

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “**Efektivitas Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar murni karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung 20 Januari 2015

Yang membuat pernyataan

Septiyani Endang Yunitasari

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK

(Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar
Negeri Sapan 02 Kabupaten Bandung)

Septiyani Endang Yunitasari
1302806

ABSTRAK

Permasalahan utama yang dihadapi peserta didik kelas VA adalah rendahnya tingkat berpikir kreatif. Rendahnya tingkat berpikir kreatif peserta didik kelas VA salah satunya disebabkan oleh cara mengajar guru yang kurang memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pengalaman, ide atau gagasan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan secara khusus ditujukan untuk menghasilkan rumusan metode pembelajaran bermain peran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02. Metode penelitian menggunakan desain kuasi eksperimen. Subyek dalam penelitian ini sebanyak 31 peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) metode pembelajaran bermain peran berpengaruh ke arah yang lebih positif terhadap tingkat berpikir kreatif peserta didik kelas VA sehingga tingkat berpikir kreatif peserta didik kelas VA dikategorikan sedang artinya sebagian besar peserta didik berada pada tingkat kreatif yang cukup optimal setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran; (2) rumusan metode pembelajaran bermain peran yang dihasilkan dikategorikan baik; (3) penggunaan metode pembelajaran bermain peran terbukti efektif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif serta secara signifikan lebih baik dibanding pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan adanya perubahan ke arah positif pada nilai rerata berpikir kreatif peserta didik kelas VA secara umum berikut keempat aspeknya.

Hasil penelitian ini merekomendasikan beberapa hal di antaranya (1) Guru diharapkan mengembangkan metode pembelajaran yang memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pengalaman, ide atau gagasan, mempraktikkan ide atau gagasan yang ia pikirkan, melatih keterampilan berkomunikasi kepada peserta didik dalam mengkomunikasikan hasil kerjanya, (2) Kepala sekolah atau pengawas dalam materi pembinaan harus menyentuh pengembangan berbagai metode pembelajaran yang inovatif; (3) Kepada pihak sekolah atau gugus disarankan untuk melakukan pelatihan

tentang tahapan penggunaan metode pembelajaran bermain peran dilingkup sekolah atau gugus.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif, Metode Pembelajaran Bermain Peran, Peserta Didik.

THE EFFECTIVENESS OF ROLE PLAY METHOD IN IMPROVING CREATIVE THINKING ABILITY OF LEARNERS

(Quasi-Experimental Research of Students Against Class VA in SDN Sapan02
Kabupaten Bandung)

Septiyani Endang Yunitasari
1302806

ABSTRACT

The core problem faced by VA graders is the low level of creative thinking. Moreover, one of causes underlying this phenomenon is that the way of teaching is less of giving students opportunities to explore their experiences, ideas or concepts in a learning process. Therefore, this study is aimed at improving students' creative thinking ability of the VA graders in SDN Sapan 02. The method used in this study is a quantitative research method, particularly using quasi experimental design. In this study, there were 31 students in VA class in SDN Sapan 02 participating as the subject of this study.

Moreover, the results of this study show that (1) the learning method of role play gives significant influence to the students' creative thinking ability. More specifically, the students' creative thinking ability was categorized in medium level, meaning that most of students were in optimal enough level of creativeness after getting the treatment from the learning method of role play; (2) the method formula of role play undertaken in this study is categorized excellent; (3) the use of role play is effective to the improvement of students' creative thinking ability. Additionally, the learning method of role play is significantly better than the conventional method. This claim is based on the result of this study telling that there is a positive change in students' average score of creative thinking in grade VA in SDN Sapan 02 both in general aspects and all those 4 aspects.

As seen from the results above, there are 3 suggestions drawn in this study (1) Teachers develop the learning method which gives students opportunities to explore their

experiences, ideas, and concepts, to train students in practicing their ideas and concepts, and to practice students' communication skill in conveying the result of their work; (2) School principals or supervisors concern on the development of innovative learning methods; (3) Schools or clusters hold some training about the steps to use the learning method of role play in a teaching learning process.

Keywords: Creative Thinking, Method Role Playing, Student.

KATA PENGANTAR

Penelitian yang berjudul “Efektivitas Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik” dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya tingkat berfikir kreatif peserta didik. Salah satunya disebabkan oleh kurangnya kompetensi guru terutama dalam merancang metode yang tepat untuk peruses pembelajaran. Penggunaan metode bermain peran ini ditujukan untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik.

Tesis yang terdiri dari lima bab, meliputi: Bab I Pendahuluan, Bab II Landasan Teoretis, Bab III Metodologi Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan serta Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi. Semoga Tesis ini dapat menjadi solusi atas persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Penulis menyadari bahwa yang tersaji dalam tesis ini memiliki banyak keterbatasan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hatipenulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun guna penyempurnaan tesis ini.

Akhirnya segala puji dan syukur hanya tertuju kepada Allah SWT karena hanya dengan ridho dan limpahan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Bandung, Januari 2016

Septiyani Endang Yunitasari

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan meyebut asma Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang atas segala karunia yang telah diberikan-Nya. *Alhamdulillah* *rabbi'l'amin*. Segala puji bagi Allah yang senantiasa menganuggrahkan kesehatan lahir batin karunia nikmat dalam menempuh setiap langkah penyelesaian studi pada Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Selama menempuh pendidikan, menghayati proses penelitian, dan penyusunan serta penyelesaian tesis yang berjudul “Efektivitas Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik” banyak pihak yang sangat berjasa dan berkontribusi. Sungguh, penulis hanya mampu membiarkan kebaikan itu terpatri dengan indah dalam hati dan terpanjat kepada Allah untuk membalasnya.

Oleh karena itu, pada kesempatan yang amat mulia ini sudah sepatutnya penulis mengungkapkan penghargaan dan rasa terimakasih yang tiada terhingga terutama kepada.

v

Septiyani Endang Yunitasari, 2016

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK**

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

1. Bapak Prof. Dr. Furqon, M.Pd selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan kesempatan menimba ilmu pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung.
2. Bapak Prof. Uman Suherman, M.Pd selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, memberi arahan, memotivasi dengan penuh kesabaran di sela-sela kesibukan beliau, sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
3. Bapak Prof. Dr. Juntika Nurihnan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pasca Sarjana Psikologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, memberikan arahan, motivasi selama penulis melaksanakan pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung.
4. Bapak Dr. Nurhuda, M.Pd yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu dan membimbing penulis khususnya dalam hal instrumen serta judgement rumusan metode pembelajaran bermain peran.
5. Ucapan terima kasih terbesar kepada orang tua penulis yaitu ayahanda tercinta Nandang Kuswara, M.Pd dan Ibunda tercinta Euis Sumiati, S.Pd untuk segala pengorbanannya baik materi, moril dan waktu yang diberikan kepada penulis serta senantiasa mendukung setiap keputusan yang penulis ambil dan selalu mendoakan penulis dalam setiap hela nafas mereka, tidak lepas untuk satu-satunya adik penulis Yuli Nur Fauziah yang sering penulis repotkan dan senantiasa selalu mengerti atas keadaan dan kondisi penulis.
6. Keluarga besar almarhum H. Entang Sobari dan Almarhum Bapak Andana yang selalu memberikan dukungan moril.
7. Teman-teman seperjuangan selama menempuh pendidikan yaitu Erna Hernawati dan Errin Ervani yang senantiasa membantu penulis dalam menyelesaikan pendidikan di Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
8. Rekan-rekan mahasiswa program studi Psikologi Pendidikan UPI Bandung angkatan 2013/2014, yang telah memberikan sumbangan pemikiran, dorongan, masukan selama perkuliahan dan penyusunan tesis ini

9. Kepala Sekolah, guru, dan peserta didik Sekolah Dasar negeri Sapan 02 yang telah membantu penulis di lapangan
10. Semua orang yang pernah hadir dalam hidup penulis, yang memberikan banyak pengalaman, cinta, serta pelajaran hidup yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Harapan penulis semoga para pembaca dengan ketulusannya memberikan masukan dan sumbangsuhnya dalam perbaikan karya ilmiah ini, agar lebih baik dari yang sekarang. Semoga tesis ini bermanfaat bagi diri penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya sebagai informasi dalam pendidikan.

Bandung, Januari 2016
Penulis

Septiyani Endang Yunitasari

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACK	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR GRAFIK	xii

vii

Septiyani Endang Yunitasari, 2016

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK**

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

DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORETIS	
A. Konsep Kreativitas.....	10
1. Pengertian Kreativitas.....	10
2. Pengertian Kreativitas dengan Pendekatan Empat “P”	11
3. Pandangan Teoretik Terhadap Kreativitas.....	15
4. Berpikir Kreatif Sebagai Proses Kreativitas	17
5. Pembelajaran yang Mendorong Kreativitas Peserta didik	21
B. Konsep Metode Pembelajaran Bermin Peran.....	22
1. Pengertian Metode Pembelajaran Bermin Peran.....	22
2. Tahapan Metode Pembelajaran Bermin Peran.....	25
C. Tahapan Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar (10-12Tahun) ...	27
1. Perkembangana Fisik	27
2. Perkembangana Kognitif.....	28
3. Perkembangana Psikososial	30
D. Pembelajaran Di Sekolah dasar.....	31
1. Teori belajar yang Melandasi Pembelajaran di Sekolah Dasar	31
2. Karakteristik Pembelajaran di Sekolah Dasar.....	32
3. Penerapan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah Dasar.....	33
E. Posisi Penelitian dan Penelitian yang relevan.....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Desain Penelitian.....	40
B. Lokasi, Populasi dan Sampel.....	42
C. Alur Penelitian	43

D. Definisi Operasional.....	45
1. Metode Pembelajaran Bermain Peran.....	45
2. Berpikir Kreatif.....	47
E. Pengembangan Instrumen Penelitian.....	50
1. Pengembangan Kisi-Kisi Instrumen.....	50
2. Bentuk Tes Kreativitas.....	51
3. Tahap-Tahap Pembuatan Skor Tes Kreativitas	51
4. Pedoman Skoring.....	52
F. Uji Reliabilitas Item.....	52
G. Analisis Data.....	53
1. Tingkat Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02.....	54
2. Efektivitas Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VA SD Negeri Sapan 02	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	56
1. Analisis Deskriptif Tingkat Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V.	56
2. Rumusan Metode Pembelajaran Bermain Peran yang Dapat Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02	66
3. Uji Efektivitas Metode Pembelajaran Bermain Peran.....	68
B. Pembahasan.....	75
1. Gambaran Tingkat Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VA.....	75
2. Rumusan Metode Pembelajaran Bermain Peran yang Dapat Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri Sapan 02	81

3. Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VA	83
BAB VKESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	91
B. Rekomendasi	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

1.1 Data Hasil Pengamatan Perilaku Peserta Didik.....	3
1.2 Data Hasil Pengamatan Perilaku Guru.....	4
3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	41
3.2 Kisi-Kisi Butir Tes Berpikir Kreatif Peserta Didik Sekolah Dasar	51
3.3 Kriteria Pengkategorian.	54

x

Septiyani Endang Yunitasari, 2016

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK**

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

4.1	Gambaran Tingkat Berpikir Kreatif Peserta Didik	56
4.2	Gambaran <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik	57
4.3	Gambaran Tingkat Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Aspek Fluensi	59
4.4	Gambaran Tingkat Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Aspek Fleksibilitas.....	60
4.5	Gambaran Tingkat Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Aspek Orisinalitas.....	61
4.6	Gambaran Tingkat Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Aspek Elaborasi.....	62
4.7	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas VA.....	67
4.8	Uji-t Sampel Bepasangan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas VA.....	68
4.9	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas VB.....	69
4.10	Uji-t Sampel Bepasangan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas VB.....	70
4.11	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas VA dan VB	71
4.12	Uji Homogenitas Varians	71
4.13	Uji –t Sampel Tidak Berpasangan.....	72

DAFTAR GAMBAR

2.1	Gambar Model Struktur Intelek Manusia Guilford	16
2.2	Kerangka Pemikiran.....	39

3.1 Alur Penelitian Penggunaan metode Bermain Peran untuk Meningkatkan berpikir Kreatif.....	44
---	----

DAFTAR GRAFIK

xii

Septiyani Endang Yunitasari, 2016

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK**

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

4.1	Rata-Rata Hasil Pretest dan Posttest pada Kelas VA dan Kelas VB.....	58
4.2	Rata-Rata Hasil Pretest dan Posttest pada Kelas VA dan Kelas VB pada Aspek Fluensi.....	63
4.3	Rata-Rata Hasil Pretest dan Posttest pada Kelas VA dan Kelas VB pada Aspek Fleksibilitas.....	64
4.4	Rata-Rata Hasil Pretest dan Posttest pada Kelas VA dan Kelas VB pada Aspek Orisinalitas.....	65
4.5	Rata-Rata Hasil Pretest dan Posttest pada Kelas VA dan Kelas VB pada Aspek Elaborasi.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. RUMUSAN PEMBELAJARAN METODE BERMAIN

PERAN

1. Rumusan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Bermain Peran..... 94
2. Pedoman Penggunaan Metode bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif..... 109
3. Rencana Porogram Pembelajaran. 113

LAMPIRAN B. INSTRUMEN PENELITIANBERPIKIR KEATIF

SEKOLAH DASAR

1. Kisi-Kisi Instrument Penelitian Berpikir KeatifPeserta Didik 140
2. Instrumen Tes Kreativitas. 142

LAMPIRAN C. DATA HASIL PENELITIAN

1. Data Hasil Uji Reliabilitas..... 153
2. Data Hasil *Pretest*dan*Posttest* Kelas VA dan VB..... 158
3. Data Hasil Uji Normalitas..... 177
4. Data Hasil Uji Homogenitas. 182
5. Hasil Uji-t Statistik *Posttest* Kelas VA Dan VB. 182
6. Pengkategorian Persentase Nilai Rata-Rata. 183

LAMPIRAN D. DATA PENUNJANG LAPANGAN

1. Lembar Penilaian Indikator Pengetahuan..... 186
2. Lembar Observasi Indikator Sikap..... 187
3. Lembar Observasi Indikator Keterampilan..... 193
4. Lembar Soal Esaay (Soal Tertulis tentang Tema yang Dimainkan)... 199
5. Naskah Bermain Peran. 202

LAMPIRAN E. UNSUR-UNSUR PENUNJANG PENELITIAN

1. SK Penelitian..... 206
2. Surat Izin Melakukan Penelitian..... 208
3. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian..... 209

4. Penilaian Kelayakan Rumusan Metode bermain Peran.	210
5. Surat Izin Menggunakan Tes Kreativitas.....	212

LAMPIRAN F. DOKUMENTASI