

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR

(Penelitian Kuantitatif Pre-Experimental pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VI SDN Cinunuk 01 Kabupaten Bandung)

ABSTRAK

Kemampuan berpikir kreatif salah satunya disebabkan oleh metode pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang menarik yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran, dan tidak sedikit pula siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian penulis tertarik menggunakan model *role playing* untuk digunakan dalam proses pembelajaran, model *role playing* juga agar meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena definisi model *role playing* adalah bermain peran yang dimana siswa berperan aktif di depan kelas. Tujuan penelitian ini merupakan untuk mengetahui pengaruh saat masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah dan setelah menggunakan model *role playing*. Penelitian ini merupakan penelitian Pre-Eksperimen *One Group Pretest-Posttest*, dengan sampel 25 siswa di kelas VI SDN Cinunuk 01 yang menjadi kelas eksperimen dengan jumlah siswa 25 siswa. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan tes dengan soal. Penggunaan test berupa *pretest* dan *posttes* yang diberikan kepada kelas eksperimen. Setelah data hasil tes didapat, penulis melakukan analisis dengan berbantu aplikasi *SPSS 27* didapat hasil uji Normalitas dengan hasil sig. 0,056 yang berarti normal, dilanjutkan dengan Uji T didapat hasil sig (*2-tailed*) yaitu 0,000 maka nilai $0,000 < 0,05$ dan dilakukan uji Effect Size didapat hasil sebesar 2,33 yaitu termasuk kedalam kategori efek kuat. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *role playing* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Kata Kunci : Kemampuan Berpikir Kreatif, Model *Role Playing*

THE INFLUENCE OF THE ROLE PLAYING MODEL ON THE CREATIVE THINKING ABILITY OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS

*(Pre-Experimental Quantitative Research on Mathematics Subjects in Grade VI
SDN Cinunuk 01 Bandung Regency)*

ABSTRACT

One of the low ability to think creatively is caused by the learning method provided by the teacher is less attractive which causes students to feel bored and bored during learning, and not a few students who do not pay attention to the teacher during learning. Thus the author is interested in using role playing methods to be used in the learning process, role playing models are also to improve students' creative thinking skills, because the definition of role playing models is role playing where students play an active role in front of the class. The purpose of this study was to determine the influence while still using conventional methods or lecture methods and after using role playing models. This research is a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest study, with a sample of 25 students in grade VI SDN Cinunuk 01 which became an experimental class with a total of 25 students. Data collection in this study used tests with questions. The use of tests in the form of pretests and posttests given to experimental classes. After the test result data was obtained, the author conducted an analysis with the help of the SPSS 27 application obtained the results of the Normality test with sig results. 0.056 which means normal, followed by the T Test obtained sig (2-tailed) results of 0.000 then the value of $0.000 < 0.05$ and carried out the Effect Size test obtained results of 2,33. So it can be concluded that the influence of using role playing methods to improve students' creative thinking skills is higher before using role playing learning models.

Keywords: *Creative Thinking, Role Playing Model*

Pengaruh Modél Role Playing Kana Kamampuh Mikir Kréatif Murid SD
(Panalungtikan Kuantitatif Pra Ékspérimén Mata Pelajaran Matematika di Kelas
VI SDN Cinunuk 01 Kabupatén Bandung)

RINGKESAN

Salasahiji alesan kurangna kamampuh mikir kréatif nya éta métode pangajaran anu disadiakeun ku guru kurang pikaresepeun, anu ngabalukarkeun siswa ngarasa bosen jeung bosen salila diajar, sarta cukup saeutik siswa anu henteu merhatikeun guru salila diajar. Ku kituna, panulis mikaresep ngagunakeun métodeu role playing pikeun digunakeun dina prosés pangajaran, modél role playing ogé pikeun ngaronjatkeun kamampuh mikir kréatif siswa, sabab harti role playing nya éta role playing anu siswa midangkeunana. peran aktif di hareupeun kelas. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho pangaruh nalika masih ngagunakeun métode konvensional atawa métode ceramah sarta sanggeus ngagunakeun modél role playing. Ieu panalungtikan mangrupa panalungtikan Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest, sampel 25 siswa kelas VI SDN Cinunuk 01 anu mangrupa kelas ékspérimén anu jumlahna 25 siswa. Ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan ngagunakeun tés jeung soal. Ngagunakeun tés dina wangun pratés jeung pascatés dibikeun ka kelas ékspérimén. Sanggeus data hasil tés dimeunangkeun, panulis ngalaksanakeun analisis kalayan bantuan aplikasi SPSS 27 pikeun meunangkeun hasil uji Normalitas kalawan hasil sig. 0,056 hartina normal, dituturkeun ku uji T, hasil sig (2-buntut) 0,000, jadi nilaina $0,000 < 0,05$ sarta dilaksanakeun uji Effect Size sarta hasilna 2,33. Ku kituna bisa dicindekkeun yén pangaruh ngagunakeun métode role playing pikeun ngaronjatkeun kamampuh mikir kréatif siswa leuwih luhur saméméh ngagunakeun modél pangajaran role playing.

Kecap Pamageuh : *Kamampuh Mikir Kreatif, Model Role Playing*