

PENERAPAN METODE *ROLE PALYING* BERBASIS *BILLINGUAL* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAN HASIL BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS

Senri Desi Hano^a, Omiano Sabu^b, Moses Kollo^c

Universitas Persatuan Guru 1945 NTT, desihano123@gmail.com

Universitas Persatuan Guru 1945 NTT, sabu.omiano90@gmail.com

Universitas Persatuan Guru 1945 NTT, kollomoses22@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 1 Mei 2025

Direvisi: 5 Mei 2025

Disetujui: 10 Mei 2025

Keywords:

Petode Role Playing Berbasis Bilingual, Pembelajaran IPS, Hasil Berpikir Kreatif Siswa.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penggunaan metode Role Playing berbasis Bilingual pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 5 Kupang, dan (2) mengetahui apakah metode Role Playing berbasis Bilingual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 5 Kupang. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kupang pada semester II tahun ajaran 2024/2025. Data penelitian diperoleh melalui pengamatan kegiatan pembelajaran, wawancara dengan siswa, guru, dan kepala sekolah, serta dokumen arsip dan foto kegiatan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan *planning*, *acting*, *observing*, dan *reflecting*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode Role Playing berbasis Bilingual terdiri dari persiapan, pemilihan peran, penjelasan skenario, pelaksanaan bermain peran, diskusi dan analisis, serta evaluasi dan kesimpulan. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) IPS kelas VIII SMP Negeri 5 Kupang adalah 74% dengan presentase ketuntasan klasikal minimal 74%. Setelah pemberian perlakuan selama dua siklus, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Rata-rata hasil *post-test* siswa pada siklus I adalah 73, dan meningkat menjadi 85 pada siklus II. Presentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 68% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Playing Berbasis Bilingual dapat meningkatkan kemampuan dan hasil berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 5 Kupang.

Abstract

This research aims to (1) describe the implementation of the Bilingual-based Role Playing method in Social Studies for VIII grade students at SMPN 5 Kupang, and (2) determine if the Bilingual-based Role Playing method can improve learning outcomes for VIII grade students at SMPN 5 Kupang. The subjects of this study were VIII grade students at SMP Negeri 5 Kupang in the second semester of the 2024/2025 academic year. Research data was collected through observations of learning activities, interviews with students, teachers, and the principal, as well as archival documents and activity photos. The study was conducted in two cycles following the stages of *planning*, *acting*, *observing*, and *reflecting*. The results indicate that the learning steps using the Bilingual-based Role Playing method consist of preparation, role selection, scenario explanation, role-playing execution, discussion and analysis, and evaluation and conclusion. The minimum learning achievement criteria (KKTP) for Social Studies in VIII grade at SMP Negeri 5 Kupang is 74% with a minimum classical completeness percentage of 74%. After two cycles of treatment, there was a significant improvement in student learning outcomes. The average student *post-test* scores in cycle I were 73, increasing to 85 in cycle II. The classical completeness percentage also rose from 68% in cycle I to 93% in cycle II. Therefore, it can be concluded that applying the Bilingual-based

Role Playing method can enhance students' creative thinking abilities and learning outcomes in Social Studies for VIII grade at SMP Negeri 5 Kupang.

Alamat korespondensi:
Jl. Perintis Kemerdekaan III, No 40, Kota Baru, Kupang
E-mail: Jss45@gmail.com

p-ISSN: 2623-1646
e-ISSN: 2986-4038

PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang serba cepat ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa serta kebutuhan akan sumber daya manusia (SDM) berkualitas tinggi yang sangat berkaitan erat dengan pendidikan. Pendidikan merupakan fondasi penting bagi setiap individu untuk mengembangkan kualitas dan taraf hidupnya, serta menghasilkan SDM yang mampu bersaing di kancah global. Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, memungkinkan siswa mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan untuk menjadi warga negara yang cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pendidikan harus diarahkan secara optimal demi melahirkan generasi muda yang unggul dan kompetitif.

Sebagai salah satu mata pelajaran esensial di Sekolah Menengah Pertama (SMP), IPS memiliki peran vital dalam membentuk individu yang berkualitas, mampu berpikir kritis, kreatif, logis, berinisiatif, dan analitis dalam menanggapi isu-isu sosial. Menurut Depdiknas (2006: 575), IPS adalah kajian peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, sementara Ischak (1997: 130) mendefinisikannya sebagai bidang studi yang menelaah dan menganalisis gejala serta masalah sosial dari berbagai aspek kehidupan. Pembelajaran IPS idealnya mampu mengembangkan pengetahuan dan pemahaman siswa untuk menganalisis dan memecahkan isu-isu sosial. Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan iklim pembelajaran yang kondusif, aktif, kreatif, dan menyenangkan. Guru pun dituntut untuk menguasai berbagai strategi, metode, media, dan alat pembelajaran yang variatif dan menarik. Penggunaan strategi yang tepat akan menjadikan siswa lebih aktif, tertarik, berani menyampaikan pendapat, dan semangat belajar tinggi, sehingga materi pelajaran lebih mudah dikuasai.

Namun, observasi di lapangan, khususnya di SMP Negeri 5 Kupang, menunjukkan adanya beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS. Peneliti mengamati kecenderungan minimnya keterlibatan peserta didik, penyajian materi yang monoton dan ekspositoris, serta kurangnya antusiasme siswa akibat model pembelajaran yang kurang aktif. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif, cepat jenuh, kurang berani menyampaikan pendapat, dan memiliki semangat belajar yang rendah. Untuk mengatasi permasalahan ini, inovasi dalam pembelajaran IPS sangatlah diperlukan, yaitu dengan merancang pembelajaran serta memilih pendekatan, strategi, metode, dan media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk merangsang partisipasi aktif siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang potensial untuk mengatasi masalah ini adalah metode Role Playing berbasis Bilingual. Roestiyah (2001: 104) menjelaskan bahwa metode bermain peran melibatkan dramatisasi tingkah laku atau ekspresi seseorang dalam hubungan sosial, di mana siswa dapat memerankan berbagai masalah sosial atau psikologis. Lebih lanjut, Nana (2011: 104) menyatakan bahwa bermain peran adalah metode yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah sosial. Metode ini tidak hanya menuntut penguasaan materi, tetapi juga membentuk watak dan sikap siswa dalam memahami lingkungan sosialnya. Metode berbasis Bilingual, di sisi lain, menggunakan dua bahasa, khususnya Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, sebagai medium pengantar dalam proses pembelajaran. Genesee (2012)

menyoroti manfaat pembelajaran bilingual dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial siswa, serta kemampuan berpikir mereka. Dengan memadukan kedua pendekatan ini, metode Role Playing berbasis Bilingual diharapkan dapat menarik perhatian siswa SMP dalam pembelajaran IPS, melibatkan aspek kognitif (pemecahan masalah) dan afektif (sikap), serta mengembangkan empati berdasarkan peran yang dimainkan.

Berdasarkan permasalahan dan potensi metode yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Role Playing Berbasis Bilingual Untuk Meningkatkan Kemampuan Dan Hasil Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Kupang”. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penggunaan metode Role Playing berbasis Bilingual pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 5 Kupang, dan (2) mengetahui apakah penggunaan metode Role Playing berbasis Bilingual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 5 Kupang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam menambah referensi pembelajaran interaktif, bagi peneliti dalam mengaplikasikan ilmu, bagi sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran, serta bagi siswa dalam meningkatkan antusiasme dan hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kupang, beralamat di Jl. Frans Seda, Kelurahan Kelapa Lima, Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang. Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Action Research* sebagai desain penelitian, studi ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar IPS di kelas VIII. PTK dipilih karena merupakan penelitian reflektif dan kolektif yang berfokus pada penyelesaian masalah yang muncul dalam kegiatan pembelajaran. Prosedur penelitian ini mengikuti model Kemmis dan McTaggart, yang terbagi dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru merumuskan detail tindakan, termasuk penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan metode *Role Playing* berbasis *Bilingual*. Tahap tindakan melibatkan implementasi langsung RPP di kelas VIII. Selanjutnya, tahap pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencatat data terkait aktivitas siswa menggunakan lembar observasi. Terakhir, pada tahap refleksi, peneliti dan guru menganalisis data yang terkumpul untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Kupang pada semester II (Genap) tahun ajaran 2024/2025, serta didukung oleh informasi dari guru mata pelajaran IPS dan Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Kupang. Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan beberapa tolak ukur, yaitu kemampuan guru dalam menyusun dan menerapkan RPP sesuai metode *Role Playing* berbasis *Bilingual*, peningkatan hasil belajar siswa hingga melebihi batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 74%, dan peningkatan prestasi belajar siswa pada setiap siklus hingga mencapai 74% ketuntasan klasikal. Sumber data utama penelitian ini meliputi informan (siswa, guru, kepala sekolah) melalui wawancara, kegiatan pembelajaran melalui lembar observasi, serta dokumen seperti silabus dan rancangan pelaksanaan pembelajaran. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif, yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa dan perubahan yang terjadi pada setiap siklus. Analisis ini melibatkan analisis data hasil pengamatan/observasi dan analisis data hasil tes siswa. Analisis hasil tes dilakukan dengan menilai pekerjaan siswa per butir soal dengan pedoman skor dan menghitung nilai menggunakan rumus $\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor Maksimal}}{\sum \text{Skor perolehan}} \times 100$, kemudian membandingkan rata-rata nilai kelas pada tes akhir setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebagai langkah awal, observasi atau pra-penelitian dilakukan pada Kamis, 6 Maret 2025, di kelas VIII D SMP Negeri 5 Kupang.

Observasi Awal

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPS, guru selalu menggunakan metode ceramah dan diskusi. Pendekatan ini membuat sebagian besar siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

Wawancara

Wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 5 Kupang mengungkapkan bahwa guru belum pernah menguji kemampuan berpikir kreatif siswa. Wawancara dengan siswa di kelas yang sama juga mengonfirmasi bahwa siswa kebanyakan kurang kreatif dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran IPS.

Kondisi Awal Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Pengamatan langsung untuk mengetahui kondisi awal dan permasalahan dalam proses pembelajaran IPS di kelas VIII D menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan guru, kurang aktif mengemukakan pendapat, serta belum berani bertanya atau menjawab pertanyaan. Siswa tampak kurang aktif memperhatikan penjelasan guru. Aktivitas pembelajaran didominasi oleh guru, menyebabkan siswa terlihat pasif dalam pembelajaran. Kurangnya kreativitas siswa ini pada akhirnya memengaruhi hasil belajar mereka.

Tabel 1 Daftar nilai post tes kreativitas siswa kelas VIII D sebelum tindakan

NO.	NAMA SISWA	TES AWAL	KETERANGAN	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Alinzkie P Coni	65		✓
2	Andra Pello	60		✓
3	Andrew H. Neolaka	50		✓
4	Anisa Ramadhani	70		✓
5	Arthur E. Haba	70		✓
6	Airyn R. Luku	75	✓	
7	Benediktus A Uskono	70		✓
8	Avelin V. Lembang	76	✓	
9	Cindy C. L Pah	75	✓	
10	Erviana Naklui	70		✓
11	Febriani Djara	80	✓	
12	Fransiska C. Kato	75	✓	
13	Giovani V. B Kabut	75	✓	
14	Jessica M Selan	70		✓
15	Kristian G Naihati	77	✓	✓
16	Lidya Tais Soko	75	✓	
17	Lorojozua G. Djaranjoera	65		✓
18	Mariam Putu Jen	73		✓
19	Marianus Korbafo	80	✓	
20	Michael Frans Mure	77	✓	
21	Moni A Dima	85	✓	
22	Muhammad I Made Amin	70		✓
23	Nadine J Djo Naga	78	✓	
24	Nafsiah N Fadilah	75	✓	
25	Paskalita A Uru	78	✓	
26	Piero L Wiliam	80	✓	
27	Reynaldi A T Ludji	70		✓
28	Rivalino M N Serah	72		✓
29	Sergio F Haiain	70		✓
30	Verland W K Siar	68		✓

31	Yando M Ninef	75	✓	
32	Sesilia F. Manlea	75	✓	
JUMLAH		2.324	17	15
RATA-RATA		72,62		
PERSENTASE KETUNTASAN KELAS			53%	46%

Sumber Data. Daftar Nilai IPS Pra Siklus Kelas VIII D SMPN 5 Kupang

Berdasarkan data awal yang menunjukkan bahwa hanya 17 dari 32 siswa (53%) yang tuntas, dan 15 siswa (46%) tidak tuntas, dengan KKTP 74%, dapat disimpulkan bahwa kelas VIII D SMP Negeri 5 Kupang belum mencapai kriteria ketuntasan. Oleh karena itu, penerapan metode *Role Playing* dilakukan melalui siklus penelitian tindakan kelas. Siklus I dilaksanakan pada 20 Maret 2025, yang meliputi empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Perencanaan: Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyiapkan berbagai instrumen dan strategi. Ini termasuk penyusunan RPP dan silabus yang diintegrasikan ke dalam modul ajar, pengembangan 10 soal *post-test* untuk penilaian kognitif, serta pembuatan lembar observasi dan panduan wawancara untuk mengukur kreativitas siswa. Kelas VIII D ditetapkan sebagai objek penelitian. Observasi dan wawancara awal terkait kegiatan pembelajaran juga dilakukan sebelum tindakan dimulai. Materi pembelajaran yang dipilih adalah "mendeskripsikan kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan" sesuai dengan kompetensi dasar modul ajar. Pelaksanaan penelitian dijadwalkan pada hari Kamis, pukul 10.30-11.30 WITA, menggunakan metode *Role Playing*.

Pelaksanaan Tindakan: Pelaksanaan siklus I dilakukan satu kali pada 20 Maret 2025, dengan tiga tahapan kegiatan: pendahuluan, inti, dan penutup.

Pendahuluan: Pembelajaran dimulai dengan salam, dilanjutkan dengan guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, dan mengecek kehadiran siswa. Guru kemudian mengondisikan siswa untuk melaksanakan pembelajaran Sosial dan Emosional. Setelah itu, dilakukan kesepakatan bersama di kelas, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta memperkenalkan metode *Role Playing*. Siswa kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok belajar, dengan mengacu pada tiga gaya belajar sesuai pemetaan.

Kegiatan Inti: Tahap ini dimulai dengan guru memberikan stimulus berupa bacaan, gambar, dan naskah drama contoh kasus yang relevan dengan topik. Guru menunjukkan gambar yang menggambarkan penyelesaian masalah, kemudian siswa melakukan investigasi dan diskusi kelompok mengenai kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan. Selanjutnya, dilakukan identifikasi masalah (*problem statement*); masing-masing kelompok diberi topik berbeda, seperti perjuangan ekonomi di awal kemerdekaan, pembangunan ekonomi di masa Orde Baru, dan perjuangan ekonomi di masa Reformasi. Untuk pengumpulan data (*data collection*), siswa melakukan diskusi didampingi guru, dan mendeskripsikan hasil temuan pengamatan mereka kepada anggota kelompok lain. Tahap verifikasi dilakukan dengan setiap kelompok memperagakan drama sesuai naskah yang disusun, diikuti dengan umpan balik berupa pertanyaan dari kelompok lain dan guru. Terakhir, pada tahap generalisasi, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan topik yang telah dipelajari.

Kegiatan Penutup: Guru melakukan *post-test* tertulis. Setelah itu, siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menuliskan di *sticky note* dan menempelkannya di karton yang telah disediakan. Guru menyampaikan informasi materi yang akan diberikan pada pertemuan berikutnya. Pembelajaran ditutup dengan seorang siswa memimpin doa penutup.

Tahap Observasi: Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I, skor yang diperoleh adalah 51. Nilai ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik

sesuai dengan tahapan metode *Role Playing*. Namun, salah satu aspek yang belum terlaksana secara keseluruhan oleh guru adalah pemberian refleksi mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Tabel 2 Hasil Post Tes Siklus I

NO	NAMA SISWA	DAFTAR POST TES SISWA	NILAI Siklus I	KETERANGAN
		Kondisi Awal		
1	ALINZKIE P CONI	65	70	Cukup Baik
2	ANDRA PELLO	60	70	Cukup Baik
3	ANDREW H NEOLAKA	50	68	Kurang
4	ANISA RAMADHANI	70	75	Cukup Baik
5	ARTHUR E HABA	70	72	Cukup Baik
6	AVELIN V LEMBANG	75	80	Baik
7	AYRIN R LUKU	70	70	Cukup Baik
8	BENEDIKTUS A USKONO	76	80	Baik
9	CINDY C L PAH	75	77	Cukup Baik
10	ERVIANA NAKLUI	70	73	Cukup Baik
11	FEBRIANI DJARA	80	85	Baik
12	FRANSISKA C KATO	75	79	Cukup Baik
13	GIOVANO V B KABUT	75	77	Cukup Baik
14	JESSICA M SELAN	70	75	Cukup Baik
15	KRISTIAN G NAIHATI	77	85	Baik
16	LIDYA TAIS SOKO	75	80	Baik
17	LOROJOZUA G DJARANJOERA	65	70	Cukup Baik
18	MARIAM PUTU JEN	73	78	Cukup Baik
19	MARIANUS KORBAFO	80	80	Baik
20	SERGIO F HAIAIN	70	75	Cukup Baik
21	MICHAEL FRANS MURE	77	80	Baik
22	MONI ANASTASYA DIMA	85	90	Sangat Baik
23	MUHAMMAD I MADE AMIN	70	72	Cukup Baik
24	NADINE J DJO NAGA	78	85	Baik
25	NAFSIAH N FADILAH	75	80	Baik
26	PASKALITA A URU	78	80	Baik
27	PIERO LOUIS WILIAM	80	82	Baik
28	REYNALDI A T LUDJI	70	70	Cukup Baik
29	RIVALINO M N SERAH	72	75	Cukup Baik
30	SESILIA F MANLEA	75	75	Cukup Baik
31	VERLAND W K SIAR	68	70	Cukup Baik
32	YANDO M NINEF	75	80	Baik
JUMLAH		2.324	2.458	
RATA-RATA		72,62	76,81	Cukup Baik
PERSENTASE		53%	68%	

Sumber Data. Data Hasil Post Tes Siklus I

Keterangan:

RENTAN NILAI	KATEGORI	JUMLAH
90-100	Sangat Baik	1
80-89	Baik	12
70-79	Cukup Baik	18
60-69	Kurang Baik	1
0-59	Sangat Kurang	-
JUMLAH		32

Berdasarkan data yang ada, meskipun jumlah siswa yang tuntas mencapai 22 orang dengan persentase klasikal 68%, hasil ini menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan klasikal (75%) belum terpenuhi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas VIII D SMP Negeri 5 Kupang telah sedikit meningkat dibandingkan dengan kondisi awal (pra-siklus), namun belum mencapai kriteria yang diharapkan. Kondisi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian tindakan kelas ke Siklus II.

Analisis data dan kegiatan pembelajaran selama pelaksanaan Siklus I menunjukkan bahwa persiapan guru sudah cukup baik, meliputi daftar hadir siswa, modul ajar, naskah drama, *post-test*, lembar observasi, dan format penilaian yang telah disiapkan. Namun, beberapa hal masih belum maksimal. Ini termasuk kurangnya kekompakan dari masing-masing kelompok siswa, siswa masih kesulitan dalam memahami naskah drama yang diberikan guru, serta kurangnya penghayatan peran dari tokoh yang diperankan siswa. Kendala ini seringkali terganggu oleh siswa lain yang membuat kegaduhan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Hal ini mengharuskan guru untuk lebih mengalihkan perhatian, memberikan motivasi, dan memberikan petunjuk kepada siswa agar dapat berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Deskripsi Data Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Pelaksanaan tindakan kelas pada Siklus II akan memaparkan hasil yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Perencanaan: Pada tahap perencanaan tindakan kelas Siklus II, langkah-langkah yang dilakukan antara lain: 1). Penyusunan RPP dan silabus yang dituangkan dalam modul ajar. Penilaian kognitif berupa *post-test* disiapkan sebanyak 5 soal, serta lembar observasi dan wawancara untuk mengetahui kreativitas siswa. Semua aktivitas perencanaan ini merupakan bagian dari penelitian tindakan kelas Siklus II. 2). Penentuan kelas VIII D sebagai objek penelitian. Melakukan observasi dan wawancara mengenai kegiatan pembelajaran sebelum melaksanakan tindakan. 3). Penentuan materi pembelajaran berdasarkan modul ajar, dengan kompetensi dasar mendeskripsikan kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan. 4). Penentuan alokasi penelitian pada hari Kamis, pukul 10.30-11.30 WITA. Menggunakan metode *Role Playing* sebagai intervensi.

Pelaksanaan Tindakan: Pelaksanaan Siklus II berlangsung satu kali pada 10 April 2025, dengan melalui tahap kegiatan awal atau pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pendahuluan: Pembukaan pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam. Guru menunjuk salah satu murid untuk berdoa, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa. Setelah berdoa, guru mengondisikan murid untuk melaksanakan pembelajaran Sosial dan Emosional yang telah disiapkan. Setelah itu, dilakukan kesepakatan bersama di dalam kelas, lalu guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta metode belajar *Role Playing* yang akan dilakukan. Pembelajaran dilanjutkan dengan membagi peserta didik ke beberapa kelompok belajar dengan mengacu pada tiga gaya belajar sesuai pemetaan.

Kegiatan Inti:

Memberi stimulus: Guru menyiapkan materi dalam bentuk bacaan, gambar, dan naskah drama berupa contoh kasus untuk diselesaikan peserta didik. Guru menunjukkan gambar pembelajaran tentang menyelesaikan masalah, setelah itu peserta didik melakukan investigasi dan diskusi bersama kelompoknya mengenai kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan.

Identifikasi masalah (*problem statement*): Masing-masing kelompok diberi topik berbeda. Kelompok 1 mengidentifikasi perjuangan ekonomi di awal kemerdekaan, kelompok 2 mengidentifikasi pembangunan ekonomi di masa Orde Baru, dan kelompok 3 mengidentifikasi perjuangan ekonomi di masa Reformasi.

Pengumpulan data (*data collection*): Siswa melakukan diskusi dan guru mendampingi. Siswa mendeskripsikan hasil temuan dari hasil pengamatannya kepada teman-teman kelompok yang lain.

Verifikasi: Setiap kelompok memperagakan sesuai dengan naskah drama yang disusun. Setelah itu, kelompok lain dan guru memberi umpan balik berupa pertanyaan.

Generalisasi: Setelah itu, guru dan siswa sama-sama memberi kesimpulan sederhana mengenai topik yang sudah dipelajari.

Kegiatan Penutup: Guru melakukan *post-test* tertulis. Setelah itu, siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan yang ditulis di *sticky note* dan menempelkannya di karton yang sudah disediakan oleh guru. Guru menyampaikan informasi materi yang akan diberikan pada pertemuan berikutnya. Untuk menutup pelajaran, seorang siswa memimpin doa penutup.

Tabel 3 Hasil Post Tes Siswa Kelas VIII D Siklus II

NO	NAMA SISWA	KETERANGAN				
		Siklus I	Siklus II	Naik	Turun	Tetap
1	Alinzkie P Coni	70	75	✓		
2	Andra Pello	70	70			✓
3	Andrew H Neolaka	68	70	✓		
4	Anisa Ramadhani	75	80	✓		
5	Arthur E Haba	72	75	✓		
6	Avelin V Lembang	80	85	✓		
7	Ayrin R Luku	70	75			✓
8	Benediktus A Uskono	80	80			✓
9	Cindy C L Pah	77	80	✓		
10	Erviana Naklui	73	75	✓		
11	Febriani Djara	85	85			✓
12	Fransiska C Kato	79	80	✓		
13	Giovano V B Kabut	77	80	✓		
14	Jessica M Selan	75	80	✓		
15	Kristian G Naihati	85	85			✓
16	Lidya Tais Soko	80	85	✓		
17	Lorojozua G Djaranjoera	70	75	✓		
18	Mariam Putu Jen	78	80	✓		
19	Marianus Korbafo	80	80			✓
20	Sergio F Haiain	75	78	✓		
21	Michael Frans Mure	80	80			✓
22	Moni Anastasya Dima	90	90			✓
23	Muhammad I Made Amin	72	75	✓		
24	Nadine J Djo Naga	85	88	✓		
25	Nafsiah N Fadilah	80	85	✓		
26	Paskalita A Uru	80	85	✓		
27	Piero Louis Wiliam	82	85	✓		
28	Reynaldi A T Ludji	70	75	✓		
29	Rivalino M N Serah	75	77	✓		
30	Sesilia F Manlea	75	80	✓		
31	Verland W K Siar	70	75	✓		
32	Yando M Ninef	80	80			✓
JUMLAH		2.458	2.548	23	-	9
RATA-RATA		76,81	79,6			
PERSENTASE		68%	93%	87%		13%
TERTINGGI		90	90			
TERENDAH		68	70			

Sumber data. Data Hasil Post Tes Siswa Kelas VIII D Siklus II

Berdasarkan data *post-test* siklus II, persentase ketuntasan telah mencapai 93%. Angka ini menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan melampaui persentase kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 75%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII D SMP Negeri 5 Kupang.

Refleksi atas tindakan siklus II, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan observasi, menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran siswa dengan tahap-tahap metode *Role Playing* secara komprehensif. Peningkatan keaktifan belajar siswa dapat mencapai batas minimum 80%, yang dikategorikan "Baik", mengindikasikan keberhasilan penelitian. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi ini, penelitian tindakan kelas dianggap berhasil dan hanya dilaksanakan sampai pada siklus II, karena kemampuan dan hasil berpikir kreatif siswa telah meningkat secara signifikan.

Efektivitas Kemampuan dan Hasil Berpikir Kreatif Siswa

Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II memberikan keterangan bahwa kemampuan dan hasil berpikir kreatif siswa menunjukkan peningkatan yang progresif dari kegiatan pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Peningkatan yang nyata pada kemampuan dan hasil belajar siswa terlihat dari data hasil pengamatan selama proses pembelajaran, yaitu dari 68% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II. Data ini mengonfirmasi efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan kemampuan dan hasil berpikir kreatif siswa selama proses pembelajaran di kelas.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* berbasis *Bilingual* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa kelas VIII D SMP Negeri 5 Kupang dalam mata pelajaran IPS, khususnya pada materi Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan. Temuan ini didukung kuat oleh data observasi, tes, dan wawancara yang terkumpul selama pelaksanaan dua siklus penelitian tindakan kelas.

Penerapan metode *Role Playing* berbasis *Bilingual* terbukti efektif dalam membuat siswa lebih aktif dan tidak terkesan monoton dalam pembelajaran. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif serta meningkatkan semangat dan keaktifan mereka. Hal ini selaras dengan prinsip pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar. Ketika siswa didorong untuk berpartisipasi aktif, seperti melalui bermain peran, mereka menjadi lebih termotivasi dan materi pelajaran dapat diterima dengan lebih baik. Adanya stimulus masalah, topik, dan konsep dalam skenario drama membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual, yang pada akhirnya memunculkan partisipasi aktif mereka di kelas. Selain itu, interaksi yang terjalin antar siswa selama pementasan dan diskusi juga menunjukkan adanya peningkatan interaksi sosial yang positif, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif. Peningkatan aktivitas belajar siswa ini terlihat jelas dari data hasil pengamatan selama proses pembelajaran, di mana persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 68% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII D juga terbukti nyata. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan klasikal dari 53% pada kondisi awal, menjadi 68% pada siklus I, dan melonjak drastis hingga 93% pada siklus II. Persentase ketuntasan 93% ini telah melampaui kriteria ketuntasan klasikal minimal yang ditentukan sebesar 75% serta Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 74%. Peningkatan signifikan ini mengindikasikan bahwa metode *Role Playing* berbasis *Bilingual* secara efektif memfasilitasi pemahaman materi pelajaran oleh siswa. Peran guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Sebagaimana dijelaskan oleh Khosim, guru memiliki peran sentral dalam menyusun skenario,

menunjuk siswa, membentuk kelompok, memberikan penjelasan kompetensi, memfasilitasi pementasan, hingga memimpin diskusi dan evaluasi. Peningkatan performa guru dalam menerapkan metode ini juga terlihat dari skor keaktifan guru yang meningkat dari 1.632 pada siklus I menjadi 2.240 pada siklus II. Kinerja guru yang lebih optimal dalam melaksanakan setiap tahapan pembelajaran yang direncanakan berkorelasi positif dengan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini menegaskan bahwa kualitas performa guru sangat penting dalam menciptakan proses dan hasil belajar siswa yang berkualitas.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII D SMP Negeri 5 Kupang berhasil meningkatkan kemampuan dan hasil berpikir kreatif siswa. Pelaksanaan metode ini mencakup beberapa tahap esensial: pendahuluan (salam, berdoa, pengecekan kehadiran, dan pembelajaran sosial serta emosional), kegiatan inti (pemberian stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan data, verifikasi, dan generalisasi), serta kegiatan penutup (kesimpulan dan refleksi). Peningkatan hasil belajar siswa sangat terlihat, dari rata-rata tes awal pra-penelitian sebesar 53%, meningkat menjadi 68% pada siklus I, dan mencapai 93% pada siklus II. Selain itu, aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan metode *Role Playing* berbasis *Bilingual* juga mengalami peningkatan signifikan, dengan skor aktivitas guru yang naik dari 1.632 pada siklus I menjadi 2.240 pada siklus II. Demikian pula, aktivitas siswa menunjukkan peningkatan yang substansial, dari 68% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II. Peningkatan ini membuktikan bahwa metode *Role Playing* tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mampu meningkatkan keaktifan dan berpikir kreatif siswa, sehingga melampaui kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan.

Saran

Mengacu pada keberhasilan penerapan metode *Role Playing* berbasis *Bilingual* ini, ada beberapa saran yang dapat ditindaklanjuti. Bagi pihak sekolah, guru hendaknya terus menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, termasuk *Role Playing* berbasis *Bilingual*, untuk meminimalisir kendala dalam pembelajaran baik dari segi waktu maupun materi, serta menghindari kesan monoton dalam kelas. Penting juga bagi guru untuk melakukan penilaian menyeluruh terhadap hasil kerja siswa, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, guna memantau perkembangan siswa secara komprehensif. Selain itu, pemberian motivasi dan perhatian secara berkelanjutan kepada siswa sangat disarankan agar semangat belajar seluruh siswa tetap terjaga. Guru juga didorong untuk terus berupaya melakukan perbaikan pembelajaran melalui pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) demi meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya akan berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Bagi siswa, diharapkan dapat menjadi lebih kreatif, aktif, mandiri, dan termotivasi dalam setiap proses belajar mengajar di kelas setelah merasakan dampak positif metode *Role Playing* berbasis *Bilingual* ini. Disarankan pula kepada rekan-rekan guru IPS agar senantiasa menggunakan model pembelajaran yang bervariasi agar mata pelajaran IPS tidak lagi membosankan, melainkan menjadi menyenangkan bagi siswa. Terakhir, pihak sekolah hendaknya berupaya untuk menjadikan metode *Role Playing* berbasis *Bilingual* sebagai salah satu alternatif yang baik dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, mengingat efektivitasnya yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Kepala sekolah juga diharapkan dapat mempertimbangkan metode ini sebagai salah satu strategi untuk terus memperbaiki penerapan strategi pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Zakri & Saemah Rahman. (2015). "Kemahiran meta-tingkah laku dan kemahiran membuat keputusan pelajar bermasalah disiplin dan tidak bermasalah disiplin". *Jurnal Pendidikan Malaysa*, 40, 175-183. (<http://journalarticle.ukm.my/9443>).
- Elsinora. (2016). "Metode Quantum Learning untuk Meningkatkan Efikasi Diri dan Hasil Belajar IPS Siswa 5 Sekolah Dasar". *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*, Volume 4, No. 1.
- Khosim, N. (2019). "Belajar dan Pembelajaran yang Menggembirakan". Jakarta: Suryamedia Publishing.
- Meyren, S. D., Tryanasari, D., & Jatmikawati, M. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa kelas vc sdn 01 taman melalui model team games tournament. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4180-4189.
- Mariyaningsih, Nining dan Mistina Hidayati. (2018). *Bukan Kelas Biasa. Teori dan Praktik Model Dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. Surakarta: CV Kekata Group.
- Nurmalasari, I., Maftuh, A., & Chandra, D. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN Kalapasari Menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas 1 SDN Kalapasari). *Journal Of Dehasen Educational Review*, 5(1), 9-16.
- Yusantika, F. D. (2020). Pendampingan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Calon Guru di MI NU Tegalsari. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 2(1), 8-13.
- Yusuf, M., Marauleng, A., Syam, I., Masita, S., & Marzuki, M. (2024). Metode-Metode Dalam Pembelajaran (Pengertian, Tujuan, Prinsip-Prinsip, Penentuan Metode, dan Efektivitas Penggunaan Ragam Metode Pembelajaran). *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 129-142.