) had high skills. The method used is experimental research, which is research intended to determine whether there are effects of treatment on the subjects being investigated. Based on the research results, there was an increase in student creativity before and after use. Before using creativity, students only got a score of 64, while after using the role playing method assisted by animated videos, the students' creativity reached 85. Apart from that, in the learning process carried out by the teacher and assessed by observers, they got a score of 85 in the good category. From the results of testing the hypothesis of differences before and after it is carried out, it can be concluded that the role playing method assisted by animated videos is able to increase the creativity of grade 6 students at SD Negeri 5 Need, Kalikajar District, Wonosobo .Regency.*

**Keywords:** *Role Playing, Animation Video, Student Creativity.*

Copyright (c) 2024 Uswatun Khasanah, Ana Fitrotun Nisa

✉ Corresponding author :

Email : [uswatunkhasanah031985@guru.sd.belajar.id](mailto:uswatunkhasanah031985@guru.sd.belajar.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6228>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan seharusnya memberikan ruang gerak yang bebas bagi siswa untuk berkreativitas dan meningkatkan kecerdasan sosialnya. Pendidikan yang merdeka tidak serta-merta hanya sebuah platform yang kemudian akan bergerak sendiri. Untuk menciptakan pendidikan yang merdeka bagi siswa, perlu terobosan-terobosan kreatif dari guru. Masih banyak ditemukan guru enggan dalam berkreasi, sehingga proses pendidikan yang berlangsung sangat membosankan. Hasilnya tidak memberikan dampak apapun bagi siswa sehingga motivasi siswa dalam belajar pun sangat rendah. Akibat dari itu semua, maka kreativitas siswa tidak terangkat secara optimal.

Kondisi yang tidak baik memberikan dampak hal yang tidak baik. Pembelajaran yang tidak baik juga memunculkan masalah yang tidak baik. Akibat dari sistem pembelajaran yang *teacher centered*, siswa tidak memiliki ruang diskusi dan kreasi yang luas, (Hamzah, 2021). Kreativitas siswa terbelenggu oleh proses pembelajaran yang monoton dan terkesan kuno. Kondisi tersebut terlihat dari hasil pengamatan di kelas 6 SD Negeri 5 Butuh, Kecamatan Kalikajar. Berdasarkan hasil penilaian keterampilan didapatkan bahwa dari 16 siswa sebanyak 14 siswa (87.5%) memiliki nilai keterampilan rendah dan sisanya 2 siswa (12.5%) memiliki keterampilan tinggi. Setelah dilakukan analisis bersama teman sejawat, ternyata ditemukan beberapa penyebab dari kegagalan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penyebab kegagalan tersebut antara lain selama ini para guru belum memperhatikan kebutuhan dan potensi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Guru masih mengajar hanya sebatas menyampaikan materi saja. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik dan menstimulasi siswa juga belum diterapkan dengan baik. Guru mendominasi proses pembelajaran dengan gaya ekspositori.

Menurut (Kasmawati, 2016) Media animasi adalah media yang mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual sehingga dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks secara visual dan dinamik. Media Animasi juga dapat membuat hubungan suatu konsep yang kompleks lebih mudah untuk disampaikan ke dalam pikiran siswa. Media video animasi dalam metode *role playing* tentu semakin menyempurnakan hasil, karena *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar (Santoso, 2017). Berangkat dari itu, maka guru berusaha mencari formula terbaik untuk mengatasi masalah di dalam pembelajarannya. Formula yang ditawarkan oleh guru adalah pemanfaatan metode *role playing* berbantuan media video animasi untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar.

Sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan penelitian, maka dilakukan kajian terhadap penelitian orang lain yang relevan. Kegiatan tersebut perlu dilakukan sebagai bukti orisinalitas penelitian ini sekaligus menganalisis perbedaan dan persamaan terhadap penelitian terdahulu. Penelitian pertama oleh Hamdan tahun 2019 dengan judul “Pengembangan model pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Gambar pada muatan pelajaran IPS materi Kenampakan Alam Negara-Negara ASEAN pada Peserta Didik Kelas VI SDN Jatisari” Tujuan pada penelitian ini yaitu efektivitas pengembangan media AR pada pembelajaran IPS materi Kenampakan Alam Negara-Negara ASEAN pada Peserta Didik Kelas VI SDN Jatisari. Hasil dari penelitian oleh Prasriwayani ini adalah hasil belajar peserta didik 72% mencapai ketuntasan, sedangkan 28% masih di bawah batas tuntas. Untuk rata-rata nilai secara klasikal mencapai 82,6. Kesimpulannya bahwa pengembangan model pembelajaran CTL berbantuan media Gambar pada pembelajaran IPS materi Kenampakan Alam Negara-Negara ASEAN pada Peserta Didik Kelas VI SDN Jatisari dapat menjadi alternatif bagi guru apabila ingin mendongkrak hasil belajar peserta didik. Terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian Hamdandengan penelitian ini. Persamaan penelitian oleh Hamdan dengan penelitian ini adalah *role playing* dalam. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan media video animasi sedangkan penelitian milik Hamdan menggunakan media gambar.

Penelitian berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Azizah tahun 2019. Peneliti ini berjudul pemanfaatan video animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi keliling lingkaran. Tujuan penelitian tersebut untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V dalam materi keliling lingkaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan media video animasi pada keliling lingkaran dapat membuat siswa mendapat nilai di atas KKM sebesar 83,7%, sebanyak 16,3% tidak lulus. Kesimpulan yang diambil adalah bahwa pemanfaatan video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi keliling lingkaran.

Ada beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian Azizah dengan penelitian ini. Penelitian Adin dan penelitian ini sama-sama memanfaatkan video animasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini memanfaatkannya dengan metode role playing. Selain itu, masalah dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa sedangkan hal yang ditingkatkan pada penelitian Azizah adalah pemahaman siswa.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian *Pre- Experimental Design*. (Sugiyono, 2016) Dalam penelitian eksperimen sampel tidak dipilih secara random dan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Variabel pada penelitian ini ada dua yaitu Variabel X: Metode *Role Playing* Berbantuan Media Video Animasi dan Variabel Y: kreativitas siswa kelas 6 SD Negeri 5 Butuh. Teknis pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pengamatan yang merupakan pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian. Pengamatan pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data awal penelitian tentang Pengaruh Penggunaan metode role playing berbantuan media video animasi terhadap kreativitas siswa. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 6 SD Negeri 5 Butuh, Kecamatan Kalikajar yang berjumlah 16 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan ada dua yaitu instrument proses pembelajaran untuk mengukur efektivitas pembelajaran dan instrument kreativitas siswa berupa lembar observasi untuk mengukur kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini dikatakan berhasil jika pada proses pembelajaran mendapatkan nilai minimal 80 yang dilakukan oleh observer serta pada penilaian kreativitas siswa mendapatkan nilai paling sedikit 75.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dilakukan pada penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu efektivitas pembelajaran dan kreativitas siswa. Kedua variabel diukur dengan instrumen berupa lembar observasi untuk efektivitas pembelajaran dan rubrik untuk kreativitas siswa. Berikut hasil penelitian dalam tabel 1

**Tabel 1 Tabel Observasi Pembelajaran dan Kreativitas**

Variabel	Skor	Nilai	Kategori
Pembelajaran	25	85	Baik
Kreativitas	32	92	Amat Baik

Hasil penelitian dari (Jannah, 2022) bahwa pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang baik tidak hanya berupa ranah kognitif saja tetapi juga mencapai aspek afektif dan psikomotor. Pada penelitian ini yang diukur adalah kreativitas siswa yang merupakan hasil belajar ranah psikomotor atau keterampilan Sedangkan (Sinaga, 2021) menulis bahwa untuk mengukur efektivitas kelas perlu dilakukan observasi pihak lain (observer) dengan instrumen yang telah disediakan serta tervalidasi. Dari

tabel 1 di atas dapat diketahui untuk nilai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan dinilai observer sebesar 85 dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru telah sesuai dengan harapan. Menurut (Khoirulhadi, 2022) kreativitas siswa dapat diukur dengan instrumen observasi maupun rubrik yang sudah divalidasi. Pada penelitian ini, pengukuran kreativitas siswa diukur dengan rubrik yang divalidasi oleh ahli sehingga mendapatkan hasil yang valid. Untuk nilai hasil belajar berupa kreativitas siswa yang dilakukan dengan teknik penilaian keterampilan menggunakan rubrik mendapatkan rata-rata nilai 92 dengan kategori amat baik. Dari hasil analisis maka pemanfaatan metode role playing berbantuan video animasi mampu meningkatkan proses pembelajaran sehingga berdampak pada kreativitas siswa.

**Tabel 2 Peningkatan Peningkatan Kreativitas Siswa**

No	Kelas	Variabel
		Kreativitas Belajar
1	Sebelum	64
2	Sesudah	85
<b>Selisih (Peningkatan)</b>		<b>21</b>

(Salsabila, 2021) bahwa hasil penelitian dapat dibandingkan antara sebelum perlakuan dengan sesudah perlakuan. Jika sesudah perlakuan memiliki perbedaan positif maka perlakuan berpengaruh, namun jika tidak ada perbedaan atau kearah negatif maka tidak berpengaruh. Berdasarkan hasil dari tabel 2 di atas, maka terjadi peningkatan kreativitas siswa sebelum pemanfaatan dan sesudah. Sebelum pemanfaatan kreativitas siswa hanya mendapatkan nilai 64 sedangkan setelah dilakukan pemanfaatan metode role playing berbantuan video animasi diperoleh kreativitas siswa mencapai 85. Berdasarkan pendapat (Permana, 2021) bahwa nilai peningkatan yang sudah sesuai dengan indikator kinerja atau indikator keberhasilan maka metode yang dilakukan berhasil. Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan metode role playing berbantuan video animasi mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas 6 SD Negeri 5 Butuh Kecamatan Kalikajar, Kabupaten Wonosobo.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian mengenai efektivitas metode role playing berbantuan video animasi ditinjau dari kreativitas siswa pada materi gerhana, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: Dari hasil pengujian hipotesis perbedaan sebelum dilakukan dan sesudah dilakukan berarti dengan metode role playing berbantuan video animasi mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas 6 SD Negeri 5 Butuh Kecamatan Kalikajar, Kabupaten Wonosobo.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada seluruh guru dan staf SD Negeri 5 Butuh Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo yang telah memberikan ruang kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A., Zuliana, F., Aminah, S., & Ananda, R. (2023). Analisis Kompetensi Guru Wali Kelas Terhadap Penggunaan Media Audio Visual Pembelajaran Sd. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 7(2), 709–718.
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Iv Sd Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran Pkn Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas Ii Sdn 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33–42.

452 *Pemanfaatan Metode Role Playing Berbantuan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Kretivitas Siswa pada Materi Gerhana - Uswatun Khasanah, Ana Fitrotun Nisa*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6228>

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, S. (2022). Penerapan Model *Role Playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd. *Linggau Journal Language*, 34-40.
- Ayu, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Vi Sd Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Ta. 2014/2015. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 34-38.
- Emzir. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya Lestari.
- Hamidullah, A. D. (2018). *Media Literasi Sekolah (Teori Dan Praktik)*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Hamzah. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Smpn 3 Bontoramba Kab. Jeneponto. *Jurnal Edusains*, 50-62.
- Jannah, N. (2022). Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basic Edu*, 28-32.
- Kasmawati. (2016). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Melalui Penggunaan Media Gambar Di Kelas Iv Sd Inpres Banpres Posona. *Jurnal Didaktika*, 74-78.
- Khoirulhadi, M. (2022). Metode Role Playing Dan Pemanfaatan Media Youtube Untuk Meningkatkan *Speaking Skills* Siswa. *Jurnal Mutiara Pedagogik*, 8-12.
- Nabila, A. I. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Sdn 23 Palu. *Jurnal Pendidikan Eduvation*, 23-27.
- Nurhayati, N., Pebriana, P. H., Ananda, R., & Sumianto, S. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 328–336.
- Permana, E. (2021). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Materi Uang Kertas Menggunakan Model Role Playing Siswa Kelas Ii Sd. *Education Journal Of Education Research*, 24-30.
- Salsabila, A. (2021). Penanaman Hak Dan Kewajiban Untuk Generasi Bangsa Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* Di Sekolah Dasar. *Jurnal On Early Pedagogy*, 34-38.
- Santoso. (2017). Metode Pembelajaran *Role Playing* Sebagai Stimulus Motivasi Siswa Dalam Berkreasi. *Jurnal Pendidikan Pgri Jawa Tengah*, 8-12.
- Sinaga. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Seni Budaya. *Juornal Of Education And Teaching Learning*, 4-10.
- Sugiyono. (2016). *Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kekata.
- Sunarsi, P. I., Ananda, R., Surya, Y. F., Rizal, M. S., & Aprinawati, I. (2023). Penerapan Strategi *Small Group Discussion* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmi*, 10(3), 555–568.