
LITERASI : JURNAL ILMU PENDIDIKAN**ISSN: 2085-0344****e-ISSN: 2503-1864****Journal homepage: www.ejournal.almaata.ac.id/literasi****DOI : [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2026.17\(1\).14-26](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2026.17(1).14-26)**

Eksplorasi Bermain Peran dalam Upaya Kreativitas pada Siswa di Indonesia : *Scoping Review*Nimas Putri Fitria Sari¹, Abdul Muhid²¹nimasputri.fs@gmail.com, ²abdulmuhid@uinsa.ac.id¹Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Jalan Semolowaru No.45, Menur Pumpungan, Kecamatan Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

²Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

Jalan Ahmad Yani No.117, Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

ABSTRAK

Kreativitas dalam tahapan perkembangan menjadi faktor yang sangat diperhatikan baik oleh orangtua maupun oleh tenaga pendidik, hal ini dikarenakan adanya pertimbangan dorongan inisiatif dalam menyelesaikan persoalan dan kemampuan kognitif anak. Salah satu metode dalam mengembangkan kreativitas yaitu menggunakan metode *role play*. Metode belajar *role play* merupakan suatu strategi yang dirasa mampu memberikan dorongan keterlibatan aktif siswa yang melibatkan aspek emosional, sosial, dan kognitif. Penelelitan ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis melalui metode kajian literatur berkaitan dengan penerapana *role play* dalam peningkatan kreativitas peserta didik. Dalam penyusunan jurnal peneliti menggunakan pendekatan *scoping review* dengan melakukan penuluran melalui *google scholar* dengan rentang publikasi pada tahun 2021 sampai dengan 2025. Hasil peninjuan menunjukkan adanya konsistesi kontribusi penerapan *role play* terhadap peningkatan kreativitas peserta didik, dalam berbagai aspek seperti kemampuan berpikir kreatif, keberanian dalam menyampaikan pendapat dan melakukan kolaborasi ide dengan rekan sebaya. Selain itu melalui penelitian diketahui bahwasannya *role play* tidak hanya dapat diterapkan pada pelajaran bahasa ataupun pelajaran sosial, melainkan dapat diterapkan pada pelajaran eksak dengan perbantuan adanya permainan kreatif. Temuan dalam penelitian memperkuat gambaran *role play* dalam meningkatkan pemahaman kognitif yang efektif dan mendorong potensi kreatif dari peserta didik. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini akan memperluas jangkauan penelitian dan penerapan *role play* dalam berbagai bidang.

KATA KUNCI : kreativitas, siswa; *role play***ABSTRACT**

Creativity in developmental stage is factor that get significant attention from parents and educators. This is the importance of fostering the drive for initiative in problem solving and deloping the child cognitive abilities. One affective method for developing creativity is the role playing method. The role play learning method is a strategy that is capable of encouraging active student involvement involving emotional, social, and cognitive aspects. This study aims to systematically review through a literature review method related to the application of role play in increasing student creativity. In compiling the journal, the researcher used a scoping review approach by conducting a search through Google Scholar with a publication range from 2021 to 2025. The results of the review show the

consistency of the contribution of the application of role play to increasing student creativity, in various aspects such as creative thinking skills, courage in expressing opinions and collaborating ideas with peers. In addition, through research it is known that role play can not only be applied to language lessons or social studies, but can also be applied to exact lessons with the help of creative games. The findings in the study strengthen the picture of role play in increasing effective cognitive understanding and encouraging the creative potential of students. The researcher hopes that this research will expand the scope of research and application of role play in various fields.

KEYWORD : *creativity; role play; student*

Artikel info :

submitted : 01 Juli 2025; review1 09 Oktober 2025; review2 18 November 2025; accepted 30 Desember 2025; available online 10 Februari 2026; Published 31 Maret 2026

PENDAHULUAN

Dalam era *society* 5.0 setiap tahunnya manusia dituntut untuk terus berkembang secara mental, kemampuan berpikir dan juga berinovasi, sehingga kreativitas menjadi hal yang penting sebagai kemampuan esensial yang harus dikembangkan mulai dari masa sekolah, kemampuan kreativitas penting untuk mendorong peserta didik berpikir fleksibel, orisinal, dan kemampuan dalam menghadirkan ide-ide baru dalam melakukan modifikasi dan juga mencari solusi dalam berbagai isu (Sakinah et al., 2022).

Namun kondisi di lapangan menunjukkan bahwa tingkat kreativitas generasi Indonesia masih jauh daripada negara-negara lainnya. Tahun 2023 Indonesia berada pada peringkat 61 dari 132 negara dengan skor sebesar 30.3 (Javier, 2023). Berdasarkan pada peringkat tersebut diketahui bahwasannya peningkatan kreativitas menjadi hal yang mendesak dalam perkembangan generasi penerus bangsa, tanpa adanya kreativitas maka generasi penerus bangsa akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri dengan

teknologi-teknologi terbaru dan akan tergantikan oleh sistem kecerdasan buatan. Sehingga sangat penting untuk peningkatan kreativitas peserta didik.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhid diketahui bahwasannya kecerdasan buatan atau *artificial intelegence* memberikan fasilitas dalam menyediakan informasi dan analisa permasalahan. Namun hal ini menjadi tidak berarti jika *user* tidak memiliki kemampuan berpikir kreatif. Pada dasarnya AI menghadirkan rangsangan inovatif bagi peserta didik dan membantu siswa mengorganisir informasi yang didapatkan dan meningkatkan antusiasme peserta didik (Putri et al., 2025). Dalam salah satu studi literatur diketahui bahwasannya kemampuan kreativitas berpengaruh dalam pemecahan masalah secara sistematis, melalui *creative problem solving* siswa dapat mengorganisir gagasan kreatif untuk memahami kondisi dan menyelesaikan permasalahan dengan mengoptimalkan imajinasi dan menghasilkan pertimbangan-pertimbangan dalam bertindak yang efektif (Laili Octadianti et al., 2023). *Role play* merupakan salah satu metode yang

menuntut siswa dalam berperan aktif untuk dalam proses pembelajaran sehingga mampu mendorong siswa untuk berinteraksi, bertukar pikiran dan menyampaikan pendapat, dalam teori konstruktivisme oleh Lev Vygotsky diketahui bahwasannya anak akan menerima informasi pembelajaran lebih optimal melalui penggambaran pengalaman sosial yang dapat mereka jangkau melalui kemampuan penggambaran yang lebih baik (Janaris et al., 2024). Kurikulum yang saat ini digunakan pendidikan di Indonesia, dimana satuan pendidikan, guru dan siswa memiliki kewenangan untuk merancang pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam pengembangan kreativitas serta bakat yang siswa miliki.

Fokus kurikulum merdeka yaitu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga salah satu metode yang dapat digunakan yaitu *role play*. *Role play* menjadi salah satu alternatif dalam mewujudkan merdeka belajar, dimana peserta didik diberikan kebebasan dalam mengekspresikan diri, berkomunikasi dan berpikir kreatif melalui peran yang dijalankan (Latifah & Priantari, 2024). Berdasarkan penelitian literatur review yang telah dilakukan oleh Latifah dan Priantari dapat dimaknai bahwasannya metode belajar menggunakan teknik *role play* membantu siswa dalam merasakan, menghayati, dan memaksimalkan potensi dalam berpikir lebih luas berdasarkan pengalaman yang dialami sebagai bentuk partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Kreativitas menurut He & Chiang (2024) merupakan keyakinan dan kemampuan seseorang terhadap

pengelolaan kemampuan berpikir dan memotivasi diri dalam mengembangkan sifat bawaan yang didukung dengan upaya gigih dalam menghasilkan ide-ide baru untuk bertindak kreatif (He & Chiang, 2024). Kreativitas menurut Ameen et al. (2021) merupakan salah satu penggambaran kualitas individu dalam melakukan kontrol dalam menghubungkan stimulus yang didapatkan untuk menghasilkan berbagai macam solusi inovatif dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan (Ameen et al., 2022). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kompetensi dan potensi yang dimiliki oleh individu dalam melakukan mengarahkan kemampuan berpikir dalam memotivasi diri agar dapat menghubungkan informasi-informasi yang dimiliki dan menghasilkan suatu inovasi dalam menyelesaikan permasalahan secara efektif dan adanya pembaruan.

Berdasarkan pada data *google scholar* kita dapat menemukan cukup banyak kajian tentang kreativitas dengan berbagai konsep dan pemaknaan yang memiliki ikatan kuat dengan emosional individu terutama dibidang pendidikan. Selain itu penelitian tentang *role play* lebih banyak dihubungkan dalam peningkatan kemampuan interaksi sosial peserta didik, namun masih belum membahas tentang bagaimana *role play* membantu peserta didik dalam mengembangkan *analytical thinking* pada siswa. Selain itu masih jarang penelitian yang melakukan pengkajian kreativitas pada pengembangan ilmu eksak melalui metode *role play*.

Dengan demikian mengkaji kreativitas dengan pendekatan *role play* menjadi urgensi dalam dunia pendidikan

untuk dilakukan penelitian lebih lanjut, melihat kebutuhan terhadap metode dalam peningkatan kreativitas maka peneliti melakukan studi literatur dengan metode *scoping review* terhadap penerapan *role play* untuk melihat keseluruhan temuan, dan mengidentifikasi konsep serta bukti-bukti terkait penerapan pendekatan *role play* dalam peningkatan kreativitas pada proses pembelajaran non seni pada penelitian sebelumnya. Dengan harapan dapat menjadi dasar bagi penelitian empiris selanjutnya

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menetapkan metode *scoping review*. *Scoping review* memiliki tujuan melakukan identifikasi ruang lingkup penelitian,

konsep utama dan memberikan gambaran tentang luasan topik yang didasarkan pada penelitian sebelumnya (Utami et al., 2021). *Scoping review* sendiri terdiri dari 5 tahapan yaitu : 1) Penentuan rumusan masalah; 2) Identifikasi relevansi studi; 3) Penyaringan Studi; 4) analisa data; 5) Mengolah, meringkas serta melaporkan temuan (Westphaln et al., 2021). Dalam penelitian ini peneliti telah menyusun pertanyaan rumusan masalah dalam penelitian yaitu “bagaimana *role play* atau kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kreativitas pada siswa?”. Untuk menjawab pertanyaan tersebut selanjutnya peneliti melakukan identifikasi studi relevan dengan menetapkan kriteria inklusi serta eksklusi yang disajikan pada **Tabel 1**.

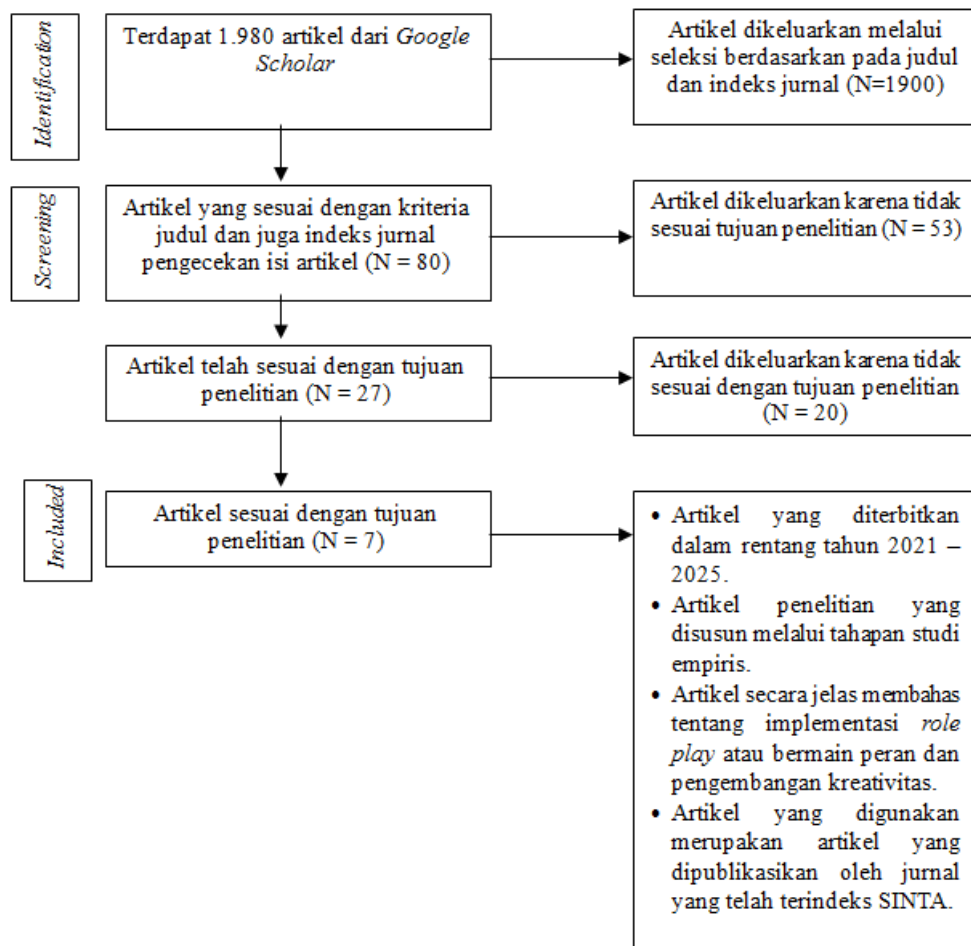
Tabel 1. Kriteria inklusi dan eksklusi

Kriteria	Deskripsi
Inklusi	Artikel yang diterbitkan dalam rentang tahun 2021 hingga 2025. Artikel penelitian yang disusun melalui tahapan studi empiris Artikel secara jelas membahas tentang implementasi <i>role play</i> atau bermain peran dan pengembangan kreativitas Artikel yang digunakan merupakan artikel yang dipublikasikan oleh jurnal yang telah terindeks SINTA
Eksklusi	Artikel yang merupakan studi literatur Artikel yang masih belum diterbitkan sebagai jurnal secara resmi atau artikel prosiding Artikel yang memiliki bentuk selain jurnal seperti berita, opini, makalah, dll Artikel yang melakukan studi atau pengambilan data peran <i>role play</i> dalam peningkatan kreativitas di luar indonesia

Selanjutnya peneliti melakukan kajian penelitian sebelumnya, merujuk pada **Tabel 1** kemudian peneliti melakukan penerapan kriteria inklusi dan eksklusi pada *journal search engine* yaitu *google scholar* dengan batasan tahun 2021 sampai dengan 2025 yang menghasilkan 1.980 artikel yang kemudian harus dipilah berdasarkan berdasarkan pada kriteria yang telah

ditetapkan sehingga tersisa 7 artikel menggunakan model PRISMA pada **Gambar 1**.

Gambar 1 menunjukkan bagaimana tahapan seleksi yang dilakukan oleh peneliti melalui model PRISMA, mulai dari melakukan pencarian jurnal melalui *search engine google scholar*, melakukan pemilahan bentuk artikel, indeks jurnal,



Gambar 1. Protokol PRISMA

kesesuaian topik dan tujuan penelitian melalui judul, abstrak dan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pengumpulan artikel melalui *google scholar* dengan kata kunci “*role play* dan kreativitas siswa” ditemukan sebaran artikel pertahun berdasarkan pada gambar 2 yang nampak pada garis biru dan

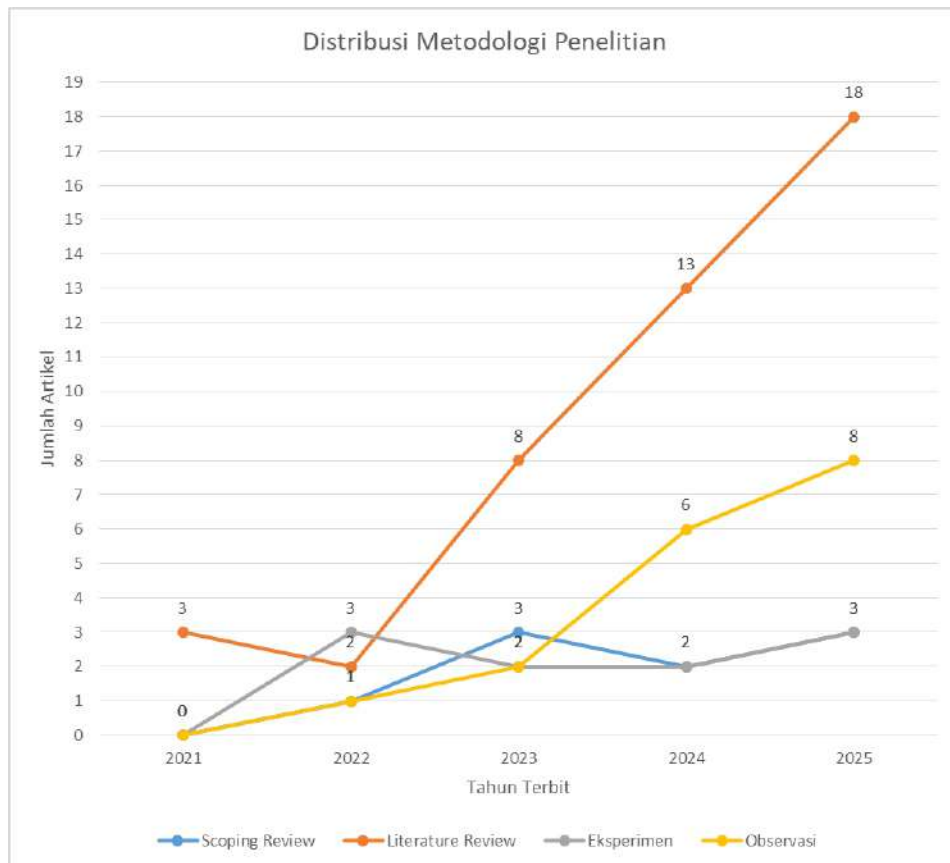
disortir kembali berdasarkan judul yang kemudian distribusi nampak pada garis *orange*, terlihat setiap tahunnya judul artikel yang menggunakan variabel penelitian *role play* dan kreativitas sedikit dibandingkan dengan tema lain, jika disajikan dalam persen selama 5 tahun terakhir berdasarkan pada artikel yang teridentifikasi oleh peneliti total adalah 4% dari jumlah awal



Gambar 2. Grafik distribusi artikel



Gambar 3. Topik penelitian



Gambar 4. Distribusi metodologi penelitian

yang ditampilkan oleh *google scholar*. Dalam proses identifikasi dan pengkodean tema penelitian terdahulu diketahui bahwasannya pengamatan dan penelitian langsung dilapangan untuk implementasi *role play* sebagai upaya peningkatan kreativitas masih sangat minim.

Setelah dilakukan seleksi, analisan dan pengkajian oleh peneliti, peneliti belum menemukan penelitian korelasi di indonesia, namun peneliti mendapatkan adanya penelitian eksperimen untuk menguji pengaruh dan/atau efektivitas dari *role play* terhadap peningkatan kreativitas

Tabel 2. Hasil identifikasi & analisa topik artikel penelitian

Nama Penulis	Tahun	Judul	Indeks	Metode	Hasil
Herdiayana & Supriatna	2022	Impelentasi Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Tentang Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia	Sinta 5	Eksperimen Tindakan Kelas (PTK)	Terdapat kenaikan nilai <i>pretest</i> ke <i>posttest</i> hasil yang nampak pada siklus 1 yaitu dari 39.5% menjadi 69.3%, hal yang sama terjadi pada siklus 2 yaitu 54.4% menjadi 86.5%.
Rahayu et al	2022	Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Koloid	Sinta 3	Quasi Eksperimen	Penelitian ini menggunakan instrumen tes keterampilan berpikir kreatif, yang kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan

						uji <i>mann-withney</i> dengan nilai sig. 0.000 atau $p < 0.05$, artinya ada pengaruh metode bermain peran dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif.
Ningsih & Kurniah	2022	Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berbicara Anak Kel.B di PAUD R.A. Kartini Pondok Kelapa Kab. Bengkulu	Sinta 5	Eksperimen / Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Teknik analisa yang dilakukan menggunakan uji-t dengan hasil bermain peran membantu siswa dalam memberikan peningkatan terhadap kreativitas serta keterampilan bicara anak, hal ini dikarenakan kelas di <i>setting</i> dengan menyenangkan untuk meningkatkan fokus dan ketertarikan siswa dalam belajar.	
Prasanti & Aisha	2023	Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Sebagai Edukasi Media Belajar Kreatif di PAUD Kab. Karawang	Sinta 5	Observasi Penelitian Tindakan Kelas (TKP)	Studi ini merupakan edukasi yang disampaikan kepada siswa/siswi paud berkaitan dengan topik pangan sehat. Peneliti menerapkan <i>role play</i> permainan kreatif. Dalam penelitian ini yang dinilai yaitu parsipasi aktif, kreativitas anak dalam memanfaatkan media yang disediakan oleh peneliti.	
Wahyuni	2023	Implementasi Metode <i>Role Play</i> dalam Pembelajaran PAI di PAUD Binaan BGP Aceh	Sinta 4	Observasi Penelitian Tindakan Kelas (TKP)	Peneliti ini memodifikasi permainan ular tangga untuk media belajar PAI. Berdasarkan pada hasil wawancara dengan guru dan observasi lapangan memberikan suasana yang menyenangkan sehingga mendorong peserta didik untuk berfikir kreatif dan aktif dalam memainkan permainan ular tangga. Selain itu kemampuan berpikir kreatif ini muncul melalui bagaimana siswa dapat menyelesaikan tugas-tugas PAI yang diberikan oleh guru.	

Khasanah & Nisa	2024	Pemanfaatan Metode <i>Role Play</i> Berbantuan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Gerhana.	Sinta 5	Eksperimen	Terjadi peningkatan nilai tes kreativitas siswa yang sebelumnya 64 menjadi 85 setelah siswa mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role play</i> berbantu media video animasi. Sehingga bisa disimpulkan bahwa <i>role play</i> berdampak positif meningkatkan kreativitas.
Ningrum et al.	2025	<i>Student's communication skills and creativity in learning biotechnology with discovery learning combined with role-playing on.</i>	Sinta 2	Eksperimen	Berdasarkan pada hasil penelitian dapat diketahui adanya perbedaan hasil pengukuran tes kemampuan komunikasi antara kelompok kontrol dengan nilai rata-rata sebesar 70.81 berbandin dengan kelompok eksperimen dnegna nilai rata-rata sebesar 76.54 setelah menerima pembelajaran, hal yang sama terjadi pada pengukuran tes kreativitas pada kelompok kontrol dengan nilai 64.98, sedangkan pada kelompok eksperimen sebesar 70.15 setelah mengikuti mata pelajaran <i>biotechnology</i> menggunakan metode <i>roleplay</i> .

dari siswa. Artikel penelitian yang telah didapatkan selanjutnya disusun berdasarkan identitas dalam **Tabel 2**.

Berdasarkan hasil seleksi dan analisa terdapat 7 artikel yang lolos kriteria inklusi serta eksklusi yang sudah ditemukan, diketahui selama 2021 sampai dengan 2025 penelitian penerapan metode *role play* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik mengalami peningkatan, sayangnya tidak semua penelitian telah diterbitkan pada jurnal terakreditasi SINTA sehingga hanya sedikit jurnal penelitian terdahulu

yang bisa dijadikan rujukan. Sebagian besar penelitian terapan dilakukan pada jenjang pendidikan PAUD dan juga Sekolah Dasar, bisa dikatakan bahwa metode *role play* masih difokuskan pada usia perkembangan tahap operasional awal dimana metode *role play* membantu guru dalam mendorong siswa untuk berimajinasi terhadap topik permasalahan yang diberikan sehingga menghasilkan solusi dengan ide-ide dalam proses belajar (Hurriyati & Tursina, 2025), dengan minimnya eksplorasi pada tahapan perkembangan remaja maka perlu adanya

penelitian lebih lanjut efektivitas penerapan metode *role play* pada pendidikan tingkat lanjut.

Penerapan *role play* pada mata pelajaran condong pada peningkatan pengetahuan dan kompetensi sosial seperti keterampilan berbicara, IPS, dan PAI, namun masih minim penerapan pada mata pelajaran eksak. Dorongan yang hadir membantu siswa berani untuk bereksprosi dan menghasilkan gagasan-gagasan segar melalui skenario *role playing*, serta melakukan improvisasi berdasarkan pada kondisi yang dihadapi (Rapiatunnisa, 2022). Dalam sintesis hasil didapati *role play* menumbuhkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pendalaman konsep keberagaman kehidupan bangsa melalui pengalaman tidak langsung, bagaimana peserta didik mampu mengembangkan kemampuan komunikasi dan juga memahami konsep Ketuhanan dalam kehidupan (Herdiyana et al., 2022; Ningsih et al., 2022; Prasanti & Aisha, 2023; Wahyuni, 2023). Temuan tersebut diperkuat dengan adanya pola yang sama pada 3 penelitian lainnya yaitu peningkatan kolaborasi antar peserta didik, eksplorasi peran dan pengambilan keputusan yang mengakibatkan adanya pengembangan konsep dalam menerima dan menyalurkan informasi.

Dalam prakteknya siswa dipaksa untuk melakukan kolaborasi kreatif dengan teman sebaya untuk melakukan analisa, penyesuaian, penciptaan dan respon atas suatu topik persoalan yang didapatkan (Anggraeni et al., 2024). Sehingga dalam proses kognitif siswa terjadi proses nalar, dimana menghubungkan antara

pengetahuan yang didapatkan dari guru dalam ruang kelas, kemudian dihubungkan dalam realitas kehidupan nyata sehingga membantu siswa untuk membayangkan dan memahami mata pelajaran dengan lebih mudah. Yang mengakibatkan tumbuhnya keberanian dan fleksibilitas mental pada siswa dalam kemampuan berpikir sehingga mampu melakukan analisa terhadap kondisi lingkungan, persoalan dan melakukan proses berpikir kreatif untuk mengambil risiko dalam penyampaian ide-ide baru.

Metode belajar dengan menerapkan konsep *role play* menjadi strategi pedagogis yang memiliki sifat aktif dan partisipatif serta menumbuhkan potensi siswa melalui stimulasi gambaran langsung dalam membentuk kreativitas pada peserta didik (Astuti et al., 2023). 3 penelitian lainnya berusaha mengeksplorasi *role play* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran eksak seperti *koloid*, *biotech*, dan fenomena tata surya. Pengembangan penerapan metode *role play* dengan pemanfaatan pengembangan teknologi membantu meminimalisir *gap* pemahaman antar peserta didik. Pemanfaatan teknologi seperti video animasi, *audio record* sebagai latar belakang membantu kreativitas peserta didik mengkonsep materi eksakta menggunakan pendekatan kehidupan sehari-hari, memperluas konsep dan menghadirkan ide segar dalam memahami alur dan prosedur bagaimana proses gerhana terjadi, reaksi kimia antar partikel terjadi, proses evolusi produk biologi (Khasanah & Nisa, 2024; Ningrum et al., 2025; Rahayu et al., 2024).

Temuan peneliti terkait pengembangan *role play* dalam peningkatan

keaktivitas pada mata pelajaran eksak sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Vygotsky pada tahun 1993, dimana Vygotsky percaya bahwasannya perolehan pengetahuan siswa dimulai dari dari pemahaman sosial, interaksi interpersonal dan kemudian menarik informasi dalam lingkup individu sebagai peristiwa internalisasi (Tohari & Rahman, 2024). Terdapat 4 (empat) pokok pikiran dalam teori konstruktivisme yaitu: 1) Fokus pembelajaran bersifat nyata dalam kontek yang relevan; 2) Fokus pada proses; 3) Memasukkan proses pembelajaran pada pengalaman sosial; dan 4) megkonstruksi pembelajaran dalam bentuk pengalaman langsung dan tidak langsung (Janaris et al., 2024). Bisa dikatakan *role play* merupakan proses mengkonstruksi teori-teori yang disampaikan oleh guru dalam bentuk pengalaman langsung dan tidak langsung, menyalurkan kreativitas yang dimiliki untuk meningkatkan kemampuan berpikir pemahaman konsep abstrak dengan situasi nyata.

Meski demikian berdasarkan pada data yang didapatkan melalui 7 penelitian terdahulu memiliki keterbatasan implementasi *role play* dalam pengembangan kreativitas peserta didik, guru menghadapi kendala dalam proses perancangan silabus pembelajaran pada mata pelajaran eksakta yang disebabkan oleh : 1) kebutuhan dana dalam pengembangan media dan teknologi pembelajaran; 2) kesulitan mencari tema *role play* dalam materi eksak; 3) manajemen kelas yang mempertimbangkan nilai keamanan dan juga kenyamanan bagi siswa dan guru. Selain kendala

implementasi, peneliti menemukan adanya instrument evaluasi efektivitas penerapan *role play* dalam meningkatkan kreativitas masih belum menggunakan aspek alat ukur yang sama, hal ini menunjukkan standar konsistensi pengukuran masih belum terbangun. Minimnya penerapan pendekatan *role play* melalui metodologi eksperimen yang memadai mengindikasikan perlunya eksplorasi pendekatan *role play* lebih lanjut terutama pada mata pelajaran eksakta di jenjang pendidikan sekolah menengah dan sekolah tinggi atau universitas. Penelitian lebih lanjut perlu mempertimbangkan adanya kolaborasi integrasi antara penerapan *role play* dan pendayagunaan teknologi untuk memperhatikan tuntutan era *society 5.0* pada lingkungan sosial dan kebutuhan industri dengan arah penelitian berfokus pada penguatan bukti empiris, inovasi pembelajaran dan pengembangan instrument alat ukur yang telah terstandari dan telah lolos uji psikometris. Peneliti merasa penelitian *scoping review* ini masih jauh dari menghadirkan banyak informasi dalam memeberikan masukan-masukan dalam penerapan *role play*, namun dari penelitian kajian literasi yang dilakukan dapat diketahui bahwasannya kemampuan kreatif sangat penting dalam meningkatkan kompetensi belajar siswa, dengan menerapkan *role play* peserta didik mendapatkan suasana belajar yang baru dan juga mendapatkan ide-ide kreatif.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menggunakan *scoping review* menunjukkan penerapan *role play* baik dalam bentuk permainan

peran atau permainan kreatif menjadi salah satu cara atau strategi dalam mendorong tumbuhnya kreativitas pada diri siswa. Dari 7 artikel yang lolos tahapan seleksi kriteria adanya pola yang sama baik pada penerapan mata pelajaran berbasis sosial maupun mata pelajaran eksakta yaitu peningkatan kolaborasi antar peserta didik, eksplorasi peran dan pengambilan keputusan yang mengakibatkan adanya pengembangan konsep abstrak menjadi situasi nyata. Namun penerapan pada sekolah menengah dan sekolah tinggi atau universitas dan cakupan mata pelajaran eksakta masih sangat terbatas, belum adanya konsistensi standar instrumen evaluasi dan metodologi yang terbatas. Karena itu penelitian tentang *role play* harus dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan metodologi *true experiment* yang matang untuk mendapatkan hasil empiris. Selanjutnya diharapkan hasil penelitian *true experiment* kedepannya dapat disosialisasikan untuk mengembangkan kemampuan mengajar tenaga pendidik dan belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Sakiinah, A. N., Mahya, A. F. P., & Santoso, G. (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0: Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi Almirah. 01(02), 18–28.
- Javier, F. (2023). Peringkat Indonesia di Indeks Inovasi Global Kembali Naik. *Www.Tempo.Co*, 1–6.
- Putri, U. L., Muhid, A., & Pratitis, N. T. (2025). Meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar melalui. 10.
- Laili Octadianti, Hidajat, F. A., Meiliasari, M., & El Hakim, L. (2023). Studi Literatur: Creative Problem Solving terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 5(2), 29–44. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v5i2.23084>
- Janaris, A., Syamsudduha, S., & Jamilah. (2024). Pengaruh Penerapan Teori Vygotsky Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kabupaten Sumbawa Besar. *Pinsipi Journal of Education*, 4(2), 254–261. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi Metode Role Playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>
- He, W. J., & Chiang, T. W. (2024). From growth and fixed creative mindsets to creative thinking: an investigation of the mediating role of creativity motivation. *Frontiers in Psychology*, 15(June), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1353271>
- Ameen, N., Sharma, G. D., Tarba, S., Rao, A., & Chopra, R. (2022). Toward advancing theory on creativity in marketing and artificial intelligence. September 2021, 1802–1825. <https://doi.org/10.1002/mar.21699>
- Utami, M. C., Jahar, A. S., & Zulkifli, Z. (2021). Tinjauan Scoping Review Dan Studi Kasus. *RADIAL : Jurnal Peradaban Sains, Rekayasa Dan Teknologi*, 9(2), 152–172. <https://doi.org/10.37971/radial.v9i2.23>

- 1
- Westphaln, K. K., Regoeczi, W., Masotya, M., Vazquez-Westphaln, B., Lounsbury, K., McDavid, L., Lee, H. N., Johnson, J., & Ronis, S. D. (2021). From Arksey and O'Malley and Beyond: Customizations to enhance a team-based, mixed approach to scoping review methodology. *MethodsX*, 8. <https://doi.org/10.1016/j.mex.2021.101375>
- Hurriyati, D., & Tursina, A. (2025). Role Play Di Paud Thursina Daerah. 6(2), 2217–2224
- Rapiatunnisa, R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(01), 17–26. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>
- Herdiyana, E., Supriatna, E., Guru, P., Dasar, S., Daerah, K., Universitas, S., & Indonesia, P. (2022). 1721-Article Text-5465-2-10-20221226. V(3), 200–206
- Ningsih, L., Kurniah, N., Ra Kartini, P., & Bengkulu, U. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B Di Paud Ra. Kartini Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(2), 2022
- Prasanti, D., & Aisha, S. (2023). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan sebagai Edukasi Media Belajar Kreatif di PAUD Kabupaten Karawang. *Jurnal Gema Ngabdi*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.29303/jgn.v5i1.319>
- Wahyuni, T. (2023). A, The Implementasi Metode Role Play Dalam Pembelajaran PAI di PAUD Binaan BGP Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 5 3 – 6 4 . <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2174>
- Anggraeni, S. D., Mutiah, A., Ardiningrum, D. I., & Wijayanti, O. (2024). Role Playing dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 7 8 8 – 7 9 8 . <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6166>
- Astuti, W., Jamilah, & Saenal, S. (2023). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Kreativitas Gerak Dalam Pembelajaran Seni Tari Pada Siswa Kelas Viii Di Smpn Satap 4 Sajoanging Kabupaten Wajo. *Boting Langi*, 2(3), 120–126.
- Khasanah, U., & Nisa, A. F. (2024). Pemanfaatan Metode Role Playing Berbantuan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Kretivitas Siswa pada Materi Gerhana. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 448–452. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6228>
- Ningrum, F. C., Rinanto, Y., Santosa, S., Education, B., Training, T., & Maret, U. S. (2025). Biosfer : *Jurnal Pendidikan Biologi*. 18(1), 82–91.
- Rahayu, P., Nanda Saridewi, & Aini

Nadhokhotani Herpi. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Koloid. *Jurnal Pendidikan*, 25(1), 20–29. <https://doi.org/10.33830/jp.v25i1.7433.2024>

Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228.