

Pengaruh Model Bermain Peran terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III SD Negeri 050671 Kp. Gohor

Suci Ramadhani

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Medan, Indonesia

Email: suciramadhani05@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model bermain peran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SD Negeri 050671 Kp. Gohor. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih ditandai dengan kurangnya variasi ide, minimnya inisiatif, serta dominasi pembelajaran konvensional di kelas. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi experimental dengan desain *Pretest-Posttest* control group. Sampel penelitian terdiri dari 50 siswa, yakni 25 siswa sebagai kelas eksperimen yang diajar menggunakan model bermain peran, dan 25 siswa sebagai kelas kontrol yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes uraian sebanyak 10 soal yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Analisis data dilakukan melalui uji t menggunakan SPSS versi 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen lebih tinggi (87,38) dibandingkan kelas kontrol (78,39). Uji hipotesis menunjukkan nilai $F_{hitung} = 23,476$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini membuktikan bahwa model bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Dengan demikian, guru disarankan untuk mengintegrasikan model bermain peran dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif, kreatif, serta mampu menghasilkan ide-ide orisinal dan solutif sesuai kebutuhan abad 21.

Kata Kunci: bermain peran, kemampuan berpikir kreatif, pembelajaran konvensional, siswa sekolah dasar

Abstract: *This study aims to determine the effect of role-playing models on the creative thinking abilities of third-grade students of SD Negeri 050671 Kp. Gohor. The background of the study is based on the low creative thinking abilities of students which are still characterized by a lack of variety of ideas, minimal initiative, and the dominance of conventional learning in the classroom. The research method used is a quasi-experimental with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of 50 students, namely 25 students as an experimental class taught using role-playing models, and 25 students as a control class taught using conventional learning. The research instrument was a descriptive test of 10 questions arranged based on indicators of creative thinking abilities, namely fluency, flexibility, originality, and elaboration. Data analysis was carried out through a t-test using SPSS version 23. The results showed that the average creative thinking abilities of students in the experimental class were higher (87.38) than in the control class (78.39). The hypothesis test showed a calculated Fvalue = 23.476 with a significance of $0.000 < 0.05$, which means there was a significant difference between the two groups. These findings demonstrate that role-playing is effective in enhancing elementary school students' creative thinking skills. Therefore, teachers are advised to integrate role-playing into their learning to encourage students to be more active, creative, and able to generate original and solution-oriented ideas in line with 21st-century needs.*

Keywords: *Role playing, creative thinking skills, conventional learning, elementary school students*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan berpikir siswa yang nantinya akan berpengaruh terhadap kualitas sumber daya manusia di masa depan. Pada era globalisasi dan revolusi industri 4.0, keterampilan berpikir kreatif menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki siswa sejak dini. Kemampuan berpikir kreatif tidak hanya membantu siswa dalam memecahkan masalah secara inovatif, tetapi juga melatih mereka untuk beradaptasi dengan perubahan yang cepat dan kompleks. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan, yang cenderung menjadikan siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa yang tercermin dari minimnya variasi ide, kurangnya keberanian mengajukan gagasan baru, serta lemahnya kemampuan mereka dalam mengembangkan solusi alternatif.

Dalam konteks inilah penerapan model pembelajaran inovatif menjadi kebutuhan mendesak untuk mengatasi kelemahan pembelajaran konvensional. Salah satu model yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mengembangkan kreativitas adalah model bermain peran atau *role play*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami secara langsung situasi tertentu melalui peran yang dimainkan, sehingga siswa dapat mengembangkan imajinasi, empati, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Menurut Hidayah, Ramadhan, dan Syahputra (2024), penggunaan *role play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar mampu meningkatkan kreativitas secara signifikan karena siswa dilibatkan dalam aktivitas reflektif yang memacu mereka untuk berpikir imajinatif dan menghasilkan gagasan baru. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain, sehingga pembelajaran yang dikemas dalam bentuk peran akan terasa lebih menyenangkan dan bermakna.

Temuan serupa juga dikemukakan oleh Apriyanti, Nuraeni, dan Caturiasari (2022) yang meneliti pengaruh model *role play* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui model *role play* mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Perbedaan tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide yang lebih variatif, fleksibel, dan orisinal. Hal ini membuktikan bahwa model bermain peran tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menstimulasi keterampilan berpikir kreatif yang menjadi kompetensi kunci abad ke-21.

Penelitian oleh Rahayu (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan model *role play* dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peningkatan keaktifan, keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, serta kemampuan mereka dalam memahami peran sosial. Dengan demikian, model *role play* tidak hanya berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga membentuk keterampilan sosial yang penting dalam

kehidupan bermasyarakat. Hal ini membuktikan bahwa *role play* memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan berorientasi pada siswa.

Model *role play* dalam perspektif pembelajaran kontekstual juga dapat digunakan untuk mengajarkan mata pelajaran eksakta. Hasanah, Dewanti, dan Listriyah (2022) menemukan bahwa *role play* efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi matematis siswa madrasah ibtidaiyah. Melalui peran yang dimainkan, siswa diajak untuk menjelaskan konsep pecahan secara kreatif dan komunikatif, sehingga mereka tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu mengartikulasikan pemahaman mereka dalam bentuk dialog yang lebih hidup. Penelitian ini memperkuat argumen bahwa model bermain peran dapat diterapkan lintas mata pelajaran dan tetap memberikan dampak positif pada kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penggunaan *role play* dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai budaya lokal untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Hasanah, Eliza, Rakimahwati, dan Yeni (2024) menunjukkan bahwa permainan *role play* berbasis budaya Minangkabau efektif dalam meningkatkan literasi budaya sekaligus kreativitas anak usia dini. Dengan melibatkan konteks budaya lokal, siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga menginternalisasi nilai budaya sambil berkreasi. Hal ini menjadi bukti bahwa *role play* adalah metode fleksibel yang dapat menyesuaikan dengan berbagai konteks, baik dari sisi mata pelajaran maupun budaya, sehingga potensinya dalam mengembangkan kreativitas semakin besar. Di sisi lain, meskipun pembelajaran konvensional memiliki keunggulan seperti kemudahan pelaksanaan dan efisiensi waktu, namun kelemahannya adalah minimnya partisipasi aktif siswa. Model ini lebih menekankan pada transfer pengetahuan satu arah dari guru ke siswa, sehingga kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif sangat terbatas. Hal ini tentu bertolak belakang dengan tuntutan pendidikan abad 21 yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional sekaligus memenuhi kebutuhan pengembangan keterampilan siswa.

Berdasarkan berbagai penelitian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa model bermain peran memiliki potensi yang kuat dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Melalui aktivitas peran, siswa ditantang untuk berimprovisasi, menghasilkan ide baru, serta berkolaborasi dengan teman sekelas dalam menyelesaikan situasi yang diberikan. Proses ini secara langsung melatih indikator-indikator berpikir kreatif seperti kelancaran ide, keluwesan dalam berpikir, keaslian, dan elaborasi. Dengan demikian, penerapan model bermain peran tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membentuk keterampilan berpikir kreatif yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Selain kontribusi praktis penelitian tentang pengaruh model bermain peran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa juga memiliki signifikansi teoretis. Penelitian ini memperkaya literatur tentang pembelajaran inovatif yang berorientasi pada pengembangan kreativitas, serta memberikan bukti empiris yang mendukung teori konstruktivisme. Dalam teori konstruktivisme, siswa dipandang sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi sosial. Model *role play* sangat sesuai dengan prinsip ini karena memberikan pengalaman langsung yang bermakna, serta menekankan interaksi sosial antarsiswa.

Berdasarkan uraian di atas permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih terjebak dalam pola pembelajaran konvensional. Siswa cenderung memberikan jawaban yang seragam ketika menghadapi pertanyaan terbuka, kurang berani menyampaikan ide, serta mengalami kesulitan dalam menemukan solusi yang orisinal. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih variatif dan mendorong siswa untuk berpikir di luar kebiasaan. Model bermain peran dipandang sebagai alternatif yang tepat karena mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, serta memacu siswa untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji secara empiris pengaruh model bermain peran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SD Negeri 050671 Kp. Gohor. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa, sekaligus memberikan kontribusi teoretis dalam memperkuat kajian tentang pembelajaran inovatif berbasis aktivitas. Lebih jauh lagi, hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan dalam merancang kurikulum yang lebih menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif sebagai bekal siswa menghadapi tantangan abad 21.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain penelitian yang dipilih adalah *pretest-posttest control group design*, di mana terdapat dua kelompok yang diberi perlakuan berbeda. Kelompok pertama berperan sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran bermain peran (*role play*), sedangkan kelompok kedua sebagai kelas kontrol yang tetap menggunakan pembelajaran konvensional. Melalui desain ini, peneliti dapat membandingkan perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara kedua kelompok sehingga hasil yang diperoleh lebih terukur dan objektif.

Lokasi penelitian ditetapkan di SD Negeri 050671 Kp. Gohor, dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki karakteristik siswa yang relatif homogen serta belum pernah dilakukan penelitian sejenis sebelumnya. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yakni pada bulan Februari 2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 050671 Kp. Gohor. Dari populasi tersebut, diambil dua kelas secara purposive sebagai sampel, yaitu kelas III/A dengan jumlah 25 siswa yang ditetapkan sebagai kelas eksperimen, serta kelas III/B dengan jumlah 25 siswa yang ditetapkan sebagai kelas kontrol. Dengan demikian, total jumlah sampel penelitian ini adalah 50 siswa.

Jenis variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah model pembelajaran, yaitu model bermain peran pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol. Variabel terikat adalah kemampuan berpikir kreatif siswa yang diukur melalui tes berbasis indikator kreativitas. Instrumen penelitian berupa tes uraian berjumlah 10 soal yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Torrance, meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Tes diberikan pada tahap *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal

siswa, serta pada tahap *Posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir setelah perlakuan diberikan.

Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap utama. Pertama, tahap persiapan, meliputi penyusunan instrumen penelitian, validasi soal oleh ahli, serta uji coba instrumen untuk memastikan reliabilitasnya. Kedua, tahap pelaksanaan, di mana siswa kelas eksperimen diberi perlakuan dengan pembelajaran berbasis *role play* selama tiga kali pertemuan. Pada tahap ini, guru menyiapkan skenario yang sesuai dengan materi pelajaran, membagi peran kepada siswa, memfasilitasi jalannya simulasi, serta memimpin diskusi reflektif setelah kegiatan berlangsung. Sebaliknya pada kelas kontrol guru menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan tanya jawab dengan pola pembelajaran yang lebih terstruktur dan kurang interaktif. Ketiga, tahap evaluasi, yang dilakukan dengan memberikan *posttest* kepada kedua kelompok untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Data penelitian diperoleh dari hasil tes *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kedua kelompok. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji statistik inferensial. Tahap awal analisis adalah uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas menggunakan uji Levene untuk memastikan kesamaan varians antar kelompok. Apabila kedua prasyarat terpenuhi, maka analisis dilanjutkan dengan uji t independen (*independent sample t-test*) untuk membandingkan hasil rata-rata kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 23 agar perhitungan lebih akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SD Negeri 050671 Kp. Gohor pada dua kelompok berbeda, yakni kelas eksperimen yang diajar menggunakan model bermain peran dan kelas kontrol yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Data diperoleh melalui tes uraian yang diberikan sebelum (*Pretest*) dan sesudah (*Posttest*) perlakuan.

1) Deskripsi Data

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan sebaran data kemampuan berpikir kreatif siswa. Parameter yang dihitung meliputi nilai minimum, maksimum, mean, median, modus, dan standar deviasi.

Tabel 1. Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Jenis Tes	N	Min	Max	Mean	Median	Modus	Std. Dev
Eksperimen	<i>Pretest</i>	25	60	75	68,14	68	70	4,21
Eksperimen	<i>Posttest</i>	25	80	95	87,38	87	88	4,62
Kontrol	<i>Pretest</i>	25	58	76	67,92	68	70	4,37
Kontrol	<i>Posttest</i>	25	70	86	78,39	78	80	4,85

Berdasarkan tabel tersebut mean *pretest* kelas eksperimen sebesar 68,14 hampir sama dengan kelas kontrol yaitu 67,92, menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara. Median dan modus juga hampir sama, yakni 68 dan 70, sehingga

distribusi nilai cukup simetris. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 87,38, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 78,39. Median kelas eksperimen adalah 87, sedangkan median kelas kontrol 78, yang berarti pencapaian siswa pada kelas eksperimen lebih baik. Modus kelas eksperimen 88 menunjukkan nilai yang paling sering muncul lebih tinggi dibandingkan dengan modus kelas kontrol 80. Standar deviasi kedua kelas relatif kecil (<5), sehingga data tidak terlalu menyebar dan hasil siswa cenderung homogen.

Berdasarkan perhitungan statistik deskriptif menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model bermain peran memberikan pengaruh positif pada sebaran nilai siswa. Peningkatan mean, median, dan modus yang signifikan pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa hampir seluruh siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran berbasis peran, bukan hanya sebagian kecil saja.

2) Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	<i>Pretest</i> Sig.	<i>Posttest</i> Sig.	Keterangan
Eksperimen	0,172	0,094	Normal
Kontrol	0,121	0,2	Normal

Nilai signifikansi pada semua kelompok lebih besar dari 0,05, sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Artinya, data memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada uji parametrik.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene untuk melihat apakah varians antar kelompok sama.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Data	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,286	Homogen
<i>Posttest</i>	0,347	Homogen

Nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data *Pretest* dan *Posttest* kedua kelompok homogen. Dengan demikian asumsi homogenitas terpenuhi.

c. Uji Hipotesis (*Independent Sample t test*)

Uji *t* dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Tabel 4. Hasil Uji *t Posttest*

Kelompok	N	Mean	Std. Dev	<i>t</i> hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	25	87,38	4,62	3,216	0,000	Signifikan ($p < 0,05$)
Kontrol	25	78,39	4,85	4,786	0,000	Signifikan ($p < 0,05$)

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan model bermain peran dan yang diajar dengan model konvensional. Nilai t hitung sebesar 4,786 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima. Dengan kata lain, penggunaan model bermain peran terbukti berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model bermain peran (*role play*) secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SD Negeri 050671 Kp. Gohor dibanding dengan model pembelajaran konvensional. Perbedaan yang signifikan terlihat dari kenaikan rata-rata (mean), median, dan modus *posttest* yang secara konsisten lebih tinggi pada kelas eksperimen. Hal ini menguatkan temuan sebelumnya oleh Apriyanti, Nuraeni, dan Caturiasari (2022), yang melaporkan bahwa penggunaan model *role playing* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi IPS hingga sebesar 51 %.

Peningkatan serupa juga ditemukan dalam penelitian Hidayah, Ramadhan, dan Syahputra (2024), yang menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode *role playing* memperkuat kreativitas anak melalui refleksi kolaboratif yang mendorong imajinasi dan ide-ide baru. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian ini, di mana sebagian besar siswa mengalami peningkatan berpikir kreatif berdasarkan statistik deskriptif (mean, median, modus) yang lebih tinggi *posttest*.

Relevansi *role play* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif didukung oleh konteks pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini sesuai dengan ulasan dari Rahayu (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan model *role play* dalam pelajaran PKn tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga meningkatkan keaktifan dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Dalam konteks ini, siswa pada kelas eksperimen tampak terdorong untuk berpikir lebih asli dan mengembangkan elaborasi ide yang lebih detail.

Model *role play* juga terbukti efektif untuk berbagai mata pelajaran lainnya. Hasanah, Dewanti, dan Listriyah (2022) misalnya, melaporkan bahwa *role play* sebagai pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa dalam materi pecahan. Hal ini memperkuat argumen bahwa *role play* tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga membantu representasi konsep secara komunikatif. Selain itu, integrasi budaya lokal ke dalam *role play* mampu memperkaya pengalaman belajar serta kreativitas siswa. Contohnya, penelitian yang mengintegrasikan budaya Minangkabau dalam permainan *role play* berhasil meningkatkan literasi budaya sekaligus kreativitas anak.

Dari perspektif yang lebih luas Harahap dan Ritonga (2023) mengidentifikasi berbagai strategi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, yang salah satunya adalah *role play*. Selain itu, teori pembelajaran konstruktivis mendukung gagasan bahwa siswa belajar paling baik ketika aktif membangun pemahaman melalui pengalaman langsung prinsip yang dihidupkan dalam model *role play*.

Membahas terkait kepercayaan diri sebagai kondisi pendukung berpikir kreatif, survei Crayola (2024) menemukan bahwa 92 % anak usia 6-12 tahun menyatakan kreatifitas membantu meningkatkan kepercayaan diri mereka, yang pada gilirannya memperkuat sikap positif terhadap pemecahan masalah dan ketahanan emosional.

Meskipun ini adalah data internasional, prinsip dasarnya relevan: *role play* dapat membangun suasana aman untuk berekspresi sehingga memperkuat kreativitas.

Selain fokus pada *role play* terdapat juga beragam model pembelajaran lain yang terbukti efektif dalam meningkatkan berpikir kreatif. Misalnya, model Creative Problem Solving (CPS) yang dilaporkan oleh Hasanah, Ansori, dan Rosidah (2024): penggunaan CPS dalam pembelajaran IPS menghasilkan peningkatan berpikir kreatif dengan kategori sedang ($N\text{-Gain} = 0,38$) dibandingkan metode konvensional ($N\text{-Gain} = 0,24$). Demikian juga Project-Based Learning (PjBL) dalam penelitian Ramdhani et al. (2023) dan Safitri & Wulandari (2023) terbukti mendukung pengembangan kreativitas siswa melalui proyek bermakna.

Pendekatan *Problem-Based Learning (PBL)* juga memiliki peran serupa. Melihayatri et al. (2025) melaporkan bahwa penerapan PBL meningkatkan skor berpikir kreatif siswa dari 67,5 ke 77,5 dalam indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Ini menunjukkan bahwa metode aktif dan masalah-sentris seperti PBL dan *role play* memiliki hasil yang konsisten dalam mengembangkan kreativitas siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendekatan RBL (Research-Based Learning) yang dikaji oleh Leasa, Seriholo et al. (2025), yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang belajar melalui RBL dan yang menggunakan pembelajaran kooperatif biasa. Pendekatan ini memperkuat kerangka teoretis bahwa keterlibatan aktif siswa melalui berbagai strategi konstruktivis menciptakan efektivitas dalam pengembangan kreativitas. Dari sisi guru dan konteks sekolah, persepsi pendidik terhadap pentingnya kreativitas juga memengaruhi implementasi pembelajaran. Sharma & Sharma (2025) dalam studi kualitatif menemukan bahwa guru percaya kreativitas meningkatkan pembelajaran dan perkembangan anak keseluruhan. Hal ini menekankan bahwa dukungan guru terhadap penggunaan metode kreatif seperti *role play* sangat penting untuk mendapatkan hasil optimal.

Secara keseluruhan, pembahasan ini memperlihatkan bahwa hasil penelitian Anda yakni peningkatan signifikan kemampuan berpikir kreatif melalui model bermain peran berkesesuaian dengan berbagai penelitian empiris dan teori konstruktivis yang mendukung pembelajaran aktif. *Role play* secara unik menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan sosial, menciptakan kondisi belajar yang kaya pengalaman dan bermakna. Hal ini menjadikannya strategi efektif untuk dikembangkan lebih lanjut di sekolah dasar, baik sebagai model utama maupun dipadu dengan kreativitas pembelajaran lain seperti PBL, PBL, atau CPS.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan pendekatan *bermain peran* dibandingkan dengan pendekatan peta konsep ($F_{hitung} = 23,476$ dan nilai sig. $0,000 < 0,05$).

REFERENCES

Apriyanti, C., Nuraeni, F., & Caturiasari, J. (2022). Pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

- Apriyanti, C., Nuraeni, F., & Caturiasari, J. (2022). Pengaruh model role playing terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Crayola. (2024). 92% of kids say creativity boosts confidence: Here's how parents can help. *Parents*.
- Harahap, R. H., & Ritonga, A. (2023). Strategi pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *International Journal of Students Education*, 2(1), 439–446.
- Hasanah, A., Eliza, D., Rakimahwati, R., & Yeni, I. (2024). Integrating local cultural heritage into early childhood education through role-playing games: A quasi-experimental study on rendang literacy. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 4247–4258. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7062>
- Hasanah, A., Eliza, D., Rakimahwati, R., & Yeni, I. (2024). Integrating local cultural heritage into early childhood education through role-playing games: A quasi-experimental study on rendang literacy. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 4247–4258. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7062>
- Hasanah, W., Dewanti, S. S., & Listriyah, L. (2022). Role playing as contextual learning to improve mathematical communication skills of madrasah ibtidaiyah students. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 10(2), 168–178. <https://doi.org/10.22219/jinop.v10i2.34749>
- Hasanah, W., Dewanti, S. S., & Listriyah, L. (2022). Role playing as contextual learning to improve mathematical communication skills of madrasah ibtidaiyah students. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 10(2), 168–178. <https://doi.org/10.22219/jinop.v10i2.34749>
- Hidayah, F. T., Ramadhan, A., & Syahputra, A. (2024). Efforts to increase children's learning creativity through role playing in Indonesian language learning for fourth grade students at elementary school (050659 Kwala Bingai Neighborhood 9 Stabat). *International Journal of Students Education*, 1(2), 603–606. <https://doi.org/10.62966/ijose.v1i2.550>
- Hidayah, F. T., Ramadhan, A., & Syahputra, A. (2024). Efforts to increase children's learning creativity through role playing in Indonesian language learning for fourth grade students at elementary school (050659 Kwala Bingai Neighborhood 9 Stabat). *International Journal of Students Education*, 1(2), 603–606. <https://doi.org/10.62966/ijose.v1i2.550>
- Leasa, M., Seriholo, M., Wau, M. Y., & Hidayat, M. (2025). The effect of research-based learning on the students' creative thinking skills. *Journal of Turkish Science Education*, 22(1), 3187–3198. <https://tused.org/index.php/tused/article/view/3187>
- Melihayatri, S., Miaz, Y., & Desyandri, D. (2025). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Dasar*, 6(1), 67–77. Retrieved from <https://kpd.ejournal.unri.ac.id/index.php/kpd/article/view/442>
- Rahayu, S. M. (2024). Improving the quality of PKn learning in primary schools through a role-playing teaching model. *International Journal of Students Education*, 2(2), 284–288. <https://doi.org/10.62966/ijose.vi.781>
- Rahayu, S. M. (2024). Improving the quality of PKn learning in primary schools through a role-playing teaching model. *International Journal of Students Education*, 2(2),

- 284–288. <https://doi.org/10.62966/ijose.vi.781>
- Ramdhani, M. F., Safitri, H., & Wulandari, I. (2023). The effect of project-based learning on students' creativity in elementary school science. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(4), 5054–5065. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i4.5054>
- Safitri, N., & Wulandari, D. (2023). Project-based learning to improve creativity of elementary school students. *Emergent: Journal of Educational Research and Innovation*, 1(1), 31–41. <https://doi.org/10.51878/emergent.v1i1.31>
- Sharma, S., & Sharma, S. (2025). Teachers' perception of creativity in education: A qualitative study. *Creativity Studies*, 18(1), 17597. <https://doi.org/10.3846/cs.2025.17597>