

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Quasi Eksperimen pada Topik C: Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah
Satu Pemenuhan Kebutuhan)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh gelar
Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Chika Apriyanti

NIM. 2006449

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2024**

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

Chika Apriyanti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Kampus di Purwakarta Pendidikan Guru
Sekolah Dasar

© **Chika Apriyanti** 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN
CHIKA APRIYANTI
PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Fitri Nuraeni, M.Pd.
NIP. 199211282019032019

Pembimbing II



Jennyta Caturiasari, M.Pd
NIP. 920200119910729201

Mengetahui
Ketua Program Studi S1 PGSD
UPI Kampus di Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.
NIP.198404132010122003

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR” merupakan benar- benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan maupun pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko maupun sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Purwakarta, Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Chika Apriyanti

Nim. 2006449

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Quasi Experiment pada Topik C. Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah
Satu Pemenuhan Kebutuhan)

Oleh

Chika Apriyanti

Nim. 2006449

ABSTRAK

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang perlu ditingkatkan pada pembelajaran abad 21. Kemampuan berpikir kreatif mampu membantu siswa mengatasi sebuah permasalahan. Akan tetapi, kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan lagi termasuk pada pelajaran IPAS sub materi IPS, hal ini diduga karena proses pembelajaran berlangsung secara monoton. Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group* yaitu melakukan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen serta kelas kontrol. Subjek pada penelitian ini yaitu 52 siswa kelas IV Sekolah Dasar yang terdiri dari 26 siswa kelas IV A dan 26 siswa kelas IV B. Adapun hasil dari penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *role playing* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran konvensional dan terdapat pengaruh model *role playing* sebesar 51% terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari hasil analisis regresi linear sederhana.

Kata Kunci: Model *Role Playing*, Kemampuan berpikir kreatif, Pembelajaran IPAS.

**THE EFFECT OF *ROLE PLAYING* MODELS TO IMPROVE STUDENT'S
CREATIVE THINKING ABILITIES ON IPAS LEARNING IN CLASS IV
ELEMENTARY SCHOOLS**

(Quasi-Experimental Research On Topic C. Buying And Selling Activities as
Means Of Fulfilling Needs)

by:

Chika Apriyanti

2006449

ABSTRACT

The ability to think creatively is one of the abilities that needs to be improved in 21st century learning. The ability to think creatively can help students overcome a problem. However, primary school students' creative thinking abilities still need to be improved, including in social studies lessons, this is thought to be because the learning process takes place in a monotonous manner. Based on this, the aim of this research is to determine the effect of role playing models on improving students' creative thinking abilities in social studies subjects. 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, creative thinking ability, Natural Sciences and, Social Sciences.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan ke-hadirat Allah SWT atas segala karunia, nikmat iman dan islam sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Dikelas IV Sekolah Dasar” dengan baik dan diberi kelancaran pada setiap penelitiannya.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak – pihak yang telah memberikan dukungan maupun bantuan selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Besar harapan agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan pada masa yang akan datang terutama pada pendidikan sekolah dasar. Penulis menyadari akan adanya kekurangan pada penelitian ini dan memohon maaf jika terdapat kesalahan.

Purwakarta, Januari 2024

Chika Apriyanti

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah Robbil'Alamin, puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rejeki, dan Ridho-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini dapat selesai atas bantuan, bimbingan, motivasi serta doa dari banyak pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Yayan Nurbayan, M. Ag. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
2. Bapak Dr. Idat Muqodas, M.Pd., Kons. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
3. Ibu Dr. Suci Utami Putri, M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya Keuangan, dan Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
4. Ibu Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Ibu Fitri Nuraeni, M.Pd., selaku dosen wali akademik dan dosen pembimbing pertama skripsi yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan membantu sejak awal perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi.
6. Ibu Jennyta Caturiasari, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membantu memberi masukan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Nurdiansyah, M.Pd., yang telah memberikan masukan terhadap instrumen penelitian.
8. Seluruh dosen dan staff Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, khususnya dosen yang telah mengajar dan memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis.
9. Kedua orangtua, bapak Heru Wijaya terutama ibu Sri Puji Rahayu yang selalu memberikan doa dan dukungan yang tak terhingga kepada penulis.
10. Seluruh keluarga besar terutama Lia Manap yang selalu memberikan dukungan dan doa selama proses penyusunan skripsi ini.

11. Kepala SDN 2 Sindangkasih Bapak Maman Johari, M.Pd., Ibu Tria Utami Yuliana, S.Pd selaku wali kelas IV A, dan Bapak Dedi Sutisna, S.Pd selaku wali kelas IV B yang telah mengizinkan penulis melaksanakan penelitian.
12. Siswa kelas IV A dan IV B SDN 2 Sindangkasih yang telah membantu penulis untuk menjadi subjek penelitian.
13. Teman – teman seperjuangan si paling bismillah, Riska Trisnawati yang telah banyak membantu dan menemani dari awal kuliah hingga akhir kuliah, Nia Rosniati yang telah menjadi ibu pembimbing pada masa skripsi, Fenita Oktaviani yang telah menjadi teman berdiskusi mengolah data, Adelina Rizkyta dan Muzdalifah yang selalu memberikan dukungan dan motivasinya.
14. Ajeng Julia dan Rinanda Achirani Dewi yang telah membantu penulis pada masa perkuliahan.
15. Teh Siti kamilla yang selalu mau meluangkan waktu untuk memberikan dukungan dan motivasi dalam proses pembuatan skripsi ini.
16. Teman-teman seorganisasi Badan Legislatif Hima PGSD periode 2022 yang telah memberikan banyak pengalaman.
17. Teman-teman Komisi II yang telah memberikan warna pada masa perkuliahan penulis.
18. Teman-teman seperjuangan mahasiswa UPI kampus Purwakarta angkatan 2020 yang sama-sama telah berjuang pada masa perkuliahan.
19. Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
20. Hindia, Nadin Amizah, Sal Priadi, Tulus, Taylor Swift, terimakasih karena lagu- lagunya sudah menemani penulis dalam menyusun tugas skripsi ini.
21. *Last but not least, I wanna thank me for believing in me. for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, and for just being me at all time.*

Terimakasih atas segala dukungan dan doa yang telah diberikan. Semoga Allah SWT senantiasa membalas setiap kebaikan yang telah diberikan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Proposal Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Model <i>Role Playing</i>	6
2.1.1 Pengertian Model <i>Role Playing</i>	6
2.1.2 Tujuan Model <i>Role Playing</i>	7
2.1.3 Langkah – langkah Model <i>Role Playing</i>	8
2.1.4 Kelebihan Model <i>Role Playing</i>	9
2.1.5 Kelemahan Model <i>Role Playing</i>	10
2.2 Kemampuan Berpikir Kreatif	11
2.2.1 Pengertian Berpikir Kreatif	11

2.2.2	Aspek dan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	12
2.2.3	Keterkaitan model <i>Role playing</i> dengan kemampuan Berpikir kreatif	13
2.3	Mata Pelajaran IPAS	15
2.3.1	Pengertian IPA	15
2.3.2	Pengertian IPS	15
2.3.3	Pengertian IPAS	15
2.3.4	Karakteristik Mata Pelajaran IPAS	16
2.3.5	Tujuan Mata Pelajaran IPAS	16
2.3.6	Topik C Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan	16
2.4	Penelitian Yang Relevan	17
2.5	Hipotesis penelitian	17
BAB III	METODE PENELITIAN	18
3.1	Jenis Penelitian	18
3.2	Desain Penelitian	18
3.3	Tempat dan waktu penelitian	19
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	19
3.4.1	Populasi	19
3.4.2	Sampel	19
3.5	Definisi operasional	20
3.6	Teknik Pengumpulan Data	21
3.7	Instrumen Penelitian	21
3.8	Pengembangan Instrumen	25
3.8.1	Uji Validitas Instrumen	26
3.8.2	Uji Reliabilitas	27
3.8.3	Uji Tingkat Kesukaran	28
3.8.4	Uji Daya beda	29

3.9	Prosedur penelitian.....	29
3.10	Analisis Data.....	32
3.10.1	Analisis Deskriptif	32
3.10.2	Analisis inferensial.....	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1	Temuan.....	34
4.1.1	Analisis Deskriptif Kemampuan Berpikir Kreatif siswa.....	34
4.1.2	Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	35
4.1.3	Analisis Inferensial Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	36
4.1.4	Analisis Pengaruh Model <i>Role Playing</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	41
4.2	Pembahasan.....	44
4.2.1	Pengaruh Model Role Playing	44
4.2.2	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan Menggunakan Model <i>Role Playing</i>	45
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....		52
5.1	Kesimpulan	52
5.2	Implikasi.....	52
5.3	Rekomendasi.....	53
DAFTAR PUSTAKA		54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Siswa Mengerjakan Perencanaan Sebuah Produk dan Membuat Naskah Bermain Peran pada Lembar LKPD.....	47
Gambar 4. 2 Contoh Hasil Perencanaan Produk dan Lembar Naskah Yang Dibuat Oleh Siswa	48
Gambar 4. 3 Siswa Membuat Properti Untuk Bermain Peran	48
Gambar 4. 4 Siswa Sedang Bermain Peran.....	49
Gambar 4. 5 Siswa Sedang Menyampaikan Hasil Pengamatan Pada Tahap Diskusi & Evaluasi.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Bentuk Non-equivalent Control Group Design	19
Tabel 3. 2 Kisi- Kisi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	21
Tabel 3. 3 Pedoman Penskoran	24
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	27
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Reliabilitas.....	27
Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas	28
Tabel 3. 7 Interpretasi Tingkat Kesukaran	28
Tabel 3. 8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	28
Tabel 3. 9 Interpretasi Daya Pembeda	29
Tabel 3. 10 Hasil Uji pembeda.....	29
Tabel 3. 11 Prosedur Penelitian	31
Tabel 3. 12 Kriteria N-Gain	32
Tabel 3. 13 Efektivitas N-Gain Persen.....	32

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Interpretasi Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	35
Diagram 4. 2 Hasil Perhitungan N-Gain Skor.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

A. 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	59
A. 2 Kartu Bimbingan Skripsi.....	61
A. 3 Surat Judgment Instrumen	64
A. 4 Surat Izin Penelitian	65
A. 5 Surat Balasan Perizinan Penelitian Sd.....	66
A. 6 Surat Keterangan Penelitian dari Kesbangpol.....	67
B. 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen Pertemuan 1-2 dan Contoh LKPD Pertemuan 1-2	69
B. 2 Modul Ajar Kelas Eksperimen Pertemuan 3 dan Contoh LKPD Pertemuan 3	86
B. 3 Modul Ajar Kelas Kontrol Pertemuan 1-2 dan contoh LKPD Pertemuan 1-2	101
B. 4 Modul Ajar Kelas Eksperimen Pertemuan 3 dan Contoh LKPD Pertemuan 3	117
B. 5 Contoh Sampel Pengisian LKPD Kelas Eksperimen	137
B. 6 Contoh Sampel Pengisian LKPD Kelas Kontrol	142
B. 7 Lembar Soal Pretest dan Posttest.....	152
B. 8 Contoh Sampel Pengisian Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen.....	153
B. 9 Contoh Sampel Pengisian Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol	156
B. 10 Contoh Sampel Pengisian <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen.....	159
B. 11 Contoh Sampel Pengisian Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Kontrol	162
B. 12 Contoh Pengisian Lembar Evaluasi Kelas Eksperimen.....	164
B. 13 Contoh Pengisian Lembar Evaluasi Kelas Kontrol	166
C. 1 Hasil Uji Validitas dan Daya Beda Instrumen Penelitian.....	169
C. 2 Hasil Reliabilitas Instrumen Penelitian	170
C. 3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen	170
C. 4 Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	171

C. 5 Rekapitulasi Hasil Preteset dan Postteset Kelas Kontrol.....	172
C. 6 Hasil Statistika deskriptif Data <i>pretest</i> Dan <i>Posttes</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	173
C. 7 Hasil N-Gain Skor dan N-Gain Persen Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	173
C. 8 Hasil Uji Normalitas Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen Serta Kelas Kontrol	175
C. 9 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	175
C. 10 Hasil Uji <i>Independent T-Test Pretest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	176
C. 11 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	176
C. 12 Hasil Uji <i>Independent T-Test Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	177
C. 13 Hasil Uji Linearitas Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen.....	177
C. 14 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	178
D. 1 Contoh Penilaian Sikap Kelas Eksperimen Pertemuan 3.....	180
D. 2 Contoh Penilaian Sikap Kelas Kontrol Pertemuan 3.....	181
D. 3 Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan 1-2	182
D. 4 Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan 3.....	184
D. 5 Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan 1-2	186
D. 6 Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan 1-2	187
D. 7 Dokumentasi Penelitiann.....	189
D. 8 Riwayat Peneliti	190

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Aura, I., Järvelä, S., Hassan, L., & Hamari, J. (2023). Role-play Experience's Effect On Students' 21st Century Skills Propensity. *Journal of Educational Research*, 116(3), 159–170. <https://doi.org/10.1080/00220671.2023.2227596>
- Bhattacharjee, S., & Ghosh, S. (2013). Usefulness Of Role-Playing Teaching In Construction Education: A Systematic Review. *Annual International Conference Proceedings, 2001*, 7.
- 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, 339–348.
- Hamdayana, J. (2017). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Penerbit Graha Indonesia.
- Harriman. (2017). Berfikir Kreatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Haryanti, Y. D., & Saputra, D. S. (2019). Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 58–64. <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1350>
- Hidayah, N. (2015). Mengasah Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif. *Adi Buana University Press*, 2006, 49–61.
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Surabaya: Health Books Publishing.
- Hisbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makassar: Penerbit Aksara Timur.
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Kusmatuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sleman: Deepublish Publisher.
- Lankoski, P., & Järvelä, S. (2012). An Embodied Cognition Approach for Understanding Role-playing. *International Journal of Role-Playing*, 3, 18–32. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi3.222>
- Lestari, K. ., & Yudhanegara, M. . (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- 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.
- Mariana, I. M. A., & Praginda, W. (2009). *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPTK IPA).
- Muthmainah, U. L. (2012). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas X Mipa 4 Man 1 Trenggalek. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 16–45.
- Ningrum, D. C. (2020). Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 1–168.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Pratiwi, D. A., Kosilah, Asnawi, Jahja, A. S., Wau, M. P., Suardika, I. K., Movitaria, M. A., Syarifuddin, Utami, I. W. P., Owon, R. A. S., Agusta, A. R., Najuah, & Sormin, S. A. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019 Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI.

- Putra, N. T. E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*, 3(1), 68–87.
- 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>
- Riyanti, N. N., & Abdullah, M. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 11–17. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i1.1008>
- Rofiq, M. A. (2020). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Rofiq, & Mashuri. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Bustanul Makmur Genteng. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–11.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- 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. *Pinisi Journal Of Education*. 1–18.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Supardan, D. (2021). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Susanto, A. (2017). Pendidikan IPS : Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan*, 1(1), 23–28. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/repository/article/view/1661>

- Syamsudin. (2012). Pengukuran Daya Pembeda, Taraf Kesukaran, Dan Pola Jawaban Tes (Analisis Butir Soal). *Jurnal At-Tajdid*, 1(2), 187–198.
<https://www.bing.com/ck/a?!&&p=be48d055c7bfed77e74192b5a0ce07adb3db4fd015c6d71af8d334830a362681JmltdHM9MTY1MzcwMTk0NCZpZ3VpZD0wNjE3MmIxNS0wOWY1LTQwNGEtODU0YS02OGQ1OTQ4Y2ZjZDgmaW5zaWQ9NTAwMw&pptn=3&fclid=f4d39a3b-de26-11ec-befb-5fa3122eadec&u=a1aHR0cHM6Ly93>
- Tyastuti, D. I. (2018). Pengembangan Karakter dan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Uno, H. B. (2008). *Model Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Widiana, I. W., Triyono, S., Sudirtha, I. G., Adijaya, M. A., & Wulandari, I. G. A. A. M. (2023). Bloom's revised taxonomy-oriented learning activity to improve reading interest and creative thinking skills. *Cogent Education*, 10(2).
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2221482>
- 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>
- Yao, H., Liu, W., & Chen, S. (2024). Teachers sustainable teaching innovation and graduate students creative thinking: The chain mediating role of playfulness climate and academic self-efficacy. *The International Journal of Management Education*, 22(1), 100900. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100900>