

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Mengamati perkembangan kreativitas peserta didik pada saat ini sering luput dari perhatian para guru atau pihak sekolah. Kreativitas merupakan salah satu aspek psikologis yang perlu diperhatikan. Menurut Berk (dalam Woolfolk, 2009, hlm. 90) kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan karya yang orisinal, tetapi tepat-guna dan bermanfaat. Ciri-ciri dari kreativitas telah diungkapkan oleh Guilford (dalam Munandar, 2009, hlm. 10) dimana ciri-ciri tersebut dibedakan menjadi *aptitude* dan *non aptitude*. Ciri dari *aptitude traits* (berpikir kreatif) meliputi kelancaran, kelenturan, orisinalitas dalam berpikir sedangkan ciri dari *non aptitude traits* (afektif) terdiri dari kepercayaan diri, keuletan, apresiasi estetik, dan kemandirian. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas peserta didik menurut Rachmawati dan Kurniati (2010) di antaranya (1) rangsangan mental; (2) iklim dan kondisi lingkungan; (3) peran guru; (4) peran orang tua.

Tingkat kreativitas anak-anak Indonesia dibandingkan negara-negara lain berada pada peringkat yang rendah. Informasi ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Hans Jellen dari Universitas Utah, Amerika Serikat dan Klaus Urban dari Universitas Hannover, Jerman (dalam Supriadi, 2001, hlm. 85) dari 9 negara yang diteliti, kreativitas anak-anak Indonesia adalah yang terendah. Berikut ini daftar negara yang memiliki rata-rata skor yang tertinggi sampai yang terendah yaitu Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, Zulu, dan terakhir Indonesia. Hasil penelitian tersebut menggambarkan keadaan yang sesungguhnya mengenai kreativitas anak-anak Indonesia maka faktor penyebabnya dapat berasal dari lingkungan keluarga (peran orang tua) dan

Septiyani Endang Yunitasari, 2016

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lingkungan sekolah (peran guru) sebagaimana yang telah diungkapkan Rachmawati dan Kurniati di atas.

Dalam fakta lapangan sebagian besar peserta didik belum menunjukkan adanya ciri-ciri kreativitas terutama dalam segi berpikir kreatif (*aptitude traits*). Menurut Guilford (dalam King, 2010) berpikir kreatif merupakan berpikir divergen yaitu menghasilkan banyak jawaban pada pertanyaan yang sama. Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri Sapan 02 kelas VA ditemukan bahwa peserta didik cenderung pasif dan kurang menunjukkan kreativitas mereka terutama dalam berpikir kreatif. Hal ini ditandai dengan sikap peserta didik yang cenderung monoton, pengetahuan peserta didik hanya terbatas pada apa yang diperoleh dari guru, peserta didik kesulitan untuk mengungkapkan ide, gagasan ataupun pendapatnya sehingga hanya 1-3 orang saja yang berani mengungkapkan idenya. Selain itu, peserta didik hanya menghasilkan satu jawaban yang sama atau tidak bervariasi ketika diberikan satu pertanyaan.

Untuk memperkuat fakta lapangan di atas, telah dilakukan studi awal melalui wawancara dan observasi di kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02. Pada hasil wawancara dengan lima orang peserta didik diperoleh kesimpulan bahwa terkadang proses pembelajaran terasa membosankan, peserta didik sering merasa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, dan mereka lebih sering mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dimana peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru, serta penugasan yang sering mereka dapat adalah dengan mencatat. Selain itu, wawancara dilakukan juga terhadap guru dan kepala sekolah dimana diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah serta lebih sering memberikan penugasan dengan cara meminta peserta didik untuk mencatat dan memberikan evaluasi hanya sebatas pada buku paket atau buku yang disediakan sekolah. Dalam rangka menumbuhkan kreativitas atau berpikir kreatif terkadang guru memberi kebebasan kepada peserta didik untuk melakukan diskusi dan mengajukan pertanyaan. Sedangkan hasil wawancara terhadap Kepala Sekolah

Septiyani Endang Yunitasari, 2016

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diperoleh bahwa dalam rangka meningkatkan kreativitas peserta didik terdapat beberapa program kerja yang dipersiapkan diantaranya (1) Satu bulan sekali, setiap guru diminta membuat skenario pembelajaran yang berbeda dimana pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas akan tetapi dilaksanakan juga di luar kelas; dan (2) Setiap satu semester sekali diadakan *lesson study*, dengan menggunakan media pembelajaran buatan guru, serta mengkombinasikan berbagai metode. Selanjutnya dilakukan observasi sebanyak tiga kali dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1.1
Data Hasil Pengamatan Perilaku Peserta didik

No	Pengamatan Ke....	Hasil
1	Pengamatan Kesatu	28% perilaku peserta didik yang menunjukkan karakteristik berpikir kreatif
2	Pengamatan kedua	17% perilaku peserta didik yang menunjukkan karakteristik berpikir kreatif
3	Pengamatan ketiga	17% perilaku peserta didik yang menunjukkan karakteristik berpikir kreatif

Berdasarkan tabel di atas dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Pada observasi kesatu dinyatakan bahwa hanya 28% perilaku peserta didik yang menunjukkan karakteristik berpikir kreatif, hal ini diperoleh dari perhitungan 11 item yang diobservasi, hanya ada 3 item yang menunjukkan karakteristik berpikir kreatif; (2) Pada observasi kedua ditemukan hanya 17% perilaku peserta didik yang menunjukkan karakteristik berpikir kreatif, hal ini diperoleh dari perhitungan 11 item yang diobservasi, hanya ada 2 item yang menunjukkan karakteristik berpikir kreatif; (3) pada observasi ketiga ditemukan hanya 17% perilaku peserta didik yang menunjukkan karakteristik berpikir kreatif. Hal ini diperoleh dari perhitungan 11 item yang diobservasi, hanya ada 2 item yang menunjukkan karakteristik berpikir kreatif.

Septiyani Endang Yunitasari, 2016

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Merujuk pada hasil ketiga observasi perilaku peserta didik tersebut dapat disimpulkan bahwa hanya 20% perilaku peserta didik yang menunjukkan karakteristik berpikir kreatif atau dapat dikatakan sebagian kecil perilaku peserta didik yang memenuhi aspek-aspek pengamatan dan dikategorikan kurang baik. Sebagaimana yang telah diuraikan Rachmawati dan Kurniati (2010), salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya kreativitas peserta didik terutama kemampuan berpikir kreatif (*aptitude traits*) adalah peran guru. Menurut Undang-undang No.14 tahun 2005 tentang Guru Dan Dosen pasal 10 ayat (1) kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Dalam meningkatkan kreativitas/kemampuan berpikir kreatif peserta didik, guru harus mempunyai kompetensi pedagogik yang baik dimana dalam Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dikemukakan kompetensi pedagogik adalah “kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik”. Kompetensi ini dapat dilihat dari kemampuan merencanakan program belajar mengajar, kemampuan melaksanakan interaksi atau mengelola proses belajar mengajar, dan kemampuan melakukan penilaian. Akan tetapi, dalam fakta lapangan guru belum sepenuhnya memiliki kompetensi pedagogik yang baik. Hal ini terbukti dari hasil observasi perilaku guru kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02 saat mengajar diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1.2
Data Hasil Pengamatan Perilaku Guru

No	Pengamatan Ke....	Hasil
1	Pengamatan Kesatu	42% perilaku guru yang dapat mendorong berpikir kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran
2	Pengamatan kedua	53% perilaku guru yang dapat mendorong berpikir kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran
3	Pengamatan ketiga	32% perilaku guru yang dapat mendorong berpikir kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran

Septiyani Endang Yunitasari, 2016

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran
--	--	---

Berdasarkan tabel di atas dapat diuraikan sebagai berikut: (1) pada observasi kesatu diperoleh hanya 42% perilaku guru yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dalam proses pembelajaran, hal ini diperoleh dari perhitungan 19 item yang diobservasi, hanya ada 2 item yang menunjukkan perilaku guru dalam mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif; (2) pada observasi kedua hanya 53% perilaku guru yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dalam proses pembelajaran, hal ini diperoleh dari perhitungan 19 item yang diobservasi, hanya ada 10 item yang menunjukkan perilaku guru dalam mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif; (3) pada observasi ketiga hanya 32% perilaku guru yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dalam proses pembelajaran, hal ini diperoleh dari perhitungan 19 item yang diobservasi, hanya ada 6 item yang menunjukkan perilaku guru dalam mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif. Dari hasil ketiga observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa hanya 42% perilaku guru dalam mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif atau dapat dikatakan kurang dari setengahnya perilaku guru dalam mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan dikategorikan cukup baik.

Merujuk pada permasalahan di atas, maka diperlukan pengkajian lebih mendalam melalui sebuah penelitian untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Salah satu ciri berpikir kreatif yaitu adanya kelancaran dalam menghasilkan banyak gagasan/ide sehingga perlu adanya keterampilan berbicara agar mempermudah peserta didik dalam mengungkapkan gagasan/idenya tersebut. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk melatih keterampilan berbicara serta meningkatkan kreativitas peserta didik terutama dalam segi *aptitude traits* yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran dalam proses pembelajaran.

Septiyani Endang Yunitasari, 2016

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan pernyataan di atas, terdapat beberapa penelitian yang menghasilkan bahwa dengan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan keterampilan komunikasi (Zaki, Werdati, & Dewi, 2009, Astuti, 2013) dan dapat meningkatkan kemampuan berbicara (Asrowi, Fadhilah & Qodri, 2013, Nirmasari, Asri, & Adrias, 2013). Penelitian lain yang dilakukan oleh Krisnayanti, Sudiana, dan Marhaeni (2013) di kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja pada mata pelajaran bahasa Indonesia dihasilkan bahwa secara simultan kemampuan berbicara dan kreativitas peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran bermain peran lebih baik secara signifikan daripada peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, Penggunaan metode pembelajaran bermain peran lebih baik jika ditinjau dari kreativitas dibanding metode diskusi di kelas VII SMP (Sari, 2009).

Memperhatikan dari beberapa hasil penelitian yang ada, maka metode pembelajaran bermain peran dapat digunakan dalam pembelajaran untuk peserta didik di Sekolah Dasar. Hal ini didasari bahwa perilaku belajar peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar memiliki karakteristik untuk belajar sambil melakukan atau menyimulasikan suatu konsep yang sedang dipelajari. Metode yang dipandang tepat untuk meningkatkan kreativitas terutama berpikir kreatif peserta didik di Sekolah Dasar adalah metode pembelajaran yang memberikan ruang kepada peserta didik untuk melakukan sesuatu, memainkan peran dan suasana yang ceria. Metode yang memenuhi kriteria tersebut adalah metode pembelajaran bermain peran (*role play method*).

Berdasarkan pada uraian di atas, untuk memperkuat bahwa penggunaan metode pembelajaran bermain peran sangat cocok digunakan di Sekolah Dasar dalam meningkatkan kreativitas terutama dalam segi berpikir kreatif (*aptitude traits*), terdapat beberapa penelitian yang dilakukan Husniyah, Lasmawan, Dantes (2013) dimana terdapat interaksi antara metode pembelajaran bermain peran dengan kreativitas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar

Septiyani Endang Yunitasari, 2016

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kelas 3. Berdasarkan ungkapan tersebut penelitian yang dilakukan Khair (2014) di Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak timur juga menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dan dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas IV Sekolah Dasar.

Selain beberapa hasil penelitian di atas, secara konseptual metode pembelajaran bermain peran akan memberikan kesempatan kepada individu (peserta didik) memerankan situasi yang imajinatif dan paralel dengan kehidupan nyata dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan (termasuk keterampilan *problem solving*), menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku. Joyce (2009, hlm. 329), menyatakan bahwa metode pembelajaran bermain peran berfungsi untuk: “(1) mengeksplorasi perasaan peserta didik; (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi peserta didik; (3) meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan perilaku”. Keterampilan peserta didik dalam pemecahan masalah dapat dipahami sebagai wujud dari berpikir kreatif peserta didik, karena dalam untuk dapat memecahkan permasalahan dalam pembelajaran memerlukan kemampuan berpikir kreatif.

Menurut Mulyasa (2004, hlm. 141), terdapat empat asumsi yang melandasi penggunaan metode pembelajaran bermain peran, diantaranya metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik, dan hasil penelitian terdahulu di Sekolah Dasar sebagaimana yang telah dipaparkan di atas, penerapan metode pembelajaran bermain peran memiliki kaitan konseptual-kontekstual dengan upaya ke arah peningkatan kreativitas peserta didik di Sekolah

Dasar terutama dalam segi kemampuan berpikir kreatif (*aptitude traits*). Dalam penelitian ini penggunaan metode pembelajaran bermain peran diperuntukan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas dari segi *aptitude traits* atau kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik kelas VA.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada paparan latar belakang di atas, masalah pokok dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “apakah metode pembelajaran bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02 Kabupaten Bandung?”.

Pokok permasalahan tersebut dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Seperti apa gambaran tingkat berpikir kreatif peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02 sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran?
2. Metode pembelajaran bermain peran seperti apakah yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02?
3. Apakah metode pembelajaran bermain peran efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Septiyani Endang Yunitasari, 2016

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan rumusan metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02 Kabupaten Bandung.

2. Tujuan Khusus

Untuk mencapai tujuan umum sebagaimana yang dipaparkan di atas, diperlukan informasi sebagai berikut.

- a. Tingkat berpikir kreatif peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02 sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran.
- b. Metode pembelajaran bermain peran seperti apa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02.
- c. Efektivitas metode pembelajaran bermain peran yang dirumuskan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan diskusi untuk mengkaji konsep-konsep yang berkenaan dengan kreativitas terutama dalam segi berpikir kreatif dan implikasinya bagi pengembangan metode pembelajaran bermain peran di Sekolah Dasar. Upaya untuk mengkaji konsep-konsep berpikir kreatif dipandang penting, mengingat kurangnya perhatian terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Septiyani Endang Yunitasari, 2016

***EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Sebagai bahan informasi bagi pihak sekolah tentang metode pembelajaran yang dipandang tepat dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
- b. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam menggunakan metode pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif
- c. Sebagai bahan masukan bagi orang tua peserta didik dalam mendampingi pengembangan berpikir kreatif peserta didik di rumah.