



MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWAMENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN PADA PEMEBELAJARAN SBDP DI KELAS III SD

**Nurhayati Eka Saputri¹, Wiwy Triyanty Pulukadang², Mimy Astuty Pulukadang³,
Rustam Husain⁴, Sukri Katili⁵**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas Negeri
Gorontalo^{1,2,3,4,5}

e-mail: nurhayatiekasaputri27@gmail.com

Diterima: 28/2/2026; Direvisi: 10/3/2026; Diterbitkan: 15/3/2026

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini, apakah metode bermain peran dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran SBDP di kelas III SDN 2 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango? Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Kreativitas Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Pemebelajaran SBdP Di Kelas III SDN 2 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya tes, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 20 Januari 2024 saat pra penelitian di SDN 2 Kabila Bone, dimana daya kreativitas anak masih rendah. Hal ini dapat di lihat saat proses pembelajaran ada sebagian anak yang melakukan kegiatan harus banyak dibantu oleh guru, sebagian anak belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, dan sebagian anak masih malu-malu saat guru meminta untuk maju kedepan kelas. Dari hasil siklus I pertemuan pertama bahwa indikator penilaian yang telah direncanakan belum tercapai dilihat dari kemampuan siswa secara keseluruhan masih kurang yakni dari 22 siswa yang mampu hanya 4 atau 18% siswa dan yang belum mampu 18 atau 82% siswa. Pada siklus I pertemuan kedua kreativitas siswa menggunakan metode bermain peran meningkat dari 22 siswa yang mampu 9 dan 41% siswa dan yang belum mampu 13 atau 59% siswa. Selanjutnya pada siklus II pertemuan pertama juga mengalami peningkatan dari 22 siswa yang mampu 13 atau 59% siswa dan yang belum mampu sebanyak 9 atau 41% siswa. Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II pertemuan kedua maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran SBDP di kelas III SDN 2 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango telah meningkat atau mencapai target.

Kata Kunci: *kreativitas, metode bermain peran, dan SBdP.*

ABSTRACT

The problem addressed in this study is whether the role-playing method can improve students' creativity in SBdP (Arts, Culture, and Crafts) learning in Grade III at SDN 2 Kabila Bone, Bone Bolango Regency. The purpose of this study is to improve students' creativity through the application of the role-playing method in SBdP learning in Grade III at SDN 2 Kabila Bone, Bone Bolango Regency. This study employed classroom action research (CAR). Data collection techniques included tests, observation, and documentation. Based on observations conducted on January 20, 2024, during the pre-study phase at SDN 2 Kabila Bone, students' creativity was found to be relatively low. This was evident during the learning process, as some students required considerable assistance from the teacher to complete activities, while others were unable to express their own ideas without guidance from the teacher, and still others were



reluctant and shy when asked to come to the front of the class. The findings of Cycle I's first meeting indicated that the predetermined assessment indicators had not yet been achieved, as overall student performance remained low: of the 22 students, only 4 (18%) met the criteria, while 18 (82%) did not. In Cycle I, the second meeting, students' creativity, as measured by the role-playing method, increased, with 9 students (41%) meeting the criteria and 13 students (59%) not yet meeting the criteria. Furthermore, in Cycle II, the first meeting, there was a further improvement, with 13 students (59%) meeting the criteria and 9 students (41%) not meeting the criteria. Based on the findings of the actions in Cycle II, the second meeting, it can be concluded that students' creativity, as measured through the use of the role-playing method in SBdP learning in Grade III at SDN 2 Kabila Bone, Bone Bolango Regency, improved and reached the targeted level.

Keywords: *creativity, role-playing method, SBdP.*

PENDAHULUAN

Setiap individu yang terlahir ke dunia sejatinya telah dibekali dengan berbagai potensi laten yang luar biasa, termasuk di antaranya adalah potensi kreatif yang menjadi motor penggerak bagi perkembangan diri di masa depan. Namun, benih-benih kreativitas ini tidak akan pernah tumbuh dan berkembang secara optimal tanpa adanya dukungan dari lingkungan yang kondusif serta bimbingan yang tepat dari orang dewasa di sekitarnya. Kreativitas secara hakiki dipandang sebagai sebuah proses dinamis dalam upaya manusia untuk membangun jati dirinya dalam berbagai spektrum kehidupan demi mencapai kualitas eksistensi yang lebih bermakna. Bagi seorang anak, proses kreatif ini melibatkan perasaan mendalam dalam mengamati adanya sebuah fenomena atau masalah, yang kemudian direspons oleh pikiran melalui pembentukan dugaan, penilaian, hingga pengujian gagasan secara berulang sampai menghasilkan sesuatu yang orisinal. Perlu dipahami bahwa manifestasi kreativitas pada anak tidaklah serumit ulasan teoretis pada orang dewasa, karena bagi mereka, keberanian dalam memilih warna hijau pada gambar daun saja sudah merupakan pencapaian proses kreatif yang sangat berharga dan patut diapresiasi sebagai langkah awal pembentukan mentalitas inovatif di masa pertumbuhan mereka yang sangat krusial (Andriani & Rakimahwati, 2023; Billa et al., 2023; Karina et al., 2020; Sholehah et al., 2022).

Secara lebih mendalam, kreativitas pada anak dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk mendayagunakan seluruh potensi diri secara optimal, yang mencakup dimensi fisik, mental intelektual, hingga aspek spiritual dalam menemukan hubungan antara pola pikir dengan tindakan kreatif. Kemampuan ini pada akhirnya bermuara pada penciptaan sesuatu yang baru, baik berupa ide segar maupun produk kreatif nyata yang lahir dari rahim pemikirannya sendiri. Fenomena fantasi atau daya imajinasi pada setiap anak manusia sebenarnya telah muncul sejak usia dini dan akan mengalami fase perkembangan yang sangat pesat dalam rentang usia tiga sampai enam tahun. Pada periode emas ini, anak-anak secara alamiah banyak melakukan kegiatan bermain yang bersifat simbolik, seperti berpura-pura memerankan berbagai profesi mulai dari menjadi petani, pedagang, dokter, guru, hingga tentara atau penyanyi dan penari. Aktivitas bermain peran yang bersifat spontan ini sebenarnya adalah manifestasi dari dorongan kreatif mereka dalam memahami realitas sosial di sekelilingnya, sekaligus menjadi sarana bagi mereka untuk mengekspresikan diri secara bebas tanpa adanya hambatan psikologis yang berarti, sehingga imajinasi mereka dapat melesat tanpa batas dalam ruang bermain yang menyenangkan (Fitria et al., 2020; Hidayah, 2020; Muslikhah & Pamungkas, 2022; Nikmah et al., 2023).



Meskipun bermain peran merupakan aktivitas yang muncul secara spontan dalam keseharian anak-anak, kehadiran arahan dan bimbingan sistematis dari seorang pendidik untuk memainkan sebuah drama yang terstruktur dapat menjadi pengalaman yang sangat mengesankan dan transformatif. Intervensi edukatif ini terbukti mampu menambah serta memperkaya khazanah pengetahuan sekaligus memperluas cakrawala kreativitas anak secara lebih terukur. Selama ini, seni drama seringkali hanya dipandang sebelah mata sebagai acara hiburan semata pada perayaan akhir tahun di sekolah, padahal esensi dari metode *role playing* jauh lebih mendalam daripada sekadar pertunjukan seni. Metode ini merupakan instrumen pedagogis yang sangat efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral serta melatih kemampuan anak dalam memecahkan berbagai problematika yang dihadapi dalam interaksi sosial, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat luas. Dengan melibatkan diri dalam sebuah skenario drama, anak diajak untuk menyelami karakter yang berbeda, yang secara tidak langsung mengasah empati dan ketajaman berpikir mereka. Proses ini membantu anak untuk keluar dari zona nyaman mereka dan mulai belajar melihat sebuah masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda melalui tindakan nyata yang bersifat kolaboratif untuk mencapai tujuan bersama (Amalia et al., 2021; Desmaneli et al., 2025; Saihu, 2022; Setiawati & Fatmawati, 2023; Wijio, 2020).

Namun, realitas yang ditemukan di lapangan melalui observasi awal yang dilaksanakan pada awal tahun dua ribu dua puluh empat di sebuah sekolah dasar menunjukkan kondisi yang cukup memprihatinkan terkait daya kreatif peserta didik yang masih sangat rendah. Fenomena yang tertangkap selama proses pembelajaran berlangsung adalah ketergantungan yang sangat tinggi dari sebagian besar anak terhadap bantuan guru dalam menyelesaikan setiap aktivitas sederhana. Banyak siswa yang nampak belum mampu mengungkapkan ide-ide orisinal mereka sendiri jika tidak dipicu atau dibimbing secara intensif oleh pengajar, serta masih menunjukkan sikap malu-malu dan kurang percaya diri saat diminta untuk tampil di depan kelas. Ketidakmampuan untuk menghasilkan karya mandiri ini juga terlihat dari kecenderungan siswa yang lebih memilih untuk meniru atau menjiplak hasil karya milik teman sejawatnya dibandingkan berusaha menciptakan sesuatu yang baru dari hasil pemikiran sendiri. Keadaan yang kurang menguntungkan ini disinyalir terjadi akibat kurangnya upaya pengembangan kreativitas yang terstruktur sejak usia dini di lingkungan sekolah tersebut. Kesenjangan antara profil anak kreatif yang ideal dengan kenyataan di sekolah dasar ini menciptakan urgensi untuk segera mencari solusi instruksional yang mampu membangkitkan kembali semangat inovasi siswa kelas tiga (Malik, 2020; Puspita et al., 2022; Qur'aeni et al., 2021; Sari et al., 2020).

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya daya kreatif di kalangan siswa tersebut, penelitian ini menawarkan sebuah solusi inovatif melalui penerapan metode *role playing* sebagai strategi utama untuk meningkatkan kreativitas peserta didik secara signifikan. Inovasi penelitian ini terletak pada penggunaan simulasi peristiwa sosial sebagai sarana untuk mendramatisasikan berbagai situasi yang mengandung masalah, sehingga siswa ditantang untuk menemukan solusi kreatif secara langsung melalui aksi peran. Metode ini bertindak sebagai stimulasi yang memberikan dampak positif karena membiasakan anak untuk berkonsentrasi pada suatu topik tertentu, berani mengembangkan kreasinya, serta merangsang pola pikir imajinatif sekaligus memperkaya perbendaharaan kata mereka. Model pembelajaran ini tidak hanya mengaktifkan aspek intelektual semata, tetapi juga melibatkan aktivitas tubuh secara menyeluruh, yang sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Dengan memberikan kesempatan belajar yang mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, metode ini diharapkan mampu menumbuhkan keaktifan dan kepercayaan diri yang



selama ini hilang. Nilai kebaruan dari riset ini berfokus pada transformasi peran siswa dari pendengar pasif menjadi aktor aktif dalam memecahkan masalah sosial, yang pada akhirnya akan bermuara pada peningkatan kualitas kreativitas mereka secara utuh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di SDN 2 Kabila Bone, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo. Subjek penelitian melibatkan seluruh siswa kelas III yang berjumlah 22 orang, terdiri dari 10 laki-laki dan 12 perempuan. Fokus utama penelitian ini adalah upaya peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Rancangan penelitian dilakukan melalui model siklus yang berkesinambungan, mencakup dua siklus utama dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Alokasi waktu yang digunakan adalah 2 jam pelajaran atau setara dengan 100 menit per sesi. Pemilihan desain ini bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara langsung dan mengukur perubahan perilaku kreatif siswa setelah diberikan intervensi berupa metode bermain peran. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi awal sebagai data pembanding untuk memetakan kondisi dasar kemampuan siswa. Pendekatan ini memastikan bahwa fenomena yang diamati terekam secara alami guna menemukan solusi praktis atas rendahnya daya imajinasi anak dalam proses pendidikan seni.

Prosedur pelaksanaan setiap siklus mengikuti empat tahapan sistematis yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun skenario drama dan instrumen penilaian yang relevan dengan indikator kreativitas. Tahap tindakan diimplementasikan melalui penggunaan metode *role playing*, di mana siswa mendramatisasikan situasi sosial untuk menemukan solusi kreatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan mencakup lembar observasi aktivitas guru dan siswa, catatan lapangan, serta dokumentasi visual. Selain itu, digunakan tes keterampilan untuk menilai lima aspek kreativitas utama, yaitu kejelasan ucapan, kelancaran komunikasi, ekspresi wajah, gerak tubuh, dan penguasaan isi cerita. Peneliti bertindak sebagai fasilitator yang memberikan stimulasi agar siswa berani mengungkapkan ide orisinal tanpa rasa malu. Seluruh alat ukur ini dirancang untuk memantau kemajuan individu secara mendalam selama interaksi simulasi berlangsung. Pengamatan difokuskan pada sejauh mana siswa mampu keluar dari zona nyaman dan mulai menunjukkan kemandirian dalam menciptakan improvisasi peran yang dinamis di depan kelas secara kolektif.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk menghitung persentase keberhasilan belajar siswa dan kualitas aktivitas instruksional. Peneliti menggunakan rumus perhitungan nilai akhir untuk mengolah data individu yang diperoleh dari lembar observasi dan unjuk kerja peran. Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal di sekolah tersebut, yaitu sebesar 75 persen. Secara klasifikasi, tingkat kemampuan siswa dibagi menjadi tiga kategori utama, yakni kriteria mampu dengan rentang 75 hingga 100 persen, kriteria kurang mampu pada angka 60 sampai 70 persen, dan kriteria tidak mampu jika berada di angka 10 hingga 69 persen. Data diolah secara bertahap untuk membandingkan peningkatan capaian mulai dari kondisi prasiklus hingga akhir siklus kedua. Hasil analisis numerik ini digunakan sebagai landasan untuk melakukan refleksi instruksional dan menentukan perbaikan strategi pada pertemuan berikutnya. Melalui perbandingan angka persentase klasikal, efektivitas metode bermain peran dalam merangsang pola pikir imajinatif dapat dibuktikan secara objektif. Langkah-langkah pengolahan data ini menjamin bahwa



simpulan mengenai peningkatan kreativitas didasarkan pada fakta empiris yang terukur secara akurat.

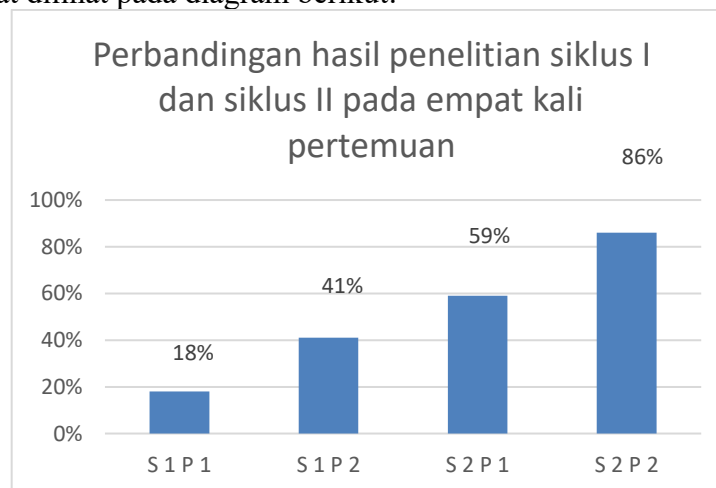
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum melakukan tindakan kelas, peneliti melakukan observasi awal terlebih dahulu terhadap Kreativitas siswa menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran SBdP di kelas III SDN 2 Kabila Bone yang dijadikan sebagai data awal untuk menjadi bahan perbandingan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, siklus I dilakukan 2 kali pertemuan dan siklus II dilakukan 2 kali pertemuan dengan alokasi Untuk melihat keterampilan siswa, maka dilakukan observasi awal yang dilakukan pada hari Senin, 26 Februari 2024. Pelaksanaan penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian yang meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pemantauan dan evaluasi, tahap analisis dan refleksi. Sesuai hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap meningkatkan kreatifitas siswa menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran SBdP di kelas III SDN 2 Kabila Bone diperoleh bahwa masih banyak kreatifitas siswa yang belum mampu berkembang khususnya pada pembelajaran SBdP.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin meningkatkan kreativitas siswa menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran SBdP di kelas III serta melakukan pelaksanaan siklus I dan siklus II dengan memperhatikan prosedur penelitian. Hasil penelitian yang dihasilkan dalam bab ini diperoleh dari pelaksanaan tindakan kelas siklus I dan siklus II di mana masing-masing siklus dilakukan dua kali pertemuan. Berikut ini perbandingan meningkatkan kreativitas siswa melalui metode bermain peran dari observasi awal sampai dengan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan Gambar 1 di atas hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 20 Januari 2024 saat pra penelitian di SDN 2 Kabila Bone, dimana daya kreativitas anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran ada sebagian anak yang melakukan kegiatan harus banyak dibantu oleh guru, sebagian anak belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, dan sebagian anak masih malu-malu saat guru meminta untuk maju kedepan kelas.



pada siklus 1 pertemuan pertama hasil yang diperoleh bahwa pencapaian siswa pada kemampuan berbicara adalah 18% dari 22 jumlah siswa atau 4 siswa sudah mampu bermain peran dengan nilai rata-rata 58. Dan 18 siswa dari 22 siswa atau 82% siswa belum mampu bermain peran dengan baik. Pada siklus 1 pertemuan kedua hasil yang diperoleh bahwa pencapaian siswa dalam metode bermain, diketahui bahwa dari 22 siswa terdapat 9 atau (41%) siswa yang mampu bermain peran dan sisanya 13 atau (59%) siswa yang belum mampu bermain peran.

Pada siklus II pertemuan pertama hasil pengamatan siswa dalam metode bermain peran, diketahui bahwa dari 22 siswa terdapat 13 atau (59%) siswa yang mampu bermain peran dan sisanya 9 atau (41%) siswa yang belum mampu bermain peran. Pada siklus II pertemuan kedua memperoleh informasi bahwa pencapaian siswa pada bermain peran adalah 86% dari 22 jumlah siswa atau 19 siswa sudah mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui metode bermain peran dengan nilai rata-rata 88. Dan 3 dari 22 siswa atau 14% siswa belum mampu meningkatkan kreativitas melalui metode bermain peran sesuai dengan indikator penilaian.

Pembahasan

Deskripsi kondisi awal di kelas 3 SDN 2 Kabila Bone mengungkapkan bahwa kemampuan berkreasi siswa pada mata pelajaran seni budaya masih sangat terbatas. Pengamatan lapangan terhadap 22 peserta didik menunjukkan ketergantungan yang tinggi terhadap instruksi guru tanpa mampu mengembangkan imajinasi mandiri secara spontan. Fenomena ini terlihat saat proses belajar berlangsung, di mana mayoritas anak sering merasa ragu dalam mengungkapkan gagasan orisinal jika tidak dipicu secara intensif oleh pendidik di depan kelas. Selain faktor teknis, kendala psikologis berupa rasa malu untuk tampil menjadi penghambat utama dalam aktualisasi diri mereka. Menanggapi situasi tersebut, penerapan metode bermain peran dipilih sebagai intervensi strategis untuk merangsang aspek kinetik dan verbal secara simultan dalam satu kegiatan terpadu. Langkah awal ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis melalui skenario *role play* yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak usia sekolah dasar (Andriani et al., 2022; Lubis & Nurmairina, 2022; Muthi'ah et al., 2022; Rasyid, 2021). Peneliti membagi proses perbaikan ini ke dalam beberapa tahapan sistematis untuk melihat sejauh mana perubahan perilaku dan kemampuan ekspresi siswa dapat ditingkatkan secara berkelanjutan melalui stimulasi yang bersifat partisipatif dan menyenangkan di lingkungan sekolah (Julianto & Artawan, 2021; Rayhan et al., 2023; Usraleli et al., 2022; Yuniati & Rohmadheny, 2020).

Implementasi pada siklus 1 menunjukkan tahap adaptasi yang cukup menantang bagi para peserta didik dalam memahami mekanisme metode baru ini selama proses pengamatan. Pada pertemuan pertama, hasil evaluasi mencatat hanya 4 dari 22 siswa yang telah memenuhi kriteria kemampuan berbicara dan berekspresi dengan nilai rata-rata mencapai angka 58. Sebaliknya, terdapat 18 siswa yang masih dikategorikan belum mampu menguasai peran dengan baik karena masih sering terjebak dalam naskah yang kaku serta suara yang lirih. Memasuki pertemuan kedua, terlihat adanya tren positif meskipun belum mencapai target klasikal yang diharapkan oleh peneliti dalam perencanaan awal. Jumlah siswa yang mulai berani menunjukkan kreativitas meningkat menjadi 9 orang, sementara 13 siswa lainnya masih membutuhkan bimbingan intensif dalam mengolah karakter serta emosi saat tampil. Secara kolektif, capaian pada fase ini memberikan indikasi bahwa stimulasi visual dan kinetik mulai bekerja, namun intensitas interaksi serta penguasaan dialog perlu diperkuat kembali melalui latihan yang lebih terarah. Refleksi dari siklus ini menyoroti perlunya penyempurnaan pada



aspek pembagian tugas kelompok agar setiap individu mendapatkan porsi peran yang seimbang (Bura, 2020; Hakim et al., 2020; Khodijah, 2020; Nurhasanah et al., 2021; Rustika, 2021).

Memasuki siklus 2, peneliti melakukan modifikasi strategi dengan memberikan penguatan pada instruksi dan penyederhanaan naskah agar lebih mudah diinternalisasi oleh anak. Hasil pengamatan pada pertemuan pertama siklus 2 merekam lonjakan signifikan, di mana 13 siswa dari total 22 peserta didik telah dinyatakan mampu bermain peran secara mandiri. Sebaliknya, jumlah siswa yang masih berada di bawah standar menurun menjadi 9 orang dalam catatan penilaian harian. Peningkatan ini membuktikan bahwa pembiasaan melalui pengulangan dan koreksi yang konstruktif mampu memicu kepercayaan diri peserta didik secara bertahap tanpa harus merasa tertekan oleh penilaian guru. Siswa mulai menunjukkan kemampuan dalam melakukan improvisasi gerakan dan mengatur intonasi suara yang selaras dengan karakter yang diperankan di hadapan teman-temannya. Integrasi antara elemen audio dan gerakan tubuh terlihat lebih harmonis dibandingkan sesi sebelumnya yang masih cenderung kaku dan tidak bertenaga. Keberhasilan pada tahap ini menjadi sinyal kuat bahwa metode tersebut mulai memberikan dampak nyata terhadap cara anak memandang tantangan. Meskipun demikian, penguatan tetap difokuskan pada sisa subjek yang belum tuntas agar target keberhasilan dapat tercapai secara maksimal pada tahap akhir (Islamiyatun, 2021; Jarwani, 2022; Khotimah et al., 2020; Manikam, 2021; Purwanti & Suhaimi, 2020).

Puncak pencapaian kreativitas siswa terdeteksi pada pertemuan kedua siklus 2, di mana sebagian besar hambatan psikologis dan teknis telah berhasil diatasi secara efektif. Data akhir menunjukkan bahwa 19 dari 22 siswa telah berhasil mencapai kategori sangat baik dalam meningkatkan daya kreasi melalui metode ini. Skor rata-rata kelas mengalami kenaikan tajam menjadi 88, yang jauh melampaui capaian pada siklus pertama yang semula hanya berada pada angka 58. Hanya tersisa 3 siswa yang masih memerlukan perhatian khusus untuk mencapai indikator penilaian secara utuh sesuai target kurikulum sekolah. Keberhasilan 19 anak tersebut mencakup penguasaan aspek kejelasan ucapan, kelancaran komunikasi, serta ekspresi wajah yang sangat ekspresif selama pertunjukan berlangsung secara spontan. Kemampuan mereka dalam mengelola isi cerita dan merespons lawan main secara lincah membuktikan bahwa kreativitas telah berkembang melewati batas instruksi dasar pendidik. Pencapaian ini secara formal menandakan bahwa kriteria keberhasilan tindakan kelas telah terpenuhi dengan baik. Siswa tidak lagi merasa terbebani oleh kehadiran penonton, melainkan menikmati setiap proses pembelajaran seni sebagai sarana untuk mengeksplorasi potensi diri yang bersifat orisinal.

Secara keseluruhan, rangkaian tindakan dari observasi awal hingga siklus terakhir membuktikan bahwa pergeseran dari angka 4 menjadi 19 siswa merupakan bukti validitas metode ini. Transformasi tersebut menunjukkan bahwa kreativitas bukan sekadar bakat bawaan, melainkan hasil dari stimulasi lingkungan belajar yang memfasilitasi kebebasan berekspresi secara terarah. Pengaruh positif ini tidak hanya terbatas pada kemampuan verbal, tetapi juga menyentuh aspek afektif seperti kerja sama tim dan keberanian mengambil risiko saat tampil. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan tertentu, di mana durasi waktu yang terbatas mungkin belum cukup untuk menjamin retensi kemampuan tersebut dalam jangka panjang bagi seluruh siswa tanpa pengawasan. Faktor lingkungan keluarga dan motivasi intrinsik di luar jam sekolah juga tetap menjadi variabel yang sulit dikendalikan sepenuhnya oleh peneliti selama proses berlangsung. Meskipun demikian, capaian nilai rata-rata 88 menjadi dasar yang kuat untuk merekomendasikan teknik ini sebagai bagian dari kurikulum seni di tingkat dasar. Guru diharapkan dapat terus mengadopsi pendekatan partisipatif ini untuk



mencegah kejenuhan belajar dan menjaga semangat eksplorasi siswa agar tetap terjaga secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran SBDP di kelas III SDN 2 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango hal ini terlihat pada observasi awal masih banyak siswa yang belum memiliki kreativitas yang baik khususnya pada mata pelajaran SBDP. Pada siklus I pertemuan pertama masih belum ada peningkatan 4 siswa atau 18% yang mampu bermain peran dan 18 siswa atau 82% yang belum bisa bermain peran. Pada siklus I pertemuan kedua meningkat menjadi 9 siswa atau 41% yang mampu bermain peran dan 13 siswa atau 59% yang belum mampu, selanjutnya siklus II pertemuan pertama juga mengalami peningkatan menjadi 13 siswa atau 59% yang mampu bermain peran dan 9 siswa atau 41% yang belum mampu. Pada siklus II pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi 19 siswa atau 86% yang mampu bermain peran dan 3 siswa atau 14% yang belum mampu bermain peran. Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II pertemuan kedua maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran SBDP di kelas III SDN 2 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango telah meningkat atau mencapai target.

DAFTAR PUSTAKA

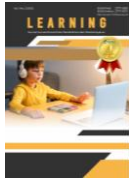
- Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2021). Pengembangan media game edukasi adventure cooking untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1501. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697>
- Andriani, D., & Rakimahwati, R. (2023). Pengembangan kreativitas anak usia dini menggunakan media berbasis alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1910. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243>
- Andriani, E., Fahrudin, F., Nurhasanah, N., & Rachmayani, I. (2022). Increasing children's expressive language development through the role-playing method. *Path of Science*, 8(6), 3007. <https://doi.org/10.22178/pos.82-12>
- Billa, Y. S., Rakimahwati, R., Mayar, F., & Yaswinda, Y. (2023). Media buku cerita bergambar berbasis inkuiri untuk mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7965. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5727>
- Bura, B. (2020). Penerapan model pembelajaran Number Head Together (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri Parumaan. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 177. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1150>
- Desmaneli, W., Suryana, D., Marlina, S., & Elmasari, R. (2025). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran alam terhadap kerjasama anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1842. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7411>
- Fitria, E., Rachmi, T., & Widiasih, A. P. (2020). Penerapan kegiatan sentra seni pada pembelajaran di PAUD. *Deleted Journal*, 9(1), 54. <https://doi.org/10.31000/ceria.v12i1.2859>
- Hakim, N. P., Purwandari, D. A., & Sujarwo, S. (2020). Penggunaan model pembelajaran visual auditori kinestetik (VAK) berbasis sosiodrama dalam meningkatkan hasil belajar



- IPS. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(1), 115. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.240>
- Hidayah, D. N. (2020). The expression of children images in self-behavior deviation respresentation. *Didaktika: Jurnal Ilmu Pembelajaran Ke-SD-an/Didaktika*, 3(1). <https://doi.org/10.21831/didaktika.v3i1.30408>
- Islamiyatun, I. (2021). Peningkatan motivasi belajar menulis anak usia dini melalui pemberian rewards. *Wawasan Pendidikan*, 1(1), 42. <https://doi.org/10.26877/wp.v1i1.9158>
- Jarwani, J. (2022). Meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain variatif dengan media loose part. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no12022pp12-25>
- Julianto, I. N. L., & Artawan, C. A. (2021). Keterlibatan ilustrasi dan warna sebagai stimulus visual dalam konsep 'interaksi ruang belajar' pada sekolah dasar kelas 1-3 di Bali. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 389. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4276>
- Karina, A. E., Rozak, A., & Sari, F. D. (2020). Alih kreativitas pelaku seni Kabupaten Bireuen sebagai peluang pendapatan di tengah wabah covid-19 (studi kasus: Nizar 41 Project Official). *Grenek Music Journal*, 9(2), 108. <https://doi.org/10.24114/grenek.v9i2.20994>
- Khodijah, K. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melaui penerapan model pembelajaran visual auditory kinesthetic (Vak) pada siswa kelas V tema 5 sub tema 1 SD Negeri Kedunguter 01 Kecamatan Brebes Kabupaten Brebes tahun pelajaran 2020/2021. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(2). <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i2.7363>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan media gambar sebagai upaya dalam peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Lubis, D. P. M., & Nurmairina, N. (2022). Penerapan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 101771 Tembung. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(2), 725. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.311>
- Malik, H. (2020). Pengembangan karakter melalui pendekatan terpadu untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 435. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.136>
- Manikam, A. F. J. (2021). Peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak melalui gerak dan lagu di taman kanak-kanak. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 64. <https://doi.org/10.26858/tematik.v5i2.20287>
- Muslikhah, H., & Pamungkas, J. (2022). Penggunaan ruang media audio visual pada kegiatan pengembangan seni sebagai ajang kreativitas anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6079. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2853>
- Muthi'ah, M., Kasiyun, S., Ghufon, H. S., & Marianti, P. (2022). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara dengan metode bermain peran pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5289. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2543>



- Nikmah, A., Shofwan, I., & Loretha, A. F. (2023). Implementasi metode project based learning untuk kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4857. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999>
- Nurhasanah, A., Soro, S., & Siswanto, R. D. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika pada sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) dan pertidaksamaan dua variabel melalui model visualization auditory and kinesthetic (VAK). *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 9(1), 63. <https://doi.org/10.21831/jpms.v9i1.27439>
- Purwanti, R., & Suhaimi, S. (2020). Model GELPITAS (gerak & lagu, picture & picture, talking stick) untuk meningkatkan perkembangan bahasa Inggris anak taman kanak-kanak. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 124. <https://doi.org/10.21831/jppm.v7i2.30204>
- Puspita, A. M., Utomo, E., & Purwanto, A. (2022). Model pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPA kelas III dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 55. <https://doi.org/10.33084/tunas.v7i2.3194>
- Qur'aeni, A. L., Fuada, S., & Herlinawati, H. (2021). Kokoru paper craft training to improve students' skills of SDN Citalaksana 1 Karawang. *Community Empowerment*, 6(8), 1376. <https://doi.org/10.31603/ce.5034>
- Rasyid, H. (2021). Meningkatkan hasil belajar aspek keterampilan atletik lari melalui penerapan model role playing siswa kelas IV SD Inpres Lompengeng Kabupaten Barru. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 4(1), 33. <https://doi.org/10.30605/cjpe.412021.597>
- Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyan, O. S. J. (2023). Peningkatan keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran pada siswa sekolah dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 42. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i1.274>
- Rustika, R. (2021). Peningkatan kemampuan berbicara bahasa Indonesia dalam menginterpretasikan pementasan drama melalui metode sosiodrama di kelas VIII.1 SMP Negeri 53 Palembang. *JS (Jurnal Sekolah)*, 5(1), 74. <https://doi.org/10.24114/js.v5i1.22712>
- Saihu, M. (2022). Intensifikasi kecerdasan emosional anak introvert melalui model pembelajaran kooperatif pada pendidikan dasar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 1063. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.3178>
- Sari, K. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Pengembangan kreativitas dan konsep diri anak SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 44. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.44-50>
- Setiawati, D., & Fatmawati, F. (2023). Pendekatan paradigma pedagogik reflektif dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kompetensi 4C di abad 21. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 12. <https://doi.org/10.24114/ph.v8i1.40438>
- Sholehah, A. M., Hibana, H., Naimah, N., & Rahma, A. (2022). Desain kegiatan printing (mencetak) berbasis bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5003. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2804>



- Usraleli, U., Husnan, H., & Agritubella, S. M. (2022). Application of therapeutic group therapy and thought stopping for elementary school students. *Community Empowerment*, 7(10), 1765. <https://doi.org/10.31603/ce.7790>
- Wijio, S. (2020). Metode pengembangan social question pada anak dalam perspektif pembimbing. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 7(1), 37. <https://doi.org/10.29407/nor.v7i1.15055>
- Yuniati, S., & Rohmadheny, P. S. (2020). Bermain peran: Sebuah metode untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 60. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.509>