

**PEMBELAJARAN SEJARAH DENGAN METODE BERMAIN PERAN
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK
KELAS XI IPS 1 SMAN 1 LUMBUNG**

Rizka Khumaira Yulyawati (2105200014)
Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Galuh
email:rizkakhumaira07@gmail.com

ABSTRAK

Tingkat kreativitas pada proses pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lumbung masih kurang. Hal ini dibuktikan berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, bahwa masih ada peserta didik yang kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian ini yaitu ingin mengetahui apakah ada efektivitas dari penerapan metode bermain peran terhadap kreativitas peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan bagian dari penelitian kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa dalam penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan guru masih terbilang minim. Kemudian hasil pengukuran kreativitas pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata sebesar 55,16 dan meningkat pada siklus II yaitu sebesar 65,4. Dari data tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran sangat efektif dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran bermain peran, mampu meningkatkan kreativitas peserta didik.

Kata kunci: Pembelajaran Sejarah, Metode Bermain Peran, Kreativitas

***HISTORY LEARNING WITH ROLE-PLAYING METHODS TO INCREASE
STUDENTS CREATIVITY
CLASS XI IPS 1 SMAN 1 LUMBUNG***

Rizka Khumaira Yulyawati (2105200014)
History Education Study Program
Faculty of Teacher Training and Education, University of Galuh
email:rizkakhumaira07@gmail.com

ABSTRACT

The level of creativity in the history learning process in class XI IPS 1 SMAN 1 Lumbung is still lacking. This is proven based on observations made by researchers, that there are still students who are less motivated in following the learning process. The purpose of this study is to find out whether there is an effectiveness of the application of the role-playing method to students' creativity. The method used in this study is Classroom Action Research (CAR) which is part of qualitative and quantitative research. The results of the research analysis show that the use of learning methods carried out by teachers is still relatively minimal. Then the results of the creativity measurement in the first cycle got an average score of 55.16 and increased in the second cycle of 65.4. The data shows that using the role-playing learning method is very effective in increasing students' creativity. Thus, in the learning process, teachers use the role-playing learning method, able to increase students' creativity.

Keywords: History Learning, Role Playing Method, Creativity