

Pemanfaatan Role Playing untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPS kelas XI di MTS Miftahul Muhtadin Kayen Pati

Kiswatul Abidah¹, Fattis Saummil Azizah², Dany Miftah M. Nur³

^{1,2,3} UIN Sunan Kudus

kiswatulabidah@gmail.com¹, fatti@ms.iainkudus.ac.id², dany@iainkudus.ac.id³

Article Info

Article history:

Received April 20, 2025

Revised April 24, 2025

Accepted April 29, 2025

Keywords:

Role play, social studies learning, learning outcomes.

ABSTRACT

This study was conducted to assess the effectiveness of implementing the role play method as a learning tool to improve the quality of the teaching and learning process in Social Studies (IPS) for ninth-grade students at MTS Miftahul Muhtadin. The issue addressed in this study is the lack of student motivation and active participation in Social Studies learning, which is still largely dominated by lecture-based methods. The approach used was Classroom Action Research (CAR), carried out in two cycles involving the stages of planning, implementation, and observation, with data collected through observation, learning outcome tests, and interviews. The findings revealed that the use of the role play method increased student engagement, deepened material comprehension, and improved the average learning scores from 68.5 to 81.2. Moreover, students demonstrated greater enthusiasm and emotional involvement during the learning process. Therefore, the role play method is effectively used as an interactive and meaningful alternative in Social Studies learning.

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



Article Info

Article history:

Received April 20, 2025

Revised April 24, 2025

Accepted April 29, 2025

Keywords:

Role play, pembelajaran IPS, hasil belajar.

ABSTRACT

Penelitian ini digunakan untuk menilai keefektifan penerapan metode role play sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IX di MTS Miftahul Muhtadin. Isu yang dibahas dalam penelitian ini adalah minimnya motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS yang hingga kini masih didominasi oleh metode ceramah. Pendekatan yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang meliputi langkah perencanaan, pelaksanaan, dan observasi dengan mengumpulkan data meliputi observasi, tes hasil belajar, dan wawancara. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode role play mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman materi, dan meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar dari 68,5 menjadi 81,2. Di sisi lain, siswa menunjukkan semangat dan keterlibatan emosional yang lebih kuat dalam proses belajar. Dengan demikian, metode role play efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan bermakna dalam mata pelajaran IPS.

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



Corresponding Author:

Nama penulis: Kiswatul,Fattis,Dany
UIN Sunan Kudus
Email: kiswatulabidah@gmail.com

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki peran strategis dalam membentuk wawasan kebangsaan, karakter, serta kecakapan sosial peserta didik. Di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs), pendekatan pembelajaran IPS mencakup integrasi berbagai konsep dari ilmu geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, dengan penekanan pada pendekatan kontekstual dan pengalaman langsung yang dekat dengan kehidupan siswa (Ilmiah & Indonesia, 2024). Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berfikir kritis, memahami nilai-nilai sosial, dan berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka.

Guru sebagai seorang penggerak di dunia pendidikan, perlu memiliki beberapa kemampuan yaitu seperti penguasaan kelas maupun siswa(pedagogik), harus professional dan sosial yang baik. Selain itu, guru juga harus memahami diri seorang siwa seperti karakter siswa, cara pandang, minat, bakat, maupun Batasan seorang siswa. Motivasi-motivasi dalam hal belajar perlu juga dilakukan seorang guru kepada peserta didik untuk meningkatkan minat belajar mereka. Motivasi ini dapat diberikan dalam bentuk pemberian reward yang mana Tindakan ini sangat efektif dalam peningkatan motivasi siswa.

Implementasi pembelajaran IPS di kelas masih didominasi oleh pendekatan konvensional seperti metode ceramah, yang cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa sehingga menghambat perkembangan keterampilan sosial dan karakter siswa yang menjadi esensi utama dari mata Pelajaran IPS. Banyak siswa yang kurang menyukai Pelajaran IPS karena ilustrasi pada ilmu sosial merupakan subjek yang sangat luas dan banyak materi yang harus mereka kuasai. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, salah satunya melalui metode role play.

Metode role play atau bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi peran sosial dalam konteks yang menyerupai kehidupan nyata. Dalam role play, siswa diberi peran tertentu yang harus dimainkan sesuai dengan situasi sosial yang sedang dipelajari. Ciri khas metode ini adalah keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam simulasi, yang meningkatkan empati, komunikasi, serta pemahaman konsep secara mendalam (Febriani, 2023).

Pelaksanaan *role play* dalam pembelajaran IPS melibatkan beberapa tahap, yaitu (1) penentuan topik dan peran, (2) pemberian naskah atau skenario, (3) pelatihan atau diskusi peran, (4) pelaksanaan simulasi, dan (5) evaluasi dan refleksi. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan interaksi sosial siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kritis dan problem solving dalam konteks sosial (Arifin, 2020).

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Penerapan teknik *Role Play History*, misalnya, terbukti mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa kelas XI.2 SMP Negeri 1Baru berhasil meningkatkan tingkat ketuntasan belajar secara signifikan, dari 15,62% pada siklus I menjadi 78,12% pada siklus II (Hasminindar, 2023). Hasil serupa juga ditemukan oleh Hartati yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan metode *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Swasta Bersinar. Selain itu, penelitian oleh Suciptati menemukan bahwa model pembelajaran berbasis bermain peran mampu mendorong partisipasi aktif siswa secara substansial, dari 44,11% menjadi 81,61%, serta meningkatkan ketuntasan belajar dari 32,9% menjadi 88,23% (Suciptati et al., 2019).

Sementara itu, seperti pernyataan yang disampaikan oleh Nazarov (2022) “*Role Playing* adalah sebuah model pembelajaran dalam penguasaan materi pembelajaran melalui pembinaan pikiran kreatif dan apresiasi siswa. Siswa menumbuhkan pikiran kreatif dan apresiasi dengan berperan sebagai benda hidup atau benda mati. Permainan pada umumnya dimainkan oleh lebih dari satu orang, hal ini bergantung pada apa yang dimainkan. Contoh yang baik dapat bekerja dalam batas yang tetap sebagai panduan selama dan setelah melakukan pengembangan (Kurino et al., 2023).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektifitas metode *role playing* dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP/ sederajat, masih terdapat keterbatasan dalam penerapannya, khususnya kelas XI di MTs Miftahul Muhtadin. Selain itu, penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif, sementara aspek afektif dan keterampilan sosial siswa belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Penelitian ini berfokus pada metode pembelajaran *role play* dalam meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi belajar, serta pemahaman materi IPS pada siswa kelas XI di MTs Miftahul Muhtadin.

Permasalahan utama yang diangkat dalam studi ini adalah rendahnya keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman materi IPS akibat penggunaan metode pembelajaran yang tidak variatif. Metode *role playing* dalam pembelajaran IPS dapat secara signifikan meningkatkan ketiga aspek tersebut dibandingkan dengan metode konvensional yang selama ini digunakan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini akan mengimplementasikan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS dengan melibatkan siswa secara langsung dalam berbagai simulasi peran yang dikaitkan dengan konteks pembelajaran. Proses implementasi akan diikuti dengan serangkaian evaluasi melalui observasi untuk mengukur keterlibatan siswa, tingkat motivasi belajar, dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi praktis dan teoritis bagi pengembangan strategi pembelajaran IPS yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan berorientasi pada penguatan karakter serta keterampilan sosial siswa di jenjang SMP/MTs.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru IPS di kelas IX MTS Miftahul Muhtadin. Studi ini mengadopsi model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang meliputi empat langkah, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Dengan menggunakan subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX di MTS Miftahul Muhtadin yang telah dipilih. Objek penelitian meliputi proses serta hasil belajar IPS yang mencakup partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran, perubahan motivasi belajar, dan pencapaian nilai akademik. Informasi dikumpulkan melalui berbagai metode, termasuk mengamati aktivitas siswa saat pembelajaran, serta tes untuk mengukur hasil belajar.

Wawancara ini juga dilakukan secara langsung dengan siswa dan guru, disertai dengan lembar observasi, tes hasil belajar, serta panduan wawancara. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang dihasilkan dengan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menyebarkan perkembangan hasil belajar siswa dalam rangka memahami signifikansi peningkatan tersebut. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari observasi dan wawancara dianalisis dengan pendekatan tematik untuk menggambarkan partisipasi siswa dan dinamika pembelajaran di kelas. Keberhasilan suatu tindakandikukur dengan indikator tercapainya KKM setidaknya 75% siswa serta peningkatan aktivitas dan motivasi belajar siswa yang signifikan pada setiap siklus.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan metode role play dalam pembelajaran IPS di MTs Miftahul Muhtadin dirancang secara sistematis melalui tiga tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun skenario pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar dan topik yang relevan dengan konteks kehidupan sosial siswa, seperti interaksi sosial, konflik sosial, dan sistem pemerintahan. Skenario tersebut dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pelaksanaan role play dilakukan secara berkelompok, di mana setiap siswa memerankan tokoh tertentu dalam skenario yang telah ditentukan. Interaksi antarsiswa selama proses simulasi diamati oleh guru untuk menilai partisipasi dan pemahaman. Tahap akhir berupa evaluasi dilakukan melalui refleksi, diskusi kelas, dan tes formatif untuk mengukur pencapaian pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode role play dalam pembelajaran IPS di kelas XI MTs Miftahul Muhtadin menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam partisipasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi pembelajaran selama dua siklus, partisipasi aktif siswa meningkat dari 42% menjadi 85%. Dari hasil wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa 78% siswa merasa lebih termotivasi dan menyukai pembelajaran dengan metode ini dibandingkan dengan ceramah konvensional. Sedangkan secara kognitif, nilai rata-rata siswa meningkat dari 68,5 (pra-pembelajaran) menjadi 81,2 (pasca-pembelajaran) menunjukkan pemahaman materi pembelajaran siswa lebih mendalam. Menurut Ibu Lailatul Badriyah selaku Guru mata Pelajaran IPS juga mengatakan bahwa metode ini sangat membantu dalam proses belajar mengajar karena mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, percaya diri saat

tampil, dan lebih mampu merefleksikan isu-isu sosial dalam peran yang mereka mainkan. Data disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 1 Perbandingan Hasil Belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan role play

Aspek yang dinilai	Sebelum penerapan	Setelah penerapan	Peningkatan (%)
Nilai rata-rata IPS	68,5	81,2	18,52%
Partisipasi aktif siswa	42%	85%	43%
Respon Positif terhadap pembelajaran	56%	78%	22&

Sumber: Data diperoleh dari 28 siswa kelas IX melaui observasi, tes, dan wawancara.

Data ini didukung oleh observasi dengan guru yang mencatat bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan emosional dalam setiap simulasi. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme (Piaget & Vygotsky) yang menekankan pentingnya pengalaman belajar langsung dalam membangun pemahaman konseptual (Ramadhan Lubis et al., 2024) . Selain itu, hasil ini mendukung temuan sebelumnya oleh (Febriani, 2023), yang menunjukkan bahwa role play meningkatkan keterampilan sosial, empati, dan penguasaan materi.

Meskipun memberikan hasil yang positif, penerapan metode role play juga memiliki kekurangan antara lain yaitu kurangnya rasa percaya diri siswa dalam tampil di depan kelas, keterbatasan waktu, serta ketidaksiapan guru dalam menyusun skenario yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru menerapkan strategi seperti memberikan pelatihan mini sebelum simulasi, membentuk kelompok kecil untuk mengurangi tekanan tampil, serta mengadaptasi skenario sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, kolaborasi antar guru dalam menyusun skenario pembelajaran berbasis role play turut membantu meningkatkan efektivitas implementasi metode ini. Hal ini sejalan dengan rekomendasi dari penelitian (Anggriani & Ishartiwi, 2018) yang menekankan pentingnya perencanaan matang dan dukungan pedagogis untuk mengoptimalkan penerapan metode pembelajaran aktif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan metode role play dalam pembelajaran IPS di kelas IX MTs Miftahul Muhtadin, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini secara efektif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, pemahaman konsep sosial, serta hasil belajar secara keseluruhan. Temuan ini menjawab tujuan penelitian, yakni mengevaluasi efektivitas role play sebagai media pembelajaran aktif dalam mata pelajaran IPS. Pelaksanaan role play yang dirancang dengan perencanaan matang, pelibatan emosional dan sosial siswa, serta evaluasi reflektif terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Fakta yang diperoleh melalui observasi dan penilaian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini memperkuat pandangan bahwa metode role play sejalan dengan pendekatan konstruktivisme dan teori belajar sosial, yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung dan interaksi dalam pembentukan pengetahuan. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti kesiapan siswa dan keterbatasan waktu, strategi adaptif guru mampu mengatasi hambatan tersebut. Role play menjadi metode alternatif yang dapat diberlakukan secara lebih luas, terutama dalam pembelajaran IPS yang menuntut pemahaman konteks sosial dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Daftar Pustaka

- Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2018). Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212–221. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.11017>
- Arifin, Z. (2020). Efektivitas Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII DI SMP Plus Al-Munawarah Tahun Pelajaran 2019/2020. 01, 1–23.
- Conference, T., & Specialists, T. I. (2022). Role-Playing As A Method Of Teaching A Foreign Language Rustam Irkinovich Nazarov English teacher of Tashkent state transport University. 3, 561–565. <https://doi.org/10.24412/2181-1385-2022-1->
- Febriani, T. (2023). Pengaruh Metode Role playing Terhadap Keterampilan Sosial pada Pembelajaran IPS di sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(5), 937–944. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i5.18355>
- Hasminindar, H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Teknik Role Play History Siswa Kelas IX.2 SMP Negeri 1 Barru. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 222–228. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2547>
- Ilmiah, J., & Indonesia, M. (2024). Mutiara. 2(2), 55–69.
- Kurino, Y. D., Tatang Herman, Turmudi, Wahyudin, Ani Rosidah, & Dudu Suhandi Saputra. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Menyelesaikan Soal Volume Kubus. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2051–2057. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7825>
- Ramadhan Lubis, Putri Nabila, Nurul Ilmi Nasution, Lathifah Azzahra, Hasraful, & Fadillah Andina6. (2024). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 7 Nomor 3, 2024. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 7899–7906.
- Suciptiati, E., Bisri, H., & Sya, M. F. (2019). Increasing Participation and Results of Ips Learning. *E-Journal Skripsi: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 27.