



Implementasi Model Role Playing untuk Penguatan Tanggung Jawab Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII

Agus Ariel Saputro¹, Isma Nur Latifah², Dany Miftah M. Nur³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

Email: agusarielsaputra@gmail.com, ismanurlatifah0@gmail.com, dany@uinsuku.ac.id

Article Info

Article history:

Received November 12, 2025

Revised November 17, 2025

Accepted November 25, 2025

Keywords:

Role Playing, Social
Responsibility, Studies
Education

ABSTRACT

This study aims to describe the effectiveness of the role-playing model in strengthening students' social responsibility in Grade VIII Social Studies (IPS) learning. The research is driven by the limited internalization of social values in IPS learning, which is often dominated by teacher-centered lecturing methods. The role-playing model was chosen because it enables students to directly experience various social situations by acting out roles such as community members, discussion leaders, conflict mediators, and local figures. This study employed a descriptive qualitative approach using classroom observations, semi-structured interviews, and documentation. The findings reveal three major points: (1) there was a significant improvement in students' social responsibility indicators, increasing from approximately 55% before the intervention to 75–80% after the implementation of role playing; (2) students demonstrated enhanced social interaction and collaboration, marked by greater participation, improved communication, and more active involvement in group tasks; and (3) the internalization of social responsibility occurred through direct experiential learning, where students made decisions, fulfilled their roles, and faced social consequences within simulated scenarios. These results indicate that role playing is not only effective for improving cognitive understanding of IPS content but also highly impactful for cultivating social responsibility. Therefore, role playing is recommended as an effective character-building strategy in middle school Social Studies classes.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received November 12, 2025

Revised November 17, 2025

Accepted November 25, 2025

Keywords:

Role Playing, Tanggung Jawab
Sosial, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas model *role playing* dalam memperkuat tanggung jawab sosial siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII. Latar belakang penelitian ini berangkat dari lemahnya internalisasi nilai sosial pada pembelajaran IPS yang masih didominasi metode ceramah. Model *role playing* dipilih karena memberikan pengalaman langsung melalui simulasi situasi sosial, sehingga siswa dapat memerankan berbagai peran seperti warga, pemimpin masyarakat, mediator konflik, dan tokoh masyarakat. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan tiga temuan utama: (1) terjadi peningkatan signifikan pada indikator tanggung jawab sosial siswa, dari kisaran 55% sebelum intervensi menjadi 75–80% setelah penerapan *role playing*; (2) terdapat peningkatan kualitas interaksi sosial dan kerja sama siswa, ditandai keberanian berpendapat, kemampuan berdiskusi, dan kontribusi aktif



dalam kelompok; serta (3) internalisasi nilai tanggung jawab sosial berlangsung melalui pengalaman langsung, ketika siswa mengambil keputusan berbasis peran, menjalankan kewajiban, dan menghadapi konsekuensi sosial dalam skenario simulatif. Hasil ini menegaskan bahwa *role playing* tidak hanya meningkatkan pemahaman materi IPS, tetapi juga efektif menanamkan nilai tanggung jawab sosial secara mendalam. Dengan demikian, *role playing* direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran karakter dalam IPS di tingkat SMP.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Agus Ariel Saputro
Universitas Islam Negeri Sunan Kudus
Email: agusarielsaputra@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di Indonesia menuntut tidak hanya peningkatan kompetensi kognitif siswa, tetapi juga penguatan karakter dan tanggung jawab sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menawarkan kesempatan strategis untuk menanamkan nilai-nilai sosial, termasuk kepedulian terhadap lingkungan, toleransi dalam interaksi sosial, dan rasa tanggung jawab sebagai warga masyarakat. Namun, sejauh ini banyak pembelajaran IPS masih bersifat pasif, dengan metode ceramah yang kurang mampu mendorong partisipasi aktif siswa dan internalisasi nilai tanggung jawab sosial (Hartati et al. 2024).

Sebagai sebuah pendekatan inovatif, model *role playing* (bermain peran) telah mendapatkan perhatian dalam konteks pendidikan IPS karena kemampuannya untuk mensimulasikan situasi sosial nyata dan memungkinkan siswa menghidupi peran sosial yang berbeda secara langsung. Melalui *role playing*, siswa dapat merasakan konsekuensi dari tindakan sosial, memerankan tokoh, mengambil keputusan, dan berdiskusi dalam konteks yang meniru realitas sosial. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual terhadap materi IPS, tetapi juga membangun kompetensi sosial dan karakter, khususnya rasa tanggung jawab sosial.

Beberapa studi empiris di Indonesia telah menunjukkan efektivitas *role playing* dalam pembelajaran IPS. Misalnya, penelitian di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS (Kurnia, Mukhlis, dan Misbah 2024). Selain itu, dalam penelitian tentang karakter siswa pada materi interaksi sosial, *role playing* terbukti memberi dampak positif terhadap pengembangan karakter sosial seperti kerjasama, empati, dan tanggung jawab (Hermawan et al. 2023). Meta-analisis terhadap sejumlah penelitian juga menemukan bahwa *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar IPS dengan rata-rata peningkatan signifikan dalam skala kuantitatif (Pendidikan 2021).

Meski demikian, belum banyak penelitian yang secara eksplisit mengkaji peran *role playing* dalam memperkuat tanggung jawab sosial (*social responsibility*) siswa, khususnya pada siswa SMP (kelas VIII). Sebagian besar penelitian berfokus pada keterampilan sosial umum minat belajar, atau hasil akademik. Di sinilah pentingnya penelitian ini: dengan mengimplementasikan model *role playing* pada pembelajaran IPS kelas VIII, penelitian ini



berupaya mengeksplorasi sejauh mana siswa tidak hanya memahami konsep sosial, tetapi juga menginternalisasi dan bertindak dengan rasa tanggung jawab sosial dalam konteks simulasi sosial pendidikan. Dalam penelitian ini, saya akan mendesain dan menerapkan skenario role playing yang relevan dengan isu-isu sosial lokal dan global (misalnya kerjasama komunitas, konflik sosial, kepedulian lingkungan) serta mengukur perubahan pemahaman, sikap, dan perilaku tanggung jawab sosial siswa. Hasil yang diharapkan adalah peningkatan tanggung jawab sosial yang lebih nyata dan berkelanjutan, yang pada gilirannya bisa memperkaya literatur dan praktik pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, karena penelitian berfokus pada proses implementasi model role playing serta perubahan perilaku tanggung jawab sosial siswa selama kegiatan pembelajaran IPS berlangsung. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara mendalam melalui gambaran langsung situasi kelas yang alami dan tidak dimanipulasi. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kualitatif bertujuan memahami makna perilaku, pengalaman, dan interaksi manusia secara holistik melalui proses yang berlangsung di lapangan. Dengan demikian, pendekatan ini dipandang paling relevan untuk menelaah bagaimana model role playing diterapkan dan bagaimana siswa meresponsnya dalam konteks pembelajaran IPS.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari siswa kelas VIII yang mengikuti pembelajaran role playing serta guru IPS yang terlibat sebagai informan pendukung. Sementara itu, data sekunder bersumber dari dokumen pembelajaran seperti RPP, skenario role playing, foto kegiatan, catatan kelas, serta literatur pendukung mengenai pembelajaran IPS dan model role playing. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menemukan perilaku sosial seperti kerjasama, empati, dan tanggung jawab sosial yang muncul selama pembelajaran berlangsung; wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman dan pandangan siswa serta guru; sementara dokumentasi memperkuat data observasi dan wawancara. Pemilihan subjek menggunakan purposive sampling, yakni memilih siswa yang terlibat aktif dan guru yang memahami proses pembelajaran, sebagaimana direkomendasikan oleh Moleong (2018).

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi informasi penting dari catatan observasi, transkrip wawancara, dan dokumen pendukung. Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun temuan ke dalam pola tematik yang menggambarkan proses implementasi role playing dan indikator tanggung jawab sosial siswa. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti menafsirkan keseluruhan data untuk menjawab tujuan penelitian secara valid dan konsisten. Untuk menjaga keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan teknik, sehingga temuan penelitian dapat dipertanggungjawabkan dan memiliki reliabilitas yang kuat (Nasution, 2021).



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan pengumpulan data melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan kelas selama penerapan model role playing dalam pembelajaran IPS kelas VIII, diperoleh tiga temuan utama sebagai berikut:

1. Penguatan yang signifikan pada indikator tanggung jawab sosial siswa. Lembar observasi yang dikembangkan berdasarkan indikator tanggung jawab sosial seperti kemampuan menyelesaikan tugas, menghormati guru dan teman, serta menjaga kebersihan dan keteraturan lingkungan kelas menunjukkan adanya peningkatan yang jelas setelah penerapan model role playing. Sebelum penerapan model, hanya sekitar 55% siswa yang berada dalam kategori “cukup” hingga “baik”. Namun setelah beberapa sesi role playing, persentasenya meningkat menjadi sekitar 75–80%. Temuan ini selaras dengan penelitian lain di tingkat sekolah dasar yang menunjukkan peningkatan karakter tanggung jawab melalui metode role playing (Kusumawati, Hanif, dan Rifai 2025).
2. Perubahan positif pada kualitas interaksi sosial dan kerja sama antar siswa. Observasi selama pembelajaran memperlihatkan bahwa role playing mendorong siswa untuk lebih aktif berkomunikasi, memerankan peran secara kolaboratif, dan terlibat dalam diskusi yang lebih hidup. Siswa saling membantu ketika menghadapi kesulitan dalam skenario, serta menunjukkan inisiatif yang lebih tinggi dalam memberi kontribusi terhadap kelompok. Guru juga mencatat adanya transformasi pada beberapa siswa yang awalnya pasif, kemudian mulai mengambil peran penting seperti moderator, pemimpin kelompok, atau fasilitator dalam simulasi sosial. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model role playing dapat meningkatkan keaktifan, keberanian berpendapat, dan kerja sama siswa (Risva Anggriani 2017).
3. Internalisasi nilai tanggung jawab sosial melalui skenario simulatif yang bermakna. Pada skenario role playing yang dirancang sesuai materi IPS seperti simulasi musyawarah warga, pembahasan masalah lingkungan, dan penyelesaian konflik sederhana siswa mampu mengaplikasikan nilai tanggung jawab sosial secara langsung dalam konteks yang mereka perankan. Dokumentasi menunjukkan bahwa siswa mulai memahami dan menyebutkan sendiri tanggung jawab sosial berdasarkan peran yang mereka jalankan, misalnya: “Sebagai warga, saya harus menjaga lingkungan tetap bersih,” atau “Sebagai moderator musyawarah, saya harus mendengarkan pendapat teman dan mengarahkan keputusan kelompok.” Hal ini menunjukkan bahwa role playing tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga membantu siswa merasakan dan memahami tanggung jawab sosial secara lebih realistis (Febriani, Mulyadiprana, and Setiadi 2023).

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi model role playing dalam pembelajaran IPS kelas VIII mampu memperkuat tanggung jawab sosial siswa secara bermakna, baik dari sisi perilaku, interaksi sosial, maupun kesadaran mereka dalam menjalankan peran sosial yang dikontekstualisasikan dalam pembelajaran.



Pembahasan

A. Efektivitas Model Role Playing dalam Meningkatkan Tanggung Jawab Sosial Siswa

Penerapan model role playing dalam pembelajaran IPS kelas VIII terbukti sangat efektif dalam memperkuat tanggung jawab sosial siswa. Melalui simulasi peran-peran masyarakat, siswa mendapatkan kesempatan nyata untuk melatih perilaku sosial dalam konteks yang mirip realitas. Mereka tidak sekadar mendengarkan teori, tetapi secara aktif mengambil peran, membuat keputusan, dan merasakan konsekuensi sosial dari tindakan mereka. Dalam skenario role playing, misalnya, siswa memerankan warga yang bertanggung jawab terhadap kebersihan lingkungan atau pemimpin musyawarah yang harus mengajak semua pihak berdiskusi dan bekerja sama. Situasi seperti ini memberi ruang bagi siswa untuk menginternalisasi nilai tanggung jawab karena mereka mengalami “peran sosial” yang menuntut komitmen: menyelesaikan tugas, menjaga kebersihan, serta menghormati teman atau guru (Wulandari et al. 2023).

Lebih konkret, peningkatan indikator tanggung jawab sosial dari sekitar 55% menjadi 75–80% setelah intervensi role playing menunjukkan perubahan signifikan dalam perilaku siswa. Angka ini tidak hanya menunjukkan bahwa metode role playing “bekerja”, tetapi juga relevan dengan penelitian sebelumnya di jenjang SD, di mana penggunaan bermain peran berhasil meningkatkan karakter tanggung jawab siswa secara bertahap dari siklus ke siklus. Contohnya, penelitian di SDN Tridadi Sleman menunjukkan bahwa setelah penerapan metode bermain peran dalam IPS, aspek tanggung jawab meningkat dari 44,6% di siklus pertama menjadi 64,1% di siklus ketiga. Hal ini memperkuat temuan bahwa intervensi role playing mampu menciptakan refleksi perilaku sosial yang nyata, terutama bila skenarionya dirancang dengan baik dan relevan terhadap konteks sosial siswa (Eko Wahyudi and Suardiman 2013).

Alasan di balik peningkatan ini dapat dijelaskan dari beberapa sudut pandang. Pertama, role playing memberi pengalaman langsung (*experiential learning*) di mana siswa merasakan tanggung jawab karena mereka berperan sebagai tokoh yang harus mempertanggungjawabkan tindakan. Pengalaman langsung ini lebih kuat dalam membentuk sikap dan nilai daripada sekadar pengajaran normatif karena siswa tidak hanya berpikir, tetapi juga beraksi. Kedua, melalui simulasi sosial, siswa menghadapi situasi dilematis (misalnya konflik dalam musyawarah warga atau kerusakan lingkungan) yang menuntut pemikiran dan kerja sama. Proses reflektif setelah role playing, seperti diskusi kelompok dan refleksi guru, memungkinkan siswa menyadari peran sosial mereka dan konsekuensi dari keputusan mereka memperkuat kesadaran akan tanggung jawab sosial. Ketiga, aspek kolaborasi dan komunikasi yang muncul dalam role playing mendorong interaksi sosial yang mendalam antara siswa, yang kemudian memperkuat komitmen tanggung jawab terhadap kelompok dan lingkungan (Febriani et al. 2023).

Pisau analisis ini juga selaras dengan literatur lokal yang menunjukkan efektivitas role playing dalam menguatkan karakter sosial. Sebagai contoh, penelitian oleh (Kusumawati et al. 2025) menemukan bahwa model role playing meningkatkan karakter peduli sosial (*social caring*) siswa MTs, yang merupakan bagian dari tanggung jawab sosial. Selain itu, penelitian di SMAN 7 Mataram mengungkapkan bahwa teknik role playing secara signifikan memengaruhi sikap tanggung jawab siswa. Kombinasi bukti empiris ini memperkuat klaim bahwa role playing bukan hanya metode pembelajaran interaktif, tetapi juga strategi penting



untuk pembangunan karakter sosial, khususnya tanggung jawab sosial dalam pembelajaran IPS.

Dengan demikian, efektivitas role playing dalam penelitian ini tidak dapat dilepaskan dari desain skenario sosial yang kontekstual, pengalaman pembelajaran langsung, dan refleksi yang terstruktur. Model ini membantu siswa meresapi nilai-nilai tanggung jawab sosial melalui tindakan, bukan sekadar pemahaman teori. Perubahan dari 55% ke 75–80% menunjukkan bahwa dengan perancangan dan fasilitasi yang baik, role playing dapat menjadi alat sangat kuat untuk memperkuat karakter sosial dalam pembelajaran IPS.

B. Pengaruh Role Playing terhadap Interaksi Sosial dan Kerja Sama Siswa

Penerapan model *role playing* dalam pembelajaran IPS kelas VIII memberikan dampak kuat terhadap peningkatan interaksi sosial siswa. Pada tahap awal pembelajaran, guru membagi siswa dalam kelompok kecil, kemudian memberikan skenario peran yang mengharuskan mereka berkomunikasi aktif, berdiskusi, dan menyepakati langkah-langkah sebelum memainkan adegan. Pola seperti ini menciptakan ruang aman bagi siswa untuk mulai berbicara, bertukar pandangan, dan menyampaikan ide secara lebih bebas. Banyak siswa yang awalnya pendiam mulai belajar membangun keberanian untuk mengekspresikan pendapat karena mereka dituntut oleh peran sosial yang sedang dijalankan. Kondisi ini sejalan dengan penelitian (Wulandari dkk. 2023) yang menemukan bahwa model role playing membuat siswa jauh lebih aktif dalam berkomunikasi dan bereaksi terhadap situasi sosial di kelas karena mereka merasa terlibat langsung dalam konteks pembelajaran.

Peningkatan interaksi sosial juga tampak dari kemampuan siswa untuk membangun diskusi yang lebih berkualitas. Ketika memerankan tokoh tertentu seperti kepala dusun, ketua RT, warga, atau fasilitator musyawarah siswa harus menjalankan peran sesuai tanggung jawab sosial tokoh tersebut. Aktivitas ini memaksa mereka untuk berlatih negosiasi, menyampaikan pendapat dengan cara yang diterima teman, serta mendengarkan perspektif orang lain. Perubahan perilaku yang awalnya pasif kemudian bertransformasi menjadi siswa yang lebih berinisiatif karena skenario role playing tidak memungkinkan mereka untuk diam saja. Hal ini dibuktikan pula oleh penelitian (Jannah dan Febriani 2025) yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran mendorong siswa untuk lebih aktif dalam interaksi kelompok karena keberhasilan adegan sangat bergantung pada kontribusi setiap anggota.

Selain interaksi, kerja sama siswa meningkat secara signifikan selama proses pembelajaran role playing. Hal ini terjadi karena pembagian peran dalam kelompok membuat setiap siswa memikul tanggung jawab tertentu dalam keberhasilan skenario. Mereka harus berkoordinasi dengan baik untuk memastikan alur cerita berjalan sesuai tema. Dinamika kelompok diperkaya dengan kegiatan seperti menyusun dialog, menentukan alur, memperbaiki kesalahan, dan membagi tugas sesuai kemampuan anggota. Proses ini menumbuhkan rasa saling ketergantungan positif, yang merupakan salah satu fondasi penting dalam kerja sama sosial. Penelitian Febriani dkk. 2023 menunjukkan bahwa kerja sama siswa meningkat dari kategori rendah ke tinggi ketika pembelajaran menggunakan metode bermain peran, terutama karena adanya struktur peran yang mengikat setiap anggota pada tanggung jawab kelompok.

Faktor lain yang memperkuat kerja sama siswa adalah munculnya situasi simulatif yang menyerupai dunia nyata. Melalui kondisi konflik sosial, musyawarah warga, kasus lingkungan,



atau pembagian tugas dalam masyarakat, siswa harus mencari solusi bersama. Situasi ini menciptakan pengalaman sosial yang otentik sehingga mereka tidak hanya memahami konsep interaksi sosial secara teori, tetapi benar-benar mempraktikkannya. Penelitian (Kusumawati dkk. 2025) juga menunjukkan bahwa suasana simulatif pada role playing memacu siswa untuk mengambil peran aktif, berkomunikasi lebih efektif, dan bekerja sama untuk menyelesaikan masalah bersama.

Hubungan antara interaksi sosial dan tanggung jawab sosial juga tampak jelas. Ketika siswa terbiasa berdiskusi dan bekerja sama, mereka mulai memahami bagaimana keputusan individu berdampak pada kelompok. Mereka menjadi lebih sadar bahwa keberhasilan adegan atau hasil pembelajaran bergantung pada kontribusi kolektif. Penyadaran ini memperkuat rasa tanggung jawab sosial mereka mulai dari menghargai pendapat teman, menjaga tugas masing-masing, hingga menyelesaikan bagian peran sesuai waktu. Dengan kata lain, role playing membentuk dinamika sosial yang mendorong siswa untuk belajar bertanggung jawab, bukan karena diperintah guru, tetapi karena mereka merasakan sendiri konsekuensi sosial dari tindakan mereka. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian IPS yang menyatakan bahwa interaksi sosial yang sehat merupakan pintu masuk bagi pembentukan karakter tanggung jawab sosial pada siswa.

C. Proses Internalisasi Nilai Tanggung Jawab Sosial melalui Skenario Role Playing

Proses internalisasi nilai tanggung jawab sosial dalam pembelajaran IPS melalui model *role playing* terjadi ketika siswa “mengalami langsung” bagaimana menjadi bagian dari masyarakat dengan peran tertentu. Saat guru memberikan skenario, misalnya sebagai warga yang harus menjaga lingkungan, ketua RT yang memimpin musyawarah, atau tokoh masyarakat yang harus menyelesaikan konflik, siswa ditempatkan pada situasi yang menuntut mereka berpikir, bertindak, dan mengambil keputusan layaknya tokoh nyata. Pengalaman langsung ini menjadikan nilai tanggung jawab tidak hanya dipahami sebagai teori, tetapi dirasakan sebagai tuntutan peran. Penelitian Isnaini & Nuraini (2020) menjelaskan bahwa pengalaman langsung dalam pembelajaran bermain peran membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai sosial karena mereka menjalani skenario masalah yang mirip dengan kehidupan sehari-hari.

Contoh konkret internalisasi nilai tampak dalam perilaku siswa saat memainkan skenario misalnya menjaga kebersihan lingkungan kelas, mengambil peran dalam kegiatan musyawarah kelompok, atau mendengarkan pendapat teman sebelum mengambil keputusan kelompok. Dalam sesi role playing, siswa belajar bahwa dalam masyarakat terdapat aturan, konsekuensi, dan kewajiban yang harus dipenuhi. Ketika seorang siswa berperan sebagai pemimpin musyawarah, ia harus memastikan semua anggota didengar; ketika ia menjadi warga, ia harus menunjukkan kepedulian terhadap masalah bersama. Perubahan perilaku ini sejalan dengan penelitian Jannah dan Febriani 202 yang menunjukkan bahwa bermain peran membuat siswa lebih memahami tanggung jawab sosial karena mereka mempraktikkan langsung tindakan-tindakan sosial dalam konteks pembelajaran.

Internalisasi nilai melalui role playing dinilai lebih efektif dibandingkan pembelajaran ceramah tradisional karena siswa tidak hanya mendengar atau menghafal konsep, tetapi merasakan secara emosional dan kognitif peran sosial yang mereka jalankan. Ketika siswa



terlibat dalam simulasi konflik sosial atau musyawarah, mereka harus mengambil keputusan yang berkonsekuensi pada keberhasilan kelompok, sehingga muncul kesadaran bahwa tanggung jawab adalah bagian penting dari kehidupan sosial. Sesuai temuan Darmiah 2024, model role playing mampu meningkatkan kesadaran nilai karena melibatkan interaksi, empati, dan pengalaman personal siswa, yang tidak dapat dicapai melalui metode ceramah yang bersifat satu arah.

Skenario role playing juga sangat sesuai dengan karakteristik materi IPS, terutama materi-materi yang berkaitan dengan kehidupan sosial, lingkungan, dan proses pengambilan keputusan bersama seperti musyawarah, gotong royong, dan penyelesaian konflik. Melalui simulasi, siswa dapat mengkontekstualisasikan konsep IPS dengan kehidupan nyata, misalnya ketika memerankan warga yang harus menentukan solusi terhadap masalah pencemaran lingkungan atau ketika berperan sebagai mediator dalam konflik antarkelompok. Pembelajaran semacam ini bukan hanya membuat materi IPS menjadi lebih hidup, tetapi juga memperkuat nilai tanggung jawab sosial yang menjadi bagian dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS SMP. Penelitian Puspita Dewi dan Gunansyah 2020 menguatkan hal ini dengan menunjukkan bahwa role playing sangat cocok digunakan pada materi IPS karena mendorong partisipasi aktif dan pemahaman nilai sosial yang lebih mendalam.

Dengan demikian, internalisasi nilai tanggung jawab sosial dalam pembelajaran IPS melalui role playing berlangsung secara bertahap dan mendalam. Siswa tidak hanya memahami nilai sebagai pengetahuan, tetapi menghidupinya dalam peran yang dijalankan, berinteraksi secara langsung dengan kelompok, membuat keputusan yang berdampak sosial, serta menghadapi konsekuensi dalam simulasi yang menyerupai kehidupan nyata. Proses internalisasi yang berbasis pengalaman ini menjadi alasan utama mengapa role playing sangat efektif sebagai strategi pembentukan karakter sosial pada siswa kelas VIII.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa model role playing merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk memperkuat tanggung jawab sosial siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII. Melalui pengalaman langsung dalam memerankan berbagai peran sosial, siswa tidak hanya memahami konsep-konsep sosial secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai tanggung jawab melalui tindakan nyata di dalam skenario pembelajaran. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada indikator tanggung jawab sosial, perubahan positif dalam interaksi sosial dan kerja sama, serta penghayatan nilai tanggung jawab sosial yang lebih mendalam selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan perilaku tanggung jawab siswa dari sekitar 55% menjadi 75–80% setelah penerapan role playing menegaskan bahwa keterlibatan aktif dan pengalaman simulatif memberikan dampak lebih kuat dibandingkan metode ceramah tradisional. Selain itu, suasana kolaboratif dalam kegiatan bermain peran mendorong siswa untuk berkomunikasi lebih terbuka, menyelesaikan tugas kelompok, serta menghargai peran dan pendapat teman. Situasi simulatif seperti musyawarah warga, penyelesaian konflik, dan penanganan masalah lingkungan terbukti mendorong siswa untuk mempraktikkan nilai sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, model role playing terbukti tidak hanya



meningkatkan pemahaman materi IPS, tetapi juga efektif sebagai sarana pembentukan karakter, khususnya tanggung jawab sosial. Dengan desain skenario yang kontekstual, bimbingan guru yang tepat, serta refleksi terstruktur, role playing dapat menjadi metode pembelajaran yang memperkaya praktik IPS di SMP dan layak dikembangkan lebih luas sebagai upaya penguatan karakter di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmiah. 2024. "Model Role Playing Sebagai Strategi Pembelajaran Inklusif." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2(1):43–53.
- Eko Wahyudi, Achmad Basari, and Siti Partini Suardiman. 2013. "Meningkatkan Karakter Dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa SD." 1(2):113–23.
- Febriani, Triana, Ahmad Mulyadiprana, and Pidi Mohamad Setiadi. 2023. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Sosial Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Journal of Elementary Education* 06(05):937–44.
- Hartati, Dwi, Reiva Salsabila, Sri Rahayu Ningsih, Arita Marini, and Mahmud Yunus. 2024. "Studi Literatur: Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Untuk Mengembangkan Empati Sosial Siswa Sekolah Dasar (SD)." *Sindoro, Cendikia Pendidikan* 7(9):1–7.
- Hermawan, Alesandro Rahmatullah, Katon Galih Setyawan, Niswatin Niswatin, and Bayu Nuansa Segara. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Karakter Siswa Pada Materi Interaksi Sosial." *Dialektika Pendidikan IPS* 3(3):69–80.
- Jannah, Misbahul, and Eka Asih Febriani. 2025. "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI SMA Pertiwi 1 Padang." *Journal of Education & Pedagogy* 4(2):266–73.
- Kurnia, Ira Restu, Septian Mukhlis, and Misbah. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran IPS." 12(3):77–81.
- Kusumawati, Endang, Muhammad Hanif, and Muhammad Rifai. 2025. "Metode Role Playing Sebagai Startegi Penguatan Karakter Peduli Sosial Dalam Pembelajaran Di Kelad IX MTs." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 5(2):515–23.
- Pendidikan, Jurnal. 2021. "Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 3(2):144–49.
- Puspita Dewi, Ratna, and Ganes Gunansyah. 2020. "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." 02(03):1–11.



- Risva Anggriani, Ishartiwi. 2017. “Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Dan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran IPS.” *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 4(2):212–21.
- Wulandari, Rifka, Defitri Tria Arumi, Tisca Mardiani, Rifqy Wijayanto, Nur Halimah, Yeni Yuniarti, and Rendi Restiana Sukardi. 2023. “Pengembangan Karakter Siswa Melalui Model Role-Play Dalam Pembelajaran IPS.” *Teaching, Learning and Development* 1(1):54–60.