

Pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar

Chika Apriyanti^{1*}, Fitri Nuraeni², and Jennyta Caturiasari²

PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta, Jl. Veteran No. 8, Purwakarta 41115, Indonesia

[*chika1234@upi.edu](mailto:chika1234@upi.edu)

Abstract. *The ability to think creatively is one of the abilities that needs to be improved in 21st century learning. However, in reality elementary school students' creative thinking is still low, including in Natural and Social Sciences lessons, Social Sciences sub-material. This is because the learning model used to teach social studies material is still monotonous and lecture-based. Based on this, the aim of this research is to determine the effect of role playing models on improving students' creative thinking abilities in Natural and Social Sciences subjects, Social Sciences sub-material. The type of research used in this research is a quasi-experimental model with a non-equivalent control group design, namely conducting a pretest and posttest in the experimental class and control class. The subjects in this research were 52 students of class IV elementary school consisting of 26 students of class IV A and 26 students of class IV B. The results of this research concluded that the increase in creative thinking abilities of students who received learning using the role playing model was better than that of students who receive conventional learning and there is an influence of the role playing model of 51% on students' creative thinking abilities in terms of the results of simple linear regression analysis.*

Keywords: *Role Playing Model, Ability to think creatively, Natural Sciences Learning in Elementary School, Social Sciences*

1. Pendahuluan

Berdasarkan Undang-Undang SISDIKNAS No.20 Tahun 2003, Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan kesadaran dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran dan suasana belajar. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, pada pendidikan abad 21 sekolah diharapkan mampu untuk meningkatkan keterampilan 4C yaitu berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking*), berkomunikasi (*communication*) serta berkolaborasi (*collaboration*). Berdasarkan hal tersebut berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang harus dikembangkan oleh siswa karena manfaat dari berpikir kreatif yaitu dapat melahirkan banyak gagasan, meningkatkan inovasi dan pemahaman kognitif, serta melalui berpikir kreatif siswa mampu menghasilkan ide yang baru dalam menyelesaikan permasalahan yang akan berguna terutama dalam kehidupan sehari-hari [1].

Salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan permasalahan sehari-hari yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang kini dalam kurikulum merdeka telah dilakukan penggabungan antara mata pelajaran IPA dengan IPS menjadi IPAS sesuai dengan keputusan permendikbudristek nomor 033/H/KR/2022. Susanto (2017) mengemukakan bahwa “tujuan pembelajaran IPS yaitu: 1) mengembangkan pengetahuan ilmu sosial; 2) mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial; 3) membangun kesadaran nilai kemanusiaan; dan 4)

meningkatkan kemampuan bekerja sama didalam masyarakat [2] . Hal ini juga sejalan dengan salah satu tujuan pembelajaran IPAS berdasarkan Permendikbudristek (2022) yaitu mengembangkan keterampilan inquiri untuk menelaah, merumuskan dan menyelesaikan masalah yang ada dengan aksi yang nyata. Dilihat dari tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam pembelajaran IPS adalah kemampuan berpikir kreatif. Seiring berkembangnya zaman dan tantangan yang dihadapi semakin rumit, maka diperlukannya kemampuan berpikir kreatif untuk menghadapi hal tersebut. Redifer, Bae, dan Zhao (2021) mengemukakan bahwa berpikir kreatif yaitu sebuah kemampuan menghasilkan gagasan atau pemikiran orisinal dan bermanfaat [3]. Berpikir kreatif memerlukan proses berpikir tingkat tinggi. Berpikir kreatif memerlukan keterampilan tingkat tinggi seperti analisi, pemecahan masalah, komunikasi, dan keterampilan proses ilmiah [3]. Harriman, (2017) mengemukakan beberapa indikator pada kemampuan berpikir kreatif diantaranya yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi [4].

Akan tetapi, Damaiyanti et al., (2023) mengemukakan bahwa ternyata kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS masih rendah jika ditinjau dari aspek indikator kemampuan berpikir kreatif berupa kelancaran, keluwesan, original, dan elaborasi. Hal itu disebabkan oleh sistem belajar yang masih menggunakan sistem pembelajaran yang berpusat pada guru atau *teacher centered* serta guru yang masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang tepat seperti ceramah. Sesuai dengan fakta di lapangan yang ditunjukkan oleh hasil wawancara guru kelas bahwasannya memang kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah sehingga perlu untuk ditingkatkan serta dikembangkan lagi [5].

Susanto (2017) menemukan permasalahan serupa, bahwasannya guru juga jarang mengajak siswa untuk melakukan analisis secara mendalam atas suatu konsep sehingga tidak mendorong siswa untuk menggunakan penalaran logis yang lebih tinggi. Kondisi tersebut masih berlangsung di sekolah, sehingga dapat membelenggu perkembangan berpikir siswa, dan dapat menurunkan daya berpikir kreatif siswa, terutama ketika siswa menghadapi masalah – masalah sosial [2]. Sesuai dengan fakta di lapangan yang ditunjukkan oleh hasil wawancara guru kelas ditemukan bahwa masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga harus ditingkatkan serta dikembangkan lagi. Ananda (2019) juga mengatakan bahwa salah satu masalah yang terjadi pada pembelajaran IPS adalah sebagian guru hanya fokus pada kemampuan tingkat rendah yang bersifat hafalan serta pemahaman konsep saja, sedangkan kemampuan berpikir kreatif serta analisis sering terabaikan [6].

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu adanya penerapan model pembelajaran yang lebih kreatif salah satunya yaitu model *role playing*. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Soleah dkk, (2022) bahwa model *role playing* mampu melibatkan siswa untuk dapat berpikir kreatif dalam mengembangkan ide – ide yang relevan dengan materi pelajaran [1]. Selain itu Yanto (2015) juga mengatakan bahwa model *role playing* sangat sesuai dengan materi IPS karena penyajian pembelajaran IPS yang lebih dekat dengan kehidupan anak pada umumnya [7]. Model *role playing* berasal dari gagasan bahwa pengetahuan dapat dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman mereka. Sesuai dengan paradigma teori belajar konstruktivisme dimana pembelajaran dapat dibangun oleh sebuah pengalaman melalui pemahaman yang dikembangkan oleh pembelajar pada pembelajaran yang berpusat pada siswa [8]. Model *role playing* juga cocok diterapkan di sekolah dasar karena menurut Syaodih (dalam Kristin, 2018, hlm 172) anak SD memiliki karakter yang senang bermain dan senang bergerak [9]. Hal ini juga sejalan dengan Nurhasanah et al., (2016) yang mengatakan bahwa model *role playing* memiliki kelebihan yaitu bisa menimbulkan suasana yang baru dan memberikan pengalaman yang berbeda sehingga dapat membentuk siswa untuk berpikir lebih kreatif dan aktif, karena model *role playing* ini merupakan pembelajaran berdasarkan pengalaman [10]. Model *role playing* sebagai model pembelajaran yang sudah modern dapat berguna untuk melengkapi kekurangan model konvensional yang kurang bersifat monoton [11].

Berdasarkan uraian di atas terdapat beberapa penelitian yang sudah mengkaji tentang pengaruh model *role playing* terhadap mata pelajaran IPS. Namun, penelitian tersebut masih terbatas pada peningkatan hasil belajar IPS. Maka dari itu, penelitian kali ini terfokus pada penelitian model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar pada topik kegiatan jual beli pada mata pelajaran IPAS menggunakan metode penelitian eksperimen dengan melibatkan

siswa kelas IV. Sehingga penelitian ini berjudul Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2016) metode penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan [12]. Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar yang berada di sekitaran daerah Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, Provinsi Jawa Barat. Sampel pada penelitian ini merupakan siswa kelas IV A sebanyak 26 siswa dan IV B sebanyak 26 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan *pretest* dan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini telah memenuhi uji prasyarat yaitu uji validasi, reliabilitas sebesar 0,741, daya beda pada kategori baik hingga tingkat kesulitan butir soal yang digunakan berada pada kategori mudah sampai sedang. Analisis data yang digunakan yaitu dengan menggunakan analisis data deskriptif dan analisis data inferensial dengan bantuan *SPSS*.

Hasil Uji Validitas Instrumen

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Instrumen

No Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	P-value	Sig	Keterangan
1	0,493	0,404	0,014	0,05	Tidak Valid (dibuang)
2	0,403	0,404	0,051	0,05	Tidak Valid (dibuang)
3	0,670	0,404	0,000	0,05	Valid (digunakan)
4	0,674	0,404	0,000	0,05	Valid (digunakan)
5	0,699	0,404	0,000	0,05	Valid (digunakan)
6	0,623	0,404	0,001	0,05	Valid(digunakan)
7	0,588	0,404	0,002	0,05	Valid (digunakan)
8	0,586	0,404	0,003	0,05	Valid (digunakan)
9	0,411	0,404	0,046	0,05	Tidak Valid (dibuang)
10	0,377	0,404	0,069	0,05	Tidak Valid (dibuang)

Berdasarkan pada Tabel 1 bahwa dari total sepuluh soal, hanya enam yang dinyatakan valid dan dapat digunakan yaitu nomor soal 3-8. Oleh sebab itu, penelitian kali ini hanya digunakan 6 soal yang valid untuk tes kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu soal nomor 3,4,5,6,7,8 karena soal tersebut dinyatakan valid dan mempunyai keabsahan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa pada topik kegiatan jual beli sebagai salah satu upaya pemenuhan kebutuhan.

Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Butir Soal	Jumlah Subyek	Reliabilitas Tes	Kategori
6	24	0,741	Tinggi

Berdasarkan pada Tabel 2 hasil dari uji reliabilitas memiliki hasil reliabilitas sebesar 0,741. Maka dari itu instrumen tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif ini mempunyai korelasi yang tinggi.

Hasil Uji Daya Beda Soal Tes Kemampuan Berpikir kreatif**Tabel 3 Hasil Uji pembeda**

No Soal	Daya Pembeda	Interpretasi
3	0,670	Baik
4	0,674	Baik
5	0,699	Baik
6	0,623	Baik
7	0,588	Baik
8	0,586	Baik

Berdasarkan pada Tabel 3 hasil dari uji daya beda diperoleh hasil daya beda dari instrument tes kemampuan berpikir kreatif siswa memperoleh hasil bahwa 6 soal berada pada kategori baik.

Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif**Tabel 4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran**

No Butir	Mean	Maximum	Tingkat kesukaran	Kategori
3	2,46	3	0,82	Mudah
4	1,54	3	0,51	Sedang
5	2,04	3	0,68	Sedang
6	2,04	3	0,68	Sedang
7	1,79	3	0,59	Sedang
8	2.00	3	0,66	Sedang

Merujuk pada Tabel 4 hasil dari uji tingkat kesukaran ditemukan bahwa pada kategori mudah terdapat 1 soal dan kategori sedang terdapat 6 soal.

3. Hasil dan Pembahasan**Analisis peningkatan kemampuan berpikir kreatif**

Setelah mengumpulkan data yaitu melakukan analisis deskriptif terhadap hasil data yang telah diperoleh. Analisis deskriptif ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 yang menghasilkan skor maksimum, skor minimum, rata-rata serta standar deviasi. Analisis deskriptif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 5 Statistika Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah siswa	Jenis Tes	Rata –rata
Eksperimen	26	Pretest	44.02
		Posttest	85.26
Kontrol	26	Pretest	41.34
		Posttest	69.44

Berdasarkan Tabel 5, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu sebesar 85.26 lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 69.44. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Tabel 6 Hasil Perhitungan N-gain

Kelas	<i>N-Gain Score</i>	Interpretasi	<i>N-Gain (%)</i>	Interpretasi
Eksperimen	0.77	Tinggi	77%	Efektif
Kontrol	0.50	Sedang	50%	Cukup Efektif

Tabel 6 menunjukkan hasil perolehan *N-gain score* kelas eksperimen yang menggunakan model *role playing* yaitu sebesar 0.77 termasuk kategori tinggi sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* yaitu sebesar 0.50 dengan kategori sedang. Kemudian berdasarkan tafsiran efektivitas yang dilihat dari *N-Gain* persen, kelas eksperimen memperoleh *N-Gain* persen sebesar 77% yang berarti penggunaan model *role playing* dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sementara pada kelas kontrol memperoleh *N-Gain* persen sebesar 51% yang berarti penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* dinyatakan cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Analisis Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Hasil Uji linearitas

Uji linearitas dilakukan guna mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang linear antara nilai pretest dan posttest kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen.

Tabel 7 Hasil Uji Linearitas

Data	Deviation From Linearity	A	Keterangan
Hasil Pretest-Posttest Kelas Eksperimen	0.380	0.05	H ₀ diterima

Berdasarkan Tabel 7 diperoleh bahwa nilai signifikansi uji linearitas pada nilai pretest-posttest kelas eksperimen yaitu $0.380 > \alpha (0.05)$ maka H₀ diterima atau H₁ ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara nilai *pretest-posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen.

Persamaan Regresi Linear Sederhana

Pengaruh model *role playing* dapat dilihat melalui persamaan regresi linear sederhana. Berikut merupakan bentuk umum persamaan regresi linear sederhana: $\hat{Y} = a + \beta X$

Tabel 8 Hasil Konstanta Dan Koefisien Untuk Bentuk Persamaan Regresi Linear Sederhana

Model	<i>Unstandardized Coefficients</i>	
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>
(Constant)	61.139	4.931
Pretest	0.548	0.107

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh hasil nilai konstanta $a = 61.139$ dan koefisiensi regresi $\beta = 0.548$, maka menghasilkan persamaan regresi $\hat{Y} = 61.139 + 0.548X$. Hal ini dapat dimaknai bahwa jika tidak diberikan perlakuan model *role playing* maka nilai kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 61.139 dan setiap penambahan satu perlakuan penerapan *role playing* akan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif sebesar 0.548. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* dapat menyebabkan peningkatan pada kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hasil Uji Regresi

Uji signifikansi regresi dilakukan guna mengidentifikasi signifikan atau tidaknya pengaruh antar dua variabel yang hendak diukur.

Tabel 9 Hasil Uji Signifikansi Regresi

Test	Sig.	A	Keterangan
Regression	0.000	0.05	H ₀ ditolak

Berdasarkan Tabel 9 diperoleh bahwa nilai Sig. sebesar $0.000 < \alpha = 0.05$ maka H₀ ditolak artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model *role playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas pada eksperimen.

Menentukan Koefisien Determinasi

Uji Koefisien determinasi dilakukan guna mengidentifikasi seberapa besar pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal yang perlu dilakukan adalah mencari nilai *R square* dengan bantuan SPSS versi 25.

Tabel 10 Hasil Uji Koefisien Determinasi

R	R Square	Std.Error of the Estimate
0.720	0.520	4.931

Berdasarkan Tabel 6 diperoleh hasil uji koefisien determinasi *R Square* sebesar 0.516. kemudian selanjutnya dilakukan perhitungan koefisien determinasi (D) menggunakan rumus yaitu:

$$D = R^2 \times 100\%$$

$$D = 0.520 \times 100\% = 52\%$$

Dari hasil perhitungan koefisien determinasi (D) diatas diperoleh sebesar 52% yang diartikan bahwa pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu sebesar 52%. Kemudian untuk besarnya pengaruh faktor lain terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu sebesar $100\% - 52\% = 48\%$.

Pembahasan

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan Menggunakan Model *Role Playing*

Berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan, diperoleh bahwa skor rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 44,02 sedangkan rata-rata *pretest* pada kelas kontrol yaitu 41,34. Melalui uji independent t-test pada data *pretest* kedua kelas tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan skor *Pretest* kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan berpikir kreatif yang setara. Setelah dilakukan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya siswa diberikan perlakuan pada kedua kelas tersebut selama tiga pertemuan. Pada kelas eksperimen menggunakan model *role playing* dalam pembelajarannya sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model *cooperative learning tipe make a match*. Kemudian dilakukan posttest dan mendapatkan hasil rata rata posttest pada kelas eksperimen yaitu sebesar 85,26 sedangkan pada kelas kontrol yaitu sebesar 69,44. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *role playing* dalam pembelajarannya lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe make a match*. Perhitungan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilakukan menggunakan *N-Gain* atau *normalized gain*. Hasil dari perhitungan *N-gain* diperoleh bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan model *role playing* memiliki rata-rata *N-gain* skor sebesar 0.77 yang termasuk dalam kategori tinggi dan *N-gain* persen sebesar 77% dalam kategori efektif.

Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh *N-gain* skor sebesar 0.50 dalam kategori sedang dan *N-gain* persen sebesar 50% dalam kategori cukup efektif.

Berdasarkan hasil *pretest*, *posttest*, dan *N-gain* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi lebih baik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *role playing*. Hal ini disebabkan karena dalam langkah – langkah model *role playing* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini sejalan dengan Dzamarah dan Zain (dalam Mutmainah, 2012. Hlm 18) yang mengemukakan bahwa tujuan dari *role playing* yaitu agar siswa mampu menghargai perasaan orang lain, bertanggung jawab, belajar mengambil keputusan, dan untuk merangsang siswa berpikir kreatif dalam pemecahan masalah [13].

Pengaruh Model Role Playing

Pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana. Indikator kemampuan berpikir kreatif ada empat yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinal (*original*), dan terperinci (*elaboration*). Berdasarkan pada perhitungan koefisien determinasi (D) yaitu sebesar 52% memiliki arti bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 52%. Selain itu, dalam uji signifikansi regresi diperoleh hasil bahwa taraf signifikan regresi yaitu sebesar $0.000 < \alpha (0,05)$, hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran dengan model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penelitian kali ini dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan menggunakan model *role playing* pada topik kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan. Dalam topik tersebut terdapat dua materi yang harus siswa kuasai yaitu konsep jual beli dan kegiatan ekonomi dalam jual beli. Terdapat faktor pendukung yang dapat menyebabkan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu karena pada proses pembelajarannya memberikan pengalaman yang berbeda sehingga siswa lebih bisa aktif dan kreatif. Hal ini sejalan dengan Maharani (2019) yaitu mengajarkan empati kepada siswa dimana siswa diajak untuk mengalami permasalahan dunia dari sudut pandang orang lain dengan begitu akan menumbuhkan kreativitas berpikir pada siswa [14]. Penggunaan LKPD atau Lembar Kerja Peserta Didik yang dikemas secara menarik menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, tahapan dalam model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Adapun (Uno, 2008) mengemukakan bahwa sintaks model *role playing* terdiri atas pemanasan (*warming up*), memilih partisipan, menyiapkan pengamat (*observer*), menata panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, serta kesimpulan dari berbagai pengalaman [15]. dalam setiap tahapan model *role playing* juga mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Seperti pada indikator berpikir kreatif kelancaran dapat ditingkatkan melalui tahap *warming up*, memilih peran, dan menata panggung. Pada tahap tersebut siswa harus mempunyai arus pemikiran yang lancar. Kemudian untuk indikator keluwesan dapat ditingkatkan melalui tahap memainkan peran, dimana pada tahap memainkan peran siswa diharuskan untuk mempunyai keluwesan memandang masalah dalam sudut pandang yang lain. Kemudian untuk tahap diskusi dan evaluasi siswa harus mampu mengeluarkan pendapat sesuai dengan pemikiran sendiri hal ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam indikator orisinal. Tahap terakhir yaitu berbagi pengalaman dan kesimpulan, dimana pada tahap tersebut mengharuskan siswa untuk dapat berpikir kreatif dalam indikator elaborasi yaitu mengaitkan pengalaman yang di dapat dengan materi pembelajaran pada hari itu. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diasumsikan bahwa setiap tahapan dalam pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Soleah dkk., (2022) yang menyatakan bahwa dengan penerapan langkah – langkah model *role playing* dapat memberi peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa yang ditandai dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada setiap siklusnya [1].

4. Kesimpulan

Hasil penelitian pengaruh model role playing terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV sekolah. Dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar yang mendapatkan perlakuan model *role playing* lebih baik daripada siswa yang mendapat perlakuan model konvensional.

5. Referensi

- [1] Soleah, N. D., Nurfaizah, & Khaerunnisa. (2022). *Penerapan Metode Role Playing Berbasis 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Pkn Kelas V Di Sd It Al- Akhyar Kota Makassar Application Of Role Play Method Based On 3 Dimensions To Increase Students ' Creative Thin. C*, 1–18.
- [2] Susanto, A. (2017). Pendidikan IPS : Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan "Menjadi Guru Pembelajar,"* 1(1), 23–28.
- [3] Redifer, J. L., Bae, C. L., & Zhao, Q. (2021). Self-efficacy and performance feedback: Impacts on cognitive load during creative thinking. *Learning and Instruction*, 71(June 2020), 101395. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2020.101395>.
- [4] Harriman. (2017). Berfikir Kreatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- [5] Damaiyanti, R., Akbar, M. T., & Prasrihamni, M. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas 4 SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(September), 339–348.
- [6] Ananda, R. (2019). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i1.1>
- [7] Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>
- [8] Bhattacharjee, S., & Ghosh, S. (2013). Usefulness of role-playing teaching in construction education : A systematic review. *Annual International Conference Proceedings, 2001*, 7.
- [9] Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- [10] Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- [11] Ningrum, D. C. (2020). *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah*. 1–168.
- [12] Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. ALFABETA.
- [13] Muthmainah, U. L. (2012). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas X Mipa 4 Man 1 Trenggalek*. 16–45.
- [14] Maharani, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) T.A 2018/2019. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- [15] Uno, H. B. (2008). *Model Pembelajaran*. Bumi Aksara.