https://qjurnal.my.id/index.php/educurio

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KREATIVITAS TARI SISWA KELAS VII A SMP NEGERI 1 PADANG BATUNG

The Application Of Role Playing Model To Increase The Motivation And Creativity Of Dance Students In Class VII A SMP Negeri 1 Padang Batung

Suwarjiya*,

Dewi Rukmini Sulistyawati*,

Ayu Eka Aprilia*

* Universitas PGRI Kalimantan, Kalimantan Selatan, Indonesia

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) meningkatkan respons siswa kelas VII A terhadap penggunaan model Role Playing pada pembelajaran seni tari di SMPN 1 Padang Batung, (2) mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa kelas VII A terhadap penggunaan model Role Playing dalam pembelajaran seni tari di SMPN 1 Padang Batung, dan (3) mendeskripsikan peningkatan kreativitas tari pada siswa kelas VIIA dengan penggunaan model Role Playing di SMPN 1 Padang Batung.Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini digunakan di kelas VII A SMPN 1 Padang Batung. Jumlah siswa sebanyak 20 orang, terdiri dari lima siswa laki-laki, dan 15 siswi perempuan. Teknik pengumpulan data berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, hasil aktivitas siswa, hasil tes kreativitas siswa, serta hasil angket respon siswa. Teknik analisis data menggunakan persentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Respon siswa kelas VII A terhadap penggunaan model Role Playing pada pembelajaran seni tari di SMP Negeri 1 Padang Batung sangat baik, ≥80% siswa memberikan respon baik, (2) Aktivitas siswa kelas VII A terhadap penggunaan model Role Playing SMP Negeri 1 Padang Batung mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dengan perolehan rata-rata pada siklus I sebesar 51% dan perolehan rata-rata pada siklus II sebesar 83%, dan (3) hasil kreativitas tari siswa kelas VII A dengan menggunaan model Role Playing di SMP Negeri 1 Padang Batung dapat meningkat dari rata-rata 61 dengan ketuntasan klasikal 65% pada siklus I menjadi rata-rata 74 dengan ketuntasan klasikal 84% pada siklus II.

Keywords:
Role Playing, Motivation, Creativity

Abstract

The aim of this research is to (1) increase the response of class VII A students to the use of the Role Playing model in dance learning at SMPN 1 Padang Batung, (2) describe the increased activity of class VII A students in using the Role Playing model in learning dance at SMPN 1 Padang Batung, and (3) describe the increase in dance creativity in class VIIA students with the use of the Role Playing model at SMPN 1 Padang Batung.The method used in this research is classroom action research. This research was used in class VII A of SMPN 1 Padang Batung. The number of students is 20 people, consisting of five male students and 15 female students. Data collection techniques are based on the results of observing teacher activities, the results of student activities, the results of student creativity tests, and the results of student response questionnaires. Data analysis techniques use percentages. The results of the research showed that (1) The response of class VII A students to the use of the Role Playing model in dance learning at SMP Negeri 1 Padang Batung was very good, ≥80% of students responded well, (2) The activities of class VII A students towards the use of the Role model Playing at SMP Negeri 1 Padang Batung experienced an increase from cycle I to cycle II, with an average gain in cycle I of 51% and an average gain in cycle II of 83%, and (3) the results of class VII A students' dance creativity with Using the Role Playing model at SMP Negeri 1 Padang Batung can increase from an average of 61 with classical completeness of 65% in cycle I to an average of 74 with classical completeness of 84% in cycle II.

PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran di SMPN 1 Padang Batung, guru menemukan masalah saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, kurang aktif, sering mengeluh, dan malas mengerjakan apa yang ditugaskan guru. Hal tersebut terjadi dikarenakan guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan hasilkreativitas tari siswa belum maksimal. Dengan permasalahan demikian guru dituntut untuk lebih kreatif dan professional dalam proses pembelajaran sehingga dapat menimbulkan motivasi dan minat siswa untuk belajar lebih baik. Sebagai seorang guru yang professional banyak hal yang dapat dilakukan, salah satunya memilih dan menentukan pendekatan pembelajaran seni tari di sekolah. Pemilihan media pembelajaran, metode pembelajaran, dan materi yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran Role Playing pada pembelajaran seni tari belum pernah dilakukan oleh guru,karena itu perlu diujicobakan model Role Playingdalam pembelajaran seni tari di kelas VII A SMPN 1 Padang Batung. Beberapa kelebihan yang dimiliki model Role Playing (Shoimin,2016:163) yaitu siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, sebagai berikut:

a. Bagaimana respons siswa kelas VII A terhadap penggunaan model Role Playing pada pembelajaran seni tari di SMPN 1 Padang Batung?
b. Bagaimana aktivitas siswa kelas VII A terhadap penggunaan model Role Playing dalam pembelajaran seni tari di SMPN 1 Padang Batung?
c. Bagaimana kreativitas tari pada siswa kelas VII A dengan menggunakan model Role Playing di SMPN 1 Padang Batung?

Tujuan Penelitian

Dengan penelitian tindakan kelas ini, tujuan yang ingin dicapai adalah:

a. Untuk meningkatkan respons siswa kelas VII A terhadap penggunaan model Role Playing pada pembelajaran seni tari di SMPN 1 Padang Batung.
b. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa kelas VII A terhadap penggunaan model Role Playing

dalam pembelajaran seni tari di SMPN 1Padang Batung.

c. Untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas tari pada siswa kelas VIIA dengan penggunaan model Role Playing di SMPN 1 Padang Batung.

Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis
   1) Dapat menemukan pengetahuan baru tentang peningkatan motivasi dan kreativitas melalui penggunaan model Role Playing.
   2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian berikutnya.

b. Manfaat Praktis
   1) Bagi siswa, dapat menikmati model pembelajaran yang tidak seperti biasanya sehingga mereka tidak jenuh dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung
   2) 2. Bagi guru, dapat mengembangkan model pembelajaran seni tari agar lebih bervariasi sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi siswanya.
   3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan masukan bagi pihak sekolah dalam menerapkan model dan media pembelajaran yang baik sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Metodologi Penelitian

Tahap Tindakan Penelitian

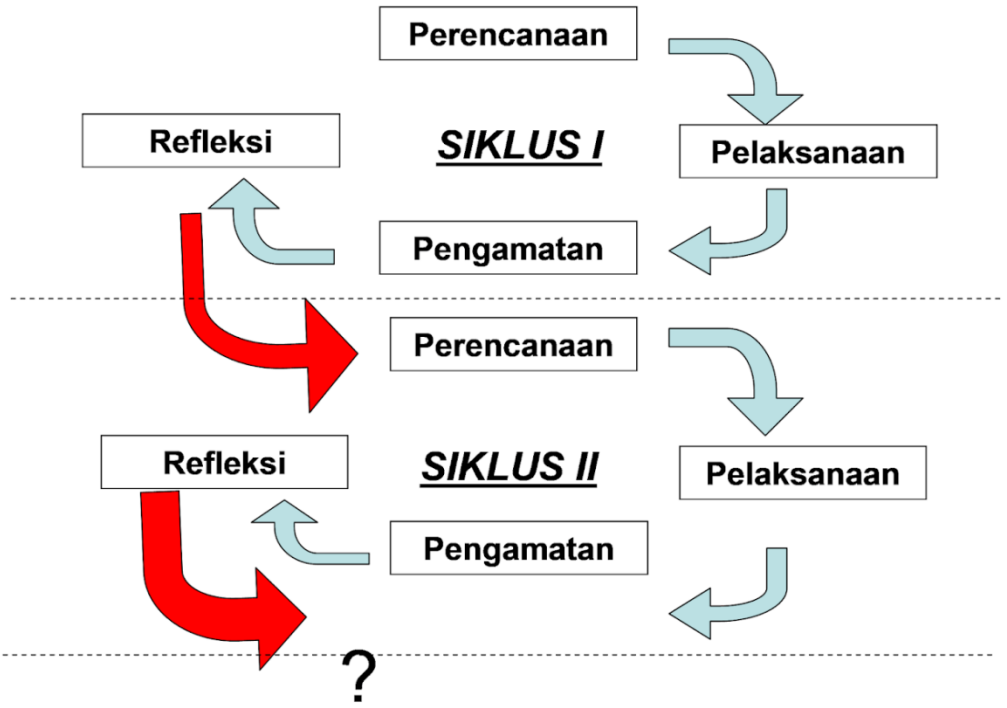
Pada tahap ini peneliti merencanakan tindakan siklus I dan siklus II yang akan diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas tari siswa dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing. Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam tahap ini adalah:

a. Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
b. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
c. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM.
d. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima sampai tujuh orang.

1) Guru mempersiapkan daftar hadir siswa.
2) Guru menyusun lembar observasi untuk melihat kondisi siswa selama proses belajar mengajar.
3) Guru menyusun angket motivasi siswa.
4) Guru mendesain instrumen evaluasi untuk mengukur kemampuan kreativitas siswa.

Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini langkah-langkah pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II mengacu pada perencanaan yang telah dibuat. Untuk lebih detailnya dapat dijabarkan pada gambar dibawah ini :



Hasil Dan Pembahasan

Hasil Penelitian Siklus I

No	**Nama Siswa**	**Aktivitas**	**Hasil Kreativitas**	**Ket.**	
				Keaktifa	**Ketuntasan**
1	Ayu Azzahra	2	65	Kurang	TT
2	M. Pildi	2	30	Kurang	TT
3	M. Fauzan	3	75	Cukup	T
4	M. Febrian Adha	3	75	Cukup	T
5	M. Nor Ihsan	2	30	Kurang	TT
6	M. Sukma Weandy	2	30	Kurang	TT
7	Nelly Agustin	3	75	Cukup	T
8	Noraina Putri	3	75	Cukup	T
9	Nor Izatil Hannisa	3	75	Cukup	T
10	Nur Baiti	2	30	Kurang	TT
11	Nur Hayati	3	75	Cukup	T
12	Rahimah	3	75	Cukup	T
13	Raudatul Jannah	3	75	Cukup	T
14	Siti Fatimah	3	75	Cukup	T
15	Siti Hadijah	3	75	Cukup	T
16	Siti Nurhadijah	2	30	Kurang	TT
17	Sri Muliani	3	75	Cukup	T
18	Fatmawati	3	75	Cukup	T
19	Dina Salsa Bila	3	75	Cukup	T
20	Nur Atkia	2	30	Kurang	TT

Keterangan: T= Tuntas, TT= Tidak Tuntas

Kriteria penilaian skor aktivitas siswa:

1.Sangat aktif (A)= 5

2. Aktif (B)= 4

3. Cukup (C)= 3

4. Kurang aktif (D)= 2

5. Tidak aktif (E)= 1

Hasil Penelitian Siklus II

No	Nama Siswa	Aktivitas	Hasil Kreativitas	Ket.	
				Keaktifan	Ketuntasan
1	Ayu Azzahra	4	70	Aktif	TT
2	M. Pildi	4	80	Aktif	T
3	M. Fauzan	4	80	Aktif	T
4	M. Febrian Adha	4	-	Aktif	-

5	M. Nor Ihsan Taupik	4	35	Aktif	TT
6	M. Sukma Weandy	4	35	Aktif	TT
7	Nelly Agustin	4	80	Aktif	T
8	Noraina Putri	4	85	Aktif	T
9	Nor Izatil Hannisa	4	75	Aktif	T
10	Nur Baiti	4	75	Aktif	T
11	Nur Hayati	4	80	Aktif	T
12	Rahimah	5	80	Sangat	T
13	Raudatul Jannah	4	80	Aktif	T
14	Siti Fatimah	4	80	Aktif	T
15	Siti Hadijah	4	85	Aktif	T
16	Siti Nurhadijah	4	75	Aktif	T
17	Sri Muliani	4	75	Aktif	T
18	Fatmawati	4	75	Aktif	T
19	Dina Salsa Bila	5	85	Sangat	T
20	Nur Atkia	4	75	Aktif	T

Keterangan: T= Tuntas, TT= Tidak Tuntas

Kriteria penilaian skor aktivitas siswa:

1.Sangat aktif (A)= 5

2. Aktif (B)= 4

3. Cukup (C)= 3

4. Kurang aktif (D)= 2

5. Tidak aktif (E)= 1

Berdasarkan tabel 4.14 di atas, aktivitas siswa dan hasil kreativitas siswa dengan menggunakan model Role Playing dapat dipaparkan sebagai berikut:

Nilai tertinggi untuk aktivitas siswa yaitu 5 sebanyak dua siswa, dan nilai terendah yaitu 4 sebanyak 18 siswa. Sedangkan nilai tertinggi untuk hasil kreativitas tari siswa yaitu 85 sebanyak tiga siswa, nilai terendah 35 sebanyak dua siswa, dan nilai diantaranya yaitu 75 sebanyak enam siswa.

Aktivitas siswa dalam kategori aktif sebanyak 18 siswa, dan kategori sangat aktif sebanyak dua siswa. Hasil kreativitas tari siswa mencapai KKM sebanyak 16 siswa dengan skor 85 sebanyak tiga siswa, skor 80 sebanyak tujuh siswa, dan skor 75 sebanyak enam siswa, siswa tidak mencapai KKM sebanyak tiga siswa dengan skor 35 sebanyak dua siswa dan 70 sebanyak satu siswa. Rata-rata hasil kreativitas tari siswa siklus II sebesar 74 dengan ketuntasan klasikal 84%. Aktivitas siswa dan hasil kreativitas tari di atas sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, dengan demikian penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dengan baik.

Dari uraian di atas dapat diketahui hasil dari aktivitas siswa dan hasil kreativitas tari siswa yang sudah memenuhi indikator keberhasilan lebih dari 75, ketuntasan klasikal lebih dari 80% dan ketuntasan yang didapat adalah 84%.

Analisis Hasil Aktivitas dalam Proses Pembelajaran Siklus I dan II

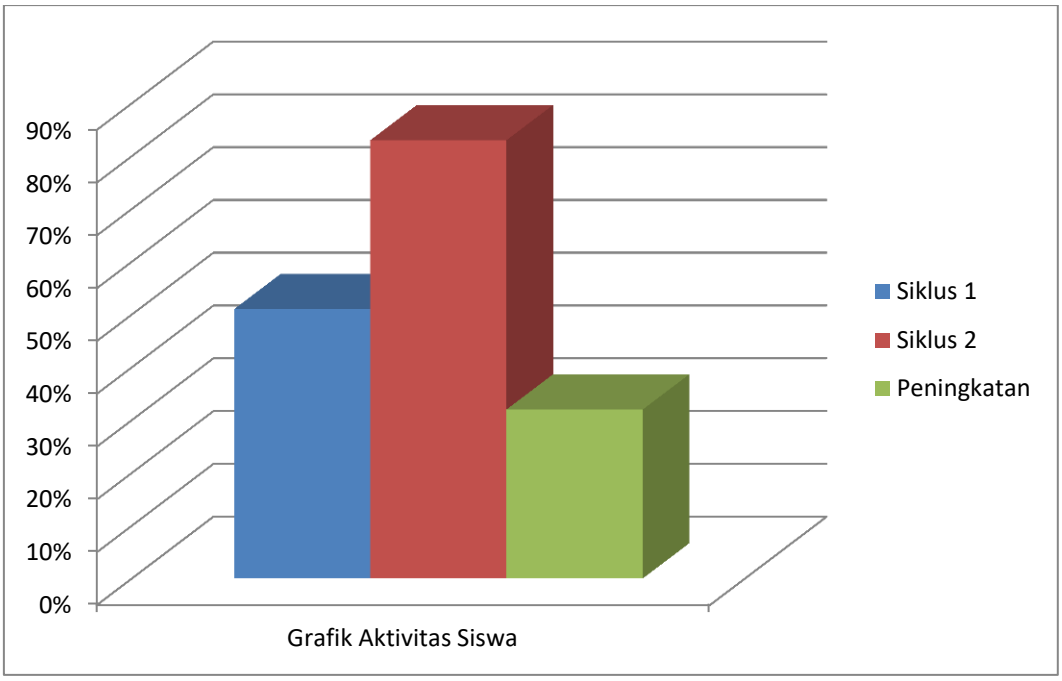
Berdasarkan hasil analisis aktivitas guru pada pembelajaran seni tari dengna model Role playing pada siklus I mencapai 80%, hal ini termasuk kategori baik, hal ini menjadi acuan bagi guru unuk meningkatkan lagi aktivitas guru dan

membuat rencana perbaikan, pada siklus II aktivitas guru meningkat menjadi 85%, hal ini termasuk kategori sangat baik karena guru sangat memperhatikan dan melaksanakan tugasnya dalam membimbing siswa bermain peran, meningkatkan aktivitas belajar dan kreativitas siswa. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung sangat baik dan dapat memengaruhi penilaian guru terhadap perubahan belajar siswa setiap siklus. Maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru meningkat karena kinerja guru yang sangat baik dalam setiap proses pembelajaran serta tidak lupa memberikan motivasi kepada siswa.

Hal ini juga mempengaruhi aktivitas siswa pada setiap proses pembelajaran dimana guru memberikan motivasi yang tepat yaitu denganmemberikan materipelajaran dengan menggunakan model dan metode pembelajaran yang tepat dan baik serta mengadakan hadiah bagi siswa yang berprestasi. Hal ini sejalan dengan Sardiman (2011: 84-85) yang mengatakan motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar.

Berdasarkan hasil analisis aktivitas siswa pada pembelajaran seni tari model Role Playing terjadi peningkatan dari setiap aspek yang diamati dari siklus I ke siklus II. Aspek melihat pada siklus I sebesar 80% meningkat menjadi 100% pada siklus II, aspek menyimak pada siklus I sebesar 60% meningkat menjadi 80% pada siklus II, aspek membaca pada siklus I sebesar 41% meningkat menjadi 81% pada siklus II, aspek menulis pada siklus I sebesar 20% meningkat menjadi 100% pada siklus II, aspek menghapal pada siklus I sebesar 60% meningkat menjadi

80% pada siklus II, aspek menggunakan pikiran dengan cepat pada siklus I sebesar 43% meningkat menjadi 63% pada siklus II, dan aspek praktik pada siklus I sebesar 55% meningkat menjadi 75% pada siklus II. Hal ini disebabkan adanya perubahan karena ada rencana perbaikan tindakan dari siklus I untuk melanjutkan ke siklus II sehingga siswa menjadi lebih aktif. Menurut Sardiman (2011: 100), yang dimaksud aktivitas belajar itu adalah aktivitas fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus saling berkait. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar dilakukan oleh siswa secara sadar dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga mengakibatkan perubahan pengetahuan atau kemahiran pada siswa tersebut. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas yang ditinjau dari segi aktivitas guru dan siswa sudah memenuhi indikator keberhasilan dan pencapaian pada setiap aspek yang meningkat pada setiap siklusnya. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II secararingkas dapat ditunjukkan pada Grafik 4.9 berikut.



Gambar 4.9 Grafik Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus I dan II

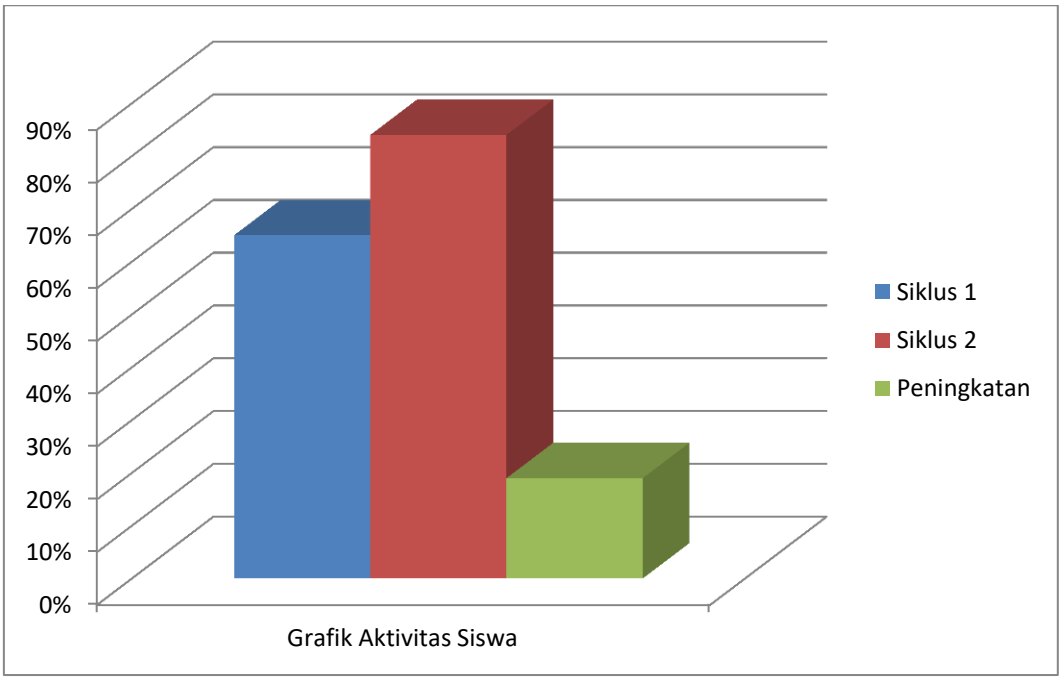
Pada Grafik 4.9, diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus I yaitu 51% meningkat 32% menjadi 83% pada siklus II.

Analisis Hasil Kreativitas Tari Siswa Siklus I dan II

Dalam pembelajaran seni tari dengan model Role Playing di kelas VII A SMP Negeri 1 Padang Batung pada siklus I dapat dianalisis yaitu memperoleh skor tertinggi 30 frekuensi 6 dari aspek ruang sebanyak enam siswa, skor terendah

10 frekuensi 18 dari aspek ruang sebanyak enam siswa, aspek waktu sebanyak enam siswa, dan aspek tenaga sebanyak enam siswa, dan skor tengah 20 dan 25 frekuensi 36 dari aspek ruang sebanyak delapan siswa, aspek waktu sebanyak 14 siswa, dan aspek tenaga sebanyak 14 siswa. Jumlah rata-rata keseluruhan dari aspek ruangadalah 21,75 dengan persentasi 62%, aspek waktu yaitu 18,75 dengan persentasi 54%, dan aspek tenaga yaitu 20,5 dengan persentasi 59%. Untuk individu yang telah mencapai KKM sebanyak 13 siswa dengan skor 75, individu tidak mencapai KKM sebanyak tujuh siswa dengan skor 30 frekuensi 6 dan skor 65 frekuensi 1. Jadi, rata-rata hasil kreativitas tari siswa siklus I sebesar 61 dengan ketuntasan klasikal 65%. Sedangkan hasil kreativitas tari pada siklus II memperoleh skor tertinggi 30 frekuensi 13 dari aspek ruang sebanyak sembilan siswa, aspek waktu sebanyak tiga siswa, dan aspek tenaga sebanyak satu siswa, skor terendah 10 frekuensi 4 dari aspek ruang dan waktu sebanyak dua siswa, dan skor tengah 15, 20 dan 25 frekuensi 40 dari aspek ruang sebanyak delapan siswa, aspek waktu sebanyak 14 siswa, dan aspek tenaga sebanyak 18 siswa. Jumlah rata-rata keseluruhan dari aspek ruang adalah 26 dengan persentasi 74%, aspek waktu yaitu 24 dengan persentasi 68%, dan aspek tenaga yaitu 24 dengan persentasi 69%. Untuk individu yang telah mencapai KKM sebanyak 16 siswa dengan skor 85 sebanyak tiga siswa, skor 80

sebanyak tujuh siswa, dan skor 75 sebanyak enam siswa, individu tidak mencapai KKM sebanyak tiga siswa dengan skor 35 frekuensi 2 dan skor 70 frekuensi 1. Rata-rata hasil kreativitas tari siswa siklus II sebesar 74 dengan ketuntasan klasikal 84%. Hasil kreativitas tari siswa dapat dilihat pada Grafik 4.10 berikut.



Gambar 4.10 Grafik Hasil Kreativitas Tari Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan uraian di atas hasil kreativitas tari siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 19% dari 65% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II dan sudah memenuhi indikator keberhasilan yang mencapai ≥ 75 dan ketuntasan klasikal ≥80%.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil kreativitas tari siswa meningkat dan berhasil sesuai indikator yang diharapkan karena adanya aktivitas siswa yang baik dan meningkat disetiap siklusnya, hal ini dikarenakan aktivitas guru yang sangat baik dalam memberikan motivasi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan Sardiman (2011: 84) yang mengatakan hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan akan makin berhasil pula pelajaran itu. Hasil kreativitas siswa VII A dikatakan berhasil karena kreativitas siswa SMP tidak sama dengan kreativitas siswa SMA atau lebih tua usianya hal ini disebabkan karena faktor kematangan atau pertumbuhan, Purwanto (dalam Thobroni, 2015: 25) menerangkan bahwa anak usia enam bulan dipaksa untuk belajar berjalan meskipun dilatih dan dipaksa anak tersebut tidak akan mampu melakukannya. Hal tersebut dikarenakan untuk dapat berjalan anak memerlukan kematangan potensi-potensi jasmani maupun rohaniahnya. Disamping faktor kematangan, berhasil atau tidaknya seseorang mempelajari sesuatu dipengaruhi pula oleh faktor kecerdasan. Misalnya, anak umur empat belas tahun ke atas umumnya telah matang untuk belajar ilmu pasti,

sedangkan anak yang dibawah usia empat belas tahun belum dapat sepenuhnya belajar ilmu pasti.

Pembahasan Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Dalam proses pembelajaran di sekolah pentingnya peran seorang guru dalam penggunaan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh hasil yang baik, model ini sangat cocok digunakan untuk pembelajaran tari di sekolah. Model pembelajaran ini mempunyai kelebihan yang sangat membantu siswa dalam merangsang daya imajinasi sehingga meningkatkan kreativitas dan siswa dapat bekerja sama dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini sengaja dipilih peneliti untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang ada pada siswa VII A SMP Negeri 1 Padang Batung.

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa VII A SMP Negeri 1 Padang Batung dengan menggunakan model Role Playing diperoleh hasil yaitu aktivitas guru pada siklus I sebesar 80%, hal ini termasuk kategori baik dan meningkat pada siklus II menjadi 85% yang termasuk kategori sangat baik. Ini dikarenakan aktivitas guru meningkat dan kinerja guru yang membaik dari adanya perbaikan pada setiap proses pembelajaran dari dua siklus tersebut. Hasil ini sangat berpengaruh pada aktivitas siswa dan hasil kreativitas tari siswa yang meningkat dari siklus I dan siklus II .

Aktivitas siswa pada siklus I yaitusiswa melihat apa yang ditunjukkan oleh guru sebesar 80% meningkat menjadi 100% pada siklus II, siswa menyimak apa yang guru sampaikan sebesar 60% meningkat menjadi 80%, siswa membaca materi yang dibagikan oleh guru sebesar 41% meningkat menjadi 81%, siswa menulis apa yang guru sampaikan sebesar 20% meningkat menjadi 100%, siswa menghapal apa yang disampaikan oleh guru sebesar 60% meningkat menjadi

80%, siswa berpikir dengan cepat sebesar 43% meningkat menjadi 62%, siswa berani bergerak dalam latihan gerak tari sebesar 55% meningkat menjadi 75%. Dengan demikian aktivitas siswa pada siklus I sebesar 51% dalam kategori kurang aktif meningkat menjadi 83% dalam kategori sangat aktif.

Dari hasil tersebut sudah terlihat jelas bahwa aktivitas guru dan siswa sangat berkaitan, karena jika guru mengajar dengan baik maka hasilnya akan baik begitupun dengan hasil kreativitas tari siswa pada siklus I nilai rata-rata dari hasil kreativitas tari siswa yaitu 61 dengan ketuntasan klasikal 65% dan pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 74 dengan ketuntasan klasikal

84%.Dengan demikian hasil kreativitas siswa pada siklus II dinyatakan berhasil memenuhi indikator yang diharapkan. Hasil kreativitas siswa dikatakan berhasil karena kreativitas siswa SMP tidak sama dengan kreativitas siswa SMA atau yang lebih tua usianya hal ini disebabkan karena faktor kematangan atau pertumbuhan, Purwanto (dalam Thobroni, 2015: 25) menerangkan bahwa anak usia enam bulan dipaksa untuk belajar berjalan meskipun dilatih dan dipaksa anak tersebut tidak akan mampu melakukannya. Hal tersebut dikarenakan untuk dapat berjalan anak memerlukan kematangan potensi-potensi jasmani maupun rohaniahnya. Disamping faktor kematangan, berhasil atau tidaknya seseorang

mempelajari sesuatu dipengaruhi pula oleh faktor kecerdasan. Misalnya, anak umur empat belas tahun ke atas umumnya telah matang untuk belajar ilmu pasti, sedangkan anak yang dibawah usia empat belas tahun belum dapat sepenuhnya belajar ilmu pasti.

Respon siswa berdasarkan hasil angket telah memenuhi indikator keberhasilan sesuai yang diharapkan yaitu ≥80% siswa memberikan respon positif, siswa yang dulunya kurang antusisas menjadi antusias dalam proses pembelajaran, yang kurang aktif menjadi aktif, yang malas mengerjakan tugas dari guru menjadi rajinkarena guru menggunakan model pembelajaran yang tepat yaitu Role Playing dimana siswa bebas berekspresi secara utuh sesuai skenario yang telah dibagikan, dan guru mengadakan kompetisi dan memberikan hadiah bagi kelompok yang memperoleh tiga nilai tertinggi.

Dapat diketahui bahwa peningkatan yang terjadi selama proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II sangat baik, karena guru memberikan motivasi yang tepat yaitu dengan memberikan materi pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran dan metode yang baik serta mengadakan hadiah bagi siswa yang berprestasi, dan melaksanakan perbaikan pada siklus ke II, hal ini membuataktivitas siswa dan hasil kreativitas meningkat cepat selama proses pembelajaran, serta respon siswa menjadi positif dan antusias. Hal ini sejalan dengan Sardiman (2011: 84-85) yang mengatakan motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar dan hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan akan makin berhasil pula pelajaran itu. Selain itu peningkatan yang terjadi juga karena siswa rajin dalam latihan praktik hal ini sesuai dengan Purwanto (dalam Thobroni, 2015:

25) yang mengatakan dengan rajin berlatih, sering melakukan hal yang berulang- ulang kecakapan dan pengetahuan yang dimiliki menjadi semakin dikuasai dan makin mendalam

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil peneltian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1) Respon siswa kelas VII A terhadap penggunaan model Role Playing pada pembelajaran seni tari di SMP Negeri 1 Padang Batung sangat baik, ≥80% siswa memberikan respon baik.
2) Aktivitas siswa kelas VII A terhadap penggunaan model Role PlayingSMP Negeri 1 Padang Batung mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dengan perolehan rata-rata pada siklus I sebesar 51% dan perolehan rata-rata pada siklus II sebesar 83%.
3) Hasil kreativitas tari siswa kelas VII A dengan menggunaan model Role Playing di SMP Negeri 1 Padang Batung dapat meningkat dari rata-rata 61 dengan ketuntasan klasikal 65% pada siklus I menjadi rata-rata 74 dengan ketuntasan klasikal 84% pada siklus II. Penelitian tindakan ini berhasil karena sudah melampaui KKM yaitu 75

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dicapai maka diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1) Kepada guru hendaknya dapat mencoba menggunakan model Role Playing dalam pembelajaran seni tari karena terbukti siswa memberikan respon positif terhadap model pembelajaran tersebut dan aktivitas siswa meningkat.
2) Untuk meningkatkan kreativitas tari guru dapat menggunakan model Role Playing, karena dengan model Role Playing dapat merangsang daya imajinasi siswa dan siswa dapat berekspresi secara utuh sehingga meningkatkan kreativitas tari siswa.
3) Kepada sekolah diharapkan sedikit demi sedikit dapat melengkapi media pembelajaran seni tari sehingga peserta didik dapat termotivasi dan lebih bersemangat dalam berkreasi maupun meningkatkan prestasi belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdi Guru,Tim.2007.Seni Budaya SMP Jilid 1.Jakarta:PTGelora Aksara Pratama Arikunto,Suharsimi dkk. (2015).Penelitian Tindakan Kelas.Jakarta:PT Bumi Aksara Baharuddin, Wahyuni Nur Esa. 2015. Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Fung, Daniel. (2003). Mengembangkan Kepribadian Anak dengan Tepat. Jakarta: Prestasi Pustaka

Hurlock, Elizabeth B. (2008). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga

Mardiana, Sitti. (2015). Respon Siswa dalam Proses Belajar Mengajar. (Online).Tersedia: http://yakinsucces.blogspot.co.id/2015/04/respon-siswa-dalam- proses-belajar.html (20 Januari 2018).

Masdariah. (2013). Penggunaan Model Role Playing Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Seni Tari Melalui Tari Japin Rantauan pada Siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Pulau Laut Kepulauan Kotabaru. Skripsi. Pendidikan Seni Tari, STKIP PGRI Banjarmasin.

Milyartini dkk. (2014). Studi Kasus Pembelajaran Tari untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Sosial Siswa Autis. Jurnal Cakrawala Pendidikan, Universitas Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, November 2013, Th. XXXII, No. 3:450-460

Ngainun, Naim. (2009). Menjadi Guru Inspiratif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Purworujito. 2013. Peningkatan Keativitas Siswa Melalui Pembelajaran

Eksplorasi Gerak Tari dengan Pendekatan Cooperative Learning Model JigsawPada Siswa Kelas VIIIC Semester I SMPN 2 Girisubo Gunungkidul Tahun Pelajaran 2012/2013. Skripsi: PS. Pendidikan Seni Tari Fak. Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Rohani, Ahmad. (2004). Pengelolaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta

Sanjaya, Wina. (2008). Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), cet. 1. Jakarta: Kencana.

Sardiman. (2010). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo