

ABSTRAK

Suryani, Anggrik. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Role Playing Berbasis Papercraft untuk Meningkatkan Kreativitas dan Keaktifan Siswa (Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku bangsa dan Budaya Kelas V SDI AL-BAROKAH Leces Probolinggo)* Skripsi, Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga Probolinggo. Pembimbing (1) Afib Rulyansah, S. Pd., M. Pd., (2) Ribus Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Role Playing. Papercraft. Kreativitas dan Keaktifan Siswa. IPS*

Secara realita di SD Islam AL-BAROKAH dalam proses pembelajaran siswa lebih berperan sebagai objek dan guru sebagai subyek, sehingga kegiatan belajar berpusat pada guru. Hal ini tentunya kurang efektif dan kurang efisien dalam proses pembelajaran. Apalagi seringkali guru dalam proses pembelajaran lebih mengandalkan verbalisme dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran menjadi proses penyampaian informasi sebanyak-banyaknya oleh guru kepada siswanya. Hal ini menyebabkan murid menjadi pasif dan sedikit beraktifitas. Dari permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk membahas dan mengkaji masalah tersebut dalam skripsi ini dengan mengembangkan media *papercraft* untuk meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS pokok bahasan keragaman suku bangsa dan budaya. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa *papercraft* yang memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi. Pengembangan yang dilakukan diawali dengan studi pendahuluan, dilanjutkan dengan perencanaan, desain produk, validasi produk, ujicoba skala kecil, ujicoba skala besar, revisi produk, dan produk akhir

Hasil validasi ahli media mencapai 85% dan hasil validasi ahli materi mencapai 92%. Hasil rata-rata angket kepraktisan mencapai 93% dan hasil angket kemenarikan siswa mencapai 95% dalam uji coba skala kecil. Sementara untuk uji coba skala besar tingkat kemenarikan media mencapai 98%.

Berdasarkan hasil di atas, produk yang dikembangkan berupa *papercraft* telah valid, praktis, dan menarik digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V.

ABSTRACT

Suryani, Anggrik. 2018. *Development of Papercraft-Based Role Playing Learning Media to Enhance Student Creativity and Activity (IPS Subject Material Ethnic and Cultural Diversity Class V SDI AL-BAROKAH Leces Probolinggo)* Thesis, Teaching and Education Faculty PGSD Study Program of Panca Marga University Probolinggo. Counselor (1) Afib Rulyansah, S. Pd., M. Pd., (2) Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd., M.Pd.

Word Key : *Role Playing. Papercraft.* Student creativity and activity. IPS

In reality, in the AL-BAROKAH Islamic Elementary School in the learning process students play a role as objects and teachers as subjects, so that learning activities are teacher-centered. This is certainly less effective and less efficient in the learning process. Moreover, often the teacher in the learning process relies more on verbalism in delivering the material, so that learning becomes the process of delivering as much information as possible by the teacher to his students. This causes students to be passive and have a little activity. From the above problems, the authors are interested in discussing and reviewing these problems in this thesis by developing papercraft media to enhance student creativity and activity in social studies learning on the subject of ethnic and cultural diversity. The purpose of this study is to produce products in the form of papercraft that has a level of validity, practicality, and attractiveness.

This study uses the modified Borg & Gall development model. The development was initiated with a preliminary study, followed by planning, product design, product validation, small-scale trials, large-scale trials, product revisions, and final products

The results of the media expert validation reached 85% and the results of the material expert validation reached 92%. The results of the average practicality questionnaire reached 93% and the student questionnaire results reached 95% in small-scale trials. While for large-scale trials the level of media attractiveness reached 98%.

Based on the results above, the product developed in the form of papercraft has been valid, practical, and interesting to use in social studies class V.