

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

Nazza Vitriana¹, Chika Amelia Putri², Zelin Listiana³, Ivolyne Khansa⁴, Dany Miftah M.Nur⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

nazzavitriana123@gmail.com¹, chikaameliaptr@gmail.com², zelinlistiana0@gmail.com³,
ivoolyne@gmail.com⁴, dany@uinsuku.ac.id⁵

Article Info

Article history:

Received September, 24 2025

Revised November, 16 2025

Accepted November, 20 2025

Keywords:

Role Playing, Study Schedule, Learning Outcomes.

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of the Role Playing cooperative learning model combined with Study Schedule in improving the social studies learning outcomes of ninth-grade students at SMP Negeri 5 Kudus. The background of this study stems from the low academic achievement of students, where only 41% of the total 32 students achieved the assessment criteria of 75. This percentage was obtained from the average score of students in class IX-G at SMP Negeri 5 Kudus. From this average, the percentage of students who had completed the assessment criteria and those who had not could be calculated. This study used a combined qualitative and quantitative approach with data collection through pre-tests, post-tests, observations, and interviews. The model implementation process was carried out in three stages, namely planning (scenario preparation and group study schedule distribution), implementation (role simulation with learning time management assistance), and reflection (linking role results with social studies concepts). The findings show a significant increase in students' cognitive aspects, participation, and learning discipline. This model strengthens conceptual understanding through direct experience while fostering responsibility and cooperation through structured time management. Thus, the Role Playing-based Study Schedule cooperative learning model is considered effective as an alternative for more active, focused, and meaningful social studies learning.

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 September, 24 2025

Revised November, 06 2025

Accepted November, 12 2025

Keywords:

Role Playing, Study Schedule, Hasil Belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* yang dipadukan dengan *Study Schedule* dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IX G SMP Negeri 5 Kudus. Latar belakang penelitian ini berasal dari rendahnya capaian akademik siswa, di mana hanya 41% dari total 32 peserta didik yang mencapai kriteria penilaian, yakni 75. Dimana hasil dari presentase tersebut didapatkan dari jumlah rata-rata nilai siswa kelas IX-G SMP Negeri 5 Kudus. Dari jumlah rata-rata tersebut dapat di cari persentase antara siswa yang sudah tuntas dengan siswa yang belum tuntas mencapai kriteria penilaian. Penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan kualitatif dan kuantitatif dengan pengumpulan data melalui *pre-test*, *post-test*, observasi, serta

wawancara. Proses penerapan model dilakukan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan (penyusunan skenario dan pembagian jadwal belajar kelompok), pelaksanaan (simulasi peran dengan pendampingan pengaturan waktu belajar), dan refleksi (pengaitan hasil peran dengan konsep IPS). Temuan menunjukkan adanya peningkatan nyata dalam aspek kognitif, partisipasi, serta kedisiplinan belajar siswa. Model ini memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman langsung sekaligus menumbuhkan tanggung jawab dan kerja sama melalui manajemen waktu yang terstruktur. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbasis *Study Schedule* dinilai efektif sebagai alternatif pembelajaran IPS yang lebih aktif, terarah, dan bermakna.

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



Corresponding Author:

Nazza Vitriana

Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

nazzavitriana123@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, tidak hanya melalui penguasaan pengetahuan tetapi juga dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan keterampilan sosial yang dibutuhkan di masyarakat modern. Proses pembelajaran di sekolah menjadi kunci dalam mewujudkan tujuan tersebut. Pembelajaran yang efektif seharusnya menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif, sehingga siswa dapat berperan sebagai subjek yang membangun pengetahuan, bukan sekadar penerima informasi (Gunuc, 2014). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar proses pembelajaran di sekolah masih bersifat tradisional dan didominasi oleh metode ceramah serta penugasan konvensional. Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan tidak terlibat secara optimal dalam kegiatan belajar (Wibowo & Masruro, 2022).

Fenomena tersebut juga tampak di SMP Negeri 5 Kudus, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IX G. Berdasarkan hasil evaluasi, dari 32 siswa hanya 13 siswa (41%) yang mencapai kriteria penilaian, yakni 75. Sedangkan 19 siswa (59%) belum tuntas dalam mencapai hasil belajar. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum memahami materi IPS secara optimal (Karsi, 2025). Hasil observasi juga menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar tersebut berkaitan dengan metode pembelajaran yang monoton dan minim variasi, sehingga siswa cenderung bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Padahal, IPS sebagai bidang kajian sosial menuntut keaktifan, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman kontekstual terhadap fenomena sosial di sekitar mereka (Yuliani, 2018). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi aktif dan kolaboratif antar siswa. Salah satu pendekatan yang relevan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran tertentu sesuai materi pelajaran, sehingga mereka dapat memahami konsep melalui pengalaman langsung, dialog, dan refleksi sosial (Rikmasari, Summirat, & Pratiwi, 2021). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat

meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara signifikan. Yuliani (2018) membuktikan bahwa penerapan model *Role Playing* berbasis pendidikan karakter mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan IPS siswa sekolah dasar. Kusumawati, Rohman, dan Lestari (2023) juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis *Role Playing* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan karakter peduli sosial siswa. Dengan demikian, *Role Playing* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS yang menuntut interaksi sosial, empati, serta pemahaman nilai-nilai masyarakat.

Selain aspek metode, keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam mengatur waktu dan kedisiplinan belajar. Salah satu strategi yang terbukti efektif untuk mendukung hal tersebut adalah penerapan *Study Schedule* atau jadwal belajar terstruktur. Strategi ini membantu siswa dalam mengelola waktu belajar, mempersiapkan diri sebelum kegiatan pembelajaran, dan meninjau kembali materi setelah belajar. Biwer et al. (2023) dalam *Studies in Higher Education* menunjukkan bahwa pelatihan strategi belajar yang menekankan pada pengaturan waktu dapat meningkatkan efektivitas, kemandirian, dan hasil belajar siswa. Suranto dan Pramitasari (2024) juga menegaskan bahwa pengelolaan waktu belajar yang sistematis berpengaruh positif terhadap kualitas hasil belajar siswa di sekolah menengah. Penelitian lain oleh Muslihah, Rahmawati, dan Pramono (2024) menambahkan bahwa penerapan perencanaan belajar yang terstruktur mampu menumbuhkan disiplin dan tanggung jawab akademik siswa. Kombinasi antara metode *Role Playing* dan strategi *Study Schedule* memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran IPS yang lebih bermakna. *Role Playing* memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman sosial yang kontekstual, sementara *Study Schedule* berperan sebagai pengatur manajemen waktu belajar sehingga kegiatan belajar menjadi lebih terarah dan konsisten. Integrasi keduanya dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara bersamaan yakni pemahaman konsep, kerja sama, kedisiplinan, serta tanggung jawab belajar. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbasis *Study Schedule* berpotensi menjadi solusi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Kudus.

Selain itu, teori yang relevan dengan karya ini adalah teori konstruktivisme. Yang dimana teori konstruktivisme menjelaskan bahwa belajar terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman, bukan menerima informasi secara pasif. Menurut Piaget (1977), siswa mengolah informasi baru melalui proses asimilasi dan akomodasi sehingga membentuk pemahaman yang lebih mendalam. Vygotsky (1978) menambahkan bahwa pembelajaran juga merupakan proses sosial yang dipengaruhi interaksi dengan orang lain melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dalam pembelajaran IPS, teori konstruktivisme menuntut adanya aktivitas kolaboratif, dialog, dan pengalaman kontekstual agar siswa dapat menghubungkan materi dengan realitas sosial. Karena itu, metode tradisional seperti ceramah cenderung kurang efektif. Sebaliknya, pendekatan *Role Playing* sejalan dengan konstruktivisme karena memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Selain itu, strategi *Study Schedule* mendukung konstruksi pengetahuan dengan membantu siswa mengatur waktu, mengulang materi, dan belajar secara mandiri (Schunk, 2012). Kombinasi *Role Playing* dan *Study Schedule* dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa sesuai prinsip konstruktivisme.

Secara keseluruhan, penelitian ini sudah menjawab kesenjangan (*research gap*) dalam literatur terdahulu. Sebagian besar penelitian sebelumnya tentang *Role Playing* hanya menyoroti peningkatan keaktifan atau hasil belajar, sementara kajian yang

mengombinasikannya dengan strategi manajemen belajar seperti *Study Schedule* masih terbatas, terutama dalam konteks pembelajaran IPS di tingkat SMP (Biwer et al., 2023; Kusumawati et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji efektivitas integrasi antara pendekatan pembelajaran kooperatif dan strategi pengelolaan belajar dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, disiplin, dan bermakna bagi siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai efektivitas penerapan model *Role Playing* berbasis *Study Schedule* terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa. Sebagai instrumen pendukung, *Study Schedule* yang digunakan berupa lembar kerja tercetak berisi tabel pengaturan waktu dan target belajar harian yang dipegang oleh setiap siswa. Secara kuantitatif, data diperoleh melalui tes *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada 32 siswa kelas IX G SMP Negeri 5 Kudus. Analisis menggunakan SPSS menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 62,13, sementara rata-rata *post-test* meningkat menjadi 82,44. Hasil uji *paired samples t-test* memperlihatkan nilai $t = 12,587$, $p = 0,000$ ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, data ketuntasan belajar meningkat dari 41% pada *pre-test* menjadi 87,5% pada *post-test*.

Sementara itu, pendekatan kualitatif dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendeskripsikan aktivitas, kedisiplinan, serta persepsi siswa selama proses pembelajaran. Observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dari skor rata-rata 2,1 (kategori rendah) menjadi 3,6 (kategori tinggi) setelah penerapan *Role Playing* dan *Study Schedule*. Wawancara dengan siswa berinisial AR mengungkapkan bahwa metode ini membuat siswa lebih mudah memahami materi karena mereka terlibat langsung dalam permainan peran serta terbantu oleh jadwal belajar yang terstruktur melalui lembaran jadwal individual yang mereka gunakan. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan observasi, serta hasil tes mendukung temuan bahwa pembelajaran berlangsung lebih interaktif, terarah, dan menumbuhkan disiplin belajar. Dengan demikian, analisis kuantitatif dan kualitatif menunjukkan bahwa integrasi metode *Role Playing* berbasis *Study Schedule* efektif meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan kedisiplinan siswa.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbasis *Study Schedule* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IX G SMP Negeri 5 Kudus dilakukan secara sistematis melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru IPS, Ibu Karsi, menyusun skenario pembelajaran berbasis peran yang relevan dengan materi IPS serta membantu siswa merancang *Study Schedule* kelompok yang mengatur waktu belajar, persiapan, dan pelaksanaan kegiatan simulasi. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melibatkan seluruh siswa untuk memainkan peran sesuai tema pembelajaran sambil mengikuti jadwal belajar yang telah disusun. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses simulasi agar berjalan efektif dan tetap sesuai alur waktu. Tahap evaluasi dilakukan melalui kegiatan refleksi (*debriefing*), di mana siswa bersama guru mendiskusikan pengalaman belajar dan mengaitkannya dengan konsep IPS yang dipelajari. Berdasarkan observasi, siswa menunjukkan keterlibatan lebih aktif, peningkatan kedisiplinan, serta

antusiasme dalam bekerja sama dan mempresentasikan hasil peran mereka. Proses penerapan ini sejalan dengan pandangan Fauziyah (2024) yang menyatakan bahwa model *Role Playing* mampu mengaktifkan siswa melalui pengalaman langsung yang bermakna serta meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi dalam pembelajaran IPS.

Dari hasil pengamatan dan wawancara dengan guru (Ibu Karsi) dan siswa berinisial AR, diketahui bahwa penerapan metode *Role Playing* berbasis *Study Schedule* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Sebelum diterapkannya metode ini, sebagian besar siswa menunjukkan hasil belajar yang rendah dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Namun setelah penerapan, siswa lebih memahami materi melalui pengalaman berperan serta menjadi lebih disiplin berkat adanya pengaturan waktu belajar yang jelas. Metode ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman kognitif karena memberikan pengalaman konkret dan interaksi sosial yang mendukung pemaknaan materi. Kenaikan nilai yang drastis ($t = 12,587$) tidak hanya disebabkan oleh satu faktor, melainkan oleh sinergi antara aspek afektif dan manajemen waktu. Di satu sisi, siswa menjadi lebih senang dan termotivasi (aspek afektif) karena pembelajaran *role playing* menyediakan pengalaman langsung yang menyenangkan dan relevan, sehingga mereka lebih mudah menyerap konsep abstrak IPS.

Di sisi lain, penerapan *Study Schedule* mendorong perubahan perilaku belajar yang sistematis siswa menjadi lebih rajin belajar di rumah dan terlatih mengatur waktu persiapan dengan baik. Kombinasi antara enjoyment dalam belajar dan disiplin waktu inilah yang menciptakan kondisi optimal untuk peningkatan pemahaman kognitif secara signifikan. Hasil ini didukung oleh penelitian Nur (2017) yang menemukan bahwa metode *Role Playing* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berbasis pengalaman. Selain itu, penelitian Kusumawati (2025) juga menunjukkan bahwa *Role Playing* efektif untuk meningkatkan motivasi, kerja sama, dan hasil belajar IPS karena memungkinkan siswa mempraktikkan konsep yang dipelajari dalam konteks nyata. Penerapan *Study Schedule* sebagai bagian integral dari model pembelajaran ini juga berperan penting dalam meningkatkan kedisiplinan dan hasil belajar siswa. Pengaturan jadwal belajar yang terstruktur membantu siswa mengelola waktu dan kegiatan belajarnya dengan lebih efisien. Valente et al. (2024) menjelaskan bahwa perencanaan manajemen waktu yang baik dalam konteks pembelajaran sekolah dapat menurunkan tingkat penundaan belajar (*study procrastination*) dan meningkatkan fokus akademik siswa. Temuan ini diperkuat oleh Kman Publication (2024), yang melaporkan bahwa pelatihan pengelolaan waktu berpengaruh positif terhadap prestasi akademik dan efektivitas belajar siswa. Dengan demikian, integrasi *Study Schedule* ke dalam model pembelajaran *Role Playing* menciptakan keseimbangan antara pengembangan aspek kognitif, afektif, dan manajerial siswa.

Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Role Playing* berbasis *Study Schedule* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Sebelum intervensi, hanya 41% dari total 32 siswa yang mencapai kriteria penilaian, yakni 75. Sedangkan 59% belum tuntas. Setelah penerapan, observasi dan hasil post-test menunjukkan bahwa mayoritas siswa mencapai atau melampaui KKM secara klasikal. Peningkatan ini juga tercermin dalam perubahan sikap belajar siswa, di mana mereka menjadi lebih aktif, komunikatif, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok sesuai jadwal yang telah dibuat. Hasil ini sejalan dengan temuan Valente et al. (2024) dan Nur (2017), yang menyebutkan bahwa kombinasi antara pembelajaran berbasis peran dan manajemen waktu dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbasis *Study Schedule* mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, terarah, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa IPS.

Kesimpulan

Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbasis *Study Schedule* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IX G SMP Negeri 5 Kudus terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Melalui tiga tahap utama yakni perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Metode ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Kombinasi antara pengalaman langsung melalui bermain peran dan pengaturan waktu belajar yang terstruktur mendorong siswa untuk lebih disiplin, bertanggung jawab, serta memahami materi secara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pencapaian ketuntasan nilai dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* berbasis *Study Schedule* dapat menjadi alternatif strategi yang relevan untuk menciptakan pembelajaran IPS yang aktif, efektif, dan berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik.

Daftar Pustaka

- Biwer, F., Egbrink, M. G. A. O., Aalten, P., & de Bruin, A. B. H. (2023). Impact of a learning strategy training on students' study strategies. *Studies in Higher Education*, 48(2), 365–380.
- Fauziyah, I. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPS. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan (JIPP)*, 9(2), 55–65.
- Gunuc, S. (2014). The relationship between study habits and student engagement. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 14(6), 2192–2200.
- Kman Publication. (2024). Comparing the Effectiveness of Study Methods and Time Management Training on Academic Performance. *Journal of Assessment and Research in Applied Counseling*, 16(1), 101–113.
- Kusumawati, D., Rohman, M., & Lestari, N. (2023). Penerapan model role playing untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter peduli sosial siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 11(2), 145–156.
- Kusumawati, E. (2025). Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS: Studi Temuan Peningkatan Hasil Belajar di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran P4I*, 10(1), 44–53.
- Muslihah, L., Rahmawati, F., & Pramono, A. (2024). Implementasi perencanaan belajar sebagai strategi peningkatan disiplin akademik siswa. *Jurnal Edu Research*, 9(1), 77–89.
- Nur, R. (2017). Role Playing Learning Method as a Solution to Improve the Learning Outcomes of Civic Education Elementary School Students. *Edukasi Journal of Education*, 14(2), 73–82.

- Rikmasari, R., Summirat, F., & Pratiwi, F. A. (2021). Role playing learning method as a solution to improve the learning outcomes of civic education elementary school students. *Edukasi*, 15(2), 169–181.
- Suranto, H., & Pramitasari, R. (2024). Pengaruh pengelolaan waktu belajar terhadap kualitas hasil belajar siswa SMK. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 45–56.
- Valente, S., Nunes, A., & Pereira, M. (2024). Planning Time Management in School Activities and Its Influence on Study Procrastination. *Sustainability*, 16(7), 3342. <https://doi.org/10.3390/su16073342>
- Wibowo, A., & Masruro, S. (2022). The effect of role playing cooperative model on Indonesian learning outcomes of elementary students. *Acitya: Journal of Teaching and Education*, 4(1), 101–109.
- Yuliani, N. M. (2018). Pengaruh model pembelajaran role playing berbasis pendidikan karakter terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 94–103.