



SAKALIMA
PILAR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT PENDIDIKAN
VOL 3. NO. 2 (2026)

ISSN: **3064-2361**

Pengaruh *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Ananda Salsabila Azzahra✉, Chairul Anwar✉, dan Waluyo Erry Wahyudi✉

To cite this article A. S. Azzahra, C. Anwar, and W. E. Wahyudi, “Pengaruh *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti,” SAKALIMA: Pilar Pemberdayaan Masyarakat Pendidikan, vol. 3, no. 2, pp. 567–581, 2026. <https://doi.org/10.70211/sakalima.v3i2.818>.



Published online: June. 30, 2026



Submit your article to this journal



View crossmark data



Pengaruh Cooperative Learning Tipe *Role Playing* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Ananda Salsabila Azzahra, Chairul Anwar, Waluyo Erry Wahyudi

Received: 25 April 2026

Revised: 19 Maret 2026

Accepted: 26 Juni 2026

Online: 30 Juni 2026

Abstract

Creative thinking is an essential competency in Islamic Religious Education and Character Education, as it enables students to generate ideas, examine problems from multiple perspectives, and develop meaningful solutions in everyday life. This study aims to analyze the effect of the role-playing cooperative learning model on students' creative thinking skills in Islamic Religious Education and Character Education at SMP Taman Siswa Bandar Lampung. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a posttest-only control group design. The sample consisted of 60 eighth-grade students: 30 students in Class VIII A served as the control group, and 30 students in Class VIII B served as the experimental group. The experimental group received instruction using the role-playing cooperative learning model, while the control group received conventional instruction. Data were collected through an essay-based posttest developed around four indicators of creative thinking: fluency, flexibility, originality, and elaboration. Data analysis included normality testing, homogeneity of variance testing, and a t-test using SPSS. The reported test suggests a between-group difference, although the p-value and degrees of freedom require verification against the original SPSS output. Because the intact classes were assessed only after instruction, the finding does not establish individual improvement or a definitive causal effect. These findings identify role-playing as a potentially useful collaborative and contextual teaching option, subject to statistical and instrument verification.

Keywords: Cooperative Learning; Creative Thinking; Islamic Religious Education; Role Playing

Publisher's Note:

WISE Pendidikan Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright:

©

2026 by the author(s).

License WISE Pendidikan Indonesia, Bandar Lampung, Indonesia. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) license.

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami nilai-nilai keagamaan, tetapi juga mampu berpikir kreatif dalam menerapkan nilai tersebut pada kehidupan nyata [1], [2]. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, peserta didik tidak cukup hanya diarahkan untuk menguasai materi secara konseptual, tetapi juga perlu dilatih untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah, bekerja sama, dan menyesuaikan diri dengan berbagai tantangan sosial [3], [4]. Oleh karena itu, pembelajaran PAI perlu dikembangkan melalui pendekatan yang lebih aktif, kolaboratif, dan kontekstual agar peserta didik memiliki ruang untuk mengeksplorasi ide, mengemukakan pendapat, dan mengembangkan kreativitas dalam proses belajar [5], [6].

Kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran [7], [8]. Kemampuan ini berkaitan dengan kecakapan peserta didik dalam menghasilkan ide yang beragam, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, membuat gagasan yang orisinal, serta mengembangkan jawaban atau solusi secara lebih rinci [9], [10]. Dalam kegiatan pembelajaran, berpikir kreatif membantu peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengolah, memodifikasi, dan mengembangkan pengetahuan menjadi gagasan yang bermakna. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif cenderung lebih berani mencoba hal baru, menyampaikan pendapat, dan menemukan alternatif penyelesaian masalah yang lebih inovatif [11], [12].

Secara ideal, pembelajaran yang mendukung kemampuan berpikir kreatif harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses eksplorasi, diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah [13], [14]. Guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang memberi ruang bagi peserta didik untuk berpikir bebas, berimajinasi, berargumentasi, dan mengembangkan ide sesuai pengalaman mereka [15], [16]. Penggunaan model pembelajaran yang interaktif serta media pembelajaran yang bervariasi menjadi penting agar peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu mengaitkan materi dengan situasi kehidupan nyata. Dengan demikian, pembelajaran PAI dapat menjadi ruang pembentukan kreativitas, bukan sekadar penyampaian materi secara satu arah [17], [18].

Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya tercapai dalam praktik pembelajaran di SMP Taman Siswa Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pra-penelitian melalui observasi kelas dan wawancara dengan pendidik, ditemukan bahwa pembelajaran masih banyak menggunakan pola yang mekanis dan belum memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk berimprovisasi serta mengembangkan ide kreatif. Penggunaan media pembelajaran yang mampu merangsang imajinasi dan kreativitas peserta didik juga masih terbatas. Selain itu, sebagian peserta didik mengalami kesulitan menghubungkan materi pelajaran dengan penerapan kreatif dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah dan menghasilkan gagasan baru belum berkembang secara optimal.

Urgensi penelitian ini diperkuat oleh hasil pra-penelitian mengenai kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Data awal menunjukkan bahwa pada aspek *fluency* atau kelancaran, jumlah peserta didik paling banyak berada pada skor 5 sebanyak 9 peserta didik, tetapi masih terdapat peserta didik pada skor rendah. Pada aspek *flexibility* atau keluwesan, skor 1 menjadi kategori terbanyak dengan 9 peserta didik, yang menunjukkan masih adanya keterbatasan dalam melihat masalah dari berbagai sudut pandang. Pada aspek *originality* atau keaslian, jumlah

peserta didik tersebar pada beberapa kategori, tetapi skor 4 hanya dicapai oleh 1 peserta didik. Sementara itu, pada aspek elaboration atau elaborasi, skor 4 menjadi kategori tertinggi dengan 10 peserta didik. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik belum merata pada seluruh indikator, terutama pada aspek keluwesan dan keaslian gagasan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* [19], [20]. Model ini memungkinkan peserta didik bekerja sama dalam kelompok, memerankan situasi tertentu, berdiskusi, menyampaikan ide, dan mencari solusi terhadap persoalan yang diberikan [21], [22]. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengalami proses pembelajaran yang menuntut keberanian, imajinasi, komunikasi, dan kreativitas [23], [24]. *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melihat suatu persoalan dari berbagai perspektif, mengembangkan respons yang berbeda, dan mengekspresikan gagasan secara lebih bebas [25], [26]. Dengan demikian, model ini relevan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran PAI [27], [28].

Sejumlah penelitian terdahulu melaporkan hubungan positif antara pembelajaran *role playing* dan aspek kreativitas siswa, tetapi perbedaan desain, jenjang pendidikan, dan luaran mengharuskan interpretasi yang hati-hati. Penelitian Chika Apriyanti [29] menemukan adanya pengaruh positif model *role playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam konteks mata pelajaran IPAS sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian Fitrih Ayu Ningsih [30] yang menunjukkan bahwa partisipasi siswa dan pengungkapan ide yang lebih aktif dilaporkan setelah penerapan metode *role playing*. Penelitian lain dari Zerri Rahman Hakim [31] dan Durrotun Yatimah [32] juga menegaskan efektivitas model pembelajaran kooperatif, seperti *Teams Game Tournament* dan *Make A Match*, dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sementara itu, penelitian Fitriwan Dani Hulu & Ratna Natalia Mendrofa [33] memperlihatkan bahwa penerapan *model cooperative learning* pada siswa SMK menghasilkan kategori cukup kreatif dengan dominasi indikator *fluency*, meskipun masih rendah pada aspek elaboration. Temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa pembelajaran kooperatif berbasis aktivitas dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan kreativitas peserta didik.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih memiliki keterbatasan. Sebagian besar kajian lebih banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar atau sekolah menengah kejuruan, serta menggunakan variasi model pembelajaran kooperatif yang berbeda. Penelitian yang secara khusus menelaah penerapan *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* di tingkat SMP, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan pengembangan kemampuan berpikir kreatif, masih terbatas. Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada hasil kuantitatif, sementara proses pembelajaran yang membangun suasana interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik remaja SMP belum banyak ditekankan secara mendalam. Kesenjangan yang diuji di sini terutama terletak pada bukti perbandingan hasil posttest kreativitas dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di jenjang SMP, bukan pada klaim bahwa permainan peran belum pernah digunakan dalam pendidikan. Perbedaan antara hasil belajar, partisipasi, dan berpikir kreatif pada studi pembandingan juga membatasi generalisasi temuan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kontribusi penelitian ini terletak pada pengujian pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* dalam konteks Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP, dengan memposisikan aktivitas perumusan dialog, pengambilan

perspektif, improvisasi respons, dan refleksi sebagai peluang pedagogis untuk melatih berpikir kreatif. Keempat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, digunakan sebagai kerangka pengukuran, bukan sebagai bukti bahwa setiap indikator meningkat secara terpisah. Kontribusi ini bersifat kontekstual dan pedagogis sehingga perlu dibedakan dari klaim kebaruan model Role Playing itu sendiri. Dalam PAI dan Budi Pekerti, situasi yang melibatkan pertimbangan nilai dan konsekuensi sosial memungkinkan siswa mengeksplorasi lebih dari satu respons yang dapat dipertanggungjawabkan. Secara teoretis, peluang tersebut relevan dengan kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi gagasan; penelitian ini tidak menguji pengaruh terpisah pada tiap indikator.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *model Cooperative Learning* tipe *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Taman Siswa Bandar Lampung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian pembelajaran kreatif dalam pendidikan Islam, serta kontribusi praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan mampu menumbuhkan ide-ide orisinal peserta didik. Dalam kerangka SDG 4, penelitian ini berkaitan secara konseptual dengan target 4.7 mengenai pengetahuan dan keterampilan untuk mendukung pembangunan berkelanjutan, khususnya melalui pembelajaran nilai dan tanggung jawab sosial; penelitian ini tidak mengukur indikator SDG secara langsung.

METODOLOGI

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Group Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok kelas. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan model konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Desain ini digunakan karena penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Peneliti tidak melakukan pengacakan individu secara penuh, tetapi menggunakan kelas yang sudah tersedia di sekolah. Dengan demikian, penelitian dilakukan dengan membandingkan hasil posttest antara kelas yang mendapatkan perlakuan dan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Taman Siswa Bandar Lampung yang berjumlah 60 peserta didik. Populasi tersebut terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VIII A sebanyak 30 peserta didik dan kelas VIII B sebanyak 30 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini menggunakan dua kelas tersebut secara utuh. Kelas VIII A ditetapkan sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional, sedangkan kelas VIII B ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing*.

Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan dua kelas VIII yang telah terbentuk (*intact classes*), tanpa pengacakan peserta didik secara individual. Kelas VIII A digunakan sebagai kontrol dan VIII B sebagai eksperimen. Karena naskah ini tidak menyajikan data pembandingan kemampuan awal antarkelas, kesetaraan awal belum dapat dipastikan secara empiris dan menjadi keterbatasan interpretasi hasil. Kriteria inklusi adalah peserta didik kelas VIII yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta posttest; peserta didik yang tidak mengikuti rangkaian pembelajaran atau posttest tidak dimasukkan dalam analisis. Penetapan kelas mengikuti kelas yang sudah tersedia; informasi mengenai mekanisme keputusan penugasan kelas, distribusi karakteristik demografis, dan kemampuan awal belum dapat diverifikasi dari bahan penelitian yang disajikan. Potensi bias seleksi karena itu tidak dapat dikesampingkan.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Taman Siswa Bandar Lampung yang beralamat di Jl. WR Supratman No. 74, Kelurahan Kupang Kota, Kecamatan Teluk Betung Utara, Bandar Lampung. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Lokasi ini dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian, yaitu menguji penerapan *model Cooperative Learning* tipe *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Prosedur Penelitian dan Instrumen

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah persiapan penelitian, yaitu menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan skenario pembelajaran *Role Playing*, serta menyusun instrumen tes kemampuan berpikir kreatif. Pada tahap ini, peneliti juga menentukan indikator kemampuan berpikir kreatif yang akan diukur, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran. Pada kelas eksperimen, peneliti menerapkan *model Cooperative Learning* tipe *Role Playing*. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok, diberikan skenario atau situasi pembelajaran, kemudian diminta memainkan peran sesuai materi yang dipelajari. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik diarahkan untuk bekerja sama, mengembangkan ide, menyampaikan pendapat, mencari solusi, dan menampilkan pemahaman mereka melalui peran yang dimainkan. Sementara itu, kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan model konvensional sebagaimana pembelajaran biasa dilakukan. Tahapan pembelajaran pada kelas eksperimen mencakup pembentukan kelompok, pemberian skenario sesuai materi PAI dan Budi Pekerti, pembagian peran, pementasan, diskusi, dan refleksi. Pada kelas kontrol digunakan pembelajaran yang biasa berlangsung di kelas, tanpa penugasan pementasan peran sebagai kegiatan inti. Informasi rinci tentang jumlah pertemuan, durasi, materi setiap pertemuan, dan konsistensi pelaksanaan perlakuan tidak terdokumentasi dalam naskah ini; karena itu, kesetaraan intensitas pembelajaran dan *fidelity* belum dapat dievaluasi. Dalam kerangka pembelajaran kooperatif, kerja kelompok seharusnya mencakup ketergantungan positif, kontribusi individual, interaksi antarpeserta, dan refleksi bersama; sementara *role playing* merupakan aktivitas pembelajaran melalui pemeranan situasi. Naskah ini menguraikan tahapan umum kegiatan, tetapi belum menyajikan bukti observasional yang dapat memastikan

keterlaksanaan setiap prinsip kooperatif tersebut. Detail durasi, jumlah sesi, ukuran kelompok, dan peran guru perlu diperiksa pada catatan pelaksanaan apabila tersedia.

Tahap ketiga adalah pengumpulan data. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan posttest berupa soal essay kemampuan berpikir kreatif. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide, melihat persoalan dari berbagai sudut pandang, menyusun gagasan orisinal, dan mengembangkan jawaban secara rinci. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes essay kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Instrumen terdiri atas 12 item soal, yang disusun berdasarkan empat indikator. Indikator *fluency* diukur melalui item 1–3, *flexibility* melalui item 4–6, *originality* melalui item 7–9, dan *elaboration* melalui item 10–12. Sebelum digunakan dalam penelitian utama, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap item soal sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi instrumen dalam mengukur kemampuan peserta didik. Setiap indikator direpresentasikan oleh tiga soal uraian. Jawaban dianalisis menurut banyaknya gagasan yang relevan (*fluency*), keberagaman kategori pendekatan (*flexibility*), kebaruan respons yang sesuai konteks (*originality*), serta kelengkapan rincian argumentasi (*elaboration*). Meskipun naskah awal menyebut pengujian validitas dan reliabilitas, jenis validitas, identitas atau jumlah validator, indeks hasil uji, koefisien reliabilitas, dan rubrik numerik tiap butir tidak dilaporkan; kualitas psikometrik instrumen karenanya belum dapat dinilai secara independen. Secara operasional, *fluency* mengacu pada jumlah gagasan relevan, *flexibility* pada variasi kategori tanggapan, *originality* pada kebaruan tanggapan yang tetap sesuai konteks, dan *elaboration* pada keluasan rincian alasan. Skor total digunakan untuk perbandingan kelompok, tetapi rentang skor butir, bobot indikator, contoh jawaban, kesepakatan antarpenskor, serta hasil validitas dan reliabilitas belum tersedia untuk diaudit; karena itu, tidak disajikan contoh rubrik numerik sebagai fakta penelitian.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif. Langkah pertama adalah memeriksa hasil posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu, jawaban peserta didik diberi skor sesuai indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Skor yang diperoleh kemudian direkapitulasi untuk memperoleh nilai kemampuan berpikir kreatif pada masing-masing peserta didik. Sebelum uji hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data posttest kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang homogen.

Setelah uji prasyarat, perbandingan posttest kedua kelas dianalisis menggunakan independent-samples t-test pada asumsi varians setara. Karena masing-masing kelompok terdiri atas 30 peserta didik, derajat kebebasan teoritis untuk uji-t dua kelompok independen dengan varians gabungan adalah $n_1 + n_2 - 2 = 58$. Angka df dan nilai probabilitas pada tabel hasil perlu dicocokkan kembali dengan keluaran SPSS asli sebelum digunakan untuk penarikan kesimpulan definitif. Uji dua kelompok tersebut mengasumsikan independensi pengamatan antarpeserta didik; karena perlakuan diterapkan pada dua kelas utuh, ketergantungan yang

mungkin timbul akibat pengelompokan kelas tidak dapat diuji dengan data ringkasan yang tersedia. Pelaporan lebih lanjut memerlukan nilai rerata dan simpangan baku per kelompok, interval kepercayaan, serta ukuran efek dari data asli.

Evaluasi Dampak

Evaluasi hasil dilakukan dengan membandingkan skor posttest kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol yang mencakup *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Perbandingan ini menunjukkan perbedaan hasil setelah pembelajaran, bukan perubahan skor individual dari kondisi awal. Tanpa pretest dan randomisasi individual, perbedaan yang ditemukan tidak cukup untuk menetapkan efektivitas kausal secara tegas. Penelitian lanjutan dapat menggunakan desain pretest-posttest, dokumentasi keterlaksanaan, dan pengendalian kemampuan awal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bagian ini menyajikan hasil penelitian mengenai pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penelitian dilakukan dengan menggunakan desain *Posttest-Only Control Group Design* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Role Playing*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan model konvensional. Data kemampuan berpikir kreatif peserta didik diperoleh melalui tes *posttest* yang disusun berdasarkan indikator berpikir kreatif.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

Kelompok	Uji Normalitas	Statistik	df	Sig.	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	Shapiro-Wilk	0.954	30	0.210	Sig. > 0,05	Normal
Kontrol	Shapiro-Wilk	0.942	30	0.104	Sig. > 0,05	Normal

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan signifikansi 0,210 pada kelas eksperimen dan 0,104 pada kelas kontrol, keduanya di atas 0,05. Dengan demikian, uji ini tidak memberikan bukti untuk menolak asumsi normalitas pada masing-masing kelompok.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Varians

Dasar Pengujian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kriteria	Keterangan
Based on Mean	2,514	1	59	0,118	Sig. > 0,05	Homogen
Based on Median	2,737	1	59	0,103		
Based on Median and Adjusted df	2,737	1	58,622	0,103		
Based on Trimmed Mean	2,437	1	59	0,124		

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi pada seluruh dasar pengujian homogenitas lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi pada pengujian berdasarkan rata-rata adalah 0,118. Dengan demikian, varians data pada kelompok eksperimen dan kontrol dinyatakan homogen, sehingga data memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada uji statistik berikutnya.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji-t Independent Samples Test

Asumsi Varians	F	Sig. Levene	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Keterangan
Equal variances assumed	2,514	0,118	-2,016	59	0,048	-1,73548	Terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi Levene sebesar $0,118 > 0,05$ mendukung penggunaan asumsi varians setara. Tabel naskah awal melaporkan $t = -2,016$, $df = 59$, dan $p = 0,048$; namun df tersebut tidak konsisten dengan dua kelompok independen yang masing-masing beranggotakan 30 peserta didik (df teoritis = 58). Oleh karena itu, signifikansi yang dilaporkan diperlakukan sebagai hasil sementara sampai seluruh angka dikonfirmasi dengan output SPSS asli. Statistik deskriptif (rerata, simpangan baku, minimum–maksimum), interval kepercayaan selisih rerata, dan ukuran efek tidak tersedia dalam naskah sumber sehingga tidak diestimasi tanpa data mentah.

Pembahasan

Hasil *posttest* yang dilaporkan mengindikasikan perbedaan antarkelas pada penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Role Playing* dalam kaitannya dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik; kekuatan kesimpulan tersebut masih bergantung pada verifikasi angka inferensial. Temuan ini bermakna bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat berkembang ketika peserta didik diberi kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui kerja sama kelompok, permainan peran, diskusi, dan penyelesaian masalah berdasarkan skenario pembelajaran [34], [35]. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, model ini membantu peserta didik memahami materi tidak hanya sebagai konsep yang harus diingat, tetapi sebagai pengalaman belajar yang dapat dihubungkan dengan situasi sosial dan kehidupan sehari-hari [36], [37]. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif, komunikatif, dan memberi ruang bagi peserta didik untuk menyampaikan gagasan secara lebih bebas [38], [39].

Pengaruh model *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif dapat dipahami dari proses pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk memerankan situasi tertentu, memahami sudut pandang tokoh, menyusun respons, serta mengembangkan alternatif penyelesaian masalah [40], [41]. Aktivitas tersebut berhubungan langsung dengan indikator berpikir kreatif, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Peserta didik dilatih untuk menghasilkan banyak gagasan, melihat persoalan dari berbagai perspektif, menyampaikan ide yang berbeda, serta mengembangkan jawaban secara lebih terperinci [42], [43]. Oleh karena itu, model ini tidak hanya meningkatkan partisipasi belajar, tetapi juga melatih proses berpikir divergen yang menjadi dasar kemampuan berpikir kreatif [44], [45]. Secara konseptual, penyusunan beberapa alternatif dialog dapat menstimulasi fluency; pertukaran peran dan penilaian berbagai sudut pandang berkaitan dengan flexibility; improvisasi respons terhadap dilema dapat membuka peluang originality; sedangkan penjelasan alasan serta refleksi atas keputusan dapat mendukung elaboration. Hubungan ini merupakan mekanisme yang diusulkan, bukan temuan uji statistik terpisah untuk masing-masing indikator.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model *Role Playing* dan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kreativitas peserta didik [46], [47]. Penelitian Chika Apriyanti dkk. menunjukkan bahwa model *Role Playing* memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik [29].

Cerina Catur Kusuma juga menemukan bahwa penerapan Role Playing membuat peserta didik lebih aktif berpartisipasi dan lebih berani mengemukakan ide [48]. Penelitian lain mengenai model pembelajaran kooperatif seperti Teams Game Tournament dan Make A Match juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kolaborasi dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif [49], [50]. Keselarasan ini memperkuat bahwa kreativitas peserta didik lebih mudah berkembang melalui pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru [51], [52]. Akan tetapi, perbandingan lintas penelitian harus dibatasi karena materi IPAS, kelompok usia sekolah dasar, dan bentuk intervensi kooperatif pada studi terdahulu berbeda dengan PAI dan Budi Pekerti di tingkat SMP. Data yang tersedia tidak memungkinkan perbandingan besaran efek secara langsung. Namun, studi yang mengukur keaktifan atau hasil belajar tidak otomatis memberikan bukti atas perubahan kreativitas. Selain itu, tanpa rerata dan ukuran efek, besarnya perbedaan penelitian ini tidak dapat disejajarkan secara kuantitatif dengan studi terdahulu.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan penting dari penelitian sebelumnya. Sebagian besar kajian terdahulu lebih banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar atau sekolah menengah kejuruan, sedangkan penelitian ini dilakukan pada peserta didik tingkat SMP dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam [53], [54]. Selain itu, penelitian ini secara khusus menghubungkan Cooperative Learning tipe Role Playing dengan kemampuan berpikir kreatif yang diukur melalui empat indikator utama [29], [55]. Dengan demikian, penelitian ini mengisi kesenjangan kajian mengenai penggunaan model Role Playing dalam pembelajaran PAI di jenjang menengah pertama, khususnya sebagai strategi untuk mengembangkan kreativitas peserta didik [56], [57].

Aspek pedagogis yang ditonjolkan adalah pemanfaatan perancangan skenario, pertukaran perspektif, improvisasi, diskusi, dan refleksi untuk menghubungkan pembelajaran nilai dengan peluang berpikir divergen [58], [59]. Model Role Playing sendiri bukan pendekatan baru; sumbangan penelitian ini adalah pengujiannya pada konteks PAI dan Budi Pekerti dengan kerangka empat indikator berpikir kreatif. Namun, tanpa skor per indikator, belum dapat dipastikan aktivitas mana yang memberi kontribusi paling besar terhadap hasil posttest.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberi implikasi bahwa guru PAI dapat menggunakan model Cooperative Learning tipe Role Playing sebagai alternatif strategi pembelajaran sebagai salah satu cara memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Guru dapat merancang skenario pembelajaran yang berkaitan dengan nilai, sikap, dan persoalan kehidupan sehari-hari agar peserta didik dapat memerankan situasi, mendiskusikan masalah, dan menyusun solusi secara kreatif [65]. Secara kelembagaan, sekolah dapat mendukung penerapan model ini melalui pelatihan guru, pengembangan perangkat pembelajaran, serta penyediaan waktu belajar yang memungkinkan kegiatan bermain peran dan refleksi berjalan secara optimal [66]. Skenario yang dapat dikembangkan guru, sebagai contoh penerapan dan bukan prosedur penelitian yang telah diverifikasi, meliputi musyawarah menyelesaikan konflik antarteman, kejujuran saat menemukan barang milik orang lain, serta tanggung jawab menjaga kebersihan lingkungan sekolah.

Namun, hasil penelitian ini tetap perlu dipahami secara proporsional. Penelitian ini menggunakan desain *Posttest-Only Control Group Design*, sehingga hasil yang diperoleh menunjukkan perbedaan kemampuan berpikir kreatif setelah perlakuan, tetapi belum menggambarkan perkembangan kemampuan peserta didik sejak sebelum perlakuan diberikan.

Selain itu, penelitian dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Faktor lain seperti motivasi awal peserta didik, gaya mengajar guru, kesiapan kelas, dan pengalaman peserta didik dalam kegiatan bermain peran juga dapat memengaruhi hasil penelitian. Selain itu, ketiadaan data kemampuan awal berpotensi menimbulkan bias seleksi antarkelas; perbedaan strategi atau ekspektasi guru (*teacher effect*) dapat memengaruhi capaian; dan belum tersedianya catatan keterlaksanaan perlakuan menyulitkan penilaian *fidelity*. Dengan demikian, inferensi kausal dan transferabilitas temuan perlu dibatasi. Tidak tersedianya informasi mengenai konsistensi penilaian jawaban uraian dan laporan psikometrik instrumen turut membatasi ketegasan interpretasi. Hasil sementara tidak dapat diterjemahkan sebagai peningkatan kemampuan individual ataupun efektivitas yang sudah mapan.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran kreatif dalam Pendidikan Agama Islam. Temuan ini memberikan indikasi bahwa pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis peran berpotensi mendukung aktivitas belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Temuan ini juga relevan dengan SDG 4 tentang pendidikan berkualitas, khususnya dalam mendukung pembelajaran yang mendorong kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan desain *pretest-posttest control group*, melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, serta menambahkan data observasi atau wawancara agar proses pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dianalisis secara lebih mendalam.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan adanya perbedaan skor posttest kemampuan berpikir kreatif antara kelas yang menggunakan *Cooperative Learning tipe Role Playing* dan kelas yang mengikuti pembelajaran biasa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Taman Siswa Bandar Lampung. Meski tabel awal menunjukkan hasil uji yang dilaporkan signifikan, inkonsistensi derajat kebebasan dan keterbatasan pelaporan statistik mengharuskan verifikasi keluaran analisis sebelum kesimpulan inferensial ditetapkan. Desain kuasi-eksperimental tanpa pretest dan tanpa pengacakan individual tidak memungkinkan atribusi perubahan kemampuan secara kausal yang kuat.

Secara pedagogis, kegiatan memainkan peran, mengembangkan dialog, mempertimbangkan perspektif, dan merefleksikan keputusan menawarkan kerangka praktis untuk memfasilitasi diskusi nilai dalam PAI dan Budi Pekerti. Penelitian ini terkait secara konseptual dengan target SDG 4.7, tetapi tidak mengukur indikator target tersebut secara langsung. Penelitian berikutnya perlu melaporkan profil awal kelompok, kualitas instrumen, statistik deskriptif dan ukuran efek, serta keterlaksanaan pembelajaran untuk memperkuat validitas temuan.

INFORMASI PENULIS

Penulis Koresponden

Ananda Salsabila Azzahra – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);

 orcid.org/0009-0002-9317-1687

Email: salsabilaananda77@gmail.com

Penulis

Ananda Salsabila Azzahra – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);

 orcid.org/0009-0002-9713-1687

Email: salsabilaananda77@gmail.com

Chairul Anwar – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);

Email: chairul.anwar@radenintan.ac.id

Waluyo Erry Wahyudi – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);

 orcid.org/0009-0009-7688-6729

Email: waluyoerrywahyudi@gmail.com

KONFLIK KEPENTINGAN

"Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan."

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Muh. Judrah, Aso Arjum, and Haeruddin, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral," *JIDeR*, vol. 4, no. 1, pp. 25–37, 2024. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i1.282>
- [2] R. Rahmasari, R. Rahmasari, F. D. Gimri, A. F. Dewianti, and W. Wismanto, "Penanaman Nilai-Nilai Islam dalam Upaya Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam," *Al-Tarbiyah J. Ilmu Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 3, pp. 29–42, 2024. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i3.1148>
- [3] D. C. Lubis, F. K. S. Harahap, N. Syahfitri, N. Sazkia, and N. E. Siregar, "Pembelajaran Berbasis Proyek: Mengembangkan Keterampilan Abad 21 di Kelas," *Edu Soc. J. Pendidikan, Ilmu Sos. Dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 1292–1300, 2024. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i1.472>
- [4] M. Mashudi, "Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21," *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, vol. 4, no. 1, pp. 93–114, 2021. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>
- [5] U. Faruq, I. Prihatin, and D. Oktaviana, "Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Permasalahan pada Materi Lingkaran Ditinjau dari Kemampuan Awal," *J. Manajemen, Akunt. dan Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 27–37, 2025. <https://doi.org/10.59971/jamapedik.v2i2.348>
- [6] Sakdiyah, Widna, and Gusmaneli, "Integrasi Penggunaan Teknologi dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Membentuk Kompetensi 4C Peserta Didik Era Digital," *Din. Pembelajaran J. Pendidik. dan Bhs.*, vol. 2, no. 2, pp. 229–242, 2025. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.1551>
- [7] S. H. Mia Zultriansti Sari, N. Supriatna, Disman, and A. Gunawan, "Imajinasi Kreatif Dalam Kemampuan Berpikir Anak Sekolah Dasar, Penting Kah?," *J. Elem. Edukasia*, vol. 6, no. 4, pp. 1926–1936, 2023. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7749>
- [8] A. S. Manurung, F. Fahrurrozi, E. Utomo, and G. Gumelar, "Implementasi Berpikir

- Kritis dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa,” *J. Papeda J. Publ. Pendidik. Dasar*, vol. 5, no. 2, pp. 120–132, 2023. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.3965>
- [9] A. Inayati and R. Amelia, “Model Serasi sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Menulis di Sekolah Dasar,” *J. Ilm. PGSD Univ. Mandiri*, vol. 11, no. 3, pp. 228–244, 2025.
- [10] A. Zulaika, Erlina, and R. Sahputra, “Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA,” *J. Pendidik. MIPA*, vol. 15, no. 1, pp. 60–67, 2025. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2318>
- [11] I. Irman, L. B., E. Surahman, D. Agustian, and D. Herawati, “Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA,” *J. Pendidik. MIPA*, vol. 15, no. 1, pp. 60–67, 2025. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2318>
- [12] I. R. R. Nugraha, U. Supriadi, and M. I. Firmansyah, “Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa,” *J. Penelit. dan Pendidik. IPS*, vol. 17, no. 1, pp. 39–47, 2023.
- [13] M. Madhakomala, I. Damayanti, and I. Permatasari, “Pembelajaran Kolaboratif dan Inkuiri Sebagai Landasan Berpikir Kritis, Kreatif, Solutif dalam Pendidikan,” *JIP: J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 8, no. 8, pp. 9294–9300, 2025. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.8985>
- [14] A. S. Mubarak, Z. Nurazizah, E. Herawan, and D. P. Putri, “Deep Learning with Project-Based Learning (PjBL) Model for Student Creativity,” *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 14, no. 2, pp. 239–252, 2025. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1957>
- [15] R. Ramli, K. Alex, and F. M. Amin, “Peran Budaya Berpikir dalam Menciptakan Pembelajaran yang Bermakna,” *J. Ilm. Multidisiplin Mhs. dan Akad.*, vol. 1, no. 6, pp. 54–65, 2026. <https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i6.582>
- [16] M. Fitriyanti, “Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar,” *J. Sultra Elem. Sch.*, vol. 6, no. 2, pp. 1266–1274, 2025. <https://doi.org/10.64690/jses.v6i2.479>
- [17] N. Barokah, K. N. Annisa, T. L. Saputri, and M. Mukmin, “Peran Strategis Metode Khusus Pembelajaran PAI dalam Mengoptimalkan Pemahaman Ajaran Agama pada Siswa,” *J. Instr. Dev. Res.*, vol. 5, no. 1, pp. 141–149, 2025. <https://doi.org/10.53621/jider.v5i1.465>
- [18] F. Najah and R. Dafrojah, “Problematisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Prenduan 1 (Satu) Kabupaten Sumenep,” *J. Binagogik*, vol. 12, no. 2, pp. 120–131, 2025.
- [19] B. L. H. Zainuri and L. A. Yudiarta, “Implementasi Model Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Agama Islam Kurikulum Merdeka,” vol. 6, no. 1, pp. 69–87, 2025. <https://doi.org/10.19105/rjpai.v6i1.15534>
- [20] S. Maani, “Pembelajaran Kooperatif Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 1 Pemenang,” *J. Paedagogy J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 9, no. 1, pp. 266–270, 2022. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4834>
- [21] A. Hartianingsih, E. R. Mulyaningrum, and R. Setiyono, “Penggunaan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Komunikasi dan Kolaborasi Peserta Didik Kelas X,” *J. Pendidik. Guru Prof.*, vol. 2, no. 1, pp. 31–43, 2024. <https://doi.org/10.26877/jpgp.v2i1.834>
- [22] Abubakar and Nasaruddin, “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Nilai-Nilai Akhlak Siswa,” *JIPDASMEN J. Inov. Pendidik. Dasar dan Menengah*, vol. 12, no. 1, pp. 70–84, 2025. <https://doi.org/10.71301/jipdasmen.v2i1.87>
- [23] D. Natalia, Juhainah, and A. Latifah, “Upaya Guru dalam Mengembangkan

- Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Al Hikmah Argomulya Ilir Jlr.14 Blok H Tahun Pelajaran 2025/2024,” *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 12, pp. 94–105, 2025.
- [24] N. P. F. Sari and A. Muhid, “Eksplorasi Bermain Peran dalam Upaya Kreativitas pada Siswa di Indonesia: Scoping Review,” *LITERASI J. Ilmu Pendidik.*, vol. 10, no. 1, pp. 14–26, 2026. [https://doi.org/10.21927/literasi.2026.17\(1\).14-26](https://doi.org/10.21927/literasi.2026.17(1).14-26)
- [25] Annisa, D. E. Subroto, A. R. Amalia, N. Fathani, and N. M. Muhliso, “Upaya Guru untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Metode Role-Playing dalam Pengajaran Bahasa Indonesia,” *Dharma Acariya Nusantara. J. Pendidikan, Bhs. dan Budaya*, vol. 3, no. 1, pp. 11–25, 2025. <https://doi.org/10.47861/jdan.v3i1.1549>
- [26] R. T. Siregar, R. Devianty, and E. Saputra, “Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara dalam Teks Drama pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Medan,” *Indones. J. Educ. Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 30–41, 2025. <https://doi.org/10.61132/jibpgsd.v1i3.147>
- [27] F. Fitriyani, S. N. C. Attalina, and A. Widiyono, “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar,” *Cokroaminoto J. Prim. Educ.*, vol. 8, no. 4, pp. 1790–1800, 2025. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.4.2025.7317>
- [28] A. Saharani, Fakhrudin, and E. Apriani, “Penerapan Model Pembelajaran Inquiri terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 01 Rejang Lebong,” *SIBERNETIK J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 1, pp. 71–78, 2024. <https://doi.org/10.59632/sjpp.v2i1.293>
- [29] C. Apriyanti, F. Nuraeni, and J. Caturiasari, “Pengaruh Model Role Playing terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 12, no. 1, pp. 202–209, 2024. <https://doi.org/10.20961/jpd.v12i1.82913>
- [30] F. A. Ningsih, “Impelementasi Metode Role Playing dalam Kemampuan Kreatif Siswa di Kelas IV SDN 056592 Perkebunan Bekiun,” *Karakter J. Ris. Ilmu Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 122–129, 2024. <https://doi.org/10.61132/karakter.v2i1.380>
- [31] Z. R. Hakim, M. Taufik, and M. Sofiana, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pelajaran IPS,” *JPG J. Pendidik. Guru*, vol. 2, no. 4, p. 191, 2021. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i4.5531>
- [32] D. Yatimah, S. Sukati, and K. Maksum, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe MAM (Make A Match) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III MI Al-Muhsin 1 Krpyak,” *Indones. J. Elem. Educ. Teach. Innov.*, vol. 3, no. 1, p. 40, 2024. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2024.3\(1\).40-51](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2024.3(1).40-51)
- [33] F. D. Hulu and R. N. Mendrofa, “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Learning Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Alasa,” vol. 1, pp. 1–5, 2022. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.88>
- [34] J. R. Herung, D. W. Kamagi, and M. L. S. Taulu, “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Materi Keanekaragaman Hayati,” *J. Pengabd. Masy. dan Ris. Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 4836–4846, 2025. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1352>
- [35] S. Ramadhani, “Pengaruh Model Bermain Peran terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III SD Negeri 050671 Kp. Gohor Suci,” *TERPADU J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 4, pp. 600–609, 2026.
- [36] K. R. M. Rutni Amara, Arniati, Mukarrama, Anisa, Nurhaeni, Syerli, and Andika, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa,” *J. Pendidik. Mat.*, vol. 10, no. 4, pp. 2775–2782, 2025.

- <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7935>
- [37] A. Rasyidi, "Pendidikan Agama Islam dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis sebagai Pengembang Pemahaman serta Pengamalan Ajaran Islam Kehidupan Sehari-Hari," *Islam. Educ. Rev.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–21, 2024.
 - [38] F. F. Al Fahmi, A. Najwa, A. Maftuhah, A. Hapsari, A. Maulina, and D. C. Armanto, "Inovasi Pembelajaran Berbasis Debat untuk Penguatan Public Speaking Siswa pada Era Kurikulum Merdeka," *Psikosospen J. Psikososial dan Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 691–699, 2025.
 - [39] M. Miftah and S. Syamsurijal, "Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa," *Edu Cendikia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 95–106, 2024. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>
 - [40] M. S. Sihaloho, Sihombing, D. Jelita, and F. Y. A. Ginting, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing," *J. Pendidik. dan Kegur.*, vol. 2, no. 11, pp. 2248–2253, 2025.
 - [41] L. Saidah, "Penerapan Role Playing Mata Uang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu," *J. Pendidik. Taman Widya Hum.*, vol. 2, no. 2, pp. 1236–1259, 2023.
 - [42] Jasmaini, "Kognitif: Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran," *Inovan Publ.*, vol. 1, no. 3, pp. 89–95, 2025.
 - [43] S. F. N. Harahap and H. Alberida, "Analysis of Student's Creative Thinking Skills at SMAN 2 Padang," *J. Pendidik. Biol.*, vol. 2, no. 1, pp. 79–86, 2022.
 - [44] G. Rosiana, V. A. Lestari, and N. 'Alimah, "Model Pembelajaran Threaded untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar," *Khazanah Pendidik.*, vol. 18, no. 2, pp. 381–390, 2024. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.22971>
 - [45] Y. A. Wirahayu, H. Purwito, and J. Juarti, "Penerapan Model Pembelajaran Treffinger dan Ketrampilan Berpikir Divergen Mahasiswa," *J. Pendidik. Geogr.*, vol. 23, no. 1, pp. 30–40, 2024. <https://doi.org/10.17977/um17v23i12018p030>
 - [46] A. Putri, Supriadi, and E. Nurdiansyah, "Pengaruh Model Role Playing terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia," *J. Pendidik. dan Teknol.*, vol. 3, no. 2, pp. 13–23, 2025.
 - [47] N. Vitriana, C. A. Putri, Z. Listiana, I. Khansa', and D. M. M. Nur, "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Study Schedule untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas IX G di SMP Negeri 5 Kudus," *RUKASI J. Ilm. Perkemb. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 5, pp. 215–212, 2025. <https://doi.org/10.70294/ppb7hb54>
 - [48] C. C. Kusuma, Yulianti, and S. A. Widodo, "Penerapan Model Role Playing Berbantuan Metode Sosiodrama untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV," *Semin. Nas. PPG UNIKAMA*, vol. 2, no. 1, pp. 166–179, 2025.
 - [49] W. B. Anjani, N. Aisyah, F. N. Fadli, and I. A. Jariyah, "Kajian Hasil Penelitian tentang Relevansi Model Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran IPA di Abad 21," *Sci. Educ. Dev. J. Arch.*, vol. 3, no. 2, pp. 77–91, 2025. <https://doi.org/10.59923/sendja.v3i2.623>
 - [50] S. Bela, Rohman, and R. Erviana, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament," *J. Ilm. Kependidikan*, vol. 5, no. 4, pp. 278–286, 2024. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i4.4431>
 - [51] N. S. Qoirina and R. Hidayah, "Studi Literatur: Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran IPAS Melalui Model Team Games Tournament (TGT)," *Soc. Humanit. Educ. Stud.*, vol. 8, no. 3, pp. 1284–1302, 2025. <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107387>
 - [52] M. N. Salimah and A. C. Pritasari, "Pengaruh Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Muatan Matematika Siswa Sekolah Dasar," *JUDIKDAS J. Ilmu*

- Pendidik. Dasar Indones., vol. 3, no. 3, pp. 144–154, 2024. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i3.1233>
- [53] S. Anggreni and S. Aisyah, “Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Karakteristik Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan: Literature Review,” JIMU J. Ilm. Multi Disiplin, vol. 3, no. 4, pp. 904–918, 2025.
- [54] N. Safarati and F. Zuhra, “Literature Review: Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Menengah,” J. Ilm. Pendidik., vol. 11, no. 1, pp. 33–37, 2023. <https://doi.org/10.61290/gm.v14i1.17>
- [55] A. F. Anastia, S. Kurniawati, and F. Fibriana, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VII pada Materi Ekosistem Menggunakan Model Pembelajaran Bermain Peran (Roleplaying),” Pros. Semin. Nas. Pendidik. dan Penelit. Tindakan Kelas, vol. 1, no. 1, pp. 9–15, 2024.
- [56] F. Y. Sari, “Peningkatan Pemahaman dan Pengamalan Nilai Akhlak Siswa melalui Metode Role Playing pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Bayang,” J. Pendidik. Krit. dan Kolaboratif, vol. 1, no. 3, pp. 621–627, 2025.
- [57] N. Karnia, J. R. D. Lestari, L. Agung, M. A. Riani, and M. G. Pratama, “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari,” J. Penelitian, Pendidik. dan Pengajaran JPPP, vol. 4, no. 2, pp. 121–136, 2023. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- [58] M. Yusuf, A. Marauleng, I. Syam, S. Masita, and Marsuanti, “Efektivitas Ragam Metode dalam Pembelajaran PAI,” J. Al-Abshor J. Pendidik. Agama Islam, vol. 1, no. 3, pp. 233–246, 2024. <https://doi.org/10.71242/w9qyak28>
- [59] Mailawati, “Inovasi Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Sosial Siswa,” UNISANJURNAL J. Manaj. dan Pendidik., vol. 4, no. 8, pp. 195–206, 2025.
- [60] R. Musthofiyyah, M. Mustakimah, and S. Muthohar, “Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4–5 Tahun,” Aulad J. Early Child., vol. 8, no. 1, pp. 20–30, 2025. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902>
- [61] D. Candira, R. Adekamisti, H. Harmi, I. Ifnaldi, and D. H. Ristianti, “Evaluasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri,” JIIP: J. Ilm. Ilmu Pendidik., vol. 8, no. 6, pp. 5725–5733, 2025. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.7991>
- [62] E. Uswiyati, “Tinjauan Kritis terhadap Manajemen Pembelajaran PAI: Analisis Kontribusi Kompetensi Profesional Pengawas, Kepala Sekolah, dan Guru PAI di SMPN 1 Jetis,” Arsyadana J. Educ. Socio Cult. Issues, vol. 5, no. 1, pp. 15–29, 2025.
- [63] Komarudin and L. M. Irwan Masyuriadi, “Pendampingan Metode Role Play untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Masalah Etika Islam di MTS Riadul Jannah,” Bale Ngabdi J. Pengabdi. Masy., vol. 3, no. 1, pp. 35–41, 2024.
- [64] Y. Srihartini, Noerlitasari, and T. Wahyudi, “Strategi Pembelajaran Berbasis Active Learning dalam Konteks Pendidikan Agama Islam,” At-Tadris J. Islam. Educ., vol. 4, no. 2, pp. 276–282, 2025. <https://doi.org/10.56672/sy2maf33>
- [65] C. Supriatna, H. Rohayani, and R. Sabaria, “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Active Debate Tari Melalui Blended Learning,” Joernal Prim. Educ., vol. 1, no. 3, pp. 25–35, 2023. <https://doi.org/10.21009/JPT.217>
- [66] S. Aisyah, M. N. Aini, J. P. Gemilang, and S. Z. Soraya, “Peran Guru sebagai Implementers dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan,” J. Padamu Negeri, vol. 2, no. 3, pp. 85–92, 2025. <https://doi.org/10.69714/81gske23>