

Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 24 Surabaya

Rifky Aziza ¹⁾, Agung Stiawan ²⁾, Niswatin ³⁾,
Riyadi ⁴⁾

1),2),3),4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dilakukannya penelitian ini guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran bermain peran terhadap pemahaman peserta didik kelas VIII yang mengikuti pelajaran IPS. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kurangnya tingkat pemahaman siswa dalam materi IPS yang bersifat abstrak dan teoritis, sehingga dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. SMP Negeri 24 Surabaya menjadi lokasi penelitian yang dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian memakai pendekatan kuantitatif dengan model quasi eksperimen, menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-D sebagai kelas kontrol. Data diperoleh melalui tes pemahaman sebelum dan sesudah perlakuan, yang kemudian dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil analisis memperlihatkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti memiliki perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan begitu dapat dinyatakan, model pembelajaran bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran IPS siswa.

Kata Kunci: Efektivitas, *Role Playing*, Pemahaman

Abstract

This study was conducted to determine whether or not there is an effect of the use of role-playing learning models on the understanding of class VIII students who are taking social studies lessons. The background of this study is based on the lack of students' understanding of social studies material which is abstract and theoretical, so a more interactive and contextual learning approach is needed. SMP Negeri 24 Surabaya was the location of the research conducted in the 2024/2025 academic year. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental model, using the Pretest-Posttest Control Group Design. The research subjects consisted of two classes, namely class VIII-A as the experimental class and class VIII-D as the control class. Data were obtained through understanding tests before and after treatment, which were then analyzed using the independent sample t-test. The results of the analysis showed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, which means there was a significant difference between the experimental group and the control group. Thus, it can be stated that the role-playing learning model has proven effective in improving students' understanding of social studies subjects.

Keywords: Effectiveness, *Role Playing*, Understanding

How to Cite: Aziza, R. dkk. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 24 Surabaya. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 5 (02): 280-290

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam proses pembangunan suatu bangsa, karena melalui pendidikan setiap manusia memiliki kesempatan dalam mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Individu yang memperoleh pendidikan yang memadai akan lebih mampu memberikan kontribusi positif, baik bagi keluarga maupun masyarakat secara luas (Rizkianti et al., 2024). Kurikulum merdeka pada hakikatnya dirancang sedemikian rupa untuk mampu memberikan keleluasaan kepada pendidik dalam mengembangkan kompetensi peserta didik secara optimal. Proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik, lingkungan, serta budaya lokal yang melekat pada siswa. Dalam implementasinya, keberhasilan kurikulum merdeka sangat bergantung pada kemampuan dan kreativitas guru dalam merancang serta mengaktualisasikan strategi pembelajaran yang relevan (Mulyasa, 2023).

Implementasi kurikulum merdeka di era digital tidak selalu identik dengan pemanfaatan teknologi atau media digital. Kurikulum ini dikembangkan dengan tujuan utama untuk mencapai kompetensi peserta didik melewati proses pembelajaran yang dapat terjadi dalam suasana yang menyenangkan, tidak kaku, serta mampu membangkitkan semangat belajar siswa (Mulyasa, 2023). Kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh efektivitas dan ketepatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Harapan utama dalam dunia pendidikan adalah peningkatan mutu secara menyeluruh, yang dapat dibuktikan melalui kompetensi siswa dalam menerapkan materi yang sudah ditelaah ke dalam konteks kehidupan sehari-hari secara nyata (Kristin, 2018).

Model pembelajaran dipahami sebagai salah satu langkah yang digunakan oleh pendidik dalam kegiatan ajar mengajar guna mencapai tujuan hasil belajar yang ditargetkan. Penerapan model pembelajaran berfungsi untuk membangun suasana kelas yang interaktif, memotivasi siswa, serta mendorong terciptanya interaksi sosial yang mendukung perkembangan sikap, mental, dan perilaku peserta didik (RimahDani et al., 2023). Tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran turut berperan dalam menentukan kualitas pembelajaran yang dibuat oleh guru. Dalam konteks ini, guru turut andil sentral dalam membentuk karakter dan pola belajar siswa di dalam kelas (Setyowati & Fimansyah, 2018). Dalam pandangan Jarolimek dan Parker pada (Hasanah & Himami, 2021), menyampaikan bahwa model pembelajaran kooperatif mengedepankan kebergantungan positif antar siswa, yang ditunjukkan melalui respons dan kontribusi individu yang beragam. Model ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam perancangan dan pengelolaan pembelajaran di kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mempererat hubungan antar peserta didik, serta memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri dengan lebih bebas dan positif.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), siswa umumnya menunjukkan minat yang rendah karena cenderung menganggap pembelajaran IPS bersifat monoton dan kurang menarik. Hal ini berdampak pada kurangnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. IPS sendiri memiliki cakupan materi yang padat dan luas, sehingga menuntut siswa untuk melakukan hafalan serta memahami konsep-konsep secara mendalam (Yanto, 2015). Tidak jarang, siswa mengalami kesulitan dalam mengerti materi yang diberikan oleh pendidik, ini termasuk hambatan dalam proses pembelajaran. Permasalahan ini umumnya disebabkan oleh strategi pembelajaran yang tidak berhasil dan optimal, sehingga menghambat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Kristin, 2018).

Salah satu model pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam mata pelajaran IPS adalah model *role playing*, mengingat IPS memiliki keterkaitan erat dengan sejarah dan peristiwa sosial yang dapat direpresentasikan melalui permainan peran. Menurut Santoso dalam (Nirmayani, 2020) model *role playing* merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berperan sesuai dengan tokoh dalam suatu situasi tertentu, sehingga mendorong siswa mengekspresikan ungkapan,

perilaku, dan gerak-gerik yang mencerminkan interaksi sosial antar manusia. Model ini juga membantu siswa dalam memberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat, bekerja sama, serta mengevaluasi kekuatan dan kelemahan dari peran yang mereka mainkan (Hasminindar, 2023). Dari sudut pandang Corey dan Corey pada (Musi & Winata, 2017) Model pembelajaran yang efektif adalah yang membuka peluang kepada siswa untuk mencermati serta simulasi. Dalam pandangan Joyce dan Weil, tujuan penggunaan model *role playing* adalah untuk memotivasi rasa ingin tahu siswa, baik dalam konteks penilaian sosial maupun individu, melalui perilaku dan nilai-nilai yang mereka alami, yang berasal dari sumber rasa ingin tahu yang dimiliki siswa tersebut (Sutikno, 2019).

Mengacu pada taksonomi Bloom, terdapat tiga domain utama dalam hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif mencakup serangkaian kemampuan mental yang meliputi pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, serta evaluasi terhadap informasi yang diperoleh (Suprijono, 2019). Pemahaman ialah satu bagian dari aspek dalam ranah kognitif yang berada pada tingkat yang lebih tinggi dibanding sekadar mengingat, karena menuntut siswa untuk mengolah informasi secara lebih mendalam (Setiawan & Basyari, 2017). Dengan adanya hal tersebut, untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, guru dituntut untuk menggunakan metode dan bahan ajar yang relevan, efektif, dan mampu merangsang aktivitas belajar siswa secara optimal. Model *role playing* bisa menjadi wadah bagi siswa untuk mengekspresikan diri melalui imajinasi dan kreativitas, tanpa dibatasi oleh struktur bahasa atau gerakan tertentu. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan peran menjadikan siswa untuk berperan aktif dalam memahami materi melalui pengalaman langsung (Nurhasanah et al., 2016).

Berdasarkan pengamatan awal yang telah peneliti lakukan di SMP Negeri 24 Surabaya, ditemukan bahwa siswa kelas VIII dalam pembelajaran IPS masih menerima pendekatan konvensional, yaitu melalui presentasi PowerPoint, tanpa variasi metode yang lebih kreatif dan inovatif. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang fokus, dan enggan terlibat dalam proses pembelajaran. Mengingat karakteristik siswa kelas VIII yang cenderung aktif dan gemar berperan, model *role playing* dinilai sesuai untuk diterapkan. Penggunaan model ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS, sekaligus memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan minat, bakat, serta meningkatkan interaksi dalam kelas.

METODE PENELITIAN

Pada kajian ini menerapkan metode quasi-eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group*. Pemilihan desain ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki karakteristik yang serupa, karena keduanya diambil secara random dari populasi yang bersifat seragam. Dalam rancangan ini, subjek penelitian dipisahkan menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *role playing* dalam kegiatan ajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta kelompok kontrol yang memperoleh perlakuan menggunakan pendekatan pembelajaran biasa yaitu metode konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 24 Surabaya yang beralamat di Jl. Kebraon Indah Permai, Kelurahan Kebraon, Kecamatan Karangpilang, Kota Surabaya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara pengambilan sampel acak sederhana atau menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh dua kelas yang dijadikan sampel penelitian, yaitu kelas VIII-A dan VIII-D. Kelas eksperimen yaitu siswa kelas VIII-A yang mencakup 31 siswa, sedangkan kelas kontrol yakni kelas VIII-D yang mencakup 31 siswa. Dalam pengambilan data diambil melalui : 1) Instrumen tes berupa pretest dan posttest; 2) dokumentasi.

Untuk teknik analisis datanya penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dan Uji *N-Gain* dengan melalui uji prasyarat terlebih dahulu yaitu Uji Normalitas (*Shapiro Wilk*), Uji Homogenitas (*Levene Statiscs*) dan Uji Linearitas. Uji *Independent Sample T-test* dilakukan guna mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, analisis ini diterapkan dengan membandingkan nilai rata-rata hasil belajar sesudah pelaksanaan model pembelajaran *role playing*. Sedangkan pada uji *N-Gain* dilakukan dengan cara mengomparasi hasil pretest dan posttest untuk dapat melihat peningkatan yang terjadi. Dengan dilakukannya uji ini dapat melihat efektif tidaknya perlakuan yang diberikan pada siswa pada proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berlangsung di kelas VIII SMP Negeri 24 Surabaya pada mata pelajaran IPS dengan materi pembelajaran tentang “Pergerakan Kebangsaan menuju Kemerdekaan di Indonesia”. Terdapat dua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian kuantitatif ini dilaksanakan oleh peneliti pada rentang waktu 7 hingga 22 Mei 2025, dengan uraian pelaksanaan kegiatan sebagai berikut.

Tabel 1. Uraian Pelaksanaan Penelitian

Tanggal	Deskripsi kegiatan
07/05/2025	Uji instrumen
08/05/2025	Pemberian Pre-test (Kelas kontrol dan eksperimen)
15/05/2025	Pemberian Treatment (Kelas kontrol dan eksperimen)
22/05/2025	Pemberian Post-Test (Kelas kontrol dan eksperimen)

Sebelum instrumen tes digunakan pada kelas terpilih, diawali dengan dilakukan uji coba terhadap siswa kelas VIII-H yang sedang mulai mempelajari materi pembelajaran “Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan di Indonesia”. Instrumen yang telah melalui tahap percobaan tersebut kemudian dianalisis untuk menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran butir soal, serta daya pembeda. Melalui proses ini, diperoleh instrumen yang layak dan sesuai untuk mengukur capaian hasil belajar peserta didik kelas VIII dalam bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

<i>rtabel</i>	Nomor Soal	Keterangan	Jumlah
0,361	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 15, 16, 18, 19, 20	Valid	15
	10, 11, 12, 14, 17	Tidak valid	5

Merujuk pada hasil uji validitas yang telah dilakukan, dari total 20 butir soal, sebanyak 15 soal dinyatakan valid. Hal ini disebabkan oleh nilai *Person Correlation* (r_{hitung}) yang lebih besar dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Sebaliknya, lima butir soal, yaitu nomor soal 10, 11, 12, 14, dan 17, dikategorikan tidak valid dikarenakan nilai r_{hitung} -nya lebih rendah dari r_{tabel} . Dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa, nilai r_{tabel} yang digunakan sebagai acuan adalah 0,361. Artinya, butir soal dikatakan valid apabila $r_{hitung} > 0,361$, dan tidak valid apabila $r_{hitung} < 0,361$.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of items</i>
,742	15

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas memakai bantuan SPSS Versi 26 menunjukkan bahwa *Cronbach Alpha* > *rtabel* yakni 0,361 nilainya 0,742 lebih besar dari 0,361, sehingga soal tersebut dinilai konsisten dan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat kuat.

Tabel 4. Hasil Kesukaran Soal

Butir Soal	Interpretasi Indeks Kesukaran
1, 15	Soal Sedang
2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 16, 18, 19, 20	Soal Mudah

Merujuk pada hasil analisis tingkat kesukaran butir soal yang dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26, diperoleh bahwa sebanyak 13 soal tergolong dalam kategori mudah, sedangkan 2 soal termasuk dalam kategori sedang. Dengan begitu, hasil uji ini menyatakan bahwa instrumen soal yang telah dianalisis layak digunakan dalam penelitian selanjutnya.

Tabel 5. Hasil Daya Pembeda

Butir Soal	Interpretasi Daya Pembeda
18	Sangat Baik
3, 5, 6, 8, 9, 13, 16, 19, 20	Baik
1, 2, 7, 12, 15	Cukup

Penentuan daya pembeda soal dengan memakai dukungan SPSS Versi 26 dapat ditemukan pada Korelasi Item-Kumulatif yang diperbaiki uji reliabilitas (daya pembeda). Merujuk pada hasil analisis daya pembeda butir soal, dapat disimpulkan bahwa dari total 15 soal yang dianalisis, sebanyak 1 soal termasuk dalam kategori sangat baik, 9 soal tergolong dalam kategori baik, dan 5 soal tergolong cukup baik. Hal tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki kualitas yang memadai dalam membedakan tingkat kemampuan peserta didik.

Setelah dilakukan uji instrumen, soal tes dapat digunakan pada saat penelitian dilakukan. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan kelas kontrol pada kelas VIII-D dan kelas eksperimen pada kelas VIII-A. Kelompok kontrol menerima perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional, sementara kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *role playing*. Dalam pelaksanaannya penelitian dilakukan selama tiga pertemuan yakni 1) pertemuan pertama, pemberian pre-test; 2) pertemuan kedua, pemberian perlakuan; 3) pertemuan ketiga, pemberian post-test. Adapun hasil belajar yang diperoleh dalam pelaksanaannya yakni sebagai berikut :

Tabel 6. Pencapaian Belajar Siswa

Kelas	Skor Tertinggi	Skor Terendah
Eksperimen	100	55
Kontrol	70	43

Pada pertemuan kedua, kedua kelas memperoleh perlakuan yang berbeda. Kelas kontrol menggunakan metode ceramah, yang menyebabkan siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran sehingga kegiatan lebih banyak berpusat pada guru. Sebaliknya, kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *role playing*. Dalam metode ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang kemudian berkolaborasi dalam melakukan simulasi peran di depan kelas. Setiap

kelompok diberikan tema tertentu untuk dimainkan, yaitu: (a) Peristiwa Sumpah Pemuda, (b) Perumusan Teks Proklamasi, (c) Peristiwa Rengasdengklok, dan (d) Pembacaan Proklamasi pada Hari Kemerdekaan. Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dan menyusun dialog bersama kelompoknya sebelum menampilkan peran tersebut secara bergiliran di depan kelas. Sementara kelompok lain bertugas sebagai penonton yang mengamati penampilan tersebut.

Sebelum melakukan analisis uji-t, data hasil post test diujikan terlebih dahulu menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linearitas. Uji normalitas pada data post test dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, yang dipilih sebab jumlah sampel dalam tiap kelompok kurang dari 50. Oleh karena itu, uji *Shapiro-Wilk* dianggap lebih tepat digunakan dibandingkan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dalam konteks ini.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Signifikansi	Keterangan
Pre-test kelas eksperimen	0,329	Normal
Post-test kelas eksperimen	0,270	Normal
Pre-test kelas kontrol	0,093	Normal
Post-test kelas kontrol	0,258	Normal

Dari tabel 7, mengacu pada hasil analisis dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh telah dinyatakan terdistribusi normal. Hal ini dibuktikan oleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada data post test kelas VIII-A yang memakai model pembelajaran *role playing*, yakni sebesar 0,270 lebih besar dari 0,05, serta pada data post test kelas VIII-D yang menggunakan model pembelajaran konvensional yakni sebesar 0,258 ($> 0,05$). Dengan begitu, data dapat dianggap memenuhi asumsi normalitas, dan model regresi yang dipakai sudah memenuhi syarat asumsi tersebut.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Data	<i>Levene Statisc</i>	Sig.	Keterangan
Hasil Belajar	2,351	,076	Homogen

Nilai signifikansi (sig) yang diperoleh sebesar 0,076 lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa variasi data rata-rata hasil belajar pada pretest dan posttest antara kelompok yang menggunakan model pembelajaran *role playing* di dalam kelas VIII-A dan kelompok yang menggunakan model pembelajaran konvensional di dalam kelas VIII-D ialah homogen. Dengan begitu, bisa disimpulkan bahwa dua kelompok memiliki rata-rata hasil belajar yang seragam.

Tabel 9. Hasil Uji Linearitas

<i>PostTest*PreTest</i>	F	Sig.
<i>Deviation from Linearity</i>	,739	,642

Berdasarkan tabel 9, berdasarkan nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,642 ($> 0,05$), maka disimpulkan bahwa terlihat hubungan linear yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Dengan demikian, asumsi linearitas dalam analisis ini telah terpenuhi.

Tabel 10. Hasil Uji Independent Sample T-Test

<i>Independent Sample T-Tes</i>	
	<i>T-test for Equality of Means</i>

		t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	<i>Equal variances assumed</i>	21,429	60	0,000
	<i>Equal variances not assumed</i>	21,429	59,741	0,000

Merujuk pada tabel 10, hasil *independent sample t-test* yang ada di atas menunjukkan nilai sig. (2-tailed) memiliki nilai sebesar 0,000 kurang dari 0,05, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat pemahaman peserta didik antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 11. Hasil Uji N-Gain

Kelompok	Mean
Eksperimen	85,38
Kontrol	56,17

Didasarkan pada tabel 11 terdapat hasil uji dengan rata-rata N-Gain yang didapatkan kelas eksperimen sebesar 85,38%, pada hasil tersebut dinyatakan kategori tinggi karena $>0,70$. Dengan dinyatakan kategori tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan capaian belajar di kelas eksperimen setelah mendapatkan penerapan model pembelajaran *role playing*. Pada kelas kontrol didapatkan uji dengan rata-rata N-Gain sebesar 56,17% dengan kategori sedang. Dengan dinyatakan kategori tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar namun tidak setinggi nilai rata-rata kelas eksperimen. Berdasarkan nilai uji N-Gain disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen dinilai lebih efektif jika dikontraskan kelas kontrol dengan metode konvensional.

Penelitian yang dilakukan Mia Auliana Putri dan kawan kawannya dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kesadaran Sejarah Siswa Materi Perlawanan Terhadap Kolonialisme dan Imperialisme.” Mengacu pada temuan penelitian, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam memaknai kesadaran sejarah melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 24 Surabaya, yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif dalam peningkatan pemahaman peserta didik (Ayu et al., 2023).

Selain itu, riset yang dijalankan oleh Risva Anggriani berjudul “Keefektifan Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran IPS” mengindikasikan metode *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan tingkat keaktifan serta kemampuan kerja sama antar siswa. Berdasarkan data penelitian tersebut, rata-rata nilai post-test keaktifan siswa pada kelas eksperimen mencapai 80,91, sementara kelas kontrol hanya 77,59. Begitu pula, rata-rata post-test kerja sama siswa pada kelas eksperimen mencapai 80,77, dibandingkan dengan 76,77 pada kelas kontrol (Anggriani & Ishartiwi, 2017).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Siti Ma'rufah dan koleganya berjudul “Upaya Menumbuhkan Karakter Nasionalisme Siswa Melalui Metode *Role Playing* Kelas IX-B Di SMP Budi Utomo Prambon Sidoarjo.” *Output* penelitian menunjukkan bahwasanya metode *role playing* berperan dalam peningkatan karakter nasionalisme siswa, yang tercermin melalui sikap kejujuran, penghargaan terhadap orang lain, semangat gotong royong, toleransi, penolakan terhadap perilaku kasar atau *bullying*, serta kepatuhan terhadap peraturan sekolah. Selain itu, metode ini juga berdampak positif

terhadap disiplin siswa, seperti ketepatan waktu saat mengikuti upacara bendera, menurunnya angka bolos, serta meningkatnya motivasi belajar. Metode *role playing* juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap tokoh-tokoh penting yang berperan dalam masa kemerdekaan (Ma'rufah et al., 2023).

Lebih lanjut, penelitian oleh Alesandro Rahmatullah Hermawan berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Karakter Siswa Pada Materi Interaksi Sosial” memaparkan bahwa penerapan model pembelajaran ini menghasilkan pencapaian belajar dengan rata-rata nilai senilai 81%, yang dikategorikan tinggi. Temuan ini memperlihatkan adanya perbedaan karakter peserta didik pada kelas eksperimen yang memakai model *role playing* dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional (Hermawan et al., 2023).

Dalam pelaksanaan pembelajaran *role playing* di kelas eksperimen, terlihat bahwa siswa aktif berpartisipasi dan menunjukkan kolaborasi yang baik dalam kelompok. Saat melakukan simulasi peran di depan kelas, siswa mampu melakukan improvisasi sesuai dengan kondisi yang ada, misalnya menggunakan buku tulis saat pembacaan proklamasi atau memanfaatkan alat seadanya yang tersedia di kelas. Proses pembelajaran berlangsung dengan suasana menyenangkan, sehingga siswa mampu memahami peran yang didapatkan dengan baik.

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa pada kelas eksperimen VIII-A yang diterapkan model pembelajaran *role playing*, nilai rata-rata pretest sebesar 63,71 dengan standar deviasi 4,2, nilai minimum 52, dan nilai maksimum 71. Setelah perlakuan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 94,81 dengan standar deviasi 2,8, nilai minimum 87, dan nilai maksimum 100. Sebaliknya, pada kelas kontrol VIII-D yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, nilai rata-rata pretest adalah 53,71 dengan standar deviasi 3, nilai minimum 46, dan nilai maksimum 58. Untuk posttest, nilai rata-ratanya mencapai 79,8 dengan standar deviasi 2,6, nilai minimum 72, dan nilai maksimum 85.

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* menghasilkan pencapaian belajar yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VIII.

Uji *Independent Sample T-Test* yang diterapkan dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selanjutnya, hasil analisis N-Gain memperlihatkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan rata-rata peningkatan sebesar 85,38%, yang masuk dalam kategori tinggi, menandakan adanya kemajuan hasil belajar yang signifikan sesuai penerapan model pembelajaran *role playing*. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 56,17%, yang tergolong dalam kategori sedang, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, namun tidak sebesar peningkatan yang dialami oleh kelas eksperimen.

Dilihat dari hasil penelitian sejalan dengan pendapat dari Jarolimex dan Parker pada (Hasanah & Himami, 2021), Model pembelajaran kooperatif menekankan adanya ketergantungan positif antar peserta didik yang memunculkan respons beragam dari setiap individu. Model ini melibatkan siswa secara aktif dalam merencanakan serta mengelola kegiatan pembelajaran di dalam kelas, sehingga menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan. Hubungan yang erat terjalin antar siswa, memungkinkan mereka mengekspresikan diri dengan lebih leluasa dan menyenangkan. Selama proses pembelajaran dalam penelitian ini, interaksi yang terjadi melalui kolaborasi siswa membuat kegiatan belajar menjadi lebih dinamis dan interaktif.

Dalam pembelajaran tercipta diri siswa yang bertukar pendapat dan saling bekerjasama dalam kelompok sehingga dapat mengembangkan kemampuan yang siswa miliki. Tidak hanya itu, juga mampu memberi motivasi, hasil belajar dan produktivitas kepada siswa. Dalam memerankan peran siswa terlihat menjiwai dan memahami alur cerita yang diperankannya sehingga siswa memahami materi yang telah ditentukan untuk membawakan *role playing* dengan baik.

Melalui penerapan model pembelajaran *role playing*, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri dengan memanfaatkan imajinasi dan kreativitas melalui improvisasi. Model ini berkontribusi dalam menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan hidup dengan menerapkan konsep *student-centered learning*, sehingga siswa dapat secara aktif menyampaikan gagasan dan ide, mengekspresikan diri, serta mengembangkan kreativitasnya. Hasil penelitian ini mendukung dengan adanya temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam tingkat pemahaman peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 24 Surabaya.

KESIMPULAN

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi “Pergerakan Bangsa Menuju Kemerdekaan,” kelas eksperimen VIII-A yang menerapkan model pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan nilai sebesar 48,83%. Sedangkan kelas kontrol VIII-D yang menggunakan metode konvensional memperoleh kenaikan nilai sebesar 48,58%, namun tidak ada siswa yang mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Analisis *Independent Sample T-Test* memperlihatkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, hasil uji N-Gain memperlihatkan bahwa model pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen lebih efektif jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam pemahaman peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga model pembelajaran *role playing* terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani, R., & Ishartiwi. (2017). Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212–221. <http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi>
- Ayu, M. A. P., Nasution, Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kesadaran Sejarah Siswa Materi Perlawanan Terhadap Kolonialisme dan Imperialisme. *Dialektika Pendidikan IPS*, 3(1), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1). <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/>

- Hasminindar. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Teknik Role Play History Siswa Kelas IX.2 SMP Negeri 1 Barru. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 222–228. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2547>
- Hermawan, A. R., Setyawan, K. G., Niswatin, N., & Segara, N. B. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Karakter Siswa Pada Materi Interaksi Sosial*. 3(3), 69–80. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2), 172–176. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Ma'rufah, S., Sarmini, Stiawan, A., & Khotimah, K. (2023). *Upaya Menumbuhkan Karakter Nasionalisme Siswa Melalui Metode Role Playing Kelas IX-B Di SMP Budi Utomo Prambon Sidoarjo*. 3(1), 76–86. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/52348/42389>
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka* (A. Ulinnuha, Ed.; 1 ed.). Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ec_hEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=kurikulum+merdeka+&ots=U7geSqFS62&sig=vMlMtlRMqInMeeDR70SPmF6rqH4&redir_esc=y#v=onepage&q=kurikulum%20merdeka&f=false
- Musi, M. A., & Winata, W. (2017). Efektivitas Bermain Peran Untuk Pengembangan Bahasa Anak. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 1(2), 93–103. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4418>
- Nirmayani, L. H. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 207–215. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- RimahDani, D. E., Shaleh, & Nurlaeli. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372–379. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Rizkianti, P. A., Asbari, M., Priambudi, N. P., & Asri, S. A. J. (2024). Pendidikan Indonesia Masih Buruk? *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 03(02), 35–38. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.613>
- Setiawan, A., & Basyari, I. W. (2017). Desain Bahan Ajar Yang Berorientasi Pada Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Untuk Capaian Pembelajaran Pada Ranah Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Plered Kabupaten Cirebon. *Jurnal Edunomic*, 5(01), 17–32. <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Edunomic/article/view/431/585>
- Setyowati, R., & Fimansyah, W. (2018). Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(1), 14–17. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JurnalPIPSI/article/download/544/578>

- Suprijono, A. (2019). *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM)* (XVIII). PUSTAKA PELAJAR.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran* (P. Hadisaputra, Ed.). Holistica. <https://repository.uinmataram.ac.id/289/4/Text.pdf>
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, I(1), 53–57. <https://www.unma.ac.id/jurnal/index.php/CP/article/view/345/328>