

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI IPS 1 SMAN 1 Sindangkasih. Penelitian ini dilatar belakangi dengan rendahnya kreativitas peserta didik. Adapun penyebab kurangnya kreativitas dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang kurang efektif dan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan pendekatan Pre-Eksperimen. Desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pretest-posttest only control group design. Desain ini adalah jenis desain penelitian eksperimen yang menggunakan dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) untuk menguji pengaruh suatu intervensi atau perlakuan. Populasi pada penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI IPS SMAN 1 Sindangkasih. Sampel pada penelitian yang digunakan adalah siswa kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa angket kuisioner. Sebelum dilakukan penelitian diadakan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kreativitas peserta didik pada kelompok eksperimen setelah penerapan metode *role playing*, dengan nilai signifikansi sebesar 0,047 ( $p < 0,05$ ). Sebaliknya, kelompok kontrol menunjukkan penurunan kreativitas dengan nilai signifikansi 0,054 ( $> 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa metode konvensional kurang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci:** Metode, *Role Playing*, Kreativitas

## ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of *Role Playing* learning methods on the creativity of students in the subject of Indonesian History of class XI IPS 1 SMAN 1 Sindangkasih. This study was motivated by the low creativity of students. The cause of the lack of creativity is due to the use of ineffective learning methods and students are less active in the learning process. The type of research used is quantitative using the Pre-Experiment approach. The design applied in this study is the pretest-posttest only control group design. This design is a type of experimental research design that uses two groups (experimental group and control group) to test the effect of an intervention or treatment. The population in this study included all students of class XI IPS SMAN 1 Sindangkasih. The sample in the study used was students of class XI IPS 1 and class XI IPS 4 as the control class. Data collection techniques were in the form of questionnaires. Before conducting the research, a validity and reliability test was conducted first. The results of the analysis showed that there was a significant increase in students' creativity in the experimental group after the application of the *role playing* method, with a significance value of 0.047 ( $p < 0.05$ ). In contrast, the control group showed a decrease in creativity with a significance value of 0.054 ( $> 0.05$ ), which indicates that conventional methods are less effective in increasing students' creativity. From the results of this study, it can be concluded that the application of the *role playing* learning method has a significant positive effect on students' creativity in history learning.

Keywords: Method, Role Playing, Creativity