

ABSTRAK

Penerapan Metode *Role Playing* Sebagai Wahana Ekspresi Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS. Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung.

Penelitian ini berawal dari keresahan peneliti terhadap permasalahan yang terjadi di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung terkait kurangnya wahana atau tempat bagi siswa untuk menyalurkan kreativitas ke dalam pembelajaran IPS. Permasalahan ini merupakan temuan dari hasil observasi yang dilakukan pada beberapa kali pertemuan dalam rentan waktu bulan Februari tahun 2015. Indikasi permasalahan yang dijumpai adalah minimnya variasi pembelajaran yang dilakukan dan tidak terciptanya pembelajaran yang menarik. Maka kreativitas siswa kurang teraplikasikan karena terbatas pada pembelajaran yang monoton, sedangkan siswa-siswi kelas VII B SMPN 14 Bandung merupakan kelas yang sebagian besar siswanya memiliki kreativitas yang beragam. Melihat permasalahan tersebut, maka peneliti memilih penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart (dalam Wiriaatmadja, 2008, hlm. 15) yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Alternatif pemecahan masalah yang dipilih yaitu untuk menjadikan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Hal ini dikatakan berhasil dengan berdasarkan temuan dan bahasan pada siklus pertama, kedua dan ketiga didapatkan perkembangan ekspresi kreativitas siswa yang baik. Hal ini tergambar bahwa pada awalnya siswa belum mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan namun setelah diterapkannya metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS maka pada akhirnya siswa terbiasa dan mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang di dalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru, lalu siswa yang pada awalnya belum mampu berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi di dalam peran yang dimainkan. Setelah diterapkannya metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS maka siswa kini dapat berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi di dalam peran yang di mainkan. Begitupula perubahan dengan hasil penilaian pada aspek lain yang diambil dari indikator mengenai penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS yang semakin meningkat dan semakin menunjukkan hasil yang baik. Siswa pun pada akhirnya mampu menyalurkan kreativitasnya ke dalam pembelajaran IPS dengan baik dan dapat berekspresi penuh didalamnya.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kata Kunci : Kreativitas, *Role Playing*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil ' Alamien, peneliti lafadzkan karena hanya dengan izin Allah SWT pengerjaan Skripsi yang berjudul "**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS VII B SMP NEGERI 14 BANDUNG)**" ini dapat peneliti selesaikan dengan tepat waktu sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, mengingat terbatasnya pengetahuan serta pengalaman peneliti, maka dari itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada Prof. Dr Aim Abdulkarim, M.Pd dan Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan Skripsi ini.

Peneliti sangat mengharapkan Skripsi yang telah disusun ini bisa menjadi sebuah ilmu yang berguna, khususnya bagi peneliti dan bagi para pembaca pada umumnya dan peneliti mengharapkan pula kritikan serta masukan yang bisa membuat peneliti menjadi lebih baik kedepannya

Bandung, Juni 2015

Penyusun

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Tidak lupa shalawat serta salam peneliti curahkan kepada nabi dan rasul sepanjang zaman, Nabi Muhammad SAW.

Peneliti menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak penelitian skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu dengan ketulusan hati peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr Aim Abdulkarim, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan pengarahan, motivasi dan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan motivasi dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
3. Prof. Dr Aim Abdulkarim, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan sekaligus memotivasi, dan membimbing dalam menyelesaikan studi di program studi Pendidikan IPS.
4. Bapak Dr. Nana Supriatna, M.Ed. selaku ketua program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
5. Papihku Ferry Setiana dan Mamihku Diana Ruchijati, kedua orang tua yang sangat peneliti cintai terimakasih atas semua yang telah kalian berikan, doa, perhatian dan kasih sayang yang begitu berarti bagi peneliti selama menyelesaikan studi ini, tak mampu rasanya peneliti membalas

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

semua kebaikan yang telah kalian berikan, hanya seuntai doa yang selalu peneliti panjatkan untuk kalian.

6. Adikku tercinta Hardika Ahmad Fauzan Setiana Putra, terimakasih atas motivasi dan doa yang diberikan demi kelancaran skripsi ini, semoga kelak bisa membuat hal yang lebih baik dari yang telah peneliti lakukan.
7. Anistia Nurhalida, Candra Kusumawati, Indryani Fitri Sunarya, Meta Lutfiani, Rina Meidawati, Utami tri Lestari, Yunia Firdausi, sebagai sahabat, bahkan keluarga yang selalu memotivasi, menemani juga menghibur peneliti selama penyusunan skripsi hingga akhirnya dapat terselesaikan tepat waktu. Terimakasih banyak.
8. Rekan-rekan KKN desa Sekarwangi kecamatan Buah Dua, Sumedang, terimakasih banyak telah menjadi keluarga selama masa KKN dan selanjutnya hingga saat ini dan nanti kedepannya.
9. Rekan-rekan PPL SMP Negeri 14 Bandung, terimakasih atas kerjasamanya selama masa PPL, terimakasih atas segala bantuannya dan dukungannya.
10. Seluruh kakak tingkat program studi Pendidikan IPS yang tidak dapat disebutkan satu persatu terimakasih banyak atas bimbingan dan dukungannya selama ini.
11. Seluruh dosen program studi Pendidikan IPS yang telah sabar mendidik dan memperluas wawasan dan pengetahuan peneliti.
12. Bu Arni dan bu Mina selaku Tata Usaha Program Studi Pendidikan IPS yang telah sabar melayani dan memberi informasi kepada peneliti.
13. Hj. Ratu Hadijah, S.Pd M.Pd selaku kepala SMP Negeri 14 Bandung yang telah memberi fasilitas pada peneliti dalam melaksanakan penelitian dan tak henti-hentinya terus mengajarkan kami menjadi calon-calon guru profesional.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

14. Ani Rochayati K, S.Pd selaku guru mitra di SMP Negeri 14 Bandung yang telah bekerjasama dengan sangat baik, mejadi panutan, pembimbing yang begitu sabar, dan telah memberikan pengalaman yang berharga bagi peneliti.
15. Siswa-Siswi Kelas VII-B SMP Negeri 14 Bandung yang sudah memberikan pengalaman yang begitu berharga kepada peneliti atas kesediaannya, kerjasamanya, kerjakerasnya, dan seluruh kebaikan yang telah kalian berikan kepada peneliti demi kelancaran penelitian ini. Sukses selalu untuk kalian semua.
16. Teman-teman Pendidikan IPS 2011 untuk segalanya yang telah kalian berikan kepada peneliti mengenai banyak hal, berupa motivasi, pengalaman, dan arti hidup yang sebenarnya, suka dan duka kita alami, keluh dan kesal kita lewati. Sukses selalu untuk kita semua, di dunia maupun di akhirat kelak.
17. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti baik secara moril maupun materi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Tinjauan Tentang Pembelajaran IPS.....	10
1. Pengertian Pendidikan IPS	10
2. Belajar dan Pembelajaran IPS	14
3. Tujuan dan Pembelajaran IPS	22
4. Prinsip-prinsip Pendidikan IPS	27
5. Pembaharuan dalam Pembelajaran IPS.....	27
B. Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran IPS.....	28
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	28
2. Tujuan Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i>	30
3. Peranan Metode <i>Role Playing</i>	31
4. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	31
5. Tiga Aspek Utama Metode <i>Role Playing</i> dalam Kehidupan	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sehari-hari	33
6. Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran IPS	34
7. Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Role Playing</i>	35
C. Tinjauan Tentang Kreativitas.....	36
1. Pengertian Kreativitas	36
2. Kriteria Kreativitas.....	43
3. Kreativitas dalam Pendidikan	49
4. Kreativitas dalam Pembelajaran IPS.....	54
 BAB III METODE PENELITIAN	 56
A. Lokasi Dan Subjek Penelitian.....	56
1. Lokasi Penelitian.....	56
2. Subjek Penelitian.....	56
B. Metode Penelitian.....	57
C. Desain Penelitian	58
D. Prosedur Penelitian.....	60
E. Fokus Penelitian	64
F. Instrumen Penelitian.....	68
G. Teknik Pengumpulan Data	80
H. Teknik Analisis Data.....	81
I. Validitas Data	84
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 86
A. Deskripsi Data Penelitian	86
1. Deskripsi Profil Sekolah	86
2. Deskripsi Kelas Penelitian	88
B. Deskripsi Hasil Penelitian	89

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Observasi Awal Pembelajaran IPS.....	89
a. Pelaksanaan Observasi Awal Pembelajaran IPS.....	89
b. Refleksi dan Rencana Penerapan Pembelajaran	91
2. Rencana Tindakan	92
3. Paparan Siklus Pertama.....	93
a. Rencana Tindakan Siklus Pertama	93
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus Pertama.....	94
c. Observasi Tindakan Siklus 1	99
1) Deskripsi Hasil Observasi Penerapan Metode	99
2) Hasil Penerapan Metode.....	103
3) Deskripsi Data Angket Siswa.....	143
d. Refleksi Tindakan Siklus Pertama	149
4. Paparan Siklus Kedua.....	150
a. Rencana Tindakan Siklus Kedua.....	150
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus Kedua.....	151
c. Observasi Tindakan Siklus 2	155
1) Deskripsi Hasil Observasi Penerapan Metode	155
2) Hasil Penerapan Metode.....	160
3) Deskripsi Data Angket Siswa.....	199
d. Refleksi Tindakan Siklus Kedua	205
5. Paparan Siklus Ketiga	206
a. Rencana Tindakan Siklus Ketiga.....	206
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus Ketiga	207
c. Observasi Tindakan Siklus 3	213
1) Deskripsi Hasil Observasi Penerapan Metode	213
2) Hasil Penerapan Metode.....	218
3) Deskripsi Data Angket Siswa.....	256

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

d. Refleksi Tindakan Siklus Ketiga.....	262
C. Deskripsi Hasil Pengolahan Data Penelitian	264
1. Pemaparan Pelaksanaan Tindakan	264
2. Data Hasil Wawancara	295
a. Wawancara Guru.....	295
b. Wawancara Siswa	296
3. Data Hasil Catatan Lapangan.....	297
4. Data Hasil Penelitian Tindakan kelas.....	306
a. Peningkatan Hasil Pelaksanaan Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Sebagai Wahana Ekspresi Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS siklus Pertama, Kedua dan Ketiga	308
b. Peningkatan Hasil Pelaksanaan Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Sebagai Wahana Ekspresi Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS siklus Pertama, Kedua dan Ketiga	314
c. Peningkatan Hasil Data Angket Siswa Siklus Pertama, Siklus Kedua, dan Siklus Ketiga.....	327
D. Pembahasan Hasil Penelitian	346
1. Desain perencanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung	347
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung	349

3. Perkembangan ekspresi kreativitas siswa dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung	353
4. Solusi dari kendala yang di temui dalam penerapan metode <i>Role Playing</i> sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung.....	359
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	365
A. Kesimpulan	365
B. Saran	371
DAFTAR PUSTAKA	373
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	PTK Model Spiral Kemmis dan Taggart	59
Tabel 3.2.1	Format Lembar Observasi Guru	69
Tabel 3.2.2	Rubik Penilaian Guru	70
Tabel 3.3.1	Format Lembar Observasi Siswa	73
Tabel 3.3.2	Rubik Penilaian Siswa	74
Tabel 3.4.1	Angket Siswa	78
Tabel 4.1	Nama dan Anggota Kelompok	97
Tabel 4.2	Hasil Observasi Pelaksanaan Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Siklus 1 (23 Maret 2015)	100
Tabel 4.3	Kelompok 1 Siklus 1	103
Tabel 4.4	Kelompok 2 Siklus 1	108
Tabel 4.5	Kelompok 3 Siklus 1	113
Tabel 4.6	Kelompok 4 Siklus 1	118
Tabel 4.7	Kelompok 5 Siklus 1	123
Tabel 4.8	Kelompok 6 Siklus 1	128
Tabel 4.9	Kelompok 7 Siklus 1	133
Tabel 4.10	Kelompok 8 Siklus 1	138
Tabel 4.11	Data Angket Siswa Siklus Pertama “Mengenal Dan Menguasai Materi”	143
Tabel 4.12	Data Angket Siswa Siklus Pertama “Pendalaman Materi Untuk Mengembangkan Kreativitas”	144
Tabel 4.13	Data Angket Siswa Siklus Pertama “Pendalaman Materi Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> ”	145
Tabel 4.14	Data Angket Siswa Siklus Pertama “Mendeskripsikan Keuntungan dan Kerugian”	146
Tabel 4.15	Data Angket Siswa Siklus Pertama “Metode <i>Rol Playing</i> ”	146
Tabel 4.16	Data Angket Siswa Siklus Pertama “Bentuk kreativitas”	147
Tabel 4.17	Data Angket Siswa Siklus Pertama “Kemampuan Berekspresi”	148
Tabel 4.18	Hasil Observasi Pelaksanaan Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	
	Siklus 2 (10 April 2015)	156
Tabel 4.19	Kelompok 1 Siklus 2	160
Tabel 4.20	Kelompok 2 Siklus 2	165

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.21	Kelompok 3 Siklus 2	170
Tabel 4.22	Kelompok 4 Siklus 2	175
Tabel 4.23	Kelompok 5 Siklus 2	180
Tabel 4.24	Kelompok 6 Siklus 2	185
Tabel 4.25	Kelompok 7 Siklus 2	190
Tabel 4.26	Kelompok 8 Siklus 2	194
Tabel 4.27	Data Angket Siswa Siklus Kedua “Mengetahui Dan Mengenal Materi”	200
Tabel 4.28	Data Angket Siswa Siklus Kedua “Pendalaman Materi Untuk Mengembangkan Kreativitas”	201
Tabel 4.29	Data Angket Siswa Siklus Kedua “Pendalaman Materi Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> ”	201
Tabel 4.30	Data Angket Siswa Siklus Kedua “Mendeskripsikan Keuntungan dan Kerugian”	202
Tabel 4.31	Data Angket Siswa Siklus Kedua “Metode <i>Role Playing</i> ”	203
Tabel 4.32	Data Angket Siswa Siklus Kedua “Bentuk kreativitas”	204
Tabel 4.33	Data Angket Siswa Siklus Kedua “Kemampuan Berekspresi”	205
Tabel 4.34	Hasil Observasi Pelaksanaan Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Siklus 2 (20 April 2015)	213
Tabel 4.35	Kelompok 1 Siklus 3	218
Tabel 4.36	Kelompok 2 Siklus 3	223
Tabel 4.37	Kelompok 3 Siklus 3	228
Tabel 4.38	Kelompok 4 Siklus 3	232
Tabel 4.39	Kelompok 5 Siklus 3	237

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.40	Kelompok 6 Siklus 3	242
Tabel 4.41	Kelompok 7 Siklus 3	247
Tabel 4.42	Kelompok 8 Siklus 3	251
Tabel 4.43	Data Angket Siswa Siklus Ketiga “Mengetahui Dan Menguasai Materi”	256
Tabel 4.44	Data Angket Siswa Siklus Ketiga “Pendalaman Materi Untuk Mengembangkan Kreativitas”	258
Tabel 4.45	Data Angket Siswa Siklus Ketiga “Pendalaman Materi Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> ”	259
Tabel 4.46	Data Angket Siswa Siklus Ketiga “Mendeskripsikan Keuntungan dan Kerugian”	259
Tabel 4.47	Data Angket Siswa Siklus Ketiga “Metode <i>Role Playing</i> ”	260
Tabel 4.48	Data Angket Siswa Siklus Ketiga “Bentuk kreativitas”	261
Tabel 4.49	Data Angket Siswa Siklus Ketiga “Kemampuan Berekspresi”	261
Tabel 4.50	Hasil Penerapan Metode <i>Role Playing</i> oleh Guru	308
Tabel 4.51	Data Persentase Perkembangan Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	312
Tabel 4.52	Hasil interval nilai kelompok 1-8 siklus pertama, siklus kedua, dan siklus ketiga	314
Tabel 4.53	Data Persentase Peningkatan Hasil Pelaksanaan Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	319
Tabel 4.54	Peningkatan Hasil Pelaksanaan Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	320
Tabel 4.55	Hasil Data Angket Siswa Siklus Pertama, Kedua	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	dan Ketiga “Mengetal dan Menguasai Materi”	327
Tabel 4.56	Data Hasil Angket Siswa indikator “ <i>Mengenal dan Menguasai Materi</i> ”	329
Tabel 4.57	Data Hasil Angket Siswa Siklus Pertama, Kedua dan Ketiga “Pendalaman materi untuk mengembangkan kreativitas”	331
Tabel 4.58	Data Hasil Angket Ssiwa Indikator “ <i>pendalaman materi untuk mengembangkan kreativitas</i> ”	332
Tabel 4.59	Data Hasil Angket Siswa Siklus Pertama, Kedua dan Ketiga “Pendalaman materi menggunakan metode <i>Role Playing</i> ”	334
Tabel 4.60	Data Hasil Angket Siswa indikator “ <i>Pendalaman materi menggunakan metode Role Playing</i> ”	335
Tabel 4.61	Data Hasil Angket Siswa Siklus Pertama, Kedua dan Ketiga “Mendeskripsikan Keuntungan dan Kerugian”	336
Tabel 4.62	Data Hasil Angket Siswa tahap “ <i>Mendeskripsikan Keuntungan dan Kerugian</i> ”	337
Tabel 4.63	Data Hasil Angket Siswa Siklus Pertama, Kedua dan Ketiga “Metode <i>Role Playing</i> ”	339
Tabel 4.64	Data Hasil Angket Siswa tahap “ <i>Metode Role Playing</i> ”	340
Tabel 4.65	Data Hasil Angket Siswa Siklus Pertama, Kedua, Ketiga “bentuk kreativitas”	341
Tabel 4.66	Data Hasil Angket Siklus Pertama, Kedua dan Ketiga “kemampuan berekspresi”	344