

METODE ROLE PLAYING SEBAGAI STRATEGI PENGUATAN KARAKTER PEDULI SOSIAL DALAM PEMEBELAJARAN IPS DI KELAS IX MTS

Endang Kusumawati¹, Muhammad Hanif², Muhammad Rifai³

Universitas PGRI Madiun^{1,2,3}

e-mail: ndangdwi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan untuk melihat efektivitas penerapan metode pembelajaran bermain peran (role playing) sebagai strategi pembelajaran IPS menumbuhkan karakter peduli sosial siswa di kelas IX MTs Negeri I Sragen. Keaktifan peserta didik merupakan faktor penting yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar sekaligus menumbuhkan karakter peduli sosial. Untuk menemukan hasil, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jensi penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart, dan dilakukan dalam dua siklus. Analisis data dilakukan oleh penlitit mencakup beberapa kegiatan, yaitu: Observasi, pre-test dan post-test dalam penerapan metode role playing, wawancara, menyebarkan angket, serta melakukan dokumentasi. Hasil penelitian menemukan bahwa sebagian besar peserta didik menyukai belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang dibuktikan melalui hasil belajar. Pada siklus I rata-rata nilai 74,7%, kemudian pada siklus ke-II meningkat menjadi 79,8%. Di samping peningkatan hasil belajar, metode role playing juga meningkatkan karakter peduli sosial siswa, di mana sebagian besar menunjukkan sikap empati, saling membantu, toleransi, kerja sama, dan menghargai.

Kata Kunci: *Metode Role Playing, Karakter Peduli Sosial, Pembelajaran IPS, Siswa MTs.*

ABSTRACT

This research is based on seeing role playing learning methods effectiveness application as a social studies learning strategy to foster social awareness of students in class IX MTs Negeri I Sragen. Student activity is an important factor that influences for learning outcomes improvement as well as fostering social awareness. Researcher try to find the result studies and use qualitative approach with the Kemmis and McTaggart classroom action research model, and was carried out in two cycles. Data analysis was carried out by the researcher covering several activities, namely: Observation, pre-test and post-test in the application of the role playing method, interviews, distributing questionnaires, and conducting documentation. This study has result that most students liked learning Social Sciences as evidenced by learning outcomes. In cycle I the average score was 74.7%, then in cycle II it increased to 79.8%. Beside that this method also improving learning outcomes, the role playing method also has improved students' social awareness, where most showed empathy, helping each other, tolerance, cooperation, and respect.

Keywords: *Role playing methode, social awareness character, learning IPS, MTs student.*

PENDAHULUAN

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah (Ditjen PAUD Dikdasmen), Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) berkomitmen mendukung terciptanya sistem pendidikan yang mutu dan efisien (Kemendikbud, 2024). Upaya ini lantaran karena pendidikan merupakan bagian terpenting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang potensial mendukung percepatan pembangunan. Sejalan dengan upaya mewujudkan visi Indonesia Emas 2045 dimana tujuannya untuk menjadikan Indonesia sebagai negara berdaulat, maju, adil, dan makmur. Namun dalam

setiap proses yang sangat dibutuhkan saat ini adalah memperkuat komitmen dan merealisasikan rencana pembangunan bidang pendidikan melalui kebijakan dan program yang searah dengan tujuan pembangunan berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs), yang meliputi empat hal; pendidikan untuk semua pada tahun 2030, Indonesia terus memperkuat serta mendorong komitmen peningkatan kemajuan pendidikan Indonesia terutama dalam mewujudkan pendidikan yang inklusif (Kemendikbud, 2022). Saat ini, Indonesia membutuhkan sistem pendidikan bermutu yang mendukung peningkatan kesejahteraan SDM serta untuk membangun reformasi pendidikan.

Salah satu hal mendasar dalam upaya pembangunan pendidikan adalah dengan memperhatikan kurikulum, kompetensi guru sebagai pendidik, termasuk penerapan metode pembelajaran (Suprijono, 2017). Tanpa metode yang tepat, tujuan pendidikan tidak akan tercapai secara optimal. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dan daya serap materi pelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang bisa menjadi pilihan guru seperti metode *role playing* atau metode bermain peran. Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam terminologinya merupakan model pembelajaran yang menugaskan peserta didik memerankan suatu tokoh yang ada dalam peristiwa pada cerita tertentu (Fu & Li, 2025). Model pembelajaran ini dikenalkan oleh George Shaftel (Erturk, 2015). Ia menganggap bahwa model ini dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan dan mengarahkannya agar memiliki kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata. Salah satu kelebihan model pembelajaran ini yaitu, membantu siswa agar terlatih mudah memahami dan mengingat percakapan dalam cerita, kemudian meningkatkan kerja sama antar pemain agar menampilkan drama yang bagus. Dengan cara seperti ini, peserta didik akan berantusias mengikuti pelajaran serta aktif berinisiatif dan kreatif.

Di samping beberapa kelebihan tersebut, muncul pertanyaan, apakah model ini tepat bila diterapkan pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)? Jawabannya, karena model *role playing* dapat membantu peningkatan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik, melatih keterampilan sosial dan komunikasi antar pemain, serta mendukung pendekatan saintifik dan pembelajaran berdiferensiasi sebagaimana dibutuhkan pada masa sekarang. Pada dasarnya model pembelajaran diterapkan untuk melatih kompetensi peserta didik agar berkembang dan memengaruhi pola pikir dan perilakunya dalam sehari-hari (Fawzi, 2022). Termasuk model pembelajaran *role playing* atau bermain peran. Model pembelajaran ini juga sesuai bila diterapkan dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Materi IPS merupakan pilar penting dalam pendidikan holistik di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs). Kesesuaian model *role-playing* dengan materi IPS, agar peserta didik memahami peran-peran dan realitas sosial (Simanjuntak & Latuhihin, 2024). Mereka yang memerankan tokoh tertentu secara tidak langsung berupaya memahami peran kehidupan masyarakat (Robingatin et al, 2021). Cara seperti ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami suatu momen baru serta memiliki skill baru (Yohana et al, 2019). Merujuk pada pandangan Jean Piaget, menyebutkan bahwa materi IPS dapat membantu dalam membangun konstruksi kognitif yang kompleks tentang dunia sosial. Materi ini tidak hanya sebatas mata pelajaran biasa di sekolah, melainkan dapat menjadi investasi jangka panjang untuk masa depan generasi.

Meski demikian, ada banyak masalah atau hambatan yang dihadapi oleh guru dalam mengajarkan materi pembelajaran IPS kepada peserta didik. Misalnya rendahnya hasil belajar siswa. Ketika ditelusuri ada banyak penyebab yang melatar belakangnya, di antaranya: Rendahnya kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang beragam. Metode yang diumumkan bersifat monoton seperti hanya menerapkan metode ceramah di mana peserta didik menjadi objek pasif yang hanya mendengarkan penjelasan guru sementara guru menjadi

subjek aktif sebagai penyampai informasi atau pengetahuan. Padahal materi IPS bisa menjadi pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari dan sangat berperan untuk mengembangkan karakter peduli sosial pada siswa. Oleh karena itu, sebagai alternatif bagi guru, metode bermain peran (*role playing*) merupakan opsi yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs).

Keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran senyatanya dipengaruhi oleh sejumlah faktor, di antaranya penggunaan teknik, strategi, metode, media, dan lain-lain (Lumban et al, 2023). Ragam hal tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, dan kreatif, akan menimbulkan tingkat pencapaian prestasi belajar peserta didik yang lebih baik (Torralba, 2020). Bila melihat realita yang ada, dalam konteks pembelajaran IPS di kelas IX MTs Negeri 1 Sragen, berdasarkan hasil pengamatan peneliti menemukan adanya masalah yang dihadapi oleh peserta didik, yakni pembelajaran masih terpusat pada guru atau guru sebagai subjek aktif (*teacher centered*), pembelajaran masih terpusat pada buku ajar (*text book centered*) dan hampir tidak menggunakan media pendukung. Penyampaian materi pembelajaran menggunakan metode ceramah tanpa improvisasi dan tidak bervariasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mencoba menganalisis tentang efektivitas implementasi model metode pembelajaran *role playing* yang memengaruhi terhadap pengembangan karakter peduli sosial siswa serta bagaimana langkah-langkah atau teknik implementasi yang diterapkan oleh guru, apakah dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik di kelas IX MTs Negeri 1 Sragen. Melalui studi artikel ini, peneliti berharap dapat berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan wawasan pembaca terhadap hasil penelitian ini. Temuan penelitian akan menjadi basis pengembangan ilmu pengetahuan lebih lanjut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), tujuannya untuk memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan melalui siklus tindakan yang melibatkan guru dan peserta didik di kelas. Model PTK yang digunakan yaitu PTK Kemmis dan McTaggart, terdiri dari empat tahapan, di antaranya: Tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan terakhir tahapan refleksi (*reflecting*).

Pertama, tahapan perencanaan, ada sejumlah langkah yang dilakukan peneliti; seperti merancang skenario metode bermain peran yang relevan dengan materi IPS, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan lembar observasi, dan instrument penilaian. Kedua, tahapan tindakan. Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran yang telah direncanakan sebelumnya. Ketiga, tahapan observasi. Pada tahapan ini peneliti memantau aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, mencatat perkembangan hasil belajar, serta mengidentifikasi karakter peduli sosial yang ditunjukkan oleh peserta didik. Keempat, tahapan refleksi. Pada tahapan ini peneliti menganalisis data yang diperoleh dari observasi dan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Hasil refleksi ini akan digunakan untuk memperbaiki strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Subjek yang akan diteliti merupakan peserta didik di kelas IX G MTs Negeri 1 Sragen. Adapun jumlahnya 32 peserta didik dengan variasi kemampuan belajar dan latar belakang sosial. Mayoritas peserta didik berusia remaja. Kemudian dalam pemilihan kelas peneliti memilihnya secara *purposive sampling*. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian mencakup beberapa hal, yaitu: 1) observasi di kelas selama pembelajaran berlangsung; 2) Melakukan tes hasil belajar dengan menggunakan instrumen tes tertulis berupa soal evaluasi yang diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penerapan metode bermain peran; 3) Wawancara kepada sejumlah peserta didik dan juga guru; 4) Angket

(Kuesioner), disebarkan kepada peserta didik untuk mengetahui perubahan sikap dan karakter peduli sosial peserta didik; 5) Dokumentasi yang berupa foto, video, dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Siklus Pertama

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, penelitian PTK yang dilakukan ini melalui dua siklus. Adapun pada siklus pertama peneliti menemukan kondisi karakter peduli sosial peserta didik di IX-G MTs Negeri 1 Sragen ditemukan bahwa beberapa siswa kurang konsentrasi dalam belajar, tidur di kelas, menunduk, berbicara dengan temannya (mengobrol) dan minta izin keluar pada saat pembahasan konsep dan teori. Namun, jika guru menggunakan metode demonstrasi, respons siswa sebagian besar fokus menyimak pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti tentang karakter peduli sosial peserta didik, sebagai berikut.

Tabel 1. Karakter Peduli Sosial Awal Kelas IX-G MTs Negeri 1 Sragen

Aspek yang dinilai	Hasil Observasi	Jumlah siswa/kelompok	Prosentase
Sikap Empati	10	32	32%
Sikap Membantu	6	32	19%
Tolelansi	4	32	13%
Kerjasama	1	32	0,3%
Sikap Menghargai	1	32	0,3%

Data Observasi Februari 2025

Data tersebut pada kondisi awal tersebut menunjukkan masih minimnya karakter peduli sosial peserta didik. Faktor yang memengaruhi adalah proses pembelajaran guru yang masih menggunakan metode yang tidak variatif atau hanya sebatas ceramah saja. Sementara bila melihat kemampuan siswa melalui hasil belajar materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat melihat data berikut.

Tabel 2. Interval nilai Hasil Belajar IPS siswa kelas IX-G MTs Negeri 1 Sragen

NNo.	Interval	Frekuensi
1	55 – 64	17
2	65 – 74	5
3	75 – 84	7
4	85 – 94	3
5	95 – 100	0
Jumlah		32

Sumber : Hasil Observasi Februari 2025

Dari hasil di atas merupakan kondisi awal dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang dan guru masih menggunakan pembelajaran yang maksimal serta belum adanya tugas untuk siswa. Realitas data menunjukkan bahwa siswa masih kurang mendengarkan penjelasan guru sehingga berdampak hasil nilai belajarnya pada materi IPS.

2. Siklus Kedua

Setelah melihat data pada siklus pertama, berikut hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada siklus kedua.

Tabel 3 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Kelas IX-G MTs Negeri 1 Sragen

Aspek yang dinilai	Hasil Observasi	Jumlah siswa/kelompok	Prosentase
Sikap Empati	14	32	44%
Sikap Membantu	8	32	25%
Toleransi	6	32	18%
Kerjasama	2	32	0,6%
Sikap Menghargai	2	32	0,6%

Sumber Observasi Maret 2025

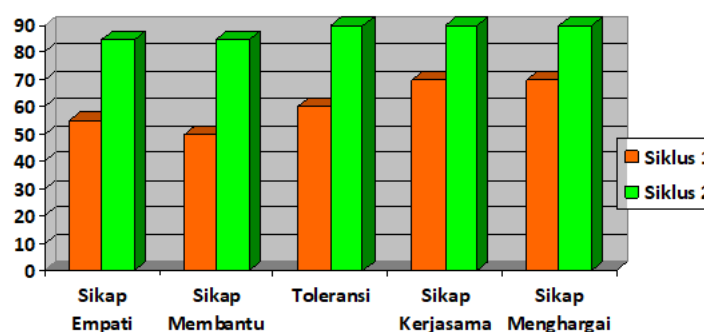
Data di atas pada tabel 3 menunjukkan adanya perkembangan dari siklus pertama. Sikap empati siswa cukup tinggi, kemudian sikap membantu terhadap sesama. toleransi, kerja sama, dan sikap saling menghargai. Hal ini menyiratkan bahwa kemampuan peduli sosial peserta didik menunjukkan adanya peningkatan karakter. Sementara, untuk nilai hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Interval Nilai hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX-G MTs Negeri 1 Srgen

No.	Interval	Frekuensi
1	70 – 74	4
2	75 – 84	5
3	85 – 94	21
4	95 – 100	2
Jumlah		32

Sumber Observasi Maret 2025

Berdasarkan data pada tabel 4 di atas, menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan signifikan, sebagian besar hasil belajar siswa sangat baik dibandingkan pada hasil belajar siswa di siklus pertama. Bila melihat perkembangan sikap peduli sosial siswa dari siklus pertama ke siklus kedua bisa melihat diagram berikut.



Gambar 1. Perbandingn Hasil Siklus I dan II

Gambar 1 menyajikan perbandingan hasil penilaian sikap siswa yang mencakup lima aspek utama antara Siklus I dan Siklus II. Secara keseluruhan, data pada grafik tersebut secara visual menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dan konsisten pada seluruh aspek sikap yang diukur, mulai dari sikap empati, membantu, toleransi, kerjasama, hingga menghargai. Pada Siklus I, yang direpresentasikan oleh batang oranye, skor untuk setiap sikap masih berada pada tingkat moderat. Namun, setelah dilakukan tindakan perbaikan, hasil pada

Siklus II (batang hijau) menunjukkan lonjakan yang drastis di kelima aspek tersebut, dengan semua skor telah mencapai kategori sangat baik. Peningkatan yang merata ini secara kuat mengindikasikan bahwa model atau intervensi pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini terbukti sangat efektif dalam membentuk dan mengembangkan karakter serta kompetensi sosial-afektif siswa secara holistik.

Kemudian berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, perkembangan prestasi belajar siswa pada pelajaran IPS dari siklus I ke siklus ke II bisa dilihat pada tabel berikut.

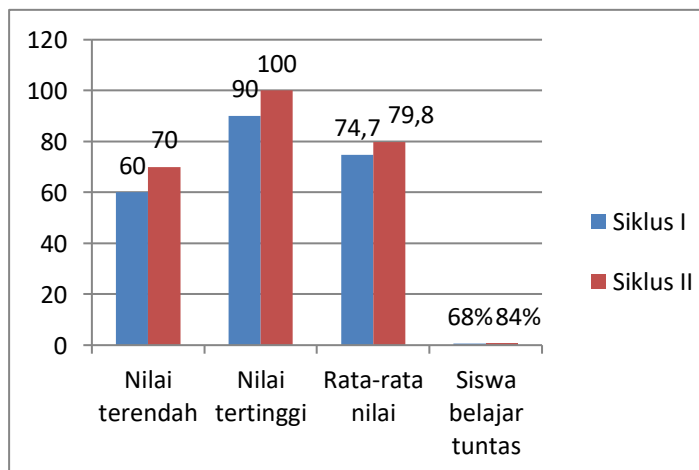
Tabel 5. Perkembangan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Nilai terendah	60	70
Nilai tertinggi	90	100
Rata-rata nilai	74,7	79,8
Siswa belajar tuntas	68%	84 %

Sumber: Observasi Maret 2025

Tabel 5 menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar IPS siswa Kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen yang sangat positif dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan ini terlihat secara komprehensif pada seluruh indikator yang diukur. Nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan dari 74,7 menjadi 79,8. Peningkatan yang paling krusial adalah lonjakan persentase ketuntasan belajar siswa dari 68% pada Siklus I menjadi 84% pada Siklus II. Data ini secara meyakinkan membuktikan bahwa tindakan perbaikan yang diimplementasikan pada Siklus II sangat efektif.

Untuk lebih jelas bisa dibaca dari diagram yang menunjukkan perkembangan dari siklus I ke siklus II berikut :



Gambar 2. Diagram Hasil belajar IPS Siswa Kelas IX-G MTs Negeri 1 Sragen Siklus I ke Siklus II

Berdasarkan data pada diagram gambar 2 di atas tersebut, terlihat jelas bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IX-G selama siklus I dan siklus II. Secara keseluruhan, hasil belajar siswa pada siklus I tercatat 68% sedangkan pada siklus ke II hasil belajar meningkat hingga mencapai 84%.

Pembahasan

A. Siklus Pertama

Metode role playing termasuk metode yang efektif ditetapkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Samsibar, 2018). Selain itu, membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dan memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias mengikuti seluruh rangkaian proses pembelajaran (Rikmasari

et al, 2021). Artinya upaya penerapan método bermain peran telah menjadi rekomendasi untuk diterapkan. Sebagaimana dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa metode role playing pada pembelajaran IPS di MTs 1 Sragen melibatkan beberapa rangkaian langkah yang terdiri dari dua siklus. Adapun siklus pertama menunjukkan karakter peduli sosial (empati, membantu, toleransi,) siswa masih minim. Guru juga masih menerapkan metode yang monoton seperti hanya menggunakan metode ceramah yang memengaruhi terhada motivasi anak untuk belajar.

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan sebanyak dua siklus masing-masing dilaksanakan dua pertemuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan karakter peduli sosial peserta didik pada pembelajaran IPS dengan melibatkan model pembelajaran role playing (bermain peran). Penelitian dilakukan di kelas IX-G MTs negeri 1 Sragen , dalam dua siklus.

Adapun siklus I, bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran dengan harapan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru menerapkan model pembelajaran bermain peran dengan 5 fase pembelajaran, yaitu: (1) memberikan orientasi tentang permasalahan kepada siswa, (2) Mengorganisasikan siswa untuk meneliti, (3) Membantu investigasi mandiri dan kelompok, (4) mengembangkan dan mempresentasikan hasil, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah. Fase-fase tersebut kemudian dipadukan dalam suatu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang kemudian dilaksanakan dalam siklus I dengan beberapa tahapan, mulai dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus pertama dilaksanakan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit.

Dalam kegiatan pendahuluan, guru memberikan apersepsi tentang peristiwa-peristiwa yang terkait pada materi pembelajaran. kemudian melakukan post test dengan tanya jawab. Memasuki kegiatan inti, terdapat 3 fase, yakni fase Eksplorasi, fase Elaborasi serta fase Konfirmasi. Kemudian guru menerapkan metode role playing dengan membentuk kelompok yang masing-masing beranggotakan 5 orang siswa. Masing-masing kelompok diberi tugas diskusi. Pada fase ini termasuk pada fase 5 dalam Bermain Peran yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah. Dari pembelajaran siklus I nilai ulangan yang didapat pada nilai terendah 60 serta nilai tertinggi 85 dengan nilai rata-rata siswa 74,2 dengan ketuntasan siswa sebanyak 68% siswa. Pada pelaksanaan ulangan harian masih ada sebagian siswa yang tidak percaya diri dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan, sehingga rasa tanggung jawab siswa dalam pembelajaran juga sangat berkurang. Oleh karena itu pembelajaran siklus I harus disempurnakan pada siklus II.

B. Siklus Kedua

Siklus kedua dilakukan pada Tahun 2025. Merupakan penyempurna dari siklus I. Tujuannya agar peserta didik dapat menuntaskan pembelajaran hingga mencapai 80% dari target yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran tersebut, guru membentuk kelompok terdiri dari minimal 3 siswa, masing-masing diberi tugas untuk memecahkan masalah. Guru menggunakan 4 tahapan, terdiri dari tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, Observasi serta refleksi.

Guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan mengacu pada model bermain peran. Dalam kegiatan pendahuluan, guru melakukan kegiatan apersepsi pembelajaran. Sementara pada tahapan kegiatan inti, guru mulai menerapkan metode role playing sebagaimana yang dalam perencanaannya dan terdiri dari 3 fase pembelajaran yang masing-masing dipadukan dengan metode bermain peran (role playing), yaitu: fase eksplorasi, fase elaborasi, dan fase konfirmasi. pada tahapan ini, guru memberi tugas kepada tiap-tiap kelompok agar mencari pemecahan masalah bersama. Peran guru selama pembelajaran berlangsung mengorganisasikan peserta didik, peneliti, pendamping, dan pendidik. Guru

mendorong siswa untuk dapat menyelesaikan tugas-tugasnya sesuai waktu yang ditentukan serta membantu mengarahkan siswa bila ada hal-hal yang belum jelas. Siswa diharapkan agar bertanggung jawab dan bekerja sama dengan teman kelompoknya. Keberhasilan suatu kelompok bergantung pada kekompakan masing-masing anggota.

Ketika tugas selesai, pada fase selanjutnya adalah mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan menunjuk perwakilan atau semuanya memiliki andil dalam menjelaskan kepada teman-teman lainnya. Terakhir, guru melakukan evaluasi dan memberikan soal kepada masing-masing siswa berupa tugas maupun ulangan harian tergantung kebijakan guru dalam melakukan evaluasi (Ethala, 2013). Mengacu pada hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa tes ulangan harian pada siklus II diperoleh dari hasil nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 90 serta rata-rata kelas adalah 78,4 dengan batas ketuntasan 84% yang sudah melebihi dari target yang ditetapkan sebesar 80%.

Hasil observasi pembelajaran IPS menemukan data bahwa sebagian besar peserta didik senang dengan implementasi metode role playing. Dibuktikan dari hasil pengamatan bahwa dalam pembelajaran siklus II hampir tidak ada siswa yang bermalas-malasan, tidur, bercakap di tengah pembelajaran berlangsung. Dari 6 kelompok, peneliti menemukan hanya satu kelompok saja yang kerja kelompoknya kurang maksimal, sementara 5 kelompok lainnya menunjukkan sikap suportif dan kompak saling bekerja sama mencapai 87,5 %. Sementara bila dilihat dari hubungan guru dengan peserta didik, pada siklus kedua, menunjukkan kedekatan yang sangat kuat (Badriah et al., 2021; Fariska & Setyawan, 2023; Kurniawati, 2021; Misnawati et al., 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian mengenai metode role playing sebagai strategi penguatan karakteristik peduli sosial dalam pembelajaran IPS kelas IX di MTS Negeri 1 Sragen, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing oleh guru di kelas sangat efektif meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat karakter peduli sosial peserta didik. Sebagian besar peserta didik menyukai belajar materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dibuktikan dari hasil belajar siswa dari hasil penelitian siklus ke-II. Rata-rata nilai semula 74,7% meningkat menjadi 79,8%. Kemudian dampak lainnya, perkembangan sikap peduli sosial yang ditunjukkan melalui sikap empati menunjukkan adanya peningkatan, disusul sikap saling membantu, toleransi, kerja sama, dan saling menghargai. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing sangat sesuai mendukung motivasi belajar peserta didik dan menarik minat mereka untuk rajin mengikuti pelajaran tanpa rasa bosan atau jenuh selama pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Badriah, I. N., et al. (2021). Penerapan media poster untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran akidah akhlak. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 7(1), 49. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v7i1.172>
- Erturk, E. (2015). *Role play as a teaching strategy* [Conference paper]. National Tertiary Learning and Teaching Conference 2015. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.4287.9449>
- Ethala. (2013). A role of intrusion detection system for wireless LAN using various schemes and related issues. *American Journal of Applied Sciences*, 10(9), 979. <https://doi.org/10.3844/ajassp.2013.979.985>
- Fariska, F. D., & Setyawan, A. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar materi ciri-ciri makhluk hidup tema 1 subtema 1 menggunakan model problem based learning pada

- siswa kelas III SDN Socah 3 Bangkalan. *SIMPATI*, 1(2), 60. <https://doi.org/10.59024/simpati.v1i2.156>
- Fawzi, T., & Dodi, L. (2022). Aspek perkembangan manajemen pembelajaran active learning, paikem pada kelas unggulan. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 64–75. <https://doi.org/10.54069/ATTADTRIB.V5I2.247>
- Fu, X., & Li, Q. (2025). Effectiveness of role-play method: A meta-analysis. *International Journal of Instruction*, 18(1), 309–324. <https://doi.org/10.29333/iji.2025.18117a>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Kolaborasi mendukung komitmen pemerintah dalam memajukan pendidikan di Indonesia*. Kemendikbud. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/05/kolaborasi-mendukung-komitmen-pemerintah-dalam-memajukan-pendidikan-di-indonesia>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2024). *Komitmen widyaprada Indonesia wujudkan pendidikan bermutu untuk semua*. Kemendikbud. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2024/11/komitmen-widyaprada-indonesia-wujudkan-pendidikan-bermutu-untuk-semua>
- Kurniawati, S. E. (2021). Application of problem based learning (PBL) learning model environment-based as an effort to improve the quality of class V SD Negeri Patemon 02 Semarang. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 3(4), 26. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53244>
- Lumban G, A. F., et al. (2023). Faktor motivasi dalam mendorong keberhasilan belajar siswa di SMA Negeri 4 Kota Jambi. *Journal on Education*, 5(2), 2801–2807.
- Misnawati, M., et al. (2022). Analisis strategi guru dalam pengelolaan kelas daring di kelas V SDN 35 Ampenan tahun 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 177. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.416>
- Rikmasari, R., et al. (2021). Role playing learning method as a solution to improve the learning outcomes of civic education elementary school students of election and election materials. *EDUKASI*, 15(2), 169–181. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v15i2.30324>
- Robingatin, R., et al. (2021). Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. *Borneo Journal of Primary Education*, 1(2), 93–101. <https://doi.org/10.21093/bjpe.v1i2.4897>
- Samsibar, N. W. (2018). The effectiveness of role play method toward students' motivation in English conversation. *ETERNAL (English Teaching Learning and Research Journal)*, 4(1), 107–116. <https://doi.org/10.24252/Eternal.V4I.2018.A8>
- Simanjuntak, R. I., & Latuhihin, J. (2024). Role play method for social emotional and cognitive development of 4-5 years old children at Paud Amelia 1 Nedam, Sarmi district, Sarmi Regency. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 8(4). <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.7663>
- Suprijono. (2017). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Belajar.
- Torralba, K. D., & De Leon, M. P. (2020). Active learning strategies to improve progression from knowledge to action. *Rheumatic Disease Clinics of North America*, 46(1), 1–19. <https://doi.org/10.1016/j.rdc.2019.09.001>
- Yohana, F. M., et al. (2019). Penerapan metode role play storytelling dengan menggunakan media poster pada kemampuan berbahasa Inggris mahasiswa Desain Komunikasi Visual. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 3(1). <https://doi.org/10.61344/magenta.v3i01.43>