

# Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Kreativitas dan Kemandirian Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 009 Pangkalan Kerinci

Syarifah Fauziah<sup>1✉</sup>, Ramdhan Witarsa<sup>2</sup>, Musnar Indra Daulay<sup>3</sup>  
Pendidikan Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia

✉ Corresponding author

[\[Syarifahfauziah32@guru.sd.belajar.id\]](mailto:Syarifahfauziah32@guru.sd.belajar.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kreativitas dan kemandirian peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 009 Pangkalan Kerinci. Masalah utama yang diangkat adalah kurangnya kreativitas dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran akibat penggunaan metode konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian deskriptif. Sampel penelitian terdiri dari satu kelas yang diajar menggunakan model *Role Play*. Instrumen pengumpulan data berupa tes kreativitas, angket kemandirian, serta lembar observasi yang telah divalidasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat besar penggunaan mode *Role Play* terhadap peningkatan kreativitas dan kemandirian peserta didik. Pembelajaran melalui *Role Play* memungkinkan siswa untuk berimajinasi, berekspresi, dan bekerja sama secara aktif, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong pengembangan diri siswa. Oleh karena itu, model *Role Play* disarankan sebagai alternatif pembelajaran inovatif di sekolah dasar untuk mendukung keterampilan abad ke-21.

**Kata Kunci:** *Role Playing, kreativitas, kemandirian, Bahasa Indonesia, peserta didik sekolah dasar.*

## Abstract

This study aims to determine the effect of the *Role Playing* learning model on students' creativity and independence in Indonesian language learning at SDN 009 Pangkalan Kerinci. The main issue addressed is the lack of student creativity and independence due to the continued use of conventional teaching methods. The study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically a pretest-posttest control group model. The sample consists of two classes: an experimental class using the *Role Play* method and a control class using traditional methods. Data collection instruments included a creativity test and an independence questionnaire, both of which were validated prior to use. The results indicate that the *Role Play* mode substantially improves both creativity and student independence. *Role Play*-based learning encourages imagination, expression, and active collaboration, thus creating a more interactive learning atmosphere and fostering student self-development. Therefore, the *Role Play* model is recommended as an innovative instructional alternative in elementary education to support 21st-century skills.

**Keywords:** *Role Playing, creativity, independence, Indonesian language, elementary school students.*

## Article info

Submitted: December 18, 2025; Accepted: February 22, 2026; Published: February 22, 2026

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berbahasa sekaligus membentuk keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas dan kemandirian belajar siswa. Kreativitas diperlukan agar siswa mampu mengekspresikan ide secara orisinal dan fleksibel, sedangkan kemandirian belajar berperan penting dalam menumbuhkan tanggung jawab, inisiatif, dan kemampuan mengelola proses belajar secara mandiri.

Kedua aspek tersebut menjadi prasyarat penting bagi keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan potensi peserta didik secara holistik.

Namun, berbagai temuan empiris menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih sering didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Pola pembelajaran ini cenderung membatasi ruang ekspresi siswa, sehingga kreativitas dan kemandirian belajar belum berkembang secara optimal. Kondisi serupa juga ditemukan di SDN 009 Pangkalan Kerinci, di mana siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah, kurang percaya diri dalam mengekspresikan ide, serta ketergantungan yang tinggi pada arahan guru dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Situasi ini mengindikasikan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan berorientasi pada keterlibatan langsung siswa.

Model pembelajaran Role Playing dipandang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut karena menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif melalui kegiatan bermain peran, berimajinasi, dan berinteraksi sosial. Sejumlah penelitian dalam satu dekade terakhir melaporkan bahwa Role Playing efektif dalam meningkatkan motivasi, keterampilan sosial, dan pemahaman konsep siswa. Beberapa studi juga menunjukkan bahwa model ini berpotensi mengembangkan kreativitas melalui aktivitas ekspresi peran serta mendorong kemandirian melalui tanggung jawab terhadap peran yang dimainkan. Meskipun demikian, kajian-kajian terdahulu umumnya masih mengkaji kreativitas dan kemandirian secara terpisah, atau menempatkan Role Playing hanya sebagai variasi metode pembelajaran tanpa analisis empiris yang mendalam terhadap pengaruhnya pada kedua aspek tersebut secara simultan, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan sintesis penelitian terdahulu dan kondisi empiris tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap kreativitas dan kemandirian peserta didik secara simultan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya kajian pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis aktivitas dan peran, serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih partisipatif, kreatif, dan mampu menumbuhkan kemandirian belajar siswa.

Identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Apakah terdapat pengaruh mode role playing terhadap kreativitas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 009 Pangkalan Kerinci? 2) Apakah terdapat pengaruh mode role playing pada kemandirian peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 009 Pangkalan Kerinci? 3) Apakah terdapat pengaruh mode role playing terhadap kreativitas dan kemandirian peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 009 Pangkalan Kerinci?

Tujuan penelitian adalah ungkapan “mengapa” penelitian itu dilakukan. Tujuan dari suatu penelitian dapat untuk mengidentifikasi atau menggambarkan suatu konsep atau untuk menjelaskan atau memprediksi suatu situasi atau solusi untuk suatu situasi yang mengindikasikan jenis studi yang akan dilakukan berdasarkan perumusan masalah yang disebutkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Untuk mengetahui pengaruh model role playing terhadap kreativitas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 009 Pangkalan Kerinci, 2) Untuk mengetahui pengaruh mode role playing terhadap kemandirian peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 009 Pangkalan Kerinci, 3) Untuk mengetahui pengaruh model role playing terhadap kreativitas dan kemandirian peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 009 Pangkalan Kerinci.

Manfaat penelitian adalah narasi yang objektif yang menggambarkan hal-hal yang diperoleh setelah suatu tujuan penelitian telah terpenuhi. Manfaat penelitian bisa saja bersifat teori atau bersifat praktis misalkan memecahkan masalah-masalah pada objek yang diteliti. Penelitian memberikan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan. Dengan begitu, manfaat penelitian adalah kegunaan hasil penelitian nanti, baik bagi kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan. Pembahasan mengenai manfaat penelitian ini, kerap dijumpai dalam karya ilmiah, seperti skripsi, laporan magang, dan tesis. Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut: 1) Bagi Guru, a) Pengetahuan dan Keterampilan. Penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi guru dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, terutama dalam menggunakan metode demonstrasi. b) Peningkatan Kualitas Pengajaran. Dengan memahami dampak

positif metode demonstrasi terhadap minat belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa, guru dapat meningkatkan kualitas pengajaran mereka dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menginspirasi. 2) Bagi Siswa, a) Peningkatan kreativitas Belajar. Siswa dapat merasakan manfaat langsung dari penerapan metode role playing dalam pembelajaran, karena hal ini dapat merangsang minat mereka dalam mempelajari materi pembelajaran. b) Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreativitas. Siswa akan memiliki kesempatan lebih besar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreativitas mereka melalui penggunaan metode role playing, yang pada gilirannya akan membekali mereka dengan keterampilan yang berguna dalam berbagai aspek kehidupan. 3) Bagi Peneliti Selanjutnya. a) Sebagai Rujukan dan Landasan. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dan landasan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam bidang pendidikan, terutama terkait pengembangan metode pembelajaran yang inovatif. b) Menginspirasi Penelitian Lanjutan. Temuan dari penelitian ini dapat menginspirasi penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan luas, baik dalam konteks penggunaan metode demonstrasi maupun dalam aspek-aspek lain dari pendidikan.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian difokuskan pada pengaruh penerapan model pembelajaran Role Playing terhadap kreativitas dan kemandirian belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, tingkat kreativitas dan kemandirian siswa berada pada kategori sedang, yang mencerminkan keterbatasan siswa dalam mengekspresikan ide secara mandiri dan mengambil inisiatif dalam proses pembelajaran.

Setelah penerapan model Role Playing, terjadi peningkatan yang jelas pada kedua variabel yang diteliti. Siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengemukakan gagasan secara kreatif, berani mengekspresikan peran, serta mampu menyelesaikan tugas dengan tingkat kemandirian yang lebih tinggi. Peningkatan ini tampak pada keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran, tanggung jawab terhadap peran yang dijalankan, serta kemampuan bekerja tanpa ketergantungan penuh pada arahan guru.

Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa perbedaan kreativitas dan kemandirian siswa sebelum dan sesudah penerapan Role Playing signifikan secara statistik ( $p < 0,05$ ). Dengan demikian, model pembelajaran Role Playing terbukti memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan kreativitas dan kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini digambarkan pada tabel 1:

**Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Kreativitas Peserta Didik**

| Descriptive Statistics |    |       |         |         |      |       |                |          |
|------------------------|----|-------|---------|---------|------|-------|----------------|----------|
|                        | N  | Range | Minimum | Maximum | Sum  | Mean  | Std. Deviation | Variance |
| Kreativitas            | 30 | 60    | 40      | 100     | 2215 | 73.83 | 19.239         | 370.144  |
| Valid N (listwise)     | 30 |       |         |         |      |       |                |          |

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa variabel kreativitas peserta didik memiliki jumlah responden (N) sebanyak 30 orang. Rentang nilai (range) sebesar 60, dengan skor minimum 40 dan skor maksimum 100. Jumlah skor keseluruhan (sum) mencapai 2215, sehingga diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 73,83. Standar deviasi sebesar 19,239 menunjukkan adanya variasi data yang cukup besar, sedangkan nilai variansnya adalah 370,144. Adapun grafik distribusi frekuensi dan persentase kualitas pembelajaran adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Variabel Kreativitas Peserta Didik**

|       |       | Kreativitas |         |               |                    |
|-------|-------|-------------|---------|---------------|--------------------|
|       |       | Frequency   | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid | 40    | 3           | 10.0    | 10.0          | 10.0               |
|       | 45    | 1           | 3.3     | 3.3           | 13.3               |
|       | 50    | 1           | 3.3     | 3.3           | 16.7               |
|       | 55    | 2           | 6.7     | 6.7           | 23.3               |
|       | 60    | 2           | 6.7     | 6.7           | 30.0               |
|       | 65    | 1           | 3.3     | 3.3           | 33.3               |
|       | 70    | 3           | 10.0    | 10.0          | 43.3               |
|       | 75    | 3           | 10.0    | 10.0          | 53.3               |
|       | 80    | 2           | 6.7     | 6.7           | 60.0               |
|       | 85    | 4           | 13.3    | 13.3          | 73.3               |
|       | 90    | 1           | 3.3     | 3.3           | 76.7               |
|       | 95    | 4           | 13.3    | 13.3          | 90.0               |
|       | 100   | 3           | 10.0    | 10.0          | 100.0              |
|       | Total | 30          | 100.0   | 100.0         |                    |

Berdasarkan Tabel 2 mengenai distribusi frekuensi variabel kreativitas peserta didik, diketahui bahwa skor terendah yang diperoleh responden adalah 40 dengan frekuensi sebanyak 3 orang (10,0%), sedangkan skor tertinggi adalah 100 yang juga dicapai oleh 3 orang (10,0%). Sebagian besar peserta didik berada pada rentang nilai menengah ke atas, yaitu pada skor 85 dan 95 dengan frekuensi masing-masing 4 orang (13,3%), yang merupakan frekuensi tertinggi dalam distribusi ini. Selain itu, terdapat pula responden dengan skor 70 dan 75 sebanyak 3 orang (10,0%).

Jika dilihat dari distribusi kumulatif, sebanyak 33,3% peserta didik memperoleh nilai kreativitas di bawah atau sama dengan 65, sedangkan sisanya 66,7% berada pada kategori nilai 70 ke atas. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki tingkat kreativitas yang relatif baik hingga sangat baik. Dengan demikian, distribusi data memperlihatkan kecenderungan positif terhadap capaian kreativitas peserta didik. Berikut adalah grafik distribusi frekuensi variabel kualitas pembelajaran:

**Gambar 3. Variabel Kreativitas Peserta Didik**



Secara umum, grafik memperlihatkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki nilai kreativitas pada kategori menengah ke atas, dengan puncak distribusi pada rentang skor 85 dan 95. Hal ini menunjukkan bahwa kecenderungan kreativitas peserta didik relatif baik, meskipun masih terdapat sebagian kecil peserta didik dengan nilai yang rendah.

Analisis deskriptif ini bertujuan untuk memberikan gambaran mean, modus, standar deviasi, range, varian, nilai maksimum, dan nilai minimum masing-masing variabel penelitian. Hal ini digambarkan pada tabel 4:

**Tabel 4. Hasil Statistik Deskriptif Kreativitas Peserta Didik**  
Descriptive Statistics

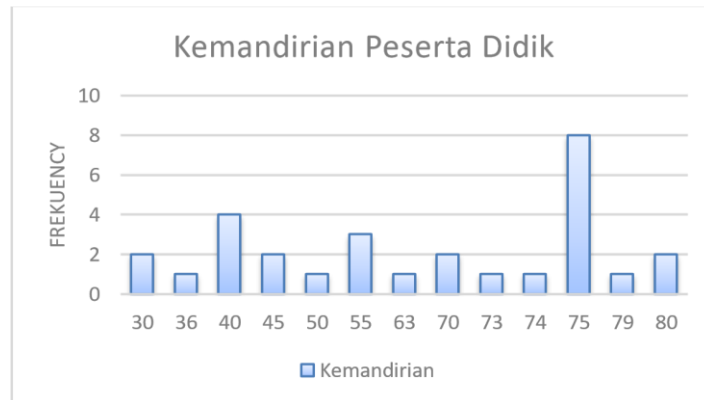
|                    | N  | Range | Minimum | Maximum | Sum  | Mean  | Std. Deviation | Variance |
|--------------------|----|-------|---------|---------|------|-------|----------------|----------|
| Kemandirian        | 30 | 50    | 30      | 80      | 1828 | 60.93 | 17.054         | 290.823  |
| Valid N (listwise) | 30 |       |         |         |      |       |                |          |
|                    |    |       |         |         |      |       |                |          |

Berdasarkan Tabel 4 hasil statistik deskriptif, variabel kemandirian yang diukur dari 30 responden memiliki rentang nilai sebesar 50 dengan skor minimum 30 dan skor maksimum 80. Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh adalah 1828 dengan nilai rata-rata sebesar 60,93. Sementara itu, standar deviasi sebesar 17,054 menunjukkan adanya variasi data yang cukup tinggi dari nilai rata-rata, dengan varian sebesar 290,823. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kemandirian peserta didik cenderung bervariasi, meskipun secara umum berada pada kategori sedang menuju tinggi. Adapun grafik distribusi frekuensi dan persentase kualitas pembelajaran adalah sebagai berikut:

**Tabel 5. Distrbusi Frekuensi Variabel Kemandirian Peserta Didik**  
Kemandirian

|       |       | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 30    | 2         | 6.7     | 6.7           | 6.7                |
|       | 36    | 1         | 3.3     | 3.3           | 10.0               |
|       | 40    | 4         | 13.3    | 13.3          | 23.3               |
|       | 45    | 2         | 6.7     | 6.7           | 30.0               |
|       | 50    | 1         | 3.3     | 3.3           | 33.3               |
|       | 55    | 3         | 10.0    | 10.0          | 43.3               |
|       | 63    | 1         | 3.3     | 3.3           | 46.7               |
|       | 70    | 2         | 6.7     | 6.7           | 53.3               |
|       | 73    | 1         | 3.3     | 3.3           | 56.7               |
|       | 74    | 1         | 3.3     | 3.3           | 60.0               |
|       | 75    | 8         | 26.7    | 26.7          | 86.7               |
|       | 78    | 1         | 3.3     | 3.3           | 90.0               |
|       | 79    | 1         | 3.3     | 3.3           | 93.3               |
|       | 80    | 2         | 6.7     | 6.7           | 100.0              |
|       | Total | 30        | 100.0   | 100.0         |                    |

Berdasarkan Tabel 5, nilai kemandirian peserta didik berkisar antara 30 hingga 80. Frekuensi tertinggi terdapat pada skor 75 sebanyak 8 orang (26,7%), sedangkan frekuensi terendah hanya 1 orang pada beberapa skor seperti 36, 50, 63, 73, 74, 78, dan 79. Secara umum, mayoritas peserta didik berada pada kategori nilai menengah ke atas. Berikut adalah grafik distribusi frekuensi variabel kualitas pembelajaran:

**Gambar 6. Variabel Kemandirian Peserta Didik**

Gambar 6 menunjukkan grafik distribusi frekuensi kemandirian peserta didik. Terlihat bahwa nilai kemandirian tersebar mulai dari skor 30 hingga 80 dengan variasi frekuensi yang berbeda. Skor yang paling banyak diperoleh peserta didik adalah 75 dengan frekuensi 8 orang, sedangkan skor lain seperti 36, 50, 63, 73, 74, 78, dan 79 hanya dicapai oleh 1 orang. Grafik ini memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta didik berada pada kategori menengah ke atas dalam hal kemandirian.

**Tabel 7. Hasil Statistik Deskriptif Penerapan Roll Play**

| Descriptive Statistics |    |       |         |         |      |       |                |          |
|------------------------|----|-------|---------|---------|------|-------|----------------|----------|
|                        | N  | Range | Minimum | Maximum | Sum  | Mean  | Std. Deviation | Variance |
| rollplay               | 30 | 64    | 36      | 100     | 2342 | 78.06 | 19.687         | 387.585  |
| Valid N (listwise)     | 30 |       |         |         |      |       |                |          |

Berdasarkan Tabel 7, hasil analisis deskriptif variabel penerapan role play yang melibatkan 30 responden menunjukkan rentang nilai sebesar 64 dengan skor minimum 36 dan skor maksimum 100. Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh adalah 2342 dengan nilai rata-rata sebesar 78,06. Standar deviasi sebesar 19,687 dengan varian 387,585 menunjukkan adanya variasi data yang cukup besar di antara responden. Secara umum, rata-rata skor tersebut mengindikasikan bahwa penerapan role play berada pada kategori baik.

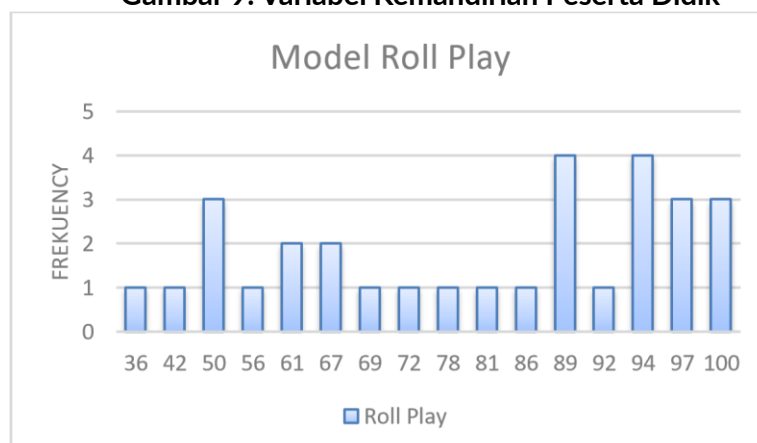
**Tabel 8. Distrbusi Frekuensi Variabel Model Role Playing**  
Model role playing

|       |              | Frequency | Percent      | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|--------------|-----------|--------------|---------------|--------------------|
| Valid | 36           | 1         | 3.3          | 3.3           | 3.3                |
|       | 42           | 1         | 3.3          | 3.3           | 6.7                |
|       | 50           | 3         | 10.0         | 10.0          | 16.7               |
|       | 56           | 1         | 3.3          | 3.3           | 20.0               |
|       | 61           | 2         | 6.7          | 6.7           | 26.7               |
|       | 67           | 2         | 6.7          | 6.7           | 33.3               |
|       | 69           | 1         | 3.3          | 3.3           | 36.7               |
|       | 72           | 1         | 3.3          | 3.3           | 40.0               |
|       | 78           | 1         | 3.3          | 3.3           | 43.3               |
|       | 81           | 1         | 3.3          | 3.3           | 46.7               |
|       | 86           | 1         | 3.3          | 3.3           | 50.0               |
|       | 89           | 4         | 13.3         | 13.3          | 63.3               |
|       | 92           | 1         | 3.3          | 3.3           | 66.7               |
|       | 94           | 4         | 13.3         | 13.3          | 80.0               |
|       | 97           | 3         | 10.0         | 10.0          | 90.0               |
|       | 100          | 3         | 10.0         | 10.0          | 100.0              |
|       | <b>Total</b> | <b>30</b> | <b>100.0</b> | <b>100.0</b>  |                    |

Berdasarkan Tabel 8, distribusi frekuensi variabel model role play menunjukkan bahwa skor terendah yang diperoleh peserta didik adalah 36 dengan frekuensi 1 orang (3,3%), sedangkan skor tertinggi adalah 100 dengan frekuensi 3 orang (10%). Sebaran frekuensi tertinggi terdapat pada skor 85 dan 94, masing-masing dengan 4 peserta didik (13,3%). Sementara itu, beberapa skor seperti 42, 56, 69, 72, 78, 81, 86, dan 92 hanya dicapai oleh 1 peserta didik (3,3%).

Secara umum, distribusi ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memperoleh nilai pada kategori menengah ke atas, dengan kecenderungan nilai yang lebih tinggi terutama pada rentang skor 85 hingga 100. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model role play cukup efektif dan mampu memberikan hasil yang baik bagi sebagian besar peserta didik.

**Gambar 9. Variabel Kemandirian Peserta Didik**



Gambar 9 menunjukkan grafik distribusi frekuensi variabel model role play. Terlihat bahwa skor dengan frekuensi tertinggi adalah 85 dan 94 masing-masing diperoleh oleh 4 peserta didik, sedangkan skor terendah seperti 36, 42, 69, 72, 78, 81, dan 86 hanya dicapai oleh 1 peserta didik. Grafik ini memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta didik berada pada kategori nilai menengah ke atas.

Uji normalitas merupakan suatu bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah residual yang diteliti berdistribusi normal atau tidak.

Untuk menguji apakah distribusi data normal atau tidak, dapat dilakukan dengan melihat grafik normal probability plot dan uji *Shapiro-Wilk*. Jika data menyebar di sekitar garis dan mengikuti arah garis diagonal maka model regresi memenuhi asumsi normalitas tetapi jika data menyebar jauh dari garis diagonal dan atau mengikuti arah garis diagonal maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas. Data yang dibutuhkan dalam uji normalitas yaitu sebagai berikut:

**Tabel 10. Hasil Uji Normalitas**

|               | Tests of Normality |    |       | Statistic | Shapiro-Wilk df | Sig. |
|---------------|--------------------|----|-------|-----------|-----------------|------|
|               | Statistic          | df | Sig.  |           |                 |      |
| Rolle playing | .209               | 30 | .002  | .888      | 30              | .254 |
| Kreativitas   | .119               | 30 | .200* | .933      | 30              | .158 |
| Kemandirian   | .236               | 30 | .000  | .850      | 30              | .321 |

\*. This is a lower bound of the true significance. a.

Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada Tabel 4.7, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk variabel rollplay sebesar 0,254, variabel kreativitas sebesar 0,158, dan variabel kemandirian sebesar 0,321. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari ketiga variabel berdistribusi normal. Dengan demikian, syarat asumsi normalitas dalam penelitian ini telah terpenuhi.

Asumsi linieritas merupakan asumsi yang akan memastikan apakah data yang dimiliki sesuai dengan garis linier atau tidak. Pengujian dapat dilakukan pada SPSS 25 dengan menggunakan *Test for Linearity* pada taraf signifikansi 0.05. dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier jika signifikansi (linearity) kurang dari 0.05. Berikut merupakan hasil output SPSS uji linearitas :

**Tabel 11. Hasil Uji Linieritas Kreativitas Peserta Didik**

|                            |                | ANOVA Table              |                |    |             |      |      |
|----------------------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|------|------|
| Kreativitas *<br>irollplay | Between Groups | (Combined)               | Sum of Squares | df | Mean Square | F    | Sig. |
|                            |                | Linearity                | 165.835        | 1  | 165.835     | .403 | .006 |
|                            |                | Deviation from Linearity | 4812.081       | 14 | 343.720     | .836 | .629 |
|                            | Within Groups  |                          | 5756.250       | 14 | 411.161     |      |      |
|                            | Total          |                          | 10734.167      | 29 |             |      |      |

Berdasarkan Tabel 11 hasil uji linieritas antara variabel kreativitas dengan model rollplay diperoleh nilai signifikansi pada bagian linearity sebesar  $0,006 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel kreativitas dengan model rollplay. Sementara itu, nilai signifikansi pada bagian deviation from linearity sebesar  $0,629 > 0,05$  yang berarti tidak terdapat penyimpangan dari linearitas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kreativitas dengan model rollplay adalah linier.

**Tabel 12. Hasil Uji Linieritas Kemandirian Peserta Didik**  
ANOVA Table

|                          |                |                          | Sum of Squares | df | Mean Square | F     | Sig. |
|--------------------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|-------|------|
| Kemandirian<br>irollplay | Between Groups | (Combined)               | 4873.033       | 15 | 324.869     | 1.277 | .326 |
|                          |                | Linearity                | 312.038        | 1  | 312.038     | 1.227 | .007 |
|                          |                | Deviation from Linearity | 4560.995       | 14 | 325.785     | 1.281 | .325 |
|                          | Within Groups  |                          | 3560.833       | 14 | 254.345     |       |      |
|                          | Total          |                          | 8433.867       | 29 |             |       |      |

Berdasarkan Tabel 12 hasil uji linieritas antara variabel kemandirian dengan model rollplay diperoleh nilai signifikansi pada bagian linearity sebesar  $0,007 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel kemandirian dengan model rollplay. Sementara itu, nilai signifikansi pada bagian deviation from linearity sebesar  $0,325 > 0,05$ , yang berarti tidak terdapat penyimpangan dari linearitas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kemandirian dengan model rollplay adalah linier.

Uji hipotesis pada penelitian ini menerapkan analisis regresi sederhana (Simple Regression). Analisis regresi sederhana untuk melihat hubungan satu arah antar variabel yang lebih khusus, dimana variabel bebas (X) berfungsi sebagai variabel yang memengaruhi, dan variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi. Adapun uji regresi sederhana bertujuan untuk mengetahui seberapa besar persentase pengaruh kontribusi bebas terhadap variabel terikat secara parsial pada hipotesis 1 dan hipotesis 2. 1) Pengujian Hipotesis Pengaruh Model Role Playing terhadap **Kreativitas Peserta didik (Uji Hipotesis 1)**.

Adapun hasil analisis melalui tabel menunjukkan signifikansi dengan temuan nilai sebagai berikut:

**Tabel 13. Hasil Uji Regresi Sederhana (X.Y<sub>1</sub>)**

| Coefficients <sup>a</sup> |            |                             |            |                                |       |      |
|---------------------------|------------|-----------------------------|------------|--------------------------------|-------|------|
| Model                     |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients Beta | t     | Sig. |
|                           |            | B                           | Std. Error |                                |       |      |
| 1                         | (Constant) | 83.314                      | 14.737     |                                | 5.653 | .035 |
|                           | irollplay  | 121                         | .183       | .124                           | 663   | .003 |

Berdasarkan Tabel 13 hasil uji regresi sederhana antara observasi rollplay terhadap kreativitas peserta didik diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,003 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa model rollplay berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik. Persamaan regresi yang terbentuk adalah  $Y = 83,314 + 0,121X$ . Artinya, setiap peningkatan satu satuan observasi rollplay akan meningkatkan kreativitas sebesar 0,121 pada konstanta 83,314. Dengan demikian, terdapat pengaruh positif dan signifikan antara model rollplay dengan kreativitas peserta didik.

**Tabel 14. Hasil Uji Koefisien Determinasi (X.Y<sub>1</sub>)**

| <i>Model Summary</i> |                   |          |                   |                            |
|----------------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model                | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1                    | .567 <sup>a</sup> | .732     | 0.420             | 19.428                     |

a. Predictors: (Constant), Observasirollplay

Berdasarkan Tabel 14 diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,567 yang menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara model rollplay dengan kreativitas peserta didik. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,732 yang berarti bahwa model rollplay memberikan kontribusi sebesar 73,2% terhadap variasi kreativitas peserta didik, sedangkan sisanya sebesar 26,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. 2) Pengujian Hipotesis Pengaruh Model Roll Playing terhadap **Kemandirian Peserta Didik (Uji Hipotesis 2)**.

**Tabel 15. Hasil Uji Regresi Sederhana (X.Y<sub>2</sub>)**

| <i>Coefficients<sup>a</sup></i> |                             |            |                           |       |      |
|---------------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| Model                           | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients |       | Sig. |
|                                 | B                           | Std. Error | Beta                      | t     |      |
| 1 (Constant)                    | 47.928                      | 12.919     |                           | 3.710 | .081 |
| Observasirollplay               | .167                        | .161       | .192                      | 1.037 | .009 |

Berdasarkan Tabel 15 hasil uji regresi sederhana antara model rollplay terhadap kemandirian peserta didik diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,009 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa model rollplay berpengaruh signifikan terhadap kemandirian peserta didik. Persamaan regresi yang terbentuk adalah  $Y = 47,928 + 0,167X$ , yang berarti setiap peningkatan satu satuan model rollplay akan meningkatkan kemandirian sebesar 0,167 pada konstanta 47,928. Dengan demikian, terdapat pengaruh positif dan signifikan antara model rollplay dengan kemandirian peserta didik.

**Tabel 16. Hasil Uji Koefisien Determinasi (X.Y<sub>2</sub>)**

| <i>Model Summary</i> |                   |          |                   |                            |
|----------------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model                | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1                    | .792 <sup>a</sup> | .637     | .523              | 17.031                     |

a. Predictors: (Constant), Observasirollplay

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi diperoleh nilai korelasi (R) sebesar 0,792 yang menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara model rollplay dengan kemandirian peserta didik. Nilai R Square sebesar 0,637 mengindikasikan bahwa model rollplay memberikan kontribusi sebesar 63,7% terhadap variasi kemandirian peserta didik, sedangkan sisanya sebesar 36,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa penerapan model pembelajaran Role Play memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas dan kemandirian peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 009 Pangkalan Kerinci.

Pertama, hasil uji regresi sederhana menunjukkan bahwa model Role Play berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa dengan nilai signifikansi sebesar  $0,003 < 0,05$  dan koefisien

determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,732. Artinya, sebesar 73,2% variasi kreativitas peserta didik dipengaruhi oleh penerapan model Role Play, sementara sisanya 26,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Hasil ini sejalan dengan pendapat Guilford (2020) yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir divergen yang mencakup kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi ide. Melalui pembelajaran Role Play, siswa diberi kesempatan untuk berimajinasi, mengekspresikan ide, dan mengembangkan percakapan sesuai peran yang dimainkan, sehingga aspek kreativitas dapat berkembang secara optimal. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Setiawan (2021) yang membuktikan bahwa penerapan Role Play meningkatkan kreativitas siswa SD dibandingkan metode ceramah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama dalam penelitian ini diterima.

Kedua, hasil uji regresi sederhana juga menunjukkan bahwa model Role Play berpengaruh signifikan terhadap kemandirian peserta didik dengan nilai signifikansi sebesar  $0,009 < 0,05$  dan koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,637. Hal ini berarti bahwa sebesar 63,7% variasi kemandirian peserta didik dipengaruhi oleh penerapan model Role Play, sedangkan 36,3% dipengaruhi oleh faktor lain. Temuan ini menguatkan teori Zimmerman (2023) tentang Self-Regulated Learning yang menyatakan bahwa kemandirian belajar mencakup aspek metakognisi, motivasi internal, serta perilaku aktif dalam mengatur dan mengarahkan proses belajarnya. Melalui Role Play, siswa tidak hanya memerankan karakter tetapi juga dilatih untuk bertanggung jawab terhadap peran yang dimainkan, mengatur cara belajar, serta menyelesaikan tugas tanpa selalu bergantung pada guru. Hal ini diperkuat oleh penelitian Rahayu (2022) yang menemukan bahwa penerapan Role Playing membantu meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Ketiga, secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan model Role Play mampu meningkatkan baik kreativitas maupun kemandirian siswa secara signifikan. Hasil ini selaras dengan pandangan Hamzah B. Uno yang menegaskan bahwa bermain peran membantu siswa menemukan jati diri dalam dunia sosial dan melatih pemecahan masalah melalui interaksi kelompok. Oemar Hamalik juga menegaskan bahwa teknik sosiodrama seperti Role Playing dapat meningkatkan kemampuan sosial, imajinasi, serta memberikan pengalaman nyata yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif yang berbasis aktivitas nyata mampu mengatasi kejenuhan siswa, meningkatkan keterlibatan aktif, serta menumbuhkan kemandirian belajar.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Lestari dan Wahyuni (2020) yang menyatakan bahwa penerapan Role Play secara signifikan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, serta penelitian Prasetyo (2021) yang menemukan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan mandiri ketika dilibatkan dalam kegiatan bermain peran. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa Role Play merupakan salah satu model pembelajaran yang relevan untuk mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya kreativitas dan kemandirian.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Role Playing tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa. Kreativitas berkembang ketika siswa diberikan kebebasan untuk mengekspresikan ide secara unik, sementara kemandirian tumbuh ketika siswa dilatih untuk mengelola peran, bertanggung jawab terhadap tugas, dan mengambil keputusan sendiri dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan Role Playing layak untuk terus dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lain di sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap pengembangan kreativitas dan kemandirian belajar siswa. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis peran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, ekspresif, dan bermakna, sehingga siswa terdorong untuk berani mengemukakan gagasan, berimajinasi, serta mengambil tanggung jawab terhadap proses belajarnya. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkaya kajian pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memperkuat posisi Role Playing sebagai model pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan berbahasa, tetapi juga pada pengembangan aspek

afektif dan sikap belajar siswa, khususnya kreativitas dan kemandirian. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dengan menunjukkan bahwa kedua aspek tersebut dapat dikembangkan secara simultan melalui aktivitas bermain peran yang terencana dan kontekstual. Dari sisi praktis, temuan penelitian ini memberikan implikasi operasional bagi guru sekolah dasar untuk memanfaatkan Role Playing sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Guru disarankan merancang skenario peran yang sesuai dengan materi, memberikan ruang refleksi setelah kegiatan bermain peran, serta membiasakan siswa mengambil peran dan keputusan secara mandiri dalam proses pembelajaran. Dengan dukungan perencanaan pembelajaran yang matang dan iklim kelas yang kondusif, Role Playing berpotensi menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

## IMPLIKASI

Hasil penelitian ini memberikan implikasi teoretis bahwa model pembelajaran Role Playing berkontribusi dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang berorientasi pada aktivitas, interaksi sosial, dan penguatan aspek afektif siswa. Temuan ini memperkuat kajian pembelajaran berbasis peran dengan menunjukkan bahwa kreativitas dan kemandirian belajar dapat dikembangkan secara simultan melalui pengalaman belajar yang melibatkan imajinasi, ekspresi peran, dan tanggung jawab individu dalam konteks pembelajaran bahasa.

Secara praktis, penelitian ini mengimplikasikan bahwa guru sekolah dasar dapat memanfaatkan Role Playing sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong keberanian berekspresi, serta menumbuhkan sikap belajar mandiri. Guru disarankan merancang skenario bermain peran yang relevan dengan materi Bahasa Indonesia, memberikan kesempatan refleksi setelah kegiatan, dan menciptakan iklim kelas yang mendukung partisipasi aktif siswa. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis aktivitas melalui pengembangan budaya belajar yang kreatif dan kolaboratif.

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar kajian tentang Role Playing dikembangkan dengan desain penelitian yang lebih kuat, melibatkan sampel yang lebih luas, serta menguji variabel lain yang relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti kemampuan berpikir kritis atau keterampilan berkomunikasi. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi integrasi Role Playing dengan model pembelajaran lain untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengembangan kompetensi siswa sekolah dasar.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan, berikut ini disampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam penerapan model *Role playing* di Sekolah Dasar. Saran-saran ini ditujukan kepada berbagai pihak yang terkait dengan pelaksanaan dan pengembangan mode pembelajaran ini. 1) Bagi Guru. Menerapkan model *Role playing* secara konsisten dalam pembelajaran untuk memaksimalkan kreativitas dan kemandirian siswa. Melakukan pelatihan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menerapkan model *role playing*. 2) Bagi Sekolah. Mendukung implementasi model *Role playing* melalui penyediaan sumber daya dan pelatihan yang diperlukan. Melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas model ini dalam jangka panjang. 3) Bagi Peneliti Selanjutnya. Melakukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar dan dari berbagai tingkatan kelas untuk memperkuat generalisasi hasil. Menyelidiki efek jangka panjang dari model *Role play* terhadap prestasi akademik siswa. Mengeksplorasi kombinasi model *Role playing* dengan strategi pembelajaran lain untuk meningkatkan efektivitasnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, F., & Fathurrahman, M. (2019). Penerapan metode demonstrasi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 89-97.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2021). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Fauziah, R., & Abdullah, A. G. (2020). Pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 58-67.
- Huda, M. (2019). *Mode-Mode Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, E. B. (2020). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Iskandar, R. N., & Rahmawati, E. (2022). Efektifitas metode demonstrasi terhadap minat belajar siswa kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(2), 321-330.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mahmud. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Munandar, U. (2021). *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiquon, H. M. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Nurfadilah, S., & Heriyanto, D. (2021). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui penerapan metode demonstrasi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(2), 1542-1549.
- Pratama, D., & Hendriawan, A. (2022). Pengaruh metode demonstrasi terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas 2 sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 867-875.
- Purwanto, N. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Retnawati, H. (2020). *Teknik Pengambilan Sampel dalam Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Riyanto, Y. (2019). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Roestiyah, N. K. (2021). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2018). *Mode-mode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadia, I. W. (2020). *Mode-mode Pembelajaran Sains Konstruktivistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Safitri, A., & Budiyanto, C. (2021). Analisis implementasi metode demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 142-151.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A. M. (2022). *Interaksi dan Kreatif Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarmo, U. (2019). *Kumpulan Makalah: Berpikir dan Disposisi Matematik serta Pembelajarannya*. Bandung: UPI.
- Supriadi, D. (2018). *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suwarna, I. P. (2020). Pengaruh metode demonstrasi terhadap minat dan hasil belajar fisika siswa. *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika*, 7(1), 21-26.
- Torrance, E. P. (2018). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.
- Wahyuni, S., & Ibrahim, S. (2019). *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Winkel, W. S. (2021). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.