

4. ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1 Data Instrumen

4.2 Hasil Deskripsi Wilayah Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Widya Wiyata Sidoarjo pada tanggal 30 Oktober - 3 November 2023. Desain penelitian yang digunakan adalah Eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam penelitian melibatkan 2 kelas yaitu kelas 5A dan kelas 5B. Kelas 5A sebagai kelompok kontrol dengan jumlah sampel 17 orang murid dan kelas 5B sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah sampel 18 orang murid. Jumlah sampel telah melebihi syarat minimal bagi peneliti eksperimen yaitu sebanyak 15 sampel per grup (Gay & Diehl, 1992). Jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah 15 murid, hal ini dikarenakan ada murid yang memiliki berkebutuhan khusus sehingga hasil berkas *pretest* dan *posttest* nya tidak diperhitungkan dalam penelitian ini. Anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus dapat menunjukkan perbedaan yang mencolok jika dibandingkan dengan anak-anak secara umum. Perbedaan ini dapat melibatkan tingkat kecerdasan yang berbeda, keterbatasan dalam kemampuan komunikasi, atau berbagai tantangan lainnya.

Berikut adalah tabel mengenai jumlah sampel di kelas kontrol berdasarkan jumlah kehadiran.

Tabel 4.1

Jumlah Sampel Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Kelompok	Kelas	Jumlah murid	Jumlah kehadiran murid
Kontrol	Kelas 5A	17	17
Eksperimen	Kelas 5B	18	18
Jumlah		35	35

4.3 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan Tabel 4.2, persentase keterlaksanaan pembelajaran di kelompok kontrol sebesar 100% dan kelompok eksperimen 100%. Untuk lembar tes terdapat pada bagian lampiran. Kelompok kontrol menerapkan proses pembelajaran tanpa adanya pemberian perlakuan model pembelajaran *role playing* sehingga langsung menjalankan *lesson plan* yang sudah dibuat. Kelompok eksperimen pada proses pembelajarannya menerapkan model pembelajaran *role playing*.

Tabel 4.2

Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

Kelompok	Total Skor Keterlaksanaan	Persentase Keterlaksanaan
Kontrol	100	100%
Eksperimen	100	100%

4.4 Hasil Berpikir Kreatif

Hasil berpikir kreatif ini didapatkan melalui tes berpikir kreatif yang diberikan sebagai *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Data tersebut kemudian diproses menggunakan SPSS sehingga diperoleh hasil statistika deskriptif. Hasil statistika deskriptif pada posttest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mencakup skor minimum, skor maksimum, rata-rata (*mean*), serta standar deviasi. Berikut ini adalah tabel yang menampilkan statistika deskriptif posttest pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sesudah pemberian perlakuan:

Tabel 4.3

Daftar Nilai *Pretest* Kelompok Kontrol

No	Nama	Fluency	Flexibility	Total
1	I gusti Ayu Ranyshia	12	9	21
2	Edith	6	6	12
3	Sean	6	5	11
4	Thalyta	16	10	26
5	Sharon	15	8	23
6	Shakila	6	6	12

7	Baim	9	9	18
8	Benaya	6	5	11
9	Keyshia	5	4	9
10	Feroz	13	5	18
11	Alex	1	1	2
12	Haniel	6	5	11
13	Aditya	9	7	16
14	Aldo	5	3	8
15	Raissa	3	2	5

Tabel 4.4

Daftar Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol

No	Nama	Fluency	Flexibility	Total
1	I gusti Ayu Ranyshia	12	10	22
2	Edith	6	5	11
3	Sean	8	1	9
4	Thalyta	11	9	20
5	Sharon	6	4	10
6	Shakila	12	8	20
7	Baim	10	6	16
8	Benaya	5	2	7
9	Keyshia	16	11	27
10	Feroz	9	6	15
11	Alex	6	4	10
12	Haniel	13	1	14
13	Aditya	2	2	4
14	Aldo	14	10	24

15	Raissa	10	8	18
----	--------	----	---	----

Tabel 4.5

Daftar Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen

No	Nama	Fluency	Flexibility	Total
1	Isas	17	11	28
2	Adellyn	12	7	19
3	Vanessa	14	10	24
4	Tiara	14	9	23
5	Ichael	8	7	15
6	Gabrielle	16	10	26
7	Axel	13	8	21
8	Diego	16	11	27
9	David	16	11	27
10	Caroline	9	5	14
11	Gracia	9	9	19
12	Kate	17	11	27
13	Kayra	16	1	17
14	Adrian	9	7	16
15	Vito	9	4	13

Tabel 4.6

Daftar Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen

No	Nama	Fluency	Flexibility	Total
1	Isas	23	11	34
2	Adellyn	24	13	37
3	Vanessa	22	9	31

4	Tiara	14	8	22
5	Ichael	7	7	14
6	Gabrielle	17	10	27
7	Axel	12	8	20
8	Diego	12	6	18
9	David	20	15	35
10	Caroline	13	6	19
11	Gracia	19	12	31
12	Kate	20	14	34
13	Kayra	11	4	14
14	Adrian	7	7	14
15	Vito	15	9	24

Tabel 4.7

Hasil *Post Test* Tes Berpikir Kreatif

<i>Descriptive Statistic</i>				
	Kelompok Kontrol (5A)		Kelompok Ekperimen (5B)	
	<i>Fluency</i>	<i>Flexibility</i>	<i>Fluency</i>	<i>Flexibility</i>
N	11	11	11	11
<i>Range</i>	11.00	10.00	17.00	9.00
<i>Min</i>	5.00	1.00	7.00	6.00
<i>Max</i>	16.00	11.00	24.00	15.00
<i>Mean</i>	9.18	6.00	16.64	9.55
<i>Std. Deviation</i>	3.401	3.225	5.446	2.945

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat dilihat kelompok kontrol memiliki rata-rata untuk nilai *fluency* 9,18 dan *flexibility* 6,00 sedangkan kelompok eksperimen memiliki rata-rata untuk nilai *fluency* 16,64 dan *flexibility* 9,55. Dengan demikian, dapat terlihat bahwa pada hasil posttest

kelompok eksperimen memiliki skor rata-rata yang lebih tinggi dibanding kelompok kontrol dengan selisih nilai fluency sebanyak 7,46 dan selisih untuk nilai flexibility sebanyak 3,55. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan model pembelajaran role playing memberikan pengaruh terhadap berpikir kreatif siswa kelas 5 SD. Berikut ini adalah grafik ratarata kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Standar deviasi pada kelompok kontrol untuk aspek *fluency* sebesar 3,401 dan *flexibility* sebesar 3,225 sedangkan untuk kelompok eksperimen aspek *fluency* sebesar 5,446 dan *flexibility* sebesar 2,945. Untuk skor minimum yang didapatkan dari masing-masing kelompok berbeda. Skor minimum untuk hasil posttest kelompok kontrol pada aspek fluency sebesar 5 dan flexibility sebesar 1 sedangkan, kelompok eksperimen memiliki skor minimum pada aspek *fluency* 7 dan *flexibility* 6. Untuk skor maksimum masing-masing kelompok juga berbeda. Skor maksimum untuk hasil posttest kelompok kontrol pada aspek *fluency* sebesar 16 dan *flexibility* sebesar 11 sedangkan, kelompok eksperimen memiliki skor maksimum pada aspek *fluency* sebesar 24 dan *flexibility* sebesar 15.

4.5 Hasil Uji Asumsi

Uji asumsi meliputi uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat yang perlu dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. Uji asumsi dilakukan untuk mengetahui kelayakan data dan dapat digunakan dalam penelitian.

4.5.1 Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas pada hasil *test posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menggunakan *Shapiro-Wilk*. Uji normalitas dilakukan untuk melihat normalitas dilakukan untuk melihat normalitas data pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Data dapat dikatakan normal apabila nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* lebih besar dari $>0,05$. Berikut ini adalah tabel hasil uji normalitas.

Tabel 4.8

Hasil Uji Normalitas

<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>

Posttest Kelas Eksperimen (Fluency)	.140	11	.200	.949	11	.636
Posttest Kelas Eksperimen (Flexibility)	.155	11	.200	.946	11	.600
Posttest Kelas Kontrol (Fluency)	.189	11	.200	.928	11	.395
Posttest Kelas Kontrol (Flexibility)	.136	11	.200	.966	11	.848

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji normalitas pada kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi pada aspek fluency sebesar .395 dan aspek flexibility sebesar .848 , sedangkan kelompok eksperimen menunjukkan nilai signifikansi pada aspek fluency sebesar .636 dan flexibility sebesar .600 . Maka dapat disimpulkan, data penelitian ini dapat diasumsikan terdistribusi secara normal.

4.5.2 Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan metode uji *Levene's Test* pada program SPSS. Uji homogenitas dilakukan untuk melihat homogenitas pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Suatu data dapat dikatakan homogen jika nilai signifikansi *Levene's Test* lebih besar dari 0,05 (sig. >0,05). Berikut adalah hasil uji homogenitas.

Tabel 4.9

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
Berpikir Kreatif		<i>Statistic</i>	df1	df2	Sig.
	<i>Based on Mean</i>	3.561	1	42	.066
	<i>Based on Median</i>	2.562	1	42	.117

	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	2.562	1	33.816	.119
	<i>Based on trimmed mean</i>	3.309	1	42	.076

Berdasarkan Tabel 4.4, statistik *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi *Levene* 0,066 (yaitu, $p > 0,05$). Dengan demikian, data penelitian dapat diasumsikan sebagai data diasumsikan sebagai data penelitian yang homogen.

4.6 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab hipotesis penelitian (H_a atau H_0) dapat ditolak atau diterima berdasarkan nilai signifikansinya. Penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample T-test* dalam melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengambilan keputusan H_a atau H_0 dengan melihat nilai signifikansi 2-tailed lebih kecil dari nilai dari 0,05 ($\text{sig.} < 0,05$). Berikut adalah tabel hasil dari uji *independent Sample t-Test*.

Tabel 4.10

Hasil Uji Independent T-Test

Independent Sample T-Test										
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
Skor <i>posttest</i> kreativitas figural	<i>Equal variances assumed</i>	3.561	.066	-3.866	42	.000	-5.50000	1.42271	Lower 8.37115	Upper -2.62885
	<i>Equal variances not assumed</i>			-3.866	35.926	.000	-5.50000	1.42271	8.38560	-2.61440

Berdasarkan tabel 4.10 statistik uji *Independent t-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mempunyai *sig. 2-tailed* ($p = 0,000$). Data diatas menunjukkan bahwa nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 ($\text{sig.} < 0,05$). Hasil diatas menunjukkan adanya signifikansi mengenai perbedaan antara hasil data *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

4.7 Kategorisasi Data

Kategorisasi data dilakukan untuk mengetahui suatu variabel sesuai dan menggambarkan hasil ujiannya dengan melihat kategori data *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Setelah dilakukan perhitungan sesuai rumus di bab 3, didapatkan batas nilai setiap kategori masing-masing kelompok. Berikut adalah tabel batas nilai setiap kategori kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 4.11

Batas Nilai Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Kategorisasi Data	
Kategori Data	Pedoman
Rendah	$X < M - SD$
Sedang	$M - SD \leq X < M + SD$
Tinggi	$M + SD \leq X$

Kategori Data	Batas Nilai			
	Kelompok kontrol		Kelompok Eksperimen	
	<i>Fluency</i>	<i>Flexibility</i>	<i>Fluency</i>	<i>Flexibility</i>
Rendah	$X < 3,734$	$X < 3,055$	$X < 13,239$	$X < 6,325$
Sedang	$3,734 \leq X < 14,626$	$3,055 \leq X < 8,945$	$13,239 \leq X < 20,041$	$6,325 \leq X < 12,775$
Tinggi	$14,626 \leq X$	$8,945 \leq X$	$20,041 \leq X$	$12,775 \leq X$

Setelah batas nilai kategori diketahui, maka pengkategorian data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilakukan di SPSS. Berikut adalah tabel hasil kategorisasi data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4.12

Kategori Data Kelompok Kontrol

Kategori Kelompok Kontrol (5A)					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	Rendah	4	36,4	36,4	36,4
	Sedang	5	45,5	45,5	81,8

	Tinggi	2	18,2	18,2	100
	Total	11	100	100	

Tabel 4.13

Kategori Data Kelompok Eksperimen

Kategori Kelompok Eksperimen (5B)					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	-	-	-	-
	Sedang	5	45,5	45,5	45,5
	Tinggi	6	54,5	54,5	100
	Total	11	100	100	

Pada tabel 4.12 dan tabel 4.13 kategori sampel kelompok kontrol termasuk dalam kategori sedang. Hal ini terlihat dari frekuensi terbanyak sampel terdapat di kelas sedang sejumlah 5 orang. Sedangkan, kategori sampel kelompok eksperimen masuk dalam kategori tinggi dengan jumlah 6 orang. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil *posttest* di kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

4.8 Uji Effect Size

Uji *effect size* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ada setelah pemberian perlakuan. Uji *Effect size* pada penelitian menggunakan *cohen's d* dengan melakukan perhitungan sesuai dengan rumus. Berikut adalah hasil perhitungan *effect size*:

$$\begin{aligned}
 \text{SD pooled} &= \sqrt{\frac{SD_1^2 + SD_2^2}{2}} \\
 &= \sqrt{\frac{3,313^2 + 4,196^2}{2}} \\
 &= 3,78036936 \\
 &= \frac{M_2 - M_1}{\text{SD Pooled}} \\
 \text{Cohen's d} &= \frac{13,095 - 7,59}{3,78036936}
 \end{aligned}$$

$$= 1,45620691$$

Maka didapatkan besar nilai *effect size* dalam riset adalah 1,45620691. Nilai effect size tersebut menjelaskan bahwa tingkat besarnya pengaruh berada pada tingkat besar. Karena, nilai berada dalam rentang $0,5 \leq n \leq 0,8$. Menurut Cohen (1998) nilai besar berada di 0,8 keatas. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran role playing dapat memberikan pengaruh dalam efek besar terhadap berpikir kreatif siswa.

4.9 Pembahasan

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, ditemukan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan melihat dari uji independent t-test terdapat sig. 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap berpikir kreatif murid. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian penelitian-penelitian lain.

Naurah (2023) menunjukkan bahwa penerapan langkah-langkah model pembelajaran role playing oleh guru dalam setiap tahap, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, hingga refleksi, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui model pembelajaran *role playing* di dalam kelas, karena menurut Macarena-Paz (2019) penelitian ini mempunyai implikasi terutama bagi guru sekolah dan pedagogi drama, serta bagi berbagai profesional di bidang pendidikan dan psiko pendidikan.

(Adawia, 2023) dengan judul "Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII di SMPN 1 Sagaraten" mengatakan bahwa penggunaan model pembelajaran role playing memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Siswa dihadapkan pada situasi yang realistis dan harus menggunakan konsep matematika untuk memecahkan masalah yang muncul. Proses ini memungkinkan siswa untuk berpikir secara kreatif, menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari, dan mengembangkan strategi.

Seperti yang dinyatakan oleh Hertel dan Millis (2002), proses pembelajaran terjadi ketika siswa mendapatkan motivasi melalui keterlibatan aktif, bukan sebagai pengamat pasif. Partisipasi siswa dalam menciptakan dan merumuskan kebijakan tidak hanya membuat siswa senang dan antusias, tetapi juga mencerminkan pemahaman yang jelas terhadap tujuan pembelajaran yang dibuat. Keterlibatan aktif dalam mengikuti model pembelajaran bermain peran akan meningkatkan proses pembelajaran mereka, membantu siswa mengaplikasikan konsep-konsep yang lebih kreatif ke dalam kehidupan nyata.

Halpern (1994) Sehingga terjadi penerapan model pembelajaran bermain peran yang berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk mendorong interaksi, partisipasi siswa, berpikir kreatif siswa dalam berbagai hal, dan proses pembelajaran serta memfasilitasi siswa memiliki pengalaman yang menyenangkan dalam belajar.

Kegiatan permainan peran yang dijelaskan oleh (Sharer, 1986, 1987) paling cocok untuk pembelajaran dalam estetika yang bersifat filosofis dan berbasis penyelidikan. Tidak semua guru dan siswa merasa nyaman dengan pendekatan ini melalui permainan peran. Permainan peran menawarkan satu metode yang melibatkan siswa secara aktif dan berjanji untuk membawa pemahaman yang bermakna. Karena permainan peran juga dapat dipahami sebagai media pedagogis yang bernilai karena mendorong siswa untuk mengembangkan rasa akan sejauh mana pengetahuan yang masih harus dikuasai dan sejauh mana usaha dan kreativitas yang diperlukan bagi mereka untuk mempelajarinya (Penner, 2014). Yang terjadi, Scier, K (2017) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan peran itu sendiri juga dapat menjadi tempat yang baik untuk praktik penalaran etis, refleksi, pengumpulan informasi, serta keterampilan empati dan proses berpikir etis lainnya.

Sweel, L (1968) menyatakan bahwa bermain peran adalah salah satu metode yang dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman belajar dalam konteks yang benar-benar baru dan menyenangkan bagi siswa. Bermain peran memanfaatkan aktivitas, bermain dan partisipasi siswa. Selain itu, bermain peran ini juga membantu siswa untuk membangun empati, kesadaran akan komunikasi dan kreativitas. Karena salah satu pendekatan nontradisional yang bisa dilakukan dalam mengajar di kelas adalah bermain peran. Di mana siswa mengambil peran dan juga tanggung jawab sebagai kepentingan dalam konteks aktivitas kelas. Kegiatan bermain peran dapat menghubungkan konteks cerita bermain peran atau skenario dengan kehidupan sehari-hari siswa. (Green, D., & Cassani, M.K. 2020). Yang pada akhirnya, menurut penelitian yang dilakukan oleh Webster (1990) menyatakan bahwa, berpikir kreatif dapat memberi siswa kesempatan untuk mengeksplorasi gambar, musik, dan lain sebagainya lalu menerapkannya dalam tugas pemecahan masalah. Melalui ini, teknologi memainkan peran penting dalam strategi pengajaran.

Gorvine, H (1970) dalam penelitiannya membuktikan bahwa bermain peran memiliki eksperimen yang memungkinkan siswa tidak hanya memahami suatu proses cerita, tetapi juga untuk menggabungkan beberapa ide-ide yang berbeda. Untuk membuat permainan peran bermakna, siswa harus berusaha mencapai pemahaman dengan caranya sendiri. Karena, Wijaya,

Kasanah, A et al (2020) membuktikan bahwa siswa yang mengikuti model *role playing* di kelas eksperimen menunjukkan keterampilan intelektual yang lebih baik, terutama dalam berpikir kritis, mengidentifikasi permasalahan, mendeskripsikan permasalahan, dan mengambil sikap dalam proses penyelesaian masalah. Keahlian ini akan membekali siswa sebagai warga negara muda di masa depan. Hal ini menjadikan penelitian tentang metode bermain peran menurut Amri dan Ahmadi (2010), merupakan metode yang bertujuan agar siswa dapat secara aktif mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan cara melakukan peragaan dan diskusi. Dengan demikian, siswa dapat bersama-sama mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai pemecahan masalah. Harapannya adalah agar peserta didik mampu menjelajahi suatu hubungan, menghadapi tantangan dalam menggambarkan hubungan tersebut, dan menyelesaikan masalah yang muncul, yang semuanya memerlukan kemampuan berpikir kritis, kreatif.

Penerapan metode *role playing* menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyegarkan dan memberikan pengalaman belajar yang unik, membentuk kemampuan siswa untuk berpikir secara kreatif dan aktif. Metode ini diintegrasikan sebagai bagian dari penerapan pendekatan pengajaran berbasis pengalaman. Salah satu keuntungan utama dari penggunaan metode *role playing* adalah bahwa siswa dapat mengidentifikasi situasi dunia nyata melalui pemikiran dan ide-ide orang lain. Kemampuan untuk mengidentifikasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengubah perilaku dan sikap mereka, karena mereka mengadopsi dan merespons peran karakter yang mereka jalani. (Diarini, R.N 2021).