



---

## Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar

Fitriyani <sup>1\*</sup>, Syailin Nichla Choirin Attalina <sup>2</sup>, Aan Widiyono <sup>3</sup>

---

**Correspondensi Author**

<sup>1, 2, 3</sup> Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar, Universitas  
Islam Nahdlatul Ulama  
Jepara, Indonesia

**Email:**

[211330000898@unisnu.ac.id](mailto:211330000898@unisnu.ac.id)  
[syailin@unisnu.ac.id](mailto:syailin@unisnu.ac.id)  
[aan.widiyono@unisnu.ac.id](mailto:aan.widiyono@unisnu.ac.id)

**Keywords:**

Model Pembelajaran;  
Role Playing; Keterampilan  
Berpikir Kreatif; Siswa  
Sekolah Dasar

**Abstrak.** Kreativitas sebagai salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki siswa di era globalisasi dalam dunia ekonomi. Kemampuan siswa untuk berpikir kreatif serta inovatif sangat dibutuhkan. Model pembelajaran role playing dapat menjadi wadah bagi siswa untuk mengeksplorasi ide yang baru dan mengembangkan solusi kreatif dalam menghadapi berbagai permasalahan ekonomi. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV SDN 1 Sukosono yang berjumlah 18 siswa menggunakan jenis sample jenuh, karena relatif sedikit jumlah siswanya. Penelitian akan mengkaji sejauh mana model pembelajaran role playing dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pemahaman. Peran aktif siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kreativitas siswa terutama dalam mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar siswa yang terdiri dari 20 butir soal dan dinyatakan valid. Soal tersebut telah diuji menggunakan SPSS versi 22.00 hasil menunjukkan uji reabilitas diukur menggunakan Cronbach's Alpha 0.924, uji normalitas berdistribusi normal berdasar uji Shapiro-Wilk nilai signifikan pretest 0.168 dan posttest 0.157, uji homogenitas nilai signifikansi 0.451 nilai sig >0.05, dilanjutkan uji sample T test dengan nilai signifikansi 0.000 ( $P < 0.05$ ) sehingga nilai pretest dan posttest yang telah diberikan kepada siswa terdapat perbedaan yang signifikan. Model pembelajaran role playing memungkinkan siswa untuk berperan sebagai pelaku ekonomi dalam situasi nyata. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap kreativitas siswa dalam memahami kegiatan ekonomi pasar di SDN 1 Sukosono. Dengan siswa berperan sebagai produsen, konsumen, atau pedagang, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah secara efektif.

**Abstract.** Creativity is one of the important competencies that students need to have in the era of globalization in the economic world. Students' ability to think creatively and innovatively is very much needed. The roleplay learning model can be a forum for students to explore new ideas and develop creative solutions in facing various economic problems. The population in this study included all fourth-grade students of SDN 1 Sukosono, totaling 18 students, using a saturated sample type, because the number of students was relatively small. The study will examine the extent to which the roleplaying learning model can improve students' creativity in understanding. The active role of students in learning is very important to improve

*student creativity, especially in the subject of social studies on economic activities. The data collection technique used a student learning outcome test consisting of 20 questions and was declared valid. The question has been tested using SPSS version 22.00, the results show that the reliability test was measured using Cronbach's Alpha 0.924, the normality test was normally distributed based on the Shapiro-Wilk test, the pretest significance value was 0.168 and the posttest was 0.157, the homogeneity test had a significance value of 0.451, the sig value was >0.05, followed by the sample T test with a significance value of 0.000 ( $P < 0.05$ ) so that the pretest and posttest scores that had been given to students had a significant difference. The roleplay learning model allows students to act as economic actors in real-life situations. The purpose of this study was to analyze the influence of the roleplay learning model on students' creativity in understanding market economic activities at SDN 1 Sukosono. By having students play the roles of producers, consumers, or traders, they are expected to develop their communication and problem-solving skills effectively.*

---

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License*



## **Pendahuluan**

Kegiatan ekonomi di sekolah dasar memainkan peran krusial dalam membentuk kesadaran dan kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan ekonomi global untuk di era masa kini (Nardi, 2018). Keterampilan berpikir kreatif sangat dibutuhkan siswa untuk mengembangkan pendapat, ide-ide dan solusi yang lebih luas serta inovatif dalam menghadapi permasalahan ekonomi. Dalam kasus ekonomi sekarang, tidak terlepas dari Pendidikan mempunyai posisi penting dalam mempersiapkan serta mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) aktif, terampil dan menunjukkan kemampuan berkompetisi secara efektif dalam menghadapi tantangan era globalisasi (Mustoip, 2023). Awal mula adanya pendidikan lingkup kecil dalam lingkungan keluarga, merambah sampai lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat yang akan membentuk kepribadian seorang anak. Upaya ini dilakukan sebagai alternatif perluasan taraf pendidikan manusia yang lebih baik serta meningkatkan kemampuan berfikir siswa untuk mencapai keahlian yang sudah paten pada pembelajaran khususnya pada jenjang sekolah dasar (Yusnarti et al, 2021).

Oleh sebab itu pendidikan harus dikenalkan dari sejak sedini mungkin dengan tujuan mengasah pola pikir dari kecil hingga dewasa sudah terbentuk. Dunia pendidikan yang mempunyai kualitas tinggi akan mengoptimalkan siswa untuk menjadi sumber daya yang *ekspansi*. Pendidikan akan memberikan dukungan lebih untuk keberhasilan akademis siswa, maka pemerintah dan masyarakat mengemban tanggung jawab bersama untuk memajukan pendidikan untuk mencapai sebuah tujuan yang di harapkan (Husein, 2024). Pada pendidikan di sekolah dasar merupakan fondasi paling penting untuk sebuah perkembangan keterampilan siswa sejak dini, termasuk keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan ini sangat diperlukan di era globalisasi karena dengan perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat dan canggih (Indriani et al, 2023). Salah satu cara pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa adalah melalui metode pembelajaran siswa kreatif, inovatif dan interaktif, salah satunya seperti model *role playing* pada pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, penelitian ini dilaksanakan dikelas 4 mata pelajaran ipas materi kegiatan ekonomi di SDN 1 Sukosono memiliki kurangnya minat belajar ekonomi saat dikelas. Selain itu, beberapa siswa menunjukkan kurangnya antusiasme untuk terlibat dalam pembelajaran kegiatan ekonomi. Guru juga menghadapi tantangan yang signifikan di kelas karena sumber daya yang kurang memadai. Karena itu, siswa kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas. Siswa merasa bosan dengan hanya menggunakan media buku, siswa merasa jenuh saat mata pelajaran berlangsung. Terbukti dari kegiatan saat diluar kelas hampir 40-45% Nilai ulangan harian IPAS materi jual beli siswa meningkat. Dari nilai 65 meningkat menjadi 78, perubahan dari peningkatan ini bisa menjadi tolak ukur guru kepada siswa yang lebih menyukai belajar diluar kelas. Belajar dari konsep praktik sangat efektif untuk mengasah kemampuan berfikir siswa secara nyata daripada melalui buku pelajaran.

Sehingga dengan keterbatasan Sarana dan prasarana peneliti melakukan pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan model *role playing*. Konteks pada penelitian ini, keterampilan berpikir kreatif siswa merujuk pada kemampuan siswa kelas 4 di SDN 1 Sukosono untuk dapat menghasilkan ide-ide yang dari dalam dirinya sendiri dan beragam terkait materi kegiatan ekonomi kelas 4, seperti cara baru dalam melakukan antar transaksi, mengelola sumber daya, atau memahami konsep pasar melalui penerapan peran dalam model *role playing*. Dalam keterampilan ini mencakup semua kemampuan siswa untuk melihat suatu permasalahan ekonomi dari berbagai sudut pandang, mengemukakan solusi yang Logis, serta menghubungkan berbagai konsep-konsep ekonomi dengan situasi kehidupan nyata melalui imajinasi setiap siswa dan improvisasi dalam kegiatan belajar dengan bermain peran bersama kelompok satu antar kelompok yang lain.

Penelitian ini mencakup cara berpikir kreatif siswa yang mampu mengaplikasikan konsep kegiatan ekonomi dalam situasi baru dan menghasilkan sesuatu yang dapat menghasilkan ide inovatif dan kreatif pada siswa. Pembelajaran kegiatan ekonomi kelas 4 SDN 1 Sukosono. Siswa diharapkan dapat melihat peluang bisnis yang unik dan mengetahui jenis-jenis usaha yang sudah ada, siswa berpikir untuk membuat ide usaha yang berbeda dengan kelompok lainnya yang belum terpenuhi dan memunculkan ide bisnis yang orisinal. Siswa juga diberikan permasalahan ekonomi dengan cara ketika dihadapkan pada masalah ekonomi, seperti inflasi atau pengangguran di tingkat lokal, siswa yang kreatif tidak hanya menerima solusi konvensional. Mereka bisa berpikir untuk mengusulkan solusi yang lebih adaptif dengan kondisi lingkungan mereka bagaimana mengembangkan strategi pemasaran yang tidak biasa.

Simulasi kegiatan ekonomi atau proyek kewirausahaan di sekolah. Siswa diajak untuk memikirkan ide kreatif yang tidak terpaku pada metode pemasaran yang umum. Misalnya dengan promosi *Online, marketplace, live* jualan produk dengan promosi iklan yang menarik perhatian masyarakat untuk menjangkau target pasar mereka. Kegiatan berpikir kreatif siswa kelas 4 SDN 1 Sukosono setiap kelompoknya Menciptakan Produk atau layanan yang berbeda untuk meningkatkan berpikir kreatif dalam pelajaran kegiatan ekonomi ini mendorong siswa untuk menjadi lebih inovatif, adaptif, dan solutif dalam menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang ekonomi di sekitar mereka (kemendikbudristek., 2022) . Kemampuan berpikir fleksibel merupakan aspek kunci dalam kreativitas, karena memungkinkan individu menghadapi tantangan dari berbagai perspektif. Bukan hanya tentang mendapatkan nilai bagus, tapi tentang melatih kemampuan mindset siswa dalam kewirausahaan dan kemampuan untuk berkontribusi secara positif pada perekonomian di masa depan (Karmila et al, 2022).

Peneliti menggunakan model *role playing* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang akan mengedepankan pengembangan kemampuan kreatif dan apresiasi siswa untuk memahami materi pembelajaran tanpa mereka terbebani pada materi tersebut (Irkinovich, 2022). Pembelajaran ini dapat mengaktifkan siswa saat dilaksanakan pembelajaran kegiatan ekonomi. Model *role playing* dapat didefinisikan bahwa melalui bermain peran, siswa dapat mengekspresikan dan memahami bentuk emosional setiap temannya, bagaimana cara membuat kompak, hal ini yang sangat relevan dalam materi IPAS karena materi tersebut sering membahas isu-isu sosial yang membutuhkan pemahaman emosional dan empati (Lady, 2024). Salah satunya dari keterampilan yang terdapat adalah kemampuan berpikir secara kreatif atau *creative, thinking, ability*.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan keterampilan memiliki peran penting yang seharusnya dimiliki oleh siswa untuk mempersiapkan diri menerima berbagai tantangan di era globalisasi (Sabri et al. 2023). Dengan memainkan peran sebagai tokoh sejarah, pemimpin masyarakat, atau anggota kelompok sosial, peserta didik dapat belajar memahami berbagai sudut pandang, yang pada gilirannya membantu mereka mengembangkan empati dan kesadaran sosial. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN 1 Sukosono.

Beberapa studi melaporkan bahwa penerapan *role playing* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan komunikatif sehingga siswa lebih leluasa menyampaikan gagasan, mencoba berbagai pilihan strategi pemecahan masalah, serta menumbuhkan imajinasi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut juga menegaskan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dari sisi kelancaran, keluwesan, keaslian, maupun rincian ide. Secara keseluruhan, temuan empiris tersebut menunjukkan bahwa *role playing* merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa di berbagai tingkat pendidikan. Pembelajaran siswa dalam di terapkannya model *role playing* dapat lebih memudahkan siswa untuk memahami isi materi kegiatan ekonomi, dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran, peneliti mengimplementasikan model pembelajaran di kelas IV pada pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi (Sofianti et al, 2025).

Kelebihan model *role playing* yaitu: 1) seluruh siswa terlibat, 2) kemampuan kerjasama berkembang 3) siswa dapat berbahasa secara baik dan sistematis, dan 4) menumbuhkan semangat siswa. Kegiatan pembelajaran model ini menciptakan seluruh siswa terlibat dalam pembelajaran, dapat menambah semangat dan gairah belajar siswa terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS), sehingga dapat berpengaruh pada hasil kompetensi belajar (Apriyanti et al, 2022). Kegiatan ini mampu mengekspresikan perasaan siswa, pendapat tanpa ada rasa khawatir akan mendapat hukuman atau sanksi. Mereka dapat menimalisir serta mempertimbangkan ide-ide yang bersifat pribadi tanpa ada kekhawatiran antar individu (Fadhilah et al, 2023).

Belajar *role playing* mereka bisa praktik secara langsung seperti apa berinteraksi secara nyata. Belajar langsung di lingkungan terbuka tanpa adanya kecemasan siswa untuk menciptakan rasa saling percaya dan dukungan emosional serta dapat mencapai pemahaman yang lebih mendalam, yang pada akhirnya membantu memecahkan masalah atau mencapai pemahaman bersama dan dapat ditunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui peningkatan kemampuan berpikir kreatif lebih tinggi (Apriyanti et al, 2022). Berpikir kreatif melibatkan setiap kemampuan manusia menciptakan solusi yang baru

serta menghadapi tantangan dengan pendekatan yang kreatif, tidak biasa dan baru, sehingga menghasilkan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya.

Kemampuan berfikir kreatif didefinisikan sebagai keterampilan esensial dalam menghasilkan solusi yang inovatif dan memecahkan masalah melalui penciptaan sesuatu yang baru. Hal ini sependapat dan dikatakan bahwa keterampilan berfikir kreatif ditekankan sebagai kemampuan dasar yang memungkinkan individu untuk menganalisis dan mengatasi permasalahan dari berbagai sudut pandang (Hasanah et al, 2023). Kemampuan memiliki definisi yang komprehensif, mencakup kesanggupan, kecakapan dan kekuatan individu untuk berupaya secara mandiri (Paudi, 2019). Kemampuan yaitu kesanggupan untuk melakukan aktivitas, sedangkan kemauan artinya kesanggupan, kecakapan dan kekuatan. Kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik dapat ditingkatkan menggunakan pola pikir sekarang untuk mengetahui di era globalisasi. *Novelty* dalam penelitian ini, guru memiliki peran penting dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk ikut terlibat dalam mengasah kemampuan berpikir kreatif pada siswa dengan metode yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik dan permasalahan yang dihadapi siswa (Nainggolan, 2023).

## Metode

Penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Mengungkapkan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan suatu pendekatan yang dipergunakan untuk mengetahui atau menguji suatu variabel X terhadap variabel Y lainnya dalam kondisi yang terkontrol secara sistematis apakah variabel tersebut berpengaruh (Sugiyono, 2019). Penelitian eksperimen ini bersifat objektif dan statistik mengukur serta menganalisis pengaruh model *role playing* terhadap variabel yang diteliti. Penelitian ini dikatakan valid dan kredibel dari hasil perhitungan dengan adanya perlakuan dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini hanya terdapat satu kelompok, yakni kelompok eksperimen dan tidak disertai kelompok kontrol.

Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV SDN 1 Sukosono, dengan lokasi penelitian di SDN 1 Sukosono tepatnya berlokasi di Desa Sukosono RT 10 RW 03 Kedung, Jepara. Terdapat 9 siswa dan 9 siswi yang akan dijadikan subjek penelitian. Teknik *sampling* pada penelitian ini menggunakan *sampling* jenuh karena relatif kecil jumlah siswanya, maka seluruh populasi di atas akan diteliti sebagai sampel penelitian. Desain penelitian ini menerapkan rancangan satu kelompok *pretest-posttest*, dimana kelompok eksperimen diberikan pretest sebelum memperoleh perlakuan, kemudian diberikan *posttest* setelah perlakuan tersebut. Instrumen *posttest* digunakan sebagai upaya mengukur hasil setelah proses pembelajaran diterapkan pada peserta didik.

Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan tes dengan soal lembar evaluasi. Proses pengumpulan data akan dilakukan sebelum pengajaran, dengan tujuan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan atau sikap siswa terkait materi kegiatan yang akan diajarkan. Kemudian diberikan pengajaran untuk memberikan pembelajaran yang disampaikan kemudian diberikan tes akhir *posttest* kepada siswa untuk mengumpulkan skor akhir siswa. Instrumen penelitian berupa lembar soal tes berpikir kreatif bentuk soal pilihan ganda yang dirancang khusus mengukur indikator keterampilan berpikir kreatif pada materi kegiatan ekonomi siswa. Indikator tersebut mencakup beberapa aspek yang saling terkait (*Fluency, Flexibility, Originality, Elaboration*).

Teknik Analisis dalam penelitian ini berfokus pada pengujian hipotesis untuk menguji pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Sebelum uji

hipotesis dilakukan, peneliti akan melakukan uji prasyarat analisis. Kualitas instrumen dipastikan melalui analisis butir soal, di dalamnya terdapat uji validitas dan uji reliabilitas. Setelah instrumen dipastikan layak, Data hasil penelitian akan diuji untuk memastikan asumsi dasar terpenuhi dengan uji *statistik descriptive* sebagai tolak ukur suatu soal, langkah selanjutnya dilakukan dengan Uji prasyarat untuk menganalisis data inferensial meliputi uji normalitas (mendeteksi bahwa data berdistribusi normal) dan uji homogenitas (untuk memastikan varians data bersifat homogen). Setelah semua prasyarat terpenuhi, uji hipotesis akan dilakukan menggunakan analisis data inferensial *Uji T Paired Sample Test* dengan program SPSS. Uji ini digunakan untuk membandingkan skor keterampilan berpikir kreatif siswa sebelum *pretest* dan sesudah *posttest*, pada penerapan satu kelompok yang sama.

## Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif dari kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN 1 Sukosono pada materi IPAS kegiatan ekonomi yang terdapat pada 1 kelas eksperimen dengan menggunakan model bermain peran. Semua siswa mendapat peran dan dilaksanakan kegiatan proyek *market day*. Sebelum dilaksanakan kegiatan proyek data dikumpulkan melalui tes jenis soal pilihan ganda yang diberikan sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) perlakuan. Penelitian ini mendapatkan hasil dengan Uji validitas yang datanya diolah dengan SPSS versi 22.00 for windows. Untuk menyimpulkan validitas dapat dilihat dari angka pada *total Item*, yang merupakan korelasi antara skor item dengan skor *total item*. Interpretasinya yaitu Uji validitas instrumen dilakukan dengan membandingkan nilai *r*-hitung dengan nilai *r*-tabel.

Kriteria keputusan adalah butir pertanyaan dinyatakan valid jika *r* hitung > *r* tabel. Dengan  $N=18$ ,  $\alpha=0,05$ , dan  $dk=16$ , nilai *r*-tabel yang diperoleh adalah 0,468. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai *r*-hitung semua item pertanyaan yang lebih besar dari pada nilai *r*-tabel (0,468). Dari hasil 20 item pertanyaan dalam instrumen penelitian ini dinyatakan valid. Setelah instrumen terbukti valid, langkah selanjutnya adalah dilakukan uji reliabilitas untuk memastikan konsistensi pengukuran. Kriteria reliabilitas yang digunakan mengacu pada standar yaitu dikatakan *reliabel* jika suatu variabel menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70" (Ghozali, 2016). Adapun hasil uji reabilitas ditampilkan berikut.

**Tabel 1.** Perhitungan Hasil Reabilitas

Reability Statistic	
Cronbach's alpha	N of item
.924	20

Berdasarkan output analisis statistik (SPSS), nilai koefisien reliabilitas yang diukur menggunakan *Cronbach's Alpha* adalah sebesar 0,924. Karena nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh sebesar 0,924 berada di atas batas yang sangat baik ( $0,924 > 0,80$ ), serta jauh melampaui batas minimal yang dapat diterima ( $0,924 > 0,60$ ), maka dapat ditarik kesimpulan bahwa konstruk pertanyaan pada instrumen penelitian ini tingkat reliabilitas sangat baik dan konsisten. Sehingga instrumen pengukuran mendapatkan hasil yang konsisten dan stabil. Data tercantum pada tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2.** Perhitungan Uji Statistik Descriptive

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest	18	35	66	49.17	9.562
Posttest	18	50	90	72.22	10.741

Data pada tabel menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum perlakuan masih rendah, dengan rata-rata 49.17 dan standar deviasi 9,562 yang menunjukkan variasi nilai yang cukup besar. Namun, setelah perlakuan, terjadi peningkatan signifikan dengan rata-rata meningkat menjadi 72.22, selain itu, standar deviasi meningkat menjadi 10.741, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih Meningkat dan hasilnya berpengaruh hampir sebagian banyak siswa, disimpulkan hampir seluruh siswa di SDN 1 Sukosono mengalami peningkatan dalam kegiatan ini. Berikut tabel 3. Perhitungan Uji Normalitas.

**Tabel 3. Perhitungan Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,168	18	,193	,931	18	,204
Posttest	,157	18	,200*	,937	18	,257

\*, This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji data *pretest* dan *posttest* memiliki data yang berdistribusi normal, berdasarkan uji *Shapiro-Wilk*, dengan nilai signifikansi *pretest* 0,168 dan *posttest* 0,157 yang keduanya > 0,05. Menunjukkan bahwa normalitas data memenuhi kriteria dan data tersebut normal karena nilainya lebih besar dari 0,05. Setelah melakukan pengujian normalitas, pada tahap berikutnya dilakukan uji homogenitas untuk memastikan *varians* data tersebut bersifat *homogen*. Sebagaimana yang tercantum dalam tabel 4.

**Tabel 4. Uji Homogenitas**

List revisis					
Variabel dijelaskan	Levene statistic	Df1	Df2	Sig.	
Tambahkan indikator berpikir kreatif sbg instrumen tes	.598	1	16	.451	
Uraikan prosedur uji valid dan reliabel dan kelayakannya	.430	1	16	.522	
Ganti tabel	.430	1	14.974	.522	
Kesimpulan	.588	1	16	.454	

Hasil uji homogenitas tersebut menunjukkan bahwa data pada *pretest* dan *posttest* memiliki varian yang homogen. Hal ini terkonfirmasi dari nilai signifikansi sebesar 0,451 yang melebihi batas kritis 0,05 (Sig. > 0,05). Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas ini (yakni adanya kesamaan *varians*), uji *paired sample t-test* adalah langkah analitis selanjutnya yang valid untuk dilakukan. Uji ini berfungsi untuk mengidentifikasi signifikansi perbedaan dari capaian *pretest* dan *posttest*, sebagai indikator adanya dampak atau pengaruh dari perlakuan atau intervensi yang telah diterapkan.

Uji homogenitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* memiliki varian yang homogen, terdapat nilai signifikansi 0,451 lebih besar dari 0,05. Hal ini menyatakan data *pretest* dan *posttest* memiliki varian yang sama. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas, tahap perhitungan selanjutnya adalah melakukan *uji paired sample test* untuk mengetahui apakah adanya perbedaan signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest*, yang dapat menunjukkan adanya pengaruh dari perlakuan.

**Tabel 5. Uji Paired Samples Test**

Paired Samples Test								
Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest_ Posttest	-25,500	12,287	2,896	-31,610	-19,390	-8,805	17 ,000

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test* menunjukkan nilai *pretest* dan *posttest*, diperoleh nilai selisih rata-rata (mean difference) sebesar -25,500 dengan *standard deviation* 12,287 dan *standard error mean* 2,896. Hasil *t* hitung 8,805 dengan derajat kebebasan (*df*) = 17, serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Oleh sebab itu nilai signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ) lebih kecil dari 0,05, data tersebut dapat disimpulkan terdapat adanya perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *role playing*. Pada hasil ini menunjukkan kegiatan ini berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SDN 1 Sukosono pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi kegiatan ekonomi. peserta didik di jenjang sekolah dasar sangat membutuhkan pembelajaran berfokus pada pengalaman agar pembelajaran lebih bermakna dan mudah di ingat (Samsudin et al, 2023).

Kenaikan rata-rata sebesar 25,5 poin menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuan yang cukup besar setelah mengikuti pembelajaran dengan metode ini. Selain itu, *interval* kepercayaan 95% berada antara 19,390 hingga 31,610, yang berarti peningkatan hasil belajar siswa secara konsisten berada dalam rentang tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV memperoleh hasil belajar IPAS yang signifikan. Skor *posttest* rata-rata lebih tinggi daripada skor *pretest*. Ditunjukkan data dari peningkatan ini, model pembelajaran yang berpusat pada konsep praktik sangat efektif untuk mengasah kemampuan berfikir siswa secara nyata daripada melalui buku membuat proses pemahaman siswa yang lebih mendalam (Rahayu, 2024) Aktivitas ini memberikan pengalaman langsung yang melibatkan siswa secara aktif, meningkatkan retensi dan pemahaman mereka terhadap keterampilan berfikir (Novia et al, 2023).

Temuan ini mendukung teori konstruktivisme, mengungkapkan bahwa siswa akan lebih efektif dalam memahami materi apabila siswa terlibat aktif dalam sebuah proses pembelajaran serta mengaplikasikan pengetahuan dalam berbagai situasi, Pendekatan ini *compatible* dengan pandangan Jean Piaget, yang menegaskan bahwa pengetahuan tidak diterima secara tidak aktif dari guru, melainkan *dikonstruksi* aktif oleh siswa melalui proses asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi penyeimbang (Juwita et al, 2025; Putra et al, 2020). Model *role playing* dalam pembelajaran yang efektif dapat terbentuk melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa melakukan kerjasama dalam kelompok, memainkan peran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan memaparkan hasil diskusi di depan kelas untuk peningkatan hasil belajar yang maksimal (Dwiprabowo et al, 2021). Temuan ini mengindikasikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan keterampilan sosial siswa.

## **Kesimpulan**



Penelitian ini disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *role playing* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SD memiliki reaksi yang baik terhadap hasil belajar dan partisipasi dari siswa. Hasil uji validitas instrumen menyatakan butir soal layak digunakan dengan reliabilitas tinggi (Cronbach's Alpha = 0,924). Analisis uji t sampel berpasangan memperlihatkan adanya perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* (sig. 0,000 < 0,05). Kegiatan pemahaman siswa secara signifikan meningkatkan terhadap kegiatan pembelajaran IPAS. Keterlibatan siswa dalam kegiatan ini menunjukkan daya kemampuan siswa untuk lebih mengingat informasi dan menerapkan konsep dalam situasi pada kehidupan sehari-hari. *Role Playing* mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, berawal dari siswa tidak antusias dalam mengikuti pelajaran hingga kegiatan bermain peran lambat laun mereka mulai faham makna dari pembelajaran dan seperti apa penerapannya. Dilihat dari kegiatan ini siswa memahami teori serta dapat mengaitkannya dengan situasi kehidupan nyata, pada hal ini membuat siswa terlibat aktif. Pembelajaran ini dapat meningkatkan daya berpikir kreatif siswa melalui interaksi dalam proses pembelajaran, siswa belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, serta menumbuhkan sikap empati terhadap orang lain.

Pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi dapat memahami tanggung jawab mereka, siswa dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan moral, etika, serta kepedulian pada lingkungan sosial, keluarga, dan lingkungan sekitar. Implementasi kegiatan *role playing* dianggap *inovatif* karena dapat meningkatkan kegairahan dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini memiliki keterbatasan dengan jumlah sampel dalam satu kelas, sehingga masih perlu di uji lebih lanjut untuk mendapatkan penelitian yang lebih mendalam. Berdasar temuan dan keterbatasan dengan latar belakang satu sekolah, peneliti merekomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk memakai model *role playing* dalam materi kegiatan ekonomi, karena model ini menawarkan alternatif yang cukup menarik untuk mengajarkan konsep IPAS yang kompleks dan lebih mudah dipahami siswa. Dengan demikian, kegiatan bisa dikatakan memiliki potensi yang cukup besar sebagai metode pembelajaran efektif dan menarik di tingkat sekolah dasar, terutama untuk mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan berfikir kreatif untuk siswa kelas IV SDN 1 Sukosono.

### Daftar Pustaka

- Apriyanti, C., Nuraeni, F., & Caturiasari, J. (2022). Pengaruh model role playing terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 26-33. <https://doi.org/10.20961/jpd.v12i1.82913>
- Dwiprabowo, R., & Faujiah, E. (2021). PKM Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas: Aspek Pokok Etika Penelitian dan Kriteria Penilaian pada Guru SD Negeri Jati Mekar 02 Bekasi. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 52-57. <https://doi.org/10.37478/abdika.v1i2.939>
- Fadhillah, M. A., Amprasto, A., & Nursinta, I. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pertahanan Tubuh Manusia: (Optimizing the Use of Role Playing Learning Models in Efforts to Improve Student Learning Outcomes in Biology Subject Material of the Immunity System). *Biodik*, 9(4), 56-67. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5671>

- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program Ibm Spss 23*.
- Hasanah, M., Supeno, S., & Wahyuni, D. (2023). Pengembangan e-modul berbasis flip pdf professional untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 44-58. <https://doi.org/10.21093/twt.v10i1.5424>
- Husein. (2024). Sistematis Literatur Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Literasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. 06(02), 11842–11848. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v6i2.21980>
- Indriani, R. P., Sigit, D. V., & Miarsyah, M. (2023). Meta-analisis: Pengaruh Media E-learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 58-71. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i1.1862>
- Irkinivich. (2022). Implementasi Pembelajaran Role Playing Pada Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Bela Alifia Aviari \*. 7(1), 2289–2302. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8665>
- Juwita, R. M. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme sebagai Upaya Penguatan Terhadap Nilai Karakter Sopan Santun pada Siswa Kelas V SD Don Bosco 1 Kelapa Gading. *Karimah Tauhid*, 4(7), 5008-5018.
- Karmila, K., & Putra, D. P. (2022). Pengaruh Pembelajaran STEM (Science, Technology, Engineering And Mathematics) Pada Materi Fluida Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Literasi Digital*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/10.54065/jld.2.1.2022.115>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pengembangan Projek Profil Pancasila*.
- Lady, L. L. P. (2024). Implementasi Model Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS Upaya Pembentukan Karakter Sosial Empati Bagi Peserta Didik Inklusi di SMP III Budhaya. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 7(1), 134-142. <https://doi.org/10.26740/ijss.v7n1.p54-62>
- Mustoip, S. (2023). Analisis penilaian perkembangan dan pendidikan karakter di kurikulum merdeka sekolah dasar. *Pandu: Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 1(3), 144-151. <https://doi.org/10.59966/pandu.v1i3.470>
- Nainggolan. (2023). Kemampuan Berpikir Kreatif Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 91 Palembang. 08, 3954–3963. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.13903>
- Nardi, M. (2018). Profesionalisme Guru Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 1(1), 26–37. <https://doi.org/10.30605/cjpe.1.1.2018.71>
- Novia, N., Muhammadiyah, M. U., & Lutfin, N. (2023). Peran Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD Inpres Kantisang Makassar. *Embrio Pendidikan: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 276-292. <https://doi.org/10.33096/epjpd.v8i2.837>
- Paudi, Z. I. (2019). Penerapan metode role playing pada pembelajaran fisika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 111-120.
- Putra, F. R., Imron, A., & Benty, D. D. N. (2020). Implementasi pendidikan karakter. Cognitive development theory. *Journal of Education*. 7(1). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i7.13501>

- Rahayu, S. M. (2024). Improving the quality of PKn learning in primary schools through a role-playing teaching model. *International Journal of Students Education*, 2(2), 284–288. <https://doi.org/10.62966/ijose.vi.781>
- Sabri, S., Kholil, U., & Ahmad, M. (2023). Validitas buku ajar dengan pendekatan kontekstual dalam membelajarkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1043-1056.
- Samsudin, M. A., Samsudi, W., Mahmudi, M., & Hasanah, H. (2023). Strategi Guru Dalam Menginternalisasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 7(2), 200-210. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v7i2.2674>
- Sofianti, G., Rasmitadila, R., & Nirmala, S. D. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning melalui Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3), 1260–1270. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6818>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>