

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBASIS BONEKA TANGAN
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN
20 MAMBOK SINTANG
TAHUN 2023/2024**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI



DISUSUN OLEH

DIAH ALLYSA
NIM: 1910061643

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP)
PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun 2023/2024” yang disusun oleh:

Nama : Diah Allysa
NIM : 1910061643
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang pada hari Senin, 4 Desember 2023.

TIM PENGUJI

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Eliana Yunita Seran, M.Pd	Penguji I	
2	Lusila Parida, M.Pd	Penguji II	
3	Imanuel Sairo Awang, S.Si., M.Pd	Pembimbing I	
4	Dominikus Riki Yonda, M.Pd	Pembimbing II	

Disetujui Oleh:

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafruddin, S.P., M.Si

NIDN 1102066603

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Diah Allysa
NIM : 1910061643
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Cara Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi.

Sintang, 28 November 2023

Pembimbing I



Immanuel Sairo Awang, S.Si., M.Pd

NIP/NIDN : 1125118502

Pembimbing II



Dominikus Riki Yonda, M.Pd

NIP/NIDN : 1106078902

Disetujui Oleh :

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar serjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun di Sekolah Tinggi Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa

Sintang, 11 Oktober 2023
Yang membuat pernyataan



Diah Allysa
1910061643

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBASIS BONEKA TANGAN
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV SDN 20 MAMBOK SINTANG
TAHUN 2023/2024**

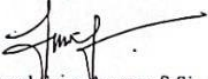
Catatan Pembimbing Pertama

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Diah Allysa
NIM : 1910061643
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1	7 Maret 2023	Konsultasi Latar Belakang	
2	9 Maret 2023	Revisi BAB I	
3	11 April 2023	Revisi BAB II	
4	3 Mei 2023	Revisi BAB III	
5	4 Mei 2023	Revisi BAB III	
6	19 Mei 2023	ACC Proposal Penelitian	
7	18 Juli 2023	Revisi seminar proposal	
8	15 Agustus 2023	Revisi BAB IV Pemindahan Validitas reabilitas ke BAB III	
9	16 Agustus 2023	Revisi Penulisan dan BAB IV	
10	18 September 2023	Revisi dan Masukan untuk Perhitungan SPSS	
11	20 September 2023	Revisi dan Masukan untuk Perhitungan SPSS	
12	5 Oktober 2023	Revisi dan Masukan untuk Perhitungan SPSS	
13	16 Oktober 2023	Revisi Pembahasan dan BAB V	
14	2 November 2023	Revisi Pembahasan dan BAB V	
15	16 November 2023	ACC Skripsi	

Sintang 16 November 2023
Pembimbing I


Immanuel Sairo Awang, S.Si., M.Pd
NIP/NIDN : 1125118502

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBASIS BONEKA TANGAN
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV SDN 20 MAMBOK SINTANG
TAHUN 2023/2024**

Catatan Pembimbing Kedua

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Diah Allysa
NIM : 1910061643
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1	4 Mei	Revisi BAB I, II dan III	
2	7 Mei	ACC Proposal Penelitian	
3	19 Mei	Revisi Setelah Seminar	
4	21 Juli	Revisi BAB IV dan V Serta penulisan	
5	22 November	ACC Skripsi	

Sintang, 22 November 2023
Pembimbing II



Dominikus Riki Yonda, M.Pd
NIP/NIDN : 1106078902

MOTTO

***"Tidak ada hal yang sia-sia dalam belajar
karena ilmu akan bermanfaat pada
waktunya."***

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan karunia, perlindungan, kesehatan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- 1. Orang tua saya bapak Ngatiman (ALM) dan ibu Sri Mulyo yang tercinta, yang saya hormati yang selalu mendoakan anak-anaknya, terima kasih atas doa, nasehat, tetesan keringat dan kesabaran kalian selama ini.*
- 2. Kakak, Abang, dan mr.YW yang selalu memberikan semangat dan doa, terima kasih atas semangat dan doa yang selalu kalian berikan.*
- 3. Dosen-dosen pembimbing saya Imanuel Sairo Awang, S.Si, M.Pd dan Dominikus Riki Yonda, M.Pd Yang saya hormati, terima kasih untuk kesabaran, dukungan dan semua nasihat yang diberikan kepada saya, pengalaman yang kalian berikan akan menjadi inspirasi dalam hidup saya, semoga Tuhan membalas jasa-jasa kalian.*
- 4. Teman-teman seperjuangan saya, keluarga besar pendidikan sekolah dasar, teman-teman UKM yang selalu memberikan dorongan, motivasi dan selalu setia bersama dalam perjuangan menimba ilmu dan saling mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.*

ABSTRAK

Diah Allysa. 2023. *Penerapan Metode Role Playing Berbasis Boneka Tangan terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun 2023/2024*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I: Imanuel Sairo Awang, S.Si., M.Pd. Pembimbing II: Dominikus Riki Yonda, M.Pd.

Kata Kunci: Role Playing, Kreatif, Boneka Tangan

Metode role playing dengan menggunakan boneka tangan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Mereka dapat aktif berpartisipasi dalam peran, merasakan materi langsung, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh metode role playing berbasis boneka tangan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 20 Mambok Sintang tahun pelajaran 2023/2024. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan 28 siswa kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan 28 siswa kelas IV C sebagai kelompok kontrol, dipilih dengan metode probability sampling. Alat pengumpulan data melibatkan lembar observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing berbasis boneka tangan secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini terbukti dari uji hipotesis dengan hasil signifikan ($p=0,000 < 0,05$) dan nilai N Gain sebesar 74,8430%. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa metode pembelajaran ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 20 Mambok Sintang tahun pelajaran 2023/2024.

ABSTRACT

Diah Allysa. 2023. Implementation of Puppet-Based Role Playing Method on Creative Thinking Skills of Fourth Grade Students in Indonesian Language Learning at SDN 20 Mambok Sintang Academic Year 2023/2024. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Advisor I: Imanuel Sairo Awang, S.Si., M.Pd. Advisor II: Dominikus Riki Yonda, M.Pd.

Keywords: Role Playing, Creative, Puppet

Role-playing using hand puppets can enhance students' engagement in learning. They actively participate in roles, experience the material firsthand, and become more involved in education. This research aims to evaluate the impact of the hand puppet-based role-playing method on the creative thinking skills of fourth-grade students at SDN 20 Mambok Sintang for the academic year 2023-2024. The research method employs a quantitative experimental approach, with 28 students from class IV A as the experimental group and 28 from class IV C as the control group, selected through probability sampling. Data collection tools include observation sheets, interviews, questionnaires, and documentation. The research results indicate that implementing the hand puppet-based role-playing method significantly improves students' creative thinking skills. This is evidenced by the hypothesis test with significant results ($p = 0.000 < 0.05$) and an N gain value of 74.8430%. This research concludes that this learning method can significantly positively impact the creative thinking skills of fourth-grade students at SDN 20 Mambok Sintang for the academic year 2023-2024.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun 2023/2024”.

Penyusunan skripsi ini peneliti mendapatkan dorongan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Imanuel Sairo Awang, S.Si, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Pertama yang dengan ketekunan dan kesabaran telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dominikus Riki Yonda, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, atas berbagai masukan dan kritikan yang membangun dalam proses pembuatan skripsi ini.
4. Didin Syafrudin, S.P, M.Si., selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang menjadikan motivasi bagi peneliti untuk giat belajar.
5. Dr. Drs. Y. A. T Lukman Riberu, M.Si., selaku Ketua Perkumpulan Badan Pendidikan Karya Bangsa Sintang, yang telah menyediakan sarana kampus untuk perkuliahan.
6. Para Dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang telah memberikan dukungan secara moril sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Kedua orangtua saya, bapak Ngatiman (alm) dan ibu Sri Mulyo tersayang yang sudah banyak memberikan doa, materi serta dukungan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Kepala Sekolah dan Wali kelas IV SDN 20 Mambok Sintang yang telah membantu saya dan mengizinkan saya untuk melakukan penelitian ini di SDN 20 Mambok Sintang.
9. Rekan Mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang telah banyak membantu dan mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Peneliti sudah berusaha maksimal dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Jika dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan, peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak sehingga dapat dijadikan pedoman dalam memperbaiki penulisan berikutnya. Akhirnya peneliti mengharapkan, semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Sintang, Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
Catatan Pembimbing Pertama	Error! Bookmark not defined.
Catatan Pembimbing Kedua	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
1. Manfaat Teoritis.....	10
2. Manfaat praktis	11
E. Variabel Penelitian	12
F. Definisi Operasional	14
1. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	14
2. Kemampuan Berpikir Kreatif	16
BAB II LANDASAN TEORI.....	18
A. Kajian Teoritik	18
1. Metode Role Playing.....	18
2. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbasis Boneka Tangan	22
3. Berpikir Kreatif.....	26
4. Metode <i>Role Playing</i> Berbasis Boneka Tangan terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif.....	31
5. Ciri-ciri Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	33

B.	Kajian Penelitian Yang Relevan	36
C.	Kerangka Berpikir	43
D.	Hipotesis Penelitian	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		47
A.	Pendekatan Penelitian	47
B.	Metode/Bentuk Penelitian.....	48
C.	Populasi dan Sampel.....	50
1.	Populasi	50
2.	Sampel.....	51
D.	Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	52
1.	Teknik Pengumpulan Data	52
2.	Alat Pengumpulan Data	53
E.	Teknik Analisis Data	55
1.	Analisis Uji Coba Instrumen	55
2.	Analisis Data Hasil Tes	58
F.	Uji Coba Instrumen Penelitian	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		72
A.	Hasil Penelitian	72
1.	Deskripsi Data	72
2.	Analisis Data	75
3.	Hasil Observasi.....	84
B.	Pembahasan.....	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		97
A.	Kesimpulan	97
B.	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA.....		101
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		104

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	29
Tabel 3.1. Jumlah populasi penelitian.....	48
Tabel 3.2 Analisis Daya Pembeda	55
Tabel 3.3 Kategori <i>Indeks Gain Hake</i>	60
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas	63
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas	65
Tabel 3.6 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	66
Tabel 3.7. Kriteria Klasifikasi Daya Pembeda	68
Tabel 3.8. Hasil Analisis Daya Beda	68
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian	71
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Nilai Siswa	72
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Pretes Eksperimen	74
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Postest Eksperimen	74
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Pretes Kontrol	75
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Postest Kontrol	76
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Pretest antara kelas Eksperimen dan Kontrol	77
Tabel 4.8 Uji Homogenitas Postest antara kelas Eksperimen dan Kontrol.....	77
Tabel 4.9 Group Statistik	78
Tabel 4. 10 Independent Samples Test 1	79
Tabel 4. 11 Independent Samples Test 2	80
Tabel 4.12 Independent Samples Test 3	80
Tabel 4.13 Independent Samples Test 4	81
Tabel 4.14. Hasil Score N-Gain Score	82
Tabel 4.15. Kategori N-Gain Score	82
Tabel 4.16. Kategori tafsiran efektivitas N-gain Score	82
Tabel 4.17 lembar observasi Pertemuan 1	83
Tabel 4.18 lembar observasi Pertemuan 2	84
Tabel 4.19 lembar observasi Pertemuan 1	85
Tabel 4.20 lembar observasi Pertemuan 2	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Media Boneka tangan	25
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Q.....	43
Gambar 3.1 Desain penelitian <i>Nonequivalent Control Grup Design</i>	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	103
Lampiran 2 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1.....	106
Lampiran 3 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	110
Lampiran 4 Kisi kisi Pembelajaran <i>Role Playing</i>	114
Lampiran 5 Materi Pembelajaran	116
Lampiran 6 Kisi-Kisi Soal Sebelum Test.....	118
Lampiran 7 Soal Pre-Test	119
Lampiran 8 Kunci Jawaban Dan Penskoran	120
Lampiran 9 Rpp Kelas Kontrol Pertemuan 2	121
Lampiran 10 Rpp Kelas Eksperimen Pertemuan 2.....	125
Lampiran 11 Materi Pembelajaran “Persahabatan Gajah Dan Tikus”	130
Lampiran 12 Kisi-Kisi Soal Test	132
Lampiran 13 Soal Post-Test	133
Lampiran 14 Kunci Jawaban Dan Penskoran	134
Lampiran 15 Hasil Lembar Observasi Guru kelas Kontrol Pertemuan 1	135
Lampiran 16 Lembar Observasi Guru kelas eksperimen Pertemuan 1	137
Lampiran 17 Lembar Observasi Guru kelas Kontrol Pertemuan 2	140
Lampiran 18 Lembar Observasi Guru kelas Eksperimen Pertemuan 2	142
Lampiran 19 Lembar Observasi Siswa kelas Kontrol Pertemuan 1	145
Lampiran 20 Lembar Observasi Siswa kelas eksperimen Pertemuan 1	147
Lampiran 21 Lembar Observasi Siswa kelas Kontrol Pertemuan 2	150
Lampiran 22 Lembar Observasi Siswa kelas Eksperimen Pertemuan 2.....	152
Lampiran 23. Hasil Nilai Siswa	155
Lampiran 24. Langkah Langkah uji coba di SPSS	159
Lampiran 25. Hasil Output Analisis Uji Coba Instrumen Penelitian di SPSS ...	168
Lampiran 26. Hasil Output Analisis Penelitian di SPSS	171
Lampiran 27. Presensi Siswa	176
Lampiran 28. Dokumentasi Penelitian	178
Lampiran 29. Riwayat Hidup	182

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). *Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). (n.d.).
- Ahyat, N. (2017). Metode pembelajaran pendidikan agama Islam. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24-31.
- Aisahsari, R., & Ermawati, F. U. (2019). Validitas dan reliabilitas instrumen four-tier diagnostic test untuk materi arus listrik searah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(02), 565-568. (n.d.).
- Anwar, N. M. (2012). A Comparison of Creative Thinking Abilities of High and low Achievers Secondary School Students. *International Interdisciplinary Journal of Education*, 1 (1), 1-6.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 57-62.
- Deiniatur, M. (2017). Pembelajaran bahasa pada anak usia dini Melalui cerita bergambar. . *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 190-203.
- Kadir, S. F. (2015). Strategi Pembelajaran Afektif untuk Investasi Pendidikan Masa Depan. *Al-Ta'dib*, 8(2), 135-149.
- Maulidiyah, Y. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME) Volume 8 No.1*, 606-6015.
- MGaga, S. w., & Kurniawan , B. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TEMA 5 PENGALAMANKU KELAS II SEKOLAH DASAR. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 69-75.

- Mulyati. (2009). Kreativitas Matematis Siswa Pada Pembelajaran Discovery Learning dengan Media Berbasis Android Studio. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 794.
- Munir, M. F. (2017). Pengaruh penggunaan metode Role Playing terhadap minat belajar siswa kelas X pada materi virus di SMA Azharyah Palembang. *Florea : Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 4 (1), 36.
- Nusaibah, A. d. (2021). Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta didik di Era Milenial. *JPAI: Talim*, 107-122. 4(2).
- Oktaviarini, N. (2020). Implementasi model Role Playing berbantu boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II Teman Pahlawanku. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD) Vol.4 No.1*.
- Olivia, F. (2013). *Mencetak Anak Brilian dengan Metode Biowriting*. Elex Media Komputindo.
- Pangesthi, R., Nugrahani, F., & Giyatno. (2022). Upaya meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar menggunakan model role playing. *Journal Of Education Research* 4 (4), 66-73.
- Permatasari, R. (2020). Pengaruh penggunaan model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS di tinjau dari kreativitas siswa di SD negeri 66 kota bengkulu. *Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN)*.
- Riyanto, S. &. (2020). *Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan dan eksperimen*. Deepublish.
- Saputra, D. (2015). Penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo Klaten. *Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Saputri, R. Y. (2022). Jurnal Basicedu . *Pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar dongeng pada siswa Sekolah Dasar*, 7275-7280.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Supardi, U. S. (2015). Peran berpikir kreatif dalam proses pembelajaran matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3).
- Ul'fah Hernaeny, M. P. (2021). Populasi Dan Sampel. Pengantar Statistika. 1, 33.
- Wahidin, U. (2017). Pendidikan karakter bagi remaja. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(03).
- Welmanora, E. (2019). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Role Playing mata pelajaran IPS kelas V MIN 3 Aceh Besar. *Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Widowati, A. (2010). Brainstorming Sebagai Alternatif Pengembangan Berfikir Kreatif Dalam Pembelajaran Sains Biologi. *Biologi Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 2(3), 17-22.
- Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).