

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
DALAM ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan program studi pendidikan guru sekolah dasar



Oleh :
NABILLAH AMALIYYAH NOVEL
NIM : 20060306

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (IKIP)
SILIWANGI
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL**

Oleh :

Nabillah Amaliyyah Novel

NIM. 20060306

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING

PEMBIMBING 1



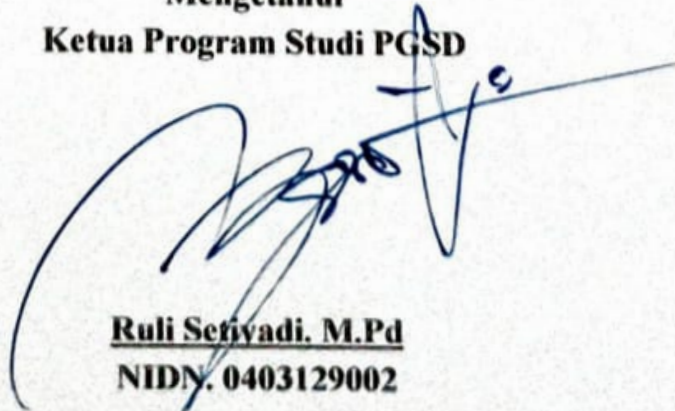
Sylvia Rabbani. M.Pd
NIDN. 0419079102

PEMBIMBING 2



Linda Hania Fasha. M.Pd
NIDN. 0406088705

Mengetahui
Ketua Program Studi PGSD



Ruli Setiyadi. M.Pd
NIDN. 0403129002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya susun dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir kreatif Siswa Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial” seluruhnya merupakan karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dan karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan perundang undangan yang berlaku.

Cimahi, 15 Juli 2024



Nabillah Ainaliyyah Novel
NIM. 20060306

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Oleh :
Nabillah Amaliyyah Novel
NIM. 20060306

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa sekolah dasar berpikir kreatif dengan menggunakan model pembelajaran role playing dalam ilmu pengetahuan sosial. Yang dimaksud dengan "berpikir kreatif" adalah keterampilan yang mendorong siswa untuk berpikir secara luas dan memanfaatkan ide-ide kreatif yang sudah ada dalam pikiran mereka untuk menghasilkan ide-ide kreatif yang diinginkan oleh mereka. Permasalahan yang diteliti pada penelitian ini adalah siswa tidak memahami materi dan kurangnya respon siswa dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi ekonomi dan usaha. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah mix method yang menggunakan 2 teknik pengumpulan data yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian ini objek yang diteliti sebanyak 32 siswa yang aktif di sekolah dasar. Penelitian berlangsung dengan menghasilkan data data pre test dan post test lalu dilanjutkan dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji T-Test Paired Sample Test dan N gain-score. Hasil data menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan penerapan model pembelajaran role playing. Melalui wawancara dan observasi dalam penelitian ini mengetahui bahwa terdapat hambatan bagi siswa dan guru yaitu kurangnya pengalaman pembelajaran menggunakan model ini karena jarang digunakan oleh guru sekolah dasar khususnya dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan juga kurangnya minat guru dalam mengaplikasikan model tersebut.

Kata kunci : *Model Role Playing, Ilmu Pengetahuan Sosial, Berpikir Kreatif*

THE USE OF ROLE PLAYING LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENTS' CREATIVE THINKING SKILLS IN SOCIAL SCIENCE

**By :
Nabillah Amaliyyah Novel
NIM. 20060306**

The purpose of this research is to find out how elementary school students think creatively by using role playing learning model in social science. What is meant by "creative thinking" is a skill that encourages students to think broadly and utilize creative ideas that already exist in their minds to produce creative ideas that are desired by them. The problem investigated in this study is that students do not understand the material and the lack of student response in the learning process, especially in the social science subject of economics and business. The method used in this research is a mix method that uses 2 data collection techniques, namely quantitative and qualitative data. In this study, the objects studied were 32 students who were active in elementary school. The research took place by producing pre-test and post-test data and then continued with the normality test, homogeneity test, Paired Sample Test T-Test and N gain-score. The data results show that the role playing learning model improves students' creative thinking skills with the application of the role playing learning model. Through interviews and observations, this study found out that there are obstacles for students and teachers, namely the lack of learning experience using this model because it is rarely used by elementary school teachers, especially in social science subjects and also the lack of interest of teachers.

Keywords : Role Playing Model, Creative Thinking, Social Science

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah menciptakan segala kebaikan dan memberi peluang kepada hambanya untuk mencari kebaikan sehingga memperoleh rahmat dan tempat yang baik di sisi-nya kelak. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menyampaikan segala kebaikan kepada umatnya sehingga kita dapat kesempatan menjadi golongan orang-orang baik, insya allah.

Alhamdulillah penulis ucapkan dari hati yang paling dalam sebagai hamba yang lemah, namun atas berkat taufik dan hidayahnya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial*.

Selama pembuatan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dukungan, bantuan dan bimbingan dari orang-orang yang insya allah baik dan amanah, maka dari itu penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Sylvia Rabbani, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah memberikan banyak bimbingan dan dukungan selama penulisan ini.
2. Linda Hania Fasha, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah memberikan banyak bimbingan dan dukungan selama penulisan ini.
3. Prof. Dr. Hj. Euis Eti Rohaeti, M.Pd., Selaku rektor IKIP Siliwangi.
4. Ruli Setiyadi, M.Pd selaku ketua Prodi PGSD IKIP Siliwangi
5. Seluruh dosen dan staf IKIP Siliwangi yang banyak memberikan ilmu pengetahuannya kepada penulis selama menjadi mahasiswa di IKIP Siliwangi.
6. Bapak Dadi Kurnia, S.Pd.I Selaku kepala sekolah SDN Cibeureum 5.
7. Bapak Dicky Supriadi S.Pd, selaku guru wali kelas 5 di SDN Cibeureum 5 yang sudah membimbing dan membantu selama penelitian.
8. Keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung, terutama orang tua saya yang selalu menyemangati dan membantu selama ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis yang telah membantu penulis selama menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya di atas segalanya kepada allah SWT segala upaya penulis serahkan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis sangat terbuka dengan kritik dan saran agar menambah ilmu bagi penulis.

Cimahi, 15 Juli 2024

Nabillah Amaliyyah Nove

DAFTAR ISI

LEMBAR COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR GRAFIK	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Definisi Operasional.....	13
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Model pembelajaran Role Playing.....	15
1. Pengertian Model Pembelajaran Role Playing.....	15
2. Karakteristik Model Pembelajaran Role Playing.....	18
3. Langkah Langkah Model Pembelajaran Role Playing.....	21
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Role Playing.....	24
B. Berpikir Kreatif.....	27
C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	32
1. Pengertian.....	32
2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	35
3. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	38
D. Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode dan Desain Penelitian.....	40
B. Subjek dan Objek penelitian.....	43
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
E. Data Kualitatif.....	61
F. Prosedur Penelitian.....	64
G. Prosedur Pengolahan Data.....	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	77
1. Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial.....	77
a. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).....	77
b. Nilai Pretest dan Post Test.....	78
c. Uji Normalitas.....	84
d. Uji Homogenitas.....	85
e. Uji T-Test Paired Sample Test.....	86
f. N-gain Score.....	87
2. Kesulitan Siswa Pada Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran role playing dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya mata pelajaran IPS kelas V di SDN Cibeureum 5.....	89
3. Kesulitan Guru Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran role playing dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas V di SDN Cibeureum 5.....	92
B. Pembahasan.....	109
1. Peningkatan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Cibeureum 5.....	111
2. Kesulitan siswa menggunakan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Cibeureum 5.....	114
3. Kesulitan Guru dalam menggunakan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Cibeureum 5.....	116

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	119
B. Saran.....	121
Daftar Pustaka.....	123

LAMPIRAN

1. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN.....	126
I. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR.....	126
II. TUJUAN PEMBELAJARAN.....	127
III. MATERI PEMBELAJARAN.....	128
IV. PENDEKATAN DAN METODE.....	128
V. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	135
VI. PENILAIAN.....	135
2. INSTRUMEN PENELITIAN TES.....	136
A. SPESIFIKASI TES.....	136
B. INSTRUMEN PENELITIAN LEMBAR OBSERVASI.....	145
C. LAMPIRAN INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN.....	146

D. ANALISIS KUALITATIF (ANALISIS RASIONAL/LOGIS).....	150
E. ANALISIS KUANTITATIF (ANALISIS EMPIRIS).....	151
F. LAMPIRAN PENILAIAN KETERAMPILAN DAN SIKAP.....	153
a. Rubrik/Pedoman Penskoran.....	153
b. Penilaian Keterampilan.....	154
c. Daftar Nilai Siswa.....	157
d. Wawancara untuk wali kelas.....	162
G. BAHAN AJAR (Melalui PPT).....	163

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hikmah, hidayah dan kekuatan untuk penulis sehingga sampai saat ini mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dengan penuh rasa syukur, persembahan ini diberikan kepada :

1. Kedua orang tua yang telah membantu penulis dikala sedang tidak baik baik saja, memberikan penuh kasih sayang dan dukungan agar bisa berkembang menjadi pribadi yang baik, terutama ibu tercinta yang selalu menjaga kesehatan penulis dimanapun dan kapanpun.
2. Terima kasih kepada ketiga kakak - kakak tersayang yang sudah membantu membimbing adiknya dalam penelitian ini, berdiskusi membuka wawasan luas dalam ilmu pendidikan sekolah dasar.
3. Kepada Robby Ardiansyah, terima kasih sudah membantu menstabilkan mental penulis, menemani penulis disaat sedang susah dan senang, semoga apa yang sudah diperbuat mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SWT.
4. Teman teman penulis yang memberikan semangat dan dukungan di luar sana, terima kasih walau penulis kurang pandai bersosialisasi namun berkat teman teman, penulis mampu untuk mengubah pola pikir dalam kehidupan.
5. Dan yang terakhir kepada rekan kerja kota kita team, terima kasih sudah memberikan dukungan dan motivasi untuk penulis agar bisa termotivasi dan semangat mengerjakan skripsi ini.

Cimahi, 27 Juli 2024

Nabillah Amaliyyah Novel