

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBASIS 3 DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS V DI SD IT AL- AKHYAR KOTA MAKASSAR

Application Of Role Play Method Based On 3 Dimensions To Increase Students' Creative Thinking Ability In Class V Pkn Learning At Sd It Al-Akhyar Makassar City

Naurah Dhita Soleah T.^{1*}, Nurfaizah AP², Khaerunnisa³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*naurahdhitas@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mengetahui Penerapan Metode *Role Playing* Berbasis 3Dimensi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Pkn . Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD IT AL-AKHYAR semester genap tahun pelajaran 2021/2022 dengan 22 orang siswa yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Pelaksanaan tindakan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus diawali dengan kegiatan pra tindakan kemudian pada setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sedangkan untuk mengetahui tingkat persentase hasil Kreativitas belajar siswa, peneliti menggunakan lembar observasi pada setiap siklusnya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD IT AL-AKHYAR. Pada Hasil penelitian dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa siklus I aktivitas mengajar guru dapat dikategorikan Baik (C) dengan persentase 72,2 %, aktivitas belajar siswa dalam kategori Cukup (C) dengan persentase 72,2%, dan penilaian kemampuan berfikir kreatif siswa dalam dalam kategori kurang kreatif yang dimana hanya mencapai 60%. Pada siklus II aktivitas mengajar guru dapat dikategorikan Baik (B) dengan persentase 94,4%, aktivitas belajar siswa dalam kategori Baik (B) dengan persentase 94,4%, dan penilaian kemampuan berfikir kreatif siswa dalam dalam kategori baik (B) yaitu 89,8% . Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan Metode *Role Playing* berbasis 3Dimensi dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada pembelajaran PKN kelas V di SD IT AL-AKHYAR KOTA MAKASSAR

Kata Kunci : *Role Playing, kemampuan berfikir kreatif, PKN*

Abstract

This research is a type of classroom action research (CAR) using a qualitative approach with the aim of knowing the application of the 3D-Based *Role Playing* Method to improve students' creative thinking skills in Civics Learning. The subjects in this study were fifth grade students of SD IT AL-AKHYAR in the even semester of the 2021/2022 academic year with 22 students consisting of 12 boys and 10 girls. The approach used is the approach approach. The implementation of this research action was carried out in 2 cycles starting with pre-action activities in each cycle consisting of 4 stages which included planning, implementation, observation, and reflection. Meanwhile, to determine the percentage level of student learning creativity results, researchers used observation sheets in each cycle. The subjects in this study were fifth grade students at SD IT AL-AKHYAR. The results of the research from cycle I and cycle II show that the first cycle of teacher teaching activities can be categorized as Good (C) with a percentage of 72.2%, students learn in the Enough category (C) with a percentage of 72.2%, and the assessment of students' creative thinking abilities. in the less creative category which only reached 60%. In the second cycle the teacher's teaching activities can be categorized as Good (B) with a percentage of 94.4%, student learning activities in the Good category (B) with a percentage of 94.4%, and

the assessment of students' creative abilities in the good category (B) which is 89.8 % . The conclusion of this study is that the application of the 3-Dimensional-based Role Playing Method can improve students' creative thinking skills in Civics Class V learning at SD IT AL-AKHYAR, MAKASSAR CITY.

Keywords: *Role Playing, creative thinking skills, Civics*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, oleh sebab itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk hasil yang maksimal. Selain itu pendidikan hendaknya mampu mengembangkan potensi kecerdasan serta bakat yang dimiliki peserta didik secara optimal sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi diri yang dimilikinya menjadi suatu prestasi yang punya nilai jual. Menurut (Sary, 2018) yang dimana pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan atau latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya.

Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional (Sary, 2018) yang menyatakan: "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak seta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Manusia Indonesia yang hendak dibentuk melalui proses pendidikan bukan sekedar manusia yang berilmu pengetahuan semata tetapi sekaligus membentuk manusia Indonesia yang berkepribadian sebagai warga Negara Indonesia yang demokratis, dan berakhlak. Dalam kaitannya dengan pembentukan warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan berakhlak, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peranan yang strategis dan penting, karena sesuai dengan visi dan misi mata pelajaran PKn yaitu membentuk warga negara yang baik. Terkait hal

tersebut, melalui usaha pendidikan diharapkan kualitas generasi muda yang cerdas, kreatif dan mandiri dapat terwujud, namun kenyataannya daya kemampuan berfikir kreatif siswa sekarang sangat lambat dan bahkan ada sama sekali tidak mempunyai kreativitas belajar.

Masalah seperti ini disebabkan sistem pendidikan yang hanya bergantung kepada guru yang dimana guru pada bidang pendidikan memiliki peranan penting dalam kelas untuk mewujudkan proses pembelajaran yang kondusif. Menurut (Darmodiharjo, 2014), minimal ada tiga tugas guru yaitu mendidik, mengajar, dan melatih. Tugas mendidik lebih menekankan pada pembentuk jiwa, karakter, dan kepribadian berdasarkan nilai-nilai. Tugas mengajar lebih menekankan pada pengembangan kemampuan penalaran dan tugas melatih menekankan pada pengembangan kemampuan penerapan teknologi dengan cara melatih keterampilan.

Guru mempunyai kesempatan untuk mengubah cara belajar siswa agar memiliki kemampuan berfikir kreatif yang bagus pada siswa terkait dengan masalah system pendidikan yang hanya bergantung kepada guru, akibatnya akibatnya siswa mengalami kelemahan dalam menumbuhkan kemampuan berfikir kreatif belajar yang saat sekarang ini bisa dilihat pada proses pembelajaran saat ini.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila, siswa harus mampu memiliki nilai di atas KKM dan Klasikal. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran PKn di kelas V adalah 75%. Ketuntasan klasikal 80%. Hasil Observasi tanggal 04 Oktober 2021 menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

ketidaktertarikan ini disebabkan PKn dianggap membosankan, dan kurangnya ide-ide berfikir kreativitas dalam mengembangkan suatu materi, dan materinya susah dimengerti atau

dipahami, membuat para siswa menjadi mengantuk saat pelajaran sedang berlangsung. Dari data yang diperoleh pada saat pengamatan bulan Desember 2021 siswa kelas V yang terdiri dari 22 siswa rendah. Terkait dengan peningkatan berfikir kreatif belajar siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah 10 siswa (40%) dan < 75 adalah 12 siswa (60%). Berdasarkan capaian nilai tersebut terlihat bahwa kurangnya ide-ide yang kreatif dalam pembelajaran dan juga penguasaan materi tidak tuntas, karena hanya 40% yang nilainya di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran dengan lebih memacu semangat dan minat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam mengembangkan ide, dan inovasi yang bersifat kreatif, sehingga pengalaman belajar pun menjadi lebih efektif.

Berbagai permasalahan yang terjadi didalam kelas berpengaruh terhadap hasil peningkatan berfikir kreatif belajar siswa. Maka untuk mengatasinya, diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat menarik semangat, minat dan cara berfikir kreatif belajar pada siswa untuk mempelajari pembelajaran PKn dengan cara pemilihan metode pembelajaran yang tepat sehingga menciptakan situasi yang memungkinkan siswa berperan dan memacu siswa berfikir kreatif dalam pembelajaran. Dengan demikian, peran guru dalam merancang pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi atas permasalahan yang terjadi. Rendahnya berfikir kreatif dalam pembelajar PKn siswa kelas V SD IT AL-AKHYAR merupakan suatu masalah yang perlu diatasi dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak yang lebih menyukai bermain. Metode pembelajaran tersebut yaitu bermain peran atau *Role Playing*.

Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat dan sesuai yang dapat diterapkan di dalam kelas khususnya pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama di sekolah dan di masyarakat. Metode pembelajaran *Role Playing* ini adalah model yang melibatkan seluruh siswa untuk aktif dalam berfikir kreatif dalam mengembangkan ide-ide terkait dengan materi yang disajikan, sehingga siswa benar-benar dapat mengetahui pengetahuan yang diberikan.

Metode pembelajaran *Role Playing* ini merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari

keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan dengan mengembangkan ide kreativitas siswa selangkah demi selangkah sehingga nantinya siswa memiliki motivasi dan cara berfikir yang kreatif dalam mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan yang bersifat konseptual dan teoritis, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Menurut Hamdani (2011) bahwa:

Role playing merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Sehingga Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *role playing* atau bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran sederhana yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Melalui metode *role playing* dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan metode *role playing*, diharapkan siswa dapat menghayati dan berperan dalam berbagai figure khayalan atau figure sesungguhnya dalam berbagai situasi. Metode *role playing* yang direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan dalam mengabdikan kreativitas siswa dan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok.

Penelitian tentang metode *Role Playing* yang dilakukan oleh Ardian Biantara (2013) menyatakan bahwa hasil berfikir kreatif terkait belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil kreativitas belajar siswa yang tidak menggunakan metode sama sekali. Dedi Rizkia Saputra (2015) juga dalam penelitiannya menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuan berfikir kreatif pada pembelajaran yang tercermin dalam antusias siswa dalam bermain peran. Keberanian siswa untuk berekspresi di depan kelas pun meningkat dengan penggunaan metode *Role Playing*. Indriyanti Warsiningsih (2017) juga dalam penelitiannya bahwa penerapan metode *Role Playing* memberikan pengaruh (efek) terhadap hasil kreativitas belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: Penerapan Metode *Role Playing* Berbasis 3Dimensi Untuk Meningkatkan kemampuan Berfikir Kreatif

Siswa Pada Pembelajaran Pkn Kelas V Di SD IT Al-Akhyar Kota Makassar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Metode *Role Playing*

Metode "*Role Playing*" (bermain peran) sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno Hamzah, 2009). Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Selain itu proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu: (1) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Permainan pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

3.2 Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (enactment) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (real life situation).

"Uno Hamzah (2009: 26) menyebutkan prosedur bermain peran terdiri atas enam langkah, yaitu (1) pemanasan (warming up), (2) memilih partisipan, (3)

menyiapkan pengamat (observer), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi, evaluasi, dan kesimpulan".

Menurut Miftahul Huda (2013) menjelaskan esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. *Role playing* berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan siswa, mentranfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Adapun gambaran rincian menurut (Miftahul Huda, 2013) langkah-langkah penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif adalah sebagai berikut :

1. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
3. Guru membentuk siswa yang anggotanya 5-6 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Siswa mengembangkan tema skenario yang diberikan oleh guru.
6. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan dengan menggunakan alat (properti) yang sudah di buat.
7. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
8. Setelah selesai dipentaskan, setiap kelompok diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk memberi penilaian dan memberikan saran untuk kelompok yang tampil.
9. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
10. Guru memberikan kesimpulan secara umum
11. Evaluasi

3.3 Penilaian Metode *Role playing*

Penggunaan pada penilaian proses pembelajaran pada penerapan metode *role playing* dapat di lakukan

dengan mengamati tingkah laku siswa dan peningkatan kemampuan berfikir kreatif pada siswa selama proses pembelajaran, penilaian ini dilakukan dengan menggunakan alat penugasan.

3.4 Media pembelajaran 3Dimensi

Media pembelajaran terus berkembang mengikuti perkembangan zaman, terkait dengan media pembelajaran berbasis 3Dimensi, media pembelajaran dapat dibentuk dan digunakan di semua bidang kehidupan manusia baik itu bidang formal maupun nonformal. Media pembelajaran berbasis 3Dimensi juga merupakan alat yang digunakan untuk membantu mentransfer informasi kepada peserta didik agar tidak terjadi salah penafsiran. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis 3Dimensi ini, dalam proses pembelajaran akan mendapatkan keistimewaan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis tiga dimensi merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media benda asli, dimana kelemahan media tiga dimensi ini adalah penyajiannya membutuhkan tempat yang khusus tetapi mempunyai kelebihan peserta didik tidak perlu membayangkan sesuatu hal yang abstrak, melainkan sudah melihat dan mempelajari hal yang konkrit.

Menurut Gerlac (1971:285) ditegaskan bahwa ada tiga keistimewaan yang dimiliki media pembelajaran berbasis 3Dimensi yaitu:

(1) media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian; (2) media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan; dan (3) media mempunyai kemampuan untuk menampilkan sesuatu objek atau kejadian yang mengandung makna.

3.5 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dianggap penting karena media pembelajaran disini dapat membantu menstimulus indera dari peserta didik. Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2002:123), dalam pengembangan sumber belajar, media pembelajaran memiliki manfaat yaitu:

a.Penyampaian materi pelajaran lebih baku. b. Pengajaran bisa lebih menarik. c.Pembelajaran menjadi lebih interaktif. d.Lama waktu pengajaran dapat

dipersingkat. e.Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan. f.Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja diinginkan maupun diperlukan. g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan. h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

3.6 Kemampuan berpikir kreatif pada Siswa

Ghufron & Rini (2014) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki peranan penting dalam kehidupan karena kreativitas merupakan sumber kekuatan sumber daya manusia yang handal untuk menggerakkan kemajuan manusia dalam hal penelusuran, pengembangan, dan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta dalam semua bidang usaha manusia. Kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk mengembangkan diri manusia dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa kemampuan berpikir kreatif, seseorang tidak akan menemukan jawaban untuk mengatasi permasalahannya sehingga dimungkinkan tidak akan pernah terjadi kemajuan dalam hidupnya.

Kemampuan berpikir kreatif dapat meningkatkan pemahaman dan mempertajam bagian-bagian otak yang berhubungan dengan kognitif murni. Ketika kemampuan berpikir kreatif berkembang maka akan melahirkan gagasan (ide), menemukan hubungan yang saling berkaitan, membuat dan melakukan imajinasi, serta mempunyai banyak perspektif terhadap suatu hal. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi cenderung akan merasa tertantang dan tertarik untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam belajar.

3.7 Faktor yang Mempengaruhi

Keberhasilan siswa dalam belajar biasanya dipengaruhi oleh beberapa faktor, beberapa faktor berangkat dari dirinya sendiri dan beberapa faktor lainnya berangkat dari lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar inilah yang terkadang juga membantu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada diri siswa untuk dapat berinovasi terhadap setiap pembelajaran yang dilakukan. Proses pembelajaran di kelas merupakan proses interaksi antara siswa dan guru, dimana guru sebagai fasilitator siswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik adalah terlibatnya siswa dalam setiap interaksi yang dilakukan oleh guru. Pelajaran sejarah di sekolah

merupakan salah satu mata pelajaran yang harus di pelajari di sekolah.

3.8 Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa

Penerapan metode pembelajaran yang tepat sangat berguna agar materi yang disampaikan dapat dipahami siswa dengan baik sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Apabila metode yang digunakan guru tepat, maka peluang adanya peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran sejarah pun lebih besar.

Kemampuanberpikir kreatif dapat dikembangkan melalui pembelajaran di sekolah. Menurut Santrock (2011: 311), ada 4 langkah dalam Kemampuan berpikir kreatif, yaitu :

(a) *preparation*, yaitu memberikan masalah yang menarik bagi siswa dan merangsang rasa ingin tahu siswa; (b) *incubation*, yaitu memberi waktu kepada siswa untuk memikirkan masalah tersebut dan membantu siswa untuk membuat koneksi yang tidak biasa dalam pemikiran mereka; (c) *insight*, yaitu saat semua potongan teka-teki terlihat hubungannya dan cocok; dan (d) *elaboration*, yaitu siswa mengelaborasi idenya, biasanya tahap ini membutuhkan waktu lebih lama.

3.9 Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan(PKn) merupakan salah satu mata pelajaran disekolah dasar yang mengajarkan siswa untuk menge nal hubungan sosial kemasyarakatan sebagai individu dan warga negara yang berkarakter.

Winataputra (2016), yang menyatakan bahwa PKn merupakan materi pembelajaran yang memuat komponen pengetahuan,keterampilan, serta kepribadian warga negara yang fungsional bukan hanya dalam tataran kehidupan berbangsa dan bernegara melainkan juga masyarakat di era global.

Pendidikan Kewarganegaraan yang ada di Indonesia seperti yang berkembang di Negara lain memiliki multidimensional,artinya bahwa,program PKn bukan hanya untuk satu tujuan. angreini(2017) mengemukakan bahwa ada tiga dimensi PKn yaitu: 1) PKn sebagai program kurikuler; 2) PKn sebagai program akademik; 3) PKn sebagai program social kultural. Dalam pelaksanaan program, tiga dimensi ini bisa saja terjadi secara bersamaan, khususnya

dalam mencapai tujuan umum, yakni membentuk warganegara yang cerdas dan baik.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu pendekatan yang digunakan karena penelitian dilakukan secara spesifik atau mendalam. Peneliti terlibat langsung dalam pelaksanaan penelitian, dan data dalam hasil penelitian diaplikasikan dalam bentuk deskriptif yang berupa kalimat tertulis atau lisan (verbal) dari perilaku masyarakat yang diamati. Menurut Sugiyono (2015) menyatakan bahwa

“penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci”.

Menurut Saryono (2010) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan dan menjelaskan kualitas dan keistimewaan dari pengaruh sosial yang dapat diukur dan digambarkan (Nurdin & Hartati, 2019, h.75).

“Menurut Denzin & Lincoln (1994) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian dengan mengumpulkan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan dan menggambarkan fenomena yang terjadi dimana peneliti terlibat langsung dan merupakan instrumen kunci serta penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan

oleh guru di kelas, tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran. Maolani dan Cahyana (2016) penelitian tindakan kelas adalah perencanaan penerapan suatu idea tau tindakan untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas guna memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan kolaborasi atau kerjasama peneliti dan praktisi. Penelitian tindakan memiliki empat tahapan untuk meningkatkan kualitas tindakan yakni proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

3.3 Fokus penelitian

Fokus dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu penerapan metode *role playing* ber basis 3D dan kemampuan berfikir kreatif siswa yang dimana siswa sebagai pemeran utama dalam kegiatan pembelajaran sehingga terbangun sikap aktif, kreatif dan inovatif serta mampu mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

3.4 Desain Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua kali pertemuan seperti yang telah di rancang dalam penelitian di kelas.(Arikunto.dkk.,2014) mengemukakan bahwa:" secara garis besar terdapat empat tahapan yang dalam PTK, yaitu(1)perencanaan,(2)pelaksanaan,(3)pengamatan, dan (4) refleksi".

3.5 Prosedur penelitian

Prosedur pengumpulan data ini di mulai dari prapenelitian, untuk mengetahui ,masalah yang di hadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Agar data yang ada bisa valid, maka di perlukan menggunakan teknik-teknik pengumpulan data. adapun prosedur yang di gunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan berfikir kreatif pada siswa maka diadakan: Observasi.

3.6 Teknik Analisis Data

Miles dan huberman (sugiyono,3013)" ada tiga tahap kegiatan yang dilakukan secara berurutan".1) *data reduction* 2) *data display*, 3) *conclusion drawing/verification*"(h.246). tahap analisis yang dilakukan dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. *data reduction* (reduksi data)
mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yan utama atau pokok, memfokuskan

pada bagian-bagian yang penting. Dengan demikian data yang telah direduksi memberikan gambaran yang jelas.

- b. *data display* (penyajian data)
penyajian data semua data yang terkumpul mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi di sajikan .
- c. *conclusiondrawing/verification*(penarikan kesimpulan)
dilakukan berdasarkan hasil dari semua data yang diperoleh. Penarikan kesimpulan merupakan pengungkapan akhir dari hasil tindakan berdasarkan data yang di sajikan.

4.8 Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini adalah meliputi indikator proses dan hasil. Dari segi proses aktivitas guru di tandai dengan penpeningkatan kreativitas dalam pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah metode *role playing* berbasis 3D Pada Mata Pelajaran Pkn yang ditandai dengan kegiatan melaksanakan penerapan langkah-langkah metode *role playing*. Sedangkan dari segi hasil di tandai dengan skor perolehan hasil peningkatan Kemampuan berfikir kreatif siswa yang diperoleh dengan tes yang diberikan oleh guru dengan minimal 70 sesuai dengan KKM yang ada di SD IT AL-AKHAYAR kota Makassar.

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini meliputi indicator proses dan indicator kemampuan berfikir kreatif dalam penerapan metode *Role Playing*. Adapun penjelasan mengenai indicator tersebut, yaitu:

- a. Indikator proses

Indikator proses dapat dilihat dari keberhasilan guru pada kemampuan mengimplementasikan perencanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kriteria aktivitas belajar siswa dikatakan berhasil jika minimal 67% siswa telah memperoleh minimal 75 atau kualifikasi baik. Seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Persentase Pencapaian Aktivitas Pembelajaran

No.	Aktivitas (%)	Kategori
1.	76% - 100%	B (Baik)
2.	61% - 75%	C (Cukup)
3.	< 50 %	K (Kurang)

Sumber: Arikunto (Wahyu, 2014, h.28)

- b. Indikator kemampuan berfikir kreatif pada siswa
Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu apabila terjadi peningkatan kemampuan berfikir kreatif pada siswa pada mata pelajaran PKn setelah diterapkan menerapkan metode *Role Playing*. Kriteria yang digunakan untuk melihat kemampuan kreativitas siswa adalah sesuai dengan criteria ketuntasan. Kriteria ketuntasan keterampilan yang ditetapkan dengan capaian minimal 75% oleh siswa di kelas.

Tabel 3.2 Persentase Kemampuan berfikir Kreatif Belajar Siswa

No.	Aktivitas (%)	Kategori
1.	76% - 100%	B (Baik)
2.	61% - 75%	C (Cukup)
3.	< 50 %	K (Kurang)

Sumber: Ekawati (Arini, dkk., 2017, h. 26)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD IT AL-AKHYAR KOTA MAKASSAR. Hasil penelitian yang diperoleh melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas V SD IT AL-AKHYAR KOTA MAKASSAR dilakukan sebanyak II siklus untuk mengkaji peningkatan kemampuan berfikir Kreatif siswa pada materi PKn tentang keputusan bersama, dengan menerapkan Metode *Role Playing*. Penelitian ini dilaksanakan dengan II siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada hari Selasa 18 Mei 2022 dan siklus II dilaksanakan pada hari 07 Juni 2022.

4.2 Deskripsi Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD IT AL-AKHYAR dengan jumlah 22 siswa yang terdiri dari 10 siswa putri dan 12 siswa putra, dan Ibu Netty Herawati, S.Pd sebagai guru Wali kelas. Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* berbasis 3Dimensi untuk meningkatkan kemampuan berfikir Kreatif

siswa pada pokok bahasan keputusan bersama di kelas V SD IT AL-AKHYAR.

4.3.Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian diawali dengan kegiatan observasi peneliti pada siswa kelas V SD IT AL-AKHYAR pada proses pembelajaran PKn. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa dan guru saat proses pembelajaran PKn dengan menerapkan metode *Role Playing* dan peningkatan kemampuan berfikir Kreatif siswa pada mata pelajaran PKN. Hasil observasi terhadap kondisi awal pembelajaran menjadi acuan perencanaan tindakan. Dari data yang diperoleh pada saat pengamatan, hasil belajar siswa kelas V yang terdiri dari 22 siswa rendah. Terkait peningkatan kemampuan berfikir Kreatif siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah 10 siswa (40%) dan < 75 adalah 12 siswa (60%). Berdasarkan capaian nilai tersebut terlihat bahwa kurangnya ide-ide yang kreatif dalam pembelajaran dan juga penguasaan materi tidak tuntas, karena hanya 40% yang nilainya di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan hasil kemampuan berfikir Kreatif mata pelajaran PKn, khususnya materi pokok keputusan bersama menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Penelitian tindakan kelas berlangsung selama dua siklus. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus I dan Siklus II.

4.4 Penyajian Data Proses dan Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Penelitian ini diawali dengan tahap perencanaan yang dilaksanakan dengan menerapkan metode *Role Playing* berbasis 3dimensi untuk meningkatkan kemampuan berfikir Kreatif siswa pada mata pelajaran PKn. Tahap perencanaan ini dilaksanakan dengan berkomunikasi dan berkonsultasi dengan wali kelas V, guna kelancaran proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Peneliti melakukan beberapa hal yang diperlukan diantaranya sebagai berikut:

1. Menyiapkan materi pelajaran yang sesuai seperti buku guru kurikulum 2013.
2. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk siklus I.
3. Menyusun Lembar Kerja Kelompok (LKK) siklus I yang dilengkapi dengan materi dan petunjuk pengerjaan.

4. Membuat format observasi guru dan format observasi siswa terkait dengan penerapan metode *Role Playing* berbasis 3dimensi.
5. Membuat format observasi terkait dengan peningkatan kemampuan berfikir siswa.
6. Mempersiapkan alat dokumentasi seperti handphone dan laptop.

Adapun gambaran rinci langkah-langkah penerapan metode *role playing* berbasis 3Dimensi adalah sebagai berikut :

1. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
3. Guru membentuk siswa yang anggotanya 5-6 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Siswa mengembangkan skenario yang diberikan oleh guru.
6. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan dengan menggunakan alat(properti) yang sudah di buat.
7. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
8. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
9. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
10. Guru memberikan kesimpulan secara umum
11. Evaluasi

b.Pelaksanaan siklus I

1.1Tindakan siklus I

Perencanaan tindakan pada pembelajaran ini merupakan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbasis 3Dimensi untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SD IT AL- AKHYAR Kota Makassar dengan materi keputusan bersama,semester 2, pada pertemuan ini dilakukan pada tanggal 18 Mei 2022 mulai pukul 08.30-10.15 WITA yang di hadiri 22 siswa.

pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada pertemuan ini membutuhkan 70 menit yang dialokasikan untuk tiga kegiatan , yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup/akhir.kegiatan tersebut

telah dikonsepskan pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Proses pembelajaran yang dibagi menjadi tiga kegiatan yang difokuskan pada penerapan metode *Role Playing* sebagai berikut:

a). Kegiatan Awal (10 Menit)

Kegiatan pendahuluan dimulai dari guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa, dilanjutkan dengan berdoa bersama. Kemudian, guru menyampaikan apersepsi dengan Tanya jawab tentang apa itu keputusan, kemudian guru memeberi motivasi sebelum memulai pembelajaran,dan menginformasikan tema serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b). Kegiatan inti (50 Menit)

Beradasarkan RPP yang telah disusun, kegiatan inti dilakukan dalam beberapa tahap sesuai langkah metode pembelajaran *Role Playing* berbasis 3Dimensi yaitu: tahap pertama berupa pemberian stimulus, pada tahap ini guru memberikan stimulus berupa pertanyaan terkait dengan pembelajaran yang diajarkan dengan pertanyaan berupa tentang arti keputusan bersama?.setelah guru memberikan stimulus dan siswa memberikan respon, selanjutnya guru memberikan focus masalah dengan cara menginformasikan kepada siswa bahwa hari ini kita akan membahas materi tentang pengertian keputusan bersama dan juga ide pokok dalam hal ini guru menjelaskan materi dengan menggunakan media replika 3Dimensi yang telah dibuat oleh siswa, setelah guru menjelaskan atau membahas materi tersebut, guru kemudian membentuk kelompok pemeran dan kelompok pengamat yang terdiri dari 6-7 orang setiap kelompok.setelah itu guru menyuruh siswa untuk bergabung kekelompoknya masing-masing dan guru membagikan scenario atau tema percakapan kepada siswa kepada masing-masing kelompok dan siswa harus mengembangkan scenario tersebut dan membuat media yang akan ditampilkan hal ini guna untuk mengkatkat berfikir kreatif pada siswa ,.setelah siswa mempelajari scenario yang di berikan, siswa menentukan peran yang akan dimainkan serta berlatih dalam kelompok, kelompok akan di acak ,dan kelompok yang terpilih akan maju kedepan kelas bersama teman kelompoknya untuk memainkan scenario/ teks percakapan dengan menggunakan media yang sudah dibuat dan siswa yang lain menyimak.setelah itu, guru membagikan lembar kerja kelompok dan setiap perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi ke depan kelas.

c). Kegiatan Akhir (10 Menit)

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran serta bertanya tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui ketercapaian materi, setelah itu guru memberikan soal evaluasi, setelah mengerjakan soal evaluasi guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan ucapan salam.

1.2 Observasi siklus I

Observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung yang dilakukan secara tatap muka, observasi ini dilakukan oleh guru kelas untuk melihat bagaimana aktivitas guru/peneliti dalam menerapkan metode *Role Playing* berbasis 3Dimensi untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran PKn di kelas V, Hasil observasi ini dipaparkan sebagai berikut:

1.) Aspek Guru

Temuan keberhasilan guru dalam menerapkan Metode *Role Playing* berbasis 3Dimensi dalam kelas dapat dilihat bahwa dalam penerapan metode ini semua tahap pembelajaran terlaksana, namun ada beberapa tahap diantara tujuh tahapan yang memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya. Kekurangan yang dimaksud yaitu tahapan yang masih kategori cukup dan yang masih kategori kurang, kekurangan yang dimaksud sebagai berikut:

- a. Pada kegiatan pemanasan, guru memberikan penjelasan terkait dengan kompetensi yang ingin di capai dan guru mampu menghubungkan materi yang diberikan dengan mengaitkan lingkungan sekitar, (B) karena guru mampu menjelaskan materi dengan penggunaan Bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
- b. Pada kegiatan pemilihan partisipan, guru membentuk kelompok dan menjelaskan pelaksanaan tata cara bermain peran dan membagiakan tema yang akan di kembangkan oleh siswa (C), karena pada tahap ini guru kurang memfokuskan siswa untuk menyimak tata cara bermain sehingga masih banyak siswa kebingungan untuk mengembangkan tema atau materi yang diberikan.
- c. Pada kegiatan menyiapkan pengamatan, guru menyiapkan kelompok pengamat dan menyuruh kelompok pengamat untuk mengamati hasil dari kelompok yang tampil (C), karena pada tahap ini guru harus lebih mengarahkan siswa untuk paham apa yang akan nilai pada saat kelompok lain tampil.

- d. Pada kegiatan menata panggung, guru menyuruh siswa untuk menyiapkan media yang akan digunakan dalam memperagakan scenario yang sudah dikembangkan oleh siswa tersebut (C), karena pada tahap ini guru masih kurang dalam mengarahkan kepada siswa untuk menyiapkan mediana dengan tepat waktu.
- e. Pada kegiatan memainkan peran, guru membimbing siswa dalam pelaksanaan bermain peran. (K), karena pada tahap atau kegiatan ini guru masih kurang dalam membimbing siswa dalam pelaksanaan bermain peran karena masih banyak siswa yang tidak menguasai perannya masing-masing.
- f. Pada tahap evaluasi, guru memberikan tes evaluasi kelompok dan individu dan mengawasi siswa dalam menjawab tes evaluasi, guru juga memberikan kesempatan siswa untuk mengajukan pertanyaan, dan juga guru menyuruh siswa untuk memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran (K), pada tahap ini guru masih kurang mengarahkan siswa untuk menarik sebuah kesimpulan.
- g. Pada tahap pengembangan kreativitas, guru membimbing siswa dalam mengembangkan materi dan media terkait judul/ tema yang diberikan (C). Karena guru kurang dalam membimbing siswa untuk mengembangkan materi dan media yang ingin ditampilkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dipaparkan, persentase keberhasilan pelaksanaan aspek guru pada siklus I pertemuan I adalah 50% dengan kualifikasi kurang (K).

2.) Aspek siswa

Data hasil observasi siswa dapat dilihat dilembar observasi siswa. Berdasarkan observasi tersebut terlihat bahwa masih ada kekurangan – kekurangan yang dilakukan oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan penerapan Metode *Role Playing* berbasis 3Dimensi untuk meningkatkan kreativitas siswa. kekurangan-kekurangan yang dimaksud yaitu :

- a. Pada kegiatan pemanasan atau (warming up), siswa Mendengarkan penjelasan guru dengan Tenang tentang kompetensi yang akan di Capai. Mendengarkan penjelasan guru dengan Tenang tentang materi pembelajaran, berani bertanya mengenai materi pembelajaran. berani menyampaikan pendapat mengenai materi yang

akan di pelajari.(B) pada tahap ini siswa memberi respon berupa jawaban yang baik dan tepat sesuai dengan apa yang yang diminta oleh guru.

- b. Pada tahap Memilih partisipan, Kelompok pemeran membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru, siswa Membentuk kelompok dengan tenang tidak mengganggu kelompok lain, Mendengarkan penjelasan dari guru tentang cara bermain peran.(C), pada tahap ini siswa masih kurang paham dengan tata cara bermain peran.
- c. Pada tahap menyiapkan pengamat (observer), Kelompok pengamat membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru, Kelompok pengamat mampu menilai, mengamati, dan menyimpulkan hasil dari kelompok lain., siswa Mencatat hal-hal penting terkait materi yang dijelaskan. (C), karena siswa masih banyak tidak mencatat hal-hal materi yang penting untuk di kembangkan.
- d. Pada tahap menata panggung, siswa Mempesiapkan alat dan bahan untuk penataan panggung.(C) siswa masih kurang tepat waktu dalam menyiapkan bahan yang akan ditampilkan.
- e. Pada tahap menata panggung, Siswa Memainkan peran sesuai scenario, siswa Bermain peran sesuai waktu yang diberikan., siswa harus mampu Mengucapkan scenario dengan intonasi yang jelas dan mudah di mengerti selain itu ,siswa Memainkan media atau alat yang sudah di persiapkan dengan baik. (K) karena siswa masih belum menguasai perannya masing-masing sehingga waktu yang diberikan tidak tepat waktu.
- f. Pada tahap diskusi dan evaluasi, Siswa mampu berani menyampaikan hasil diskusi ke depan kelas ,siswa Menyampaikan hasil diskusi dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, siswa menyampaikan hasil diskusi dengan suara yang lantang menerima masukan dari kelompok lain. (K) karena masih banyak siswa kurang dalam menyimpulkan materi pembelajaran.
- g. Pada tahap pengembangan kreativitas siswa, Siswa mampu mengembangkan materi yang diberikan, Setiap kelompok mampu mengembangkan kreativitasnya dalam memainkan peran yang diberikan ,Siswa mampu mengembangkan media berbasis 3D terkait judul atau tema yang di berikan.(C) karena siswa masih kurang dalam mengembangkan materi yang diberikan.

Karena pada tahap ini siswa masih kurang dalam mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan materi dan media yang diberikan oleh guru, berdasarkan hasil observasi yang telah dipaparkan , persentasi keberhasilan pelaksanaan aspek siswa pada siklus I adalah 50% dengan kualifikasi kurang (K).

Ada 4 langkah penilaian dalam Kemampuan berpikir kreatif, yaitu :

- (a) *preparation*, yaitu memberikan masalah yang menarik bagi siswa dan merangsang rasa ingin tahu siswa, pada tahap ini masi siswa kurang mampu memecahkan suatu masalah terkait dengan materi yang diberikan dan kurang mampu mengembangkannya menjadi ide yang menarik
- (b) *incubation*, yaitu memberi waktu kepada siswa untuk memikirkan masalah tersebut dan membantu siswa untuk membuat koneksi yang tidak biasa dalam pemikiran mereka, pada tahap ini siswa masi kurang mampu berfikir kreatif terkait dengan tema yang diberikan dan masi kurang menguasai perankan tokoh. sesuai dengan yang sudah dipilih.
- (c) *insight*, yaitu saat semua potongan teka-taki terlihat hubungannya dan cocok, pada tahap ini Siswa kurang mampu menghubungkan tema yang diberikan dengan peran yang akan di perankan dengan menggunakan media.
- (e) *elaboration*, yaitu siswa mengelaborasi idenya, pada tahap ini Siswa masi kurang mampu mengembangkan materi menjadi naskah drama dan kurang dalam mengembangkan media yang akan di tampilkan.

1.3 Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil tes evaluasi yang dijawab oleh siswa dapat dilihat dari 22 siswa hanya 15 siswa yang telah tuntas dan 7 siswa yang belum tuntas. Berdasarkan persentase nilai ketuntasan yaitu 68,18% maka mencapai kategori cukup (C). Adapun hasil refleksi selama pelaksanaan tindakan pada siklus I sebagai berikut:

- a. Pada kegiatan pemanasan, guru mampu menjelaskan materi dengan penggunaan Bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
- b. Pada kegiatan pemilihan partisipan, guru kurang memfokuskan siswa untuk menyimak

tata cara bermain sehingga masih banyak siswa kebingungan untuk mengembangkan tema atau materi yang diberikan.

- c. Pada kegiatan menyiapkan pengamatan, guru harus lebih mengarahkan siswa untuk paham apa yang akan nilai pada saat kelompok lain tampil.
- d. Pada kegiatan menata panggung, guru masih kurang dalam mengarahkan kepada siswa untuk menyiapkan medianya dengan tepat waktu.
- e. Pada kegiatan memainkan peran, guru masih kurang dalam membimbing siswa dalam pelaksanaan bermain peran karena masih banyak siswa yang tidak menguasai perannya masing-masing.
- f. Pada tahap evaluasi, guru masih kurang mengarahkan siswa untuk menarik sebuah kesimpulan.
- g. Pada tahap pengembangan kreativitas, guru kurang dalam membimbing siswa untuk mengembangkan materi dan media yang ingin ditampilkan.

Adapun pada aktivitas kemampuan berfikir kreatif siswa masi kurang dalam menguasai dan mengembakan ide-ide pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, tes evaluasi akhir siklus I yang telah dilaksanakan dan hasil refleksi kegiatan pembelajaran pada siklus I belum tercapai sesuai indikator keberhasilan karena masih mencapai kategori cukup (C), maka peneliti berinisiatif untuk melanjutkan ke siklus II.

4.5 Penyajian Data Proses dan Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Penelitian siklus II dilaksanakan dengan menerapkan metode *Role Playing* berbasis 3dimensi untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Tahap perencanaan ini dilaksanakan dengan berkomunikasi dan berkonsultasi dengan wali kelas V, guna kelancaran proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Peneliti melakukan beberapa hal yang diperlukan diantaranya sebagai berikut:

1. Menyiapkan materi pelajaran yang sesuai seperti buku guru kurikulum 2013.
2. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk siklus II.

3. Menyusun Lembar Kerja Kelompok (LKK) siklus II yang dilengkapi dengan materi dan petunjuk pengerjaan.
4. Membuat format observasi guru dan format observasi siswa Membuat tes evaluasi berupa pilihan ganda dan pedoman penskoran.
5. Mempersiapkan alat dokumentasi seperti handphone dan laptop.

Adapun gambaran rinci langkah-langkah penerapan metode *role playing* berbasis 3Dimensi adalah sebagai berikut :

1. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
3. Guru membentuk siswa yang anggotanya 5 - 6 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Siswa mengembangkan skenario yang diberikan oleh guru.
6. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan dengan menggunakan alat(properti) yang sudah di buat.
7. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
8. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
9. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
10. Guru memberikan kesimpulan secara umum
11. Evaluasi

1.2 Pelaksanaan siklus II

b. Tindakan siklus II

Perencanaan tindakan pada pembelajaran ini merupakan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbasis 3Dimensi untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SD IT AL- AKHYAR Kota Makassar dengan materi keputusan bersama tetang mematuhi keputusan bersama, semester 2, pada pertemuan ini dilakukan pada tanggal 7 juni 2022 mulai pukul 08.30-10.15 WITA yang di hadiri 22 siswa . pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada pertemuan ini membutuhkan 70 menit yang dialokasikan untuk tiga kegiatan , yaitu kegitan

awal, kegiatan inti, kegiatan penutup/akhir. kegiatan tersebut telah dikonsepsikan pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Proses pembelajaran yang dibagi menjadi tiga kegiatan yang difokuskan pada penerapan metode *Role Playing* sebagai berikut:

a). Kegiatan Awal (10 Menit)

Guru menyiapkan siswa untuk memulai pembelajaran seperti, salam berdoa bersama mengecek kehadiran siswa sebelum memulai kegiatan pembelajaran, selanjutnya, guru menyampaikan apersepsi dengan Tanya jawab tentang kira-kira sika apa yang harus ditunjukkan dalam melaksanakan keputusan bersama, kemudian guru memeberi motivasi sebelum memulai pembelajaran, dan menginformasikan tema serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b). Kegiatan inti (50 Menit)

Berdasarkan RPP yang telah disusun, kegiatan inti dilakukan dalam beberapa tahap sesuai langkah metode pembelajaran *Role Playing* berbasis 3Dimensi yaitu: tahap pertama berupa pemberian stimulus, pada tahap ini guru memberikan stimulus berupa pertanyaan terkait dengan pembelajaran yang diajarkan dengan pertanyaan berupa bagaimanakah sikap mematuhi keputusan bersama?. setelah guru memberikan stimulus dan siswa memberikan respon, selanjutnya guru memberikan focus masalah dengan cara menginformasikan kepada siswa bahwa hari ini kita akan membahas materi tentang cara mengambil keputusan bersama dan juga ide pokok dalam hal ini guru menjelaskan materi dengan menggunakan media replika 3Dimensi yang telah dibuat oleh siswa, setelah guru menjelaskan atau membahas materi tersebut, guru kemudian membentuk kelompok pemeran dan kelompok pengamat yang terdiri dari 5-6 orang setiap kelompok. setelah itu guru menyuruh siswa untuk bergabung kekelompoknya masing-masing dan guru membagikan scenario atau tema percakapan kepada siswa kepada masing-masing kelompok dan siswa harus mengembangkan scenario tersebut. setelah siswa mempelajari scenario yang di berikan, siswa menentukan peran yang akan dimainkan serta berlatih dalam kelompok, kelompok akan di acak, dan kelompok yang terpilih akan maju kedepan kelas bersama teman kelompoknya untuk memainkan scenario/ teks percakapan dengan menggunakan media yang sudah dibuat dan siswa yang lain menyimak. setelah itu, guru membagikan lembar kerja kelompok dan setiap perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi ke depan kelas.

c). Kegiatan Akhir (10 Menit)

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran serta bertanya tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui ketercapaian materi, setelah itu guru memberikan soal evaluasi, setelah mengerjakan soal evaluasi guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan ucapan salam.

1.3 Observasi siklus II

Observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung yang dilakukan secara tatap muka, observasi ini dilakukan oleh guru kelas untuk melihat bagaimana aktivitas guru/peneliti dalam menerapkan metode *Role Playing* berbasis 3Dimensi untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran PKn di kelas V, Hasil observasi ini dipaparkan sebagai berikut:

1.) Aspek Guru

Temuan keberhasilan guru dalam menerapkan Metode *Role Playing* berbasis 3Dimensi dalam kelas dapat dilihat bahwa dalam penerapan metode ini semua tahap pembelajaran terlaksana, namun ada beberapa tahap diantara tujuh tahapan yang memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya. Kekurangan yang dimaksud yaitu tahapan yang masih kategori cukup dan yang masih kategori kurang, kekurangan yang dimaksud sebagai berikut:

- a. Pada kegiatan pemanasan, guru memberikan penjelasan terkait dengan kompetensi yang ingin di capai dan guru mampu menghubungkan materi yang diberikan dengan mengaitkan lingkungan sekitar, (B) karena guru mampu menjelaskan materi dengan penggunaan Bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
- b. Pada kegiatan pemilihan partisipan, guru membentuk kelompok dan menjelaskan pelaksanaan tata cara bermain peran dan membagiakan tema yang akan di kembangkan oleh siswa (B), karena pada tahap ini guru mampu memfokuskan siswa untuk menyimak tata cara bermain sehingga masih banyak siswa paham dan mampu mengembangkan tema atau materi yang diberikan.
- c. Pada kegiatan menyiapkan pengamatan, guru menyiapkan kelompok pengamat dan menyuruh kelompok pengamat untuk mengamati hasil dari kelompok yang tampil (C), karena pada tahap ini guru mampu mengarahkan siswa untuk paham

apa yang akan nilai pada saat kelompok lain tampil.

- d. Pada kegiatan menata panggung , guru menyuruh siswa untuk menyiapkan media yang akan digunakan dalam memperagakan scenario yang sudah dikembangkan oleh siswa tersebut (C), karena pada tahap ini guru harus lebih dalam mengarahkan siswa untuk menyiapkan medianya dengan tepat waktu.
- e. Pada kegiatan memainkan peran , guru membimbing siswa dalam pelaksanaan bermain peran.(C), karena pada tahap atau kegiatan ini guru mampu membimbing siswa dalam pelaksanaan bermain peran karena masih banyak siswa yang tidak menguasai perannya masing-masing.
- f. Pada tahap evaluasi, guru memberikan tes evaluasi kelompok dan individu dan mengawasi siswa dalam menjawab tes evaluasi, guru juga memberikan kesempatan siswa untuk mengajukan pertanyaan, dan juga guru menyuruh siswa untuk memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran (C), pada tahap ini guru mampu mengarahkan siswa untuk menarik sebuah kesimpulan.
- g. Pada tahap pengembangan kreativitas, guru membimbing siswa dalam mengembangkan materi dan media terkait judul/ tema yang diberikan (B). Karena guru telah membimbing siswa untuk mengembangkan materi dan media yang ingin tampilkan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dipaparkan , persentase keberhasilan pelaksanaan aspek guru pada siklus II adalah 94,4% dengan kualifikasi Baik (B).

2.) Aspek siswa

Data hasil obesrvasi siswa dapat dilihat dilembar observasi siswa, Berdasarkan observasi tersebut terlihat bahwa masih ada kekurangan – kekurangan yang dilakukan oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan penerapan Metode *Role Playing* berbasis 3Dimensi untuk meningkatkan kreativitas siswa . kekurangan-kekurangan yang dimaksud yaitu :

- a. Pada kegiatan pemanasan atau (warming up), siswa Mendengarkan penjelasan guru dengan Tenang tentang kompetensi yang akan di Capai. Mendengarkan penjelasan guru dengan Tenang tentang materi pembelaaran,berani bertanya mengenai materi pembelaran. berani menyampaikan pendapat mengenai materi yang

akan di pelajari.(B) pada tahap ini siswa memberi respon berupa jawaban yang baik dan tepat sesuai dengan apa yang yang diminta oleh guru.

- b. Pada tahap Memilih partisipan, Kelompok pemeran membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru,siswa Membentuk kelompok dengan tenang tidak mengganggu kelompok lain, Mendengarkan penjelasan dari guru tentang cara bermain peran.(B), pada tahap ini siswa paham dengan tata cara bermain peran.
- c. Pada tahap menyiapkan pengamat (observer), Kelompok pengamat membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru, Kelompok pengamat mampu menilai,mengamati,dan menyimpulkan hasil dari kelompok lain., siswa Mencatat hal-hal penting terkait materi yang dijelaskan. (C),karena siswa sudah mampu mencatat hal- hal materi yang penting yang akan kembangkan.
- d. Pada tahap menata panggung, siswa Mempesiapkan alat dan bahan untuk penataan panggung.(C) siswa masih kurang tepat waktu dalam menyiapkan bahan yang akan ditampilkan.
- e. Pada tahap menata panggung, Siswa Memainkan peran sesuai scenario,siswa Bermain peran sesuai waktu yang diberikan., siswa harus mampu Mengucapkan scenario dengan intonasi yang jelas dan mudah di mengerti selain itu ,siswa Memainkan media atau alat yang sudah di persiapan dengan baik. (C) karena siswa sudah mampu menguasai perannya masing-masing sehingga waktu yang diberikan tepat waktu.
- f. Pada tahap diskusi dan evaluasi, Siswa mampu berani menyampaikan hasil diskusi ke depan kelas ,siswa Menyampaikan hasil diskusi dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, siswa menyampaikan hasil diskusi dengan suara yang lantang menerima masukan dari kelompok lain. (C) karena sudah banyak siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran.
- g. Pada tahap pengembangan kreativitas siswa, Siswa mampu mengembangkan materi yang diberikan,Setiap kelompok mampu mengembangkan kreativitasnya dalam memainkan peran yang diberikan ,Siswa mampu mengembangkan media berbasis 3D terkait judul atau tema yang di berikan.(B)

karena siswa sudah mampu mengembangkan materi yang diberikan.

Ada 4 langkah penilaian dalam Kemampuan berpikir kreatif, yaitu :

- (a) *preparation*, yaitu memberikan masalah yang menarik bagi siswa dan merangsang rasa ingin tahu siswa, pada tahap ini siswa mampu memecahkan suatu masalah terkait dengan materi yang diberikan dan kurang mampu mengembangkannya menjadi ide yang menarik
- (b) *incubation*, yaitu memberi waktu kepada siswa untuk memikirkan masalah tersebut dan membantu siswa untuk membuat koneksi yang tidak biasa dalam pemikiran mereka, pada tahap ini siswa sudah mampu berfikir kreatif terkait dengan tema yang diberikan dan masih kurang menguasai perankan tokoh sesuai dengan yang sudah dipilih.
- (c) *insight*, yaitu saat semua potongan teka-teki terlihat hubungannya dan cocok, pada tahap ini Siswa mampu menghubungkan tema yang diberikan dengan peran yang akan di perankan dengan menggunakan media.
- (e) *elaboration*, yaitu siswa mengelaborasi idenya, pada tahap ini Siswa sudah mampu mengembangkan materi menjadi naskah drama dan kurang dalam mengembangkan media yang akan di tampilkan.

Karena pada tahap ini siswa sudah mampu mengembangkan kemampuan berfikir kreatif dalam mengembangkan materi dan media yang diberikan oleh guru, adapun penerapan metode *role playing* berdasarkan hasil observasi yang telah dipaparkan, persentase keberhasilan pelaksanaan aspek siswa pada siklus II adalah 94,4% dengan kualifikasi baik (B).

C.) Refleksi Siklus II

Tahap refleksi ini dilakukan untuk mengkaji, memperbaiki dan meningkatkan terkait hasil kreativitas dalam pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* berbasis 3Dimensi pada materi keputusan bersama tentang sikap mematuhi keputusan bersama. Refleksi juga dilakukan dengan

membandingkan data dan melihat data observasi serta hasil tes evaluasi agar mengalami peningkatan pada siklus . Adapun beberapa refleksi yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Pada kegiatan pemanasan, guru mampu menjelaskan materi dengan penggunaan Bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
- b. Pada kegiatan pemilihan partisipan, guru dapat memfokuskan siswa untuk menyimak tata cara bermain sehingga banyak siswa paham dalam mengembangkan tema atau materi yang diberikan.
- c. Pada kegiatan menyiapkan pengamatan, guru lebih mengarahkan siswa untuk paham apa yang akan nilai pada saat kelompok lain tampil.
- d. Pada kegiatan menata panggung , guru sudah cukup dalam mengarahkan kepada siswa untuk menyiapkan medianya dengan tepat waktu.
- e. Pada kegiatan memainkan peran , guru sudah lebih dalam membimbing siswa dalam pelaksanaan bermain peran karena masih banyak siswa yang tidak menguasai perannya masing-masing.
- f. Pada tahap evaluasi, guru sudah mampu dalam mengarahkan siswa untuk menarik sebuah kesimpulan.
- g. Pada tahap pengembangan kreativitas, guru sudah lebih membimbing siswa untuk mengembangkan materi dan media yang ingin tampilkan.

Adapun pada aktivitas kemampuan berfikir kreatif siswa sudah mampu dalam menguasai dan mengembangkan ide-ide pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, tes evaluasi akhir siklus II yang telah dilaksanakan dan hasil refleksi kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah tercapai sesuai indikator keberhasilan karena masih mencapai kategori cukup (B), maka peneliti berinisiatif untuk melanjutkan ke siklus II.

Berdasarkan hasil tes evaluasi yang dijawab oleh siswa dapat dilihat dari 22 siswa hanya 20 siswa yang telah tuntas dan 2 siswa yang belum tuntas. Berdasarkan persentase nilai ketuntasan yaitu 94,4% maka mencapai kategori baik (B). Hal ini dapat dilihat pada lampiran C.11 daftar hasil tes evaluasi akhir siklus II. Hasil refleksi aktivitas guru dan siswa bahwa

proses pelaksanaan tindakan pada siklus II telah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I.

Berdasarkan hasil keseluruhan kegiatan yang telah dilakukan pada siklus II sehingga dapat disimpulkan bahwa peneliti telah melaksanakan tugasnya dengan baik dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran walaupun masih ada yang perlu ditingkatkan dan dioptimalkan dalam proses pelaksanaannya, observer telah melakukan observasi atau pengamatan semua kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran dan penerapan Metode *Role Playing* berbasis 3Dimensi, yang membuat siswa mampu untuk lebih kreatif, inovatif, komunikatif, mandiri, berpikir kritis, dan membentuk karakter rasa ingin tahu, serta mampu menggunakan pengetahuan konseptual untuk membuat suatu produk sehingga dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-harinya.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat keberhasilan dalam proses merupakan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbasis 3Dimensi untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SD IT AL-AKHYAR Kota Makassar yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus yang pelaksanaannya disetiap siklusnya mengacu pada prosedur penelitian dengan tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Proses pelaksanaan siklus I dan siklus II yang diadakan masing-masing terdiri dari 1 kali pertemuan ini, pada siklus I yang hasilnya belum terlaksana dengan baik, karena masih terdapat beberapa kekurangan, baik dari aktivitas guru maupun aktivitas siswa itu sendiri, sehingga

proses pembelajaran belum berjalan dengan baik. Adapun kekurangannya yang mesti diperbaiki oleh peneliti yaitu, harus lebih intensif dalam membimbing siswa untuk meningkatkan berfikir dalam meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran dan peneliti juga bisa lebih baik dalam memberikan pesan motivasi kepada siswa serta pemberian penguatan yang harus ditingkatkan

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran aspek guru yang dilakukan pada

siklus I terdapat 7 aspek yang diamati oleh observer sehingga menjadi penilaian dalam mengukur kemampuan guru dalam menerapkan langkah-langkah penerapan metode *Role Playing*.

Sejalan dengan hasil observasi proses pembelajaran aspek guru, adapun hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa juga mengalami cukup meningkat dengan penilaian yang dilakukan pada siklus I dalam proses pembelajaran yang berlangsung menunjukkan kategori cukup (C), meskipun dalam siklus I ini belum memenuhi standar yang telah ditetapkan namun, peneliti berusaha meningkatkan taraf keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti melanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan dari kekurangan yang ada pada siklus I, maka hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa terlihat mengalami peningkatan dengan kategori baik (B).

Berdasarkan hasil tes evaluasi akhir pada siklus I terdapat 6 siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dan memenuhi KKn. maka telah menunjukkan bahwa hasil belajar dengan rata-rata nilai 62,72. Namun hasil tersebut belum dapat memenuhi kriteria atau standar yang sebelumnya telah ditetapkan oleh peneliti yaitu ≥ 70 . Melihat dari data tersebut, peneliti berusaha melakukan perbaikan dan melanjutkan proses penelitian ke siklus II dengan memperbaiki beberapa kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Setelah

menerapkan kembali langkah-langkah metode *Role Playing* pada siklus II. Adapun peningkatan setelah melihat dari hasil evaluasi akhir siklus II terdapat 19 siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sehingga memenuhi KKn menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan rata-rata nilai mencapai 85,4 dan dapat dikatakan bahwa telah memenuhi KKn yaitu ≥ 70 . Perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan ini, menjadi suatu pemicu dalam meningkatkan nilai rata-rata siswa di kelas Siswa telah mencapai indikator yang sebelumnya sudah ditetapkan yaitu belajar siswa dapat dikatakan meningkat apabila $\geq 70\%$ siswa yang ada dikelas tersebut telah memenuhi KKn, oleh karena itu peneliti dianggap berhasil dalam melaksanakan penelitian dan proses penelitian yang

dilaksanakan dihentikan

Berdasarkan hasil siklus I dan siklus II yang diperoleh, hal ini sesuai dengan hipotesis yang diuraikan oleh peneliti telah terbukti bahwa dari keseluruhan proses yang dilaksanakan dimulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode *Role Playing* berbasis 3Dimensi ini dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif belajar siswa pada materi keputusan bersama Pembelajaran PKn di kelas V SD.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Proses Taraf Keberhasilan Aktivitas Guru dan Siswa terkait metode *role playing*

Tabel 4.2 Rekapitulasi Proses Taraf Keberhasilan Kemampuan berfikir kreatif siswa

Pelaksanaan Pembelajaran	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Siswa	60%	89,8%

5.KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pelaksanaan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan Metode *Role Playing* berbasis 3Dimensi dapat meningkatkan dalam pembelajaran terkait dengan materi keputusan bersama di kelas V di SD IT AL-

Pelaksanaan Pembelajaran	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Guru	72,2%	94,4%
Aktivitas Siswa	72,2%	94,4%

AKHYAR KOTA MAKASSAR.

2. Kemampuan berfikir kreatif sesudah diterapkan metode *Role Playing* meningkatkan dalam pembelajaran pada materi keputusan bersama di kelas V di SD IT AL-AKHYAR KOTA MAKASSAR meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aris Shoimin, (2016). *Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

Aqib, Zainal. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual(Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Djamarah S.B dan Zain, A.(2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta

Karo-karo, Ulih Bukit.(1975). *Suatu Pengantar ke dalam Metodologi Pengajaran*. Salatiga: CV Saudara

Martinis Yamin.(2007). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Miftahul Huda. (2013). *Model- model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Putaka Pelajar

Moh Uzer Usman dan Lilis Setyaati.(1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Ngalimun.(2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.

Ruminiati. (2007). *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Depdiknas.

Thoifuri.(2007). *Menjadi Guru Insiator*.Semarang: Rasail.

Undang-Undang republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentan sistem pendidikan nasional

Uno Hamzah B. (2008). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Winataputra, Udin S. (2016). "Posisi Akademik Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan

Muatan/Mata Pelajaran Pendidikan
Pancasila dan Kewarganegaraan