

## **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING MENGGUNAKAN MEDIA WAYANG SUKURAGA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR**

Irne Sintia<sup>1</sup>, Wiwin Winarni<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD Universitas Nusa Putra

<sup>1</sup>[irne.sintia\\_sd22@nusaputra.ac.id](mailto:irne.sintia_sd22@nusaputra.ac.id), <sup>2</sup>[wiwinwinarni090@gmail.com](mailto:wiwinwinarni090@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to examine the implementation of a role-playing learning model using Sukuraga puppet media to enhance the creativity of elementary school students. The study was motivated by the low level of student creativity, which is attributed to the use of teaching methods that do not sufficiently engage students and the limited use of media based on local culture. This study employs a quantitative approach with a one-group pretest–posttest design. The research subjects are fourth-grade elementary school students. Data were collected using a creativity assessment rubric covering the aspects of fluency, flexibility, originality, elaboration, and evaluation. The data were analyzed using quantitative descriptive analysis and the Wilcoxon Signed-Rank Test. The results indicate an increase in students' creativity following the implementation of the Role-Playing learning model assisted by Wayang Sukuraga media. The improvement is evident in the average creativity scores of the students as well as a shift in creativity categories toward higher levels. The results of the Wilcoxon test showed a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference between the pretest and posttest results. Thus, the Role-Playing learning model assisted by Wayang Sukuraga media is effective in enhancing the creativity of elementary school students.*

**Keywords:** Role-playing, Wayang Sukuraga, Student Creativity, Elementary School

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran role playing menggunakan media wayang sukuraga untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Penelitian dilatar belakangi oleh rendahnya kreativitas siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang melibatkan keaktifan siswa serta minimnya pemanfaatan media berbasis budaya lokal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest–posttest. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar. Data dikumpulkan melalui rubrik penilaian kreativitas yang mencakup aspek kelancaran berpikir (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), elaborasi (elaboration), dan evaluasi (evaluation). Data dianalisis menggunakan analisis

deskriptif kuantitatif dan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Role Playing berbantuan media Wayang Sukuraga. Peningkatan terlihat pada nilai rata-rata kreativitas siswa serta perubahan kategori kreativitas ke arah yang lebih tinggi. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, model pembelajaran Role Playing berbantuan media Wayang Sukuraga efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Role Playing, Wayang Sukuraga, Kreativitas Siswa, Sekolah Dasar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar di Indonesia berfungsi sebagai landasan utama untuk mengembangkan potensi anak-anak, di mana inovasi dari siswa sekolah dasar menjadi salah satu elemen penting untuk mempersiapkan generasi yang akan datang yang kreatif dan fleksibel. Pendidikan dalam arti luas mempunyai keterkaitan yang erat dengan setiap aspek kehidupan manusia. Keterkaitan yang erat melalui berbagai proses tidak mungkin dapat dilepaskan satu sama lain antara kehidupan manusia dengan dunia pendidikannya. Sehingga setiap dimensi kehidupan manusia adalah merupakan bagian dari proses pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan. Setiap proses yang bertujuan tentunya mempunyai

ukuran atau yardstick sudah sampai dimana perjalanan kita di dalam mencapai tujuan tersebut. Dalam konteks pendidikan nasional di Indonesia diperlukan standar yang perlu dicapai di dalam kurun waktu tertentu di dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan. (Purwani Puji Utam 2022)

Dalam kerangka kurikulum nasional, proses belajar di tingkat SD biasanya lebih fokus pada penguasaan materi akademis, meskipun metode tradisional seperti ceramah dan penghafalan biasanya tidak efektif dalam merangsang pengembangan kreativitas. Suwaji Bastomi (1986) dalam Robby Hidayat (dalam buku koreografi dan kreatifitas 2011:28) mengartikan “kreatif adalah kemampuan menghubungkan ide atau hal-hal sebelumnya tidak ada hubungannya. Orang kreatif adalah

orang yang kaya akan ide-ide baru, dengan demikian orang itu dapat membuka jalan kearah pemecahan yang bersifat baru di kreasi selalu baru.” Kemampuan berpikir kreatif, yang mencakup pemikiran di luar kebiasaan dan penciptaan ide-ide baru, sangat krusial bagi anak-anak SD yang berada pada fase perkembangan mental dan emosional.

Alat pembelajaran tradisional seperti wayang, yang kaya dengan nilai budaya dan cerita rakyat Indonesia, memiliki potensi yang sangat besar untuk dimasukkan ke dalam pendekatan pembelajaran modern demi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Wayang menawarkan potensi ganda sebagai bagian dari kearifan lokal dan budaya visual Nusantara: (1) sebagai media pembelajaran yang kaya dengan nilai estetika dan budaya; dan (2) sebagai sarana praktik seni yang mendorong siswa untuk membuat karya dan berpartisipasi dalam drama dan permainan edukatif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa berbagai bentuk wayang (wayang kardus, wayang kertas, wayang kartun/interaktif) efektif dalam meningkatkan hasil belajar,

keterampilan bercerita, dan minat dan keinginan siswa. Misalnya, penelitian yang meneliti penerapan model role playing berbantuan media wayang kartun/wayang kertas melaporkan peningkatan skor post-test pada aspek pemahaman dan keterampilan komunikasi/bercerita siswa.(Fazrin, Nurdiansyah, and Yogiarni 2025)

Wayang Sukuraga adalah salah satu jenis seni pertunjukan wayang yang berasal dari Sukabumi yang dibuat oleh Effendy sendiri pada tahun 1997. Secara etimologi Wayang Sukuraga berasal dari kata “suku” yang berarti anggota dan “raga” yang berarti badan. Hal ini merujuk pada karakteristik Wayang Sukuraga yang pembuatannya terinspirasi dari anggota tubuh manusia. Adapun penerapan inspirasi tersebut bisa dilihat dari bagaimana Wayang Sukuraga mengadopsi bentuk tubuh manusia seperti mata, hidung, mulut, telinga, tangan, dan kaki, menjadi bentuk tangan, kaki, dan kepala wayang sertamotifnya. Pikirannya. Mereka seperti menjadi makhluk yang dipimpin oleh dirinya sendiri. Kisah-kisah yang dipertunjukan dalam Wayang Sukuraga ini memberikan pelajaran kepada apresiatornya. Menurut effendy sukuraga manusia

adalah sesuatu yang kita perintah dan kita kendalikan, anggota tubuh manusia yang memiliki peran dan fungsinya masing masing ini bisa kita kendalikan ke arah yang baik ataupun buruk, dengan kata lain kita adalah dalang dari anggota tubuh manusia. Karena itulah Effendy kemudian berpendapat bahwa manusia adalah dalang dan anggota tubuhnya.(Agus 2022)

Berdasarkan temuan yang ditemukan di SD Negeri Kadudampit di kelas 4 ditemukan bahwa sering muncul rendahnya tingkat kreativitas siswa SD akibat dominasi metode pembelajaran yang pasif dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Banyak sekolah masih bergantung pada pendekatan satu arah, yang mengakibatkan siswa kurang terampil dalam berimajinasi, berkolaborasi, dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Selain itu, pengintegrasian budaya lokal seperti wayang dalam pembelajaran sering kali terabaikan, padahal wayang tidak hanya sebagai media hiburan tetapi juga sarana pendidikan yang dapat membangkitkan imajinasi dan nilai-nilai moral. Masalah ini diperparah oleh kurangnya inovasi dalam model pembelajaran, metode role playing

bisa di jadikan salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut. Selama proses pembelajaran, peran bermain mendorong siswa untuk mengambil peran, berinteraksi, dan berekspresi secara aktif. Ini dapat menghasilkan peningkatan kreativitas siswa. Wayang sebagai media pembelajaran dalam konteks budaya lokal dapat memperkaya pengalaman seni budaya siswa. Ini menambah nilai-nilai kultural dan aspek estetika. Metode role playing (bermain peran) sendiri adalah strategi pembelajaran aktif yang memosisikan siswa sebagai pelaku (aktor) sehingga mendorong ekspresi, improvisasi, kolaborasi, dan refleksi semua komponen yang berpotensi meningkatkan aspek-aspek kreativitas seperti kelancaran ide, fleksibilitas berpikir, elaborasi, dan orisinalitas. Sejumlah studi kuantitatif menunjukkan bahwa penerapan role playing memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan berkomunikasi, pemahaman konsep, dan aspek kreatif dalam konteks pembelajaran bahasa dan seni.(Fitri Ayu Ningsih 2024)

Pentingnya penelitian ini terletak pada upaya untuk mengatasi kesenjangan tersebut dengan

menggabungkan model pembelajaran role playing dan media wayang, yang dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kreativitas siswa SD. Wayang, sebagai warisan budaya Indonesia, tidak hanya memperkaya pembelajaran tetapi juga menjaga identitas nasional, sementara role playing memungkinkan siswa untuk berperan aktif dalam skenario cerita, mendorong eksplorasi ide, dan pengembangan keterampilan sosial. Penelitian ini relevan karena dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dengan bukti empiris tentang efektivitas metode ini, serta mendorong implementasi praktis di sekolah-sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan holistik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian oleh (Pangesthi and Nugrahani 2022) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam aktivitas role playing menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas dan prestasi belajar mereka. Maka dari itu role playing, dapat terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa namun belum banyak diterapkan secara sistematis di tingkat SD

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini

mengimplementasikan model pembelajaran role playing menggunakan media wayang dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, dengan fokus pada pengukuran peningkatan kreativitas siswa melalui indikator seperti kemampuan berpikir kreatif, partisipasi aktif, dan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak model tersebut terhadap kreativitas siswa, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan pengembang kurikulum untuk mengadopsi pendekatan ini secara lebih luas, sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dasar di Indonesia. Penelitian yang secara spesifik menguji seberapa efektif kombinasi wayang dan role playing terhadap kreativitas siswa masih terbatas atau belum banyak ditemukan. Akibatnya, penelitian ini sangat penting untuk mengisi celah tersebut. Meskipun terdapat bukti bahwa role playing membantu keterampilan bercerita dan mendongeng dan bahwa media wayang meningkatkan keterampilan komunikasi. Selain itu juga peneliti menguji apakah gabungan media wayang dan metode role playing

berhasil mengukur kreativitas siswa SD secara kuantitatif masih relatif sedikit. Sebagian besar penelitian berkonsentrasi pada hasil seperti kemampuan bercerita, pemahaman materi, atau minat belajar; pengukuran aspek kreativitas dengan instrumen kuantitatif atau rubrik kreativitas yang divalidasi dan desain eksperimen atau eksperimen quasi-eksperimen yang membandingkan kelompok kontrol dengan perlakuan. Pendekatan kuantitatif, seperti desain eksperimen semu (quasi experimental design) dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini dipilih karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok subjek, tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembanding.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dipilih karena bertujuan untuk mengukur pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel terikat secara objektif dan terukur menggunakan data numerik. Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa sekolah

dasar melalui pengumpulan data berupa hasil pre-test dan post-test. Sedangkan desain penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah desain eksperimen semu (quasi experimental design) dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini dipilih karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok subjek, tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembanding.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan yang berkaitan dengan data yang diperoleh. Penyajian data meliputi hasil uji instrumen, uji prasyarat analisis, serta uji hipotesis. Seluruh analisis dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas siswa sekolah dasar

Sebelum melakukan analisis terhadap data pretest dan posttest, terlebih dahulu dilakukan uji reliabilitas terhadap instrumen yang digunakan. Uji reliabilitas ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana konsistensi suatu instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam

penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap instrumen pretest yang terdiri dari 10 aspek. Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai **Cronbach's Alpha sebesar 0,718**. Menurut teori Sugiyono (2019), suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha  $> 0,60$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reliabilitas yang **tinggi** dan layak digunakan untuk mengukur kreativitas siswa. Selain itu, hasil perhitungan **Corrected Item-Total Correlation** menunjukkan bahwa sebagian besar item memiliki nilai di atas 0,4, yang menunjukkan bahwa masing-masing item memiliki korelasi yang cukup baik terhadap skor total. Adapun rincian nilai *Corrected Item-Total Correlation* dan *Cronbach's Alpha if Item Deleted* disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1 Reliability Statistics**

| Cronbach's Alpha | Cronbach's Alpha Based on Standardized Items | N of Items |
|------------------|----------------------------------------------|------------|
| .718             | .776                                         | 11         |

Setelah instrumen dinyatakan reliabel, langkah selanjutnya adalah

melakukan uji normalitas terhadap data pretest dan posttest. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hal ini penting karena hasil uji normalitas akan menentukan jenis uji statistik yang akan digunakan pada pengujian hipotesis, apakah menggunakan uji parametrik atau non-parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk.

Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2 Tests of Normality**

| KATEGORI     | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|--------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|              | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Pretest10.00 | .227                            | 22 | .005 | .908         | 22 | .044 |
| Postes10.00  | .193                            | 22 | .033 | .894         | 22 | .023 |

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel Tests of Normality, diketahui bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,005 dan pada uji Shapiro-Wilk sebesar 0,044. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05,

sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest tidak berdistribusi normal. Selanjutnya, pada data posttest, hasil uji Kolmogorov–Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,033, sedangkan uji Shapiro–Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,023. Kedua nilai signifikansi tersebut juga lebih kecil dari 0,05, yang berarti data posttest tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis selanjutnya dilakukan menggunakan uji statistik non-parametrik, yaitu Wilcoxon Signed Rank Test.

Diketahui bahwa data pretest dan posttest tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah diterapkannya metode role playing dalam pembelajaran seni rupa.

Adapun hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3 Test Statistics<sup>a</sup>**

|                        | Postes - Pretes     |
|------------------------|---------------------|
| Z                      | -4.157 <sup>b</sup> |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000                |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test pada tabel Test Statistics, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Nilai Z sebesar -4,157 dengan keterangan based on negative ranks menunjukkan bahwa sebagian besar perbedaan berada pada arah peningkatan nilai, yaitu nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role playing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa setelah diterapkan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai

Implementasi model pembelajaran role playing untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis statistik menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000, lebih kecil dari 0.05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode Role Playing, kreativitas siswa mengalami peningkatan yang nyata. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini juga terbukti reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.718, yang menunjukkan bahwa alat ukur tersebut konsisten dan layak digunakan untuk mengukur aspek kreativitas siswa. Peningkatan yang terjadi mencakup aspek kelancaran berpikir (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), elaborasi (elaboration), dan evaluasi (evaluation). Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, berani mengemukakan ide, serta mampu mengekspresikan gagasan

secara lebih kreatif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran Role Playing mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Model ini mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri, serta melatih kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, model pembelajaran Role Playing dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa di Sekolah Dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus, Agus darmawan. 2022. "Reaktualisasi Seni Wayang Sukuraga Melalui Perancangan Pop Up Poster." *Jurnal Dasarupa: Desain Dan Seni Rupa* 4 (1): 29–35.  
<https://doi.org/10.52005/dasarupa.v4i1.80>.
- Fazrin, Dinda Nurainun, Nurdiansyah Nurdiansyah, and Tiara Yogiarni. 2025. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kartun Terhadap Pemahaman Konsep Nilai Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar" 9: 15222–28.
- Fitri Ayu Ningsih. 2024. "Impelementasi Metode Role

Playing Dalam Kemampuan Kreatif Siswa Di Kelas IV SDN 056592 Perkebunan Bekiun.”  
*Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam* 2 (1): 122–29.  
<https://doi.org/10.61132/karakter.v2i1.380>.

Pangesthi, Rila, and Farida Nugrahani. 2022. “Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing” 4 (4): 66–73.

Purwani Puji Utam, M.Pd. 2022. “Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Pkn,” no. September: 1–187.