

Available online :

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>

PENGARUH RESPON PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR (*STUDI EX POST FACTO* PADA KELAS VIII C PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 53 SURABAYA)

**Zayana Syavira Rahmadhani¹⁾, Kusnul Khotimah²⁾, Agus Suprijono³⁾,
Nuansa Bayu Segara⁴⁾**

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui respons peserta didik mengenai hubungan dan pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap partisipasi belajar pembelajaran IPS kelas VIIIC di SMP Negeri 53 Surabaya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *ex post facto*. Sampel penelitian berjumlah 34 peserta didik kelas VIIIC. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan Pearson Product Moment dan Cronbach's Alpha. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *Role Playing* memiliki 31 item valid dan variabel partisipasi belajar memiliki 32 item valid. Nilai reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,871 pada variabel *Role Playing* dan 0,937 pada variabel partisipasi belajar sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Hasil uji korelasi Pearson memperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,446 dengan signifikansi $0,008 < 0,05$ yang menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap partisipasi belajar peserta didik. Hasil uji regresi linier sederhana memperoleh nilai *R Square* sebesar 0,199 yang berarti model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh sebesar 19,9% terhadap partisipasi belajar peserta didik.

Kata kunci: *Role Playing*, partisipasi belajar, pembelajaran IPS.

Abstract

This study aims to determine the response of students regarding the relationship and influence of the application of the Role Playing learning model on the learning participation of class VIIIC Social Studies at SMP Negeri 53 Surabaya. The study used a quantitative approach with an ex post facto type. The research sample consisted of 34 class VIIIC students. Data collection techniques used questionnaires and interviews. The validity and reliability tests of the instrument were carried out using Pearson Product Moment and Cronbach's Alpha. The results showed that the Role Playing variable had 31 valid items and the learning participation variable had 32 valid items. The Cronbach's Alpha reliability value was 0.871 for the Role Playing variable and 0.937 for the learning participation variable so that the instrument was declared reliable. The results of the Pearson correlation test obtained a correlation coefficient value of 0.446 with a significance of $0.008 < 0.05$ which indicated a positive and significant relationship between the Role Playing learning model and student learning participation. The results of the simple linear regression test obtained an R Square value of 0.199 which means the Role Playing learning model had an influence of 19.9% on student learning participation.

Keywords: *Role Playing*, learning participation, social studies learning

How to Cite: Rahmadhani, Z. S., et al. (2026). Pengaruh Respon Penerapan Model *Role Playing* Terhadap Partisipasi Belajar (*Studi Ex Post Facto* Pada Kelas VIII C Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 53 Surabaya). *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 6 (3) 2026: halaman 59 – 67



This is an open access article under the CC-BY-SA license

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, Pendidikan dapat dipahami sebagai sebuah rangkaian yang disusun secara terencana dan dilaksanakan dengan penuh kesadaran guna membantu manusia mengembangkan potensi yang dimilikinya, baik dalam aspek kemampuan maupun pembentukan kepribadian. Melalui proses tersebut, peserta didik diarahkan agar mampu mencapai kematangan dalam cara berpikir serta bertindak menurut (Rohani, 2021) pendidikan juga berperan dalam mengoptimalkan kualitas hidup individu ke arah yang lebih baik. Pendidikan sangat penting membentuk karakter karena turut memengaruhi sikap, perilaku, serta kepribadian seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata pencapaian nilai akademik peserta didik, melainkan juga dipengaruhi oleh tingkat keaktifan mereka selama proses belajar terjadi (Santoso & Rohmadi, 2022). partisipasi belajar menjadi salah satu unsur penting dalam menilai efektivitas kegiatan pembelajaran, khususnya pada pelaksanaan pendidikan abad ke-21. Hal tersebut karena partisipasi belajar menunjukkan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek berfikir, sikap, sosial, maupun keterampilan.

Teori belajar sosial yang di kenalkan oleh Albert Bandura pada (Wirachman & Kurniawati, 2023) menjelaskan perilaku manusia terbentuk melalui interaksi antara faktor kognitif, perilaku, dan lingkungan. Seseorang dapat mempelajari perilaku baru melalui pengamatan terhadap orang lain tanpa harus mengalaminya secara langsung. Oleh karena itu, lingkungan sosial memiliki peran penting dalam proses belajar peserta didik.

Urgensi semakin diperkuat melalui penerapan pendekatan *deep learning* dalam Kurikulum Nasional tahun 2025/2026 sebagai penguatan dari Kurikulum Merdeka yang diatur dalam Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 (Kemendikbud, 2025). Strategi pembelajaran mendalam menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami konsep, menghubungkan berbagai informasi, serta menerapkan pemahaman pada situasi nyata. Dengan demikian, partisipasi belajar yang bermakna menjadi syarat utama terciptanya pembelajaran yang efektif.

Pentingnya partisipasi belajar juga dijelaskan dalam teori pembelajaran bertim yang dikemukakan Johnson dan Johnson. Menurut mereka, partisipasi peserta didik merupakan unsur mendasar dalam pembelajaran kooperatif yang didukung oleh lima komponen utama, yakni keterkaitan positif, kewajiban individu, interaksi langsung, kepiawaian sosial, serta evaluasi tim (Ali, 2021). Merujuk pada teori tersebut, partisipasi tidak hanya dimaknai sebagai keberanian berbicara di kelas, melainkan juga keterlibatan peserta didik dalam proses interaksi sosial dan kerja sama yang terstruktur.

Fenomena rendahnya partisipasi di lapangan masih banyak ditemukan masalah yang menunjukkan rendahnya partisipasi belajar peserta didik. Fenomena ini menjadi tantangan serius bagi sekolah, terutama dalam mata pelajaran yang menuntut interaksi dan refleksi mendalam seperti Ilmu Pemahaman Sosial (IPS). Namun pada kenyataannya, menciptakan partisipasi belajar yang merata di setiap kelas bukanlah perkara mudah di SMPN 53 Surabaya, ditemukan variasi dinamika kelas yang cukup signifikan. Berdasarkan observasi awal dengan pendidik mata pelajaran IPS, terdapat kesenjangan partisipasi yang mencolok di antara tujuh kelas yang ada. Dari tujuh kelas tersebut, terdapat satu kelas yang secara konsisten menunjukkan partisipasi belajar paling rendah. Rendahnya partisipasi ini terlihat dari minimnya peserta didik yang merespons pertanyaan pendidik, kurangnya keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta kecenderungan peserta didik pasif dalam menerima materi. Kondisi ini menjadi tantangan serius, karena rendahnya partisipasi berkorelasi langsung pada kurang optimalnya penyerapan nilai-nilai pembelajaran IPS. Data menunjukkan rendahnya keaktifan verbal dan kewajiban akademik. Data faktual partisipasi peserta didik. Secara spesifik, di kelas VIII C 34 peserta didik, hanya 19 peserta didik yang berpartisipasi menjawab pertanyaan. Bahkan, dari tim kecil yang terlibat

tersebut, sebagian besar peserta didik hanya mampu menjawab setelah melihat buku atau menunggu pancingan jawaban dari pendidik, menunjukkan kurangnya inisiatif kognitif.

Situasi rendahnya partisipasi belajar ini menjadi semakin penting untuk diperhatikan. IPS bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir reflektif, empati sosial, dan kemampuan mengambil peran dalam masyarakat (Susanto, 2014). Namun, praktik pembelajaran yang terlalu konvensional membuat peserta didik kesulitan memahami nilai-nilai sosial secara mendalam.

Kondisi ini menuntut adanya model pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar nyata, mengembangkan kemampuan sosial, dan mengoptimalkan partisipasi peserta didik baik secara kognitif maupun afektif. Pemahaman pendidik tentang model pembelajaran dapat di gunakan sebagai usaha perbaikan sistem pembelajaran IPS. Salah satu model yang relevan dan terbukti efektif merupakan *Role Playing*. Dengan memanfaatkan model *Role Playing* peserta didik akan mampu ikut serta terlibat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Role Playing* muncul sebagai solusi strategis yang mampu mengembangkan kemampuan sosial sekaligus mengoptimalkan partisipasi peserta didik secara kognitif maupun afektif. Apalagi selama proses pembelajaran peserta didik diajak untuk melakukan diskusi, menyimpulkan materi pelajaran, mencatat, maka proses pembelajaran yang dilaksanakan telah menekankan peserta didik sebagai subjek didik. Model ini menempatkan peserta didik sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran, di mana mereka tidak lagi menjadi objek pasif, melainkan subjek yang aktif menghayati peran, situasi, atau konflik sosial yang relevan dengan materi ajar. Dengan memerankan tokoh atau fenomena tertentu, peserta didik diberikan ruang untuk merasakan, mengalami, dan menganalisis suatu dinamika kehidupan secara langsung dalam lingkungan kelas yang terkendali. Hal ini menciptakan sebuah pengalaman sosial yang memungkinkan peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, mengeksplorasi solusi, dan memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang diambil dalam skenario tersebut. Fenomena ini telah terjadi dan sedang berlangsung di lapangan tanpa adanya manipulasi sengaja dari peneliti. Oleh karena itu, pendekatan *ex post facto* sangat tepat digunakan untuk meneliti dampak atau hubungan sebab-akibat dari peristiwa yang sudah terjadi ini secara alami. Peneliti ingin mengungkap secara empiris sejauh mana respons peserta didik terhadap model *Role Playing* yang telah diterapkan pendidik mampu memengaruhi dan mengubah potret partisipasi belajar mereka.

Penelitian-penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas model *Role Playing* dalam mengoptimalkan aspek-aspek belajar peserta didik. Penelitian Pertama, sebagian besar belum mengukur partisipasi belajar secara komprehensif terdapat penelitian yang mengukur partisipasi tetapi bukan partisipasi belajar tetapi partisipasi Sosial Peserta didik penelitian ini di lakukan oleh (Wijaya, 2020) dan hasilnya terdapat pengikatan partisipasi sosial peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran biasa. Partisipasi belajar dalam penelitian yang akan saya lakukan ini akan diukur secara multidimensi dengan mempertimbangkan indikator dimensi keterlibatan, sumbangsih/usaha, kolaborasi, kreatif, dan inisiatif, yang lebih sesuai dengan tuntutan *deep learning* di mana di penelitian sebelumnya indikator yang saya berikan berbeda dengan indikator partisipasi sosial peserta didik yang di lakukan oleh (Wijaya, 2020). Kedua, Penelitian di lakukan (Ayu, et al., 2023), (Naldi, et al., 2024), (Fauziyah & Attalina, 2024), mayoritas membahas mengenai penelitian *Role Playing* yang berfokus pada peningkatan hasil belajar/nilai kognitif. Belum berfokus pada aspek afektif dan psikometrik ini memberikan sudut pandang berbeda mengenai bagaimana model ini membangun interaksi di kelas. Ketiga, penelitian yang di lakukan (Sukmawati, et al., 2022) memiliki kemiripan dengan pendekatan penelitian mengukur pengaruh antara variabel X dan Y dan di hasilnya pun menjelaskan bahwa Model *Role Playing* membuat aktif, antusias, dan terlibat pembelajaran. Akan tetapi mata pelajaran yang di gunakan berbeda peneliti sebelumnya menafaatkan mata pelajaran PPKN sedangkan saya menafaatkan mata pelajaran IPS. Keempat, penelitian yang di lakukan (Suciati, et al., 2022) dan (Hermawan, et al., 2023) mengukur afektif model pembelajaran *Role Playing* penelitian ini memiliki relevansi yang karena mengukur afektif dan psikometrik. Perbedaan terletak pada fokus variabel yang di gunakan dalam penelitian sebelumnya fokus variabelnya terletak

pada minat belajar dan karakter. Terdapat celah penelitian (*research gap*) yang signifikan berupa dominasi pengukuran pada hasil belajar kognitif dan indikator partisipasi belajar yang masih bersifat umum serta terbatas pada model pembelajaran *Role Playing*. Serta pendekatan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *ex-post facto* yang belum di gunakan dalam penelitian sebelumnya. Penelitian ini hadir mengisi kekosongan tersebut dengan menawarkan kebaruan (*novelty*) melalui penggunaan model *Role Playing* untuk mengukur indikator partisipasi belajar secara multidimensi (kolaborasi, keberanian, ketertiban, inisiatif, kewajiban dan kedisiplinan) yang diintegrasikan dengan aspek afektif-psikomotorik peserta didik SMP dengan pendekatan penelitian *ex-post facto*.

Dengan berbagai pertimbangan tersebut, penelitian berjudul “Pengaruh Respon Penerapan Model *Role Playing* terhadap Partisipasi Belajar (Studi Ex Post Facto pada Kelas VIII C Pembelajaran IPS di SMP Negeri 53 Surabaya)” penting untuk dilaksanakan. Tujuan utama penelitian ini merupakan menguji secara empiris pengaruh model *Role Playing* terhadap peningkatan partisipasi belajar peserta didik. Secara teoritis, ini memberikan sumbangsih dalam memperluas pemahaman tentang model *Role Playing* dan kaitannya dengan partisipasi belajar multidimensi dalam kerangka *deep learning*. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi konkret bagi pendidik dalam merancang pembelajaran IPS yang lebih interaktif, kontekstual, relevan, serta membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 53 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Pendekatan tersebut digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap partisipasi belajar peserta didik. Penelitian *ex post facto* merupakan penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi tanpa memberikan perlakuan langsung terhadap variabel yang diteliti. Penelitian ini bersifat deduktif, yaitu proses penelitian dimulai dari penggunaan teori atau konsep sebagai dasar dalam menjawab rumusan masalah penelitian. Berdasarkan landasan teori tersebut, peneliti kemudian merumuskan hipotesis yang selanjutnya diuji dan dianalisis menggunakan statistik inferensial. penelitian ini menggunakan teknik korelasi Pearson dan regresi linier sederhana untuk mengetahui hubungan sekaligus pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap partisipasi belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada 34 peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 53 Surabaya. Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas.

Tabel 1. Ringkasan Uji Validitas Instrument

Variabel	Jumlah Item Awal	Item Valid	Item Tidak Valid
Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	36	31	5
Partisipasi Belajar	36	32	4

Sumber : Data primer, diolah (2026)

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa pada variabel *Role Playing* terdapat 31 butir valid dan 5 butir tidak valid, sedangkan pada variabel partisipasi belajar terdapat 32 butir valid dan 4 butir tidak valid.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
----------	-------------	------------------	------------

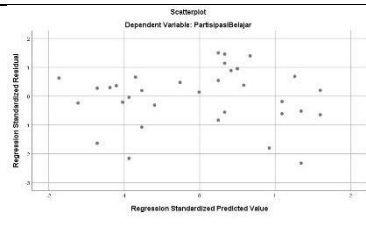
Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	31	0,871	Reliabel
Partisipasi Belajar	32	0,937	Reliabel

Sumber : Data primer, diolah (2026)

Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha memperoleh nilai 0,871 untuk variabel *Role Playing* dan 0,937 untuk variabel partisipasi belajar, sehingga seluruh instrumen dinyatakan reliabel.

Sebelum menarik hasil kesimpulan terhadap kegiatan penelitian, peneliti melakukan uji asumsi klasik dengan analisis uji normalitas, linieritas, dan heteroskedastisitas melalui teknik statistik inferensial dengan bantuan SPSS 25 For Windows dengan hasil berikut:

Tabel 3. Ringkasan Uji Asumsi Klasik

Uji	Hasil	Keterangan
Normalitas (Sig.)	0,200	Normal
Deviation from Linearity (Sig.)	0,625	Hubungan linear
Heteroskedastisitas	 Tidak terdapat pola tertentu	Tidak terjadi heteroskedastisitas

Sumber : Data primer, diolah (2026)

Uji asumsi klasik menunjukkan bahwa data memenuhi persyaratan analisis. Uji normalitas menghasilkan nilai signifikansi 0,200 ($>0,05$), uji linearitas memperoleh nilai *deviation from linearity* sebesar 0,625 ($>0,05$), dan uji heteroskedastisitas menunjukkan tidak adanya pola tertentu pada grafik *scatterplot* sehingga model memenuhi asumsi homoskedastisitas.

Uji hipotesis dalam penelitian ini yang pertama dilakukan menggunakan uji korelasi person untuk mengetahui hubungan signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap partisipasi belajar.

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi

Variabel	Koefisien Korelasi (r)	Sig.	Keterangan
<i>Role Playing</i> – Partisipasi Belajar	0,446	0,008	Hubungan positif kategori sedang dan signifikan

Sumber : Data primer, diolah (2026)

Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,446 dengan signifikansi 0,008 ($<0,05$). Hal ini menunjukkan adanya hubungan positif dengan kategori sedang antara model pembelajaran *Role Playing* dan partisipasi belajar peserta didik.

Uji hipotesis kedua dalam penelitian menggunakan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap partisipasi belajar.

Tabel 5. Hasil Regresi Linier Sederhana

Konstanta (α)	Koefisien Regresi (β)	Sig.	Persamaan
51,610	0,391	0,008	$\hat{Y} = 51,610 + 0,391X$

Sumber : Data primer, diolah (2026)

Analisis regresi linier sederhana menghasilkan persamaan $\hat{Y} = 51,610 + 0,391X$ dengan nilai signifikansi 0,008 ($<0,05$), yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing*

berpengaruh signifikan terhadap partisipasi belajar peserta didik. Dalam uji regresi linier sederhana ini di dapat nilai Koefisien determinasi sebagai output regresi linier sederhana untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang di berikan sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square	Kontribusi
0,446	0,199	0,174	19,9%

Sumber : Data primer, diolah (2026)

Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,199 menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memberikan kontribusi sebesar 19,9% terhadap partisipasi belajar peserta didik, sedangkan 80,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian.

Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 53 Surabaya dengan sampel kelas VIII-C. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Respon Penerapan Model *Role Playing* terhadap Partisipasi Belajar (Studi Ex Post Facto pada Kelas VIII C Pembelajaran IPS di SMP Negeri 53 Surabaya).

1. Hubungan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik

Hasil uji korelasi menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,446 dengan signifikansi 0,008 ($<0,05$), yang berarti terdapat hubungan positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran *Role Playing* dan partisipasi belajar peserta didik. Nilai tersebut berada pada kategori hubungan sedang, sehingga semakin baik penerapan *Role Playing*, semakin tinggi pula partisipasi belajar peserta didik.

Temuan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS yang menyatakan bahwa penerapan model *Role Playing* membuat peserta didik lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Guru juga menjelaskan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, meskipun sebagian kecil peserta didik yang cenderung pendiam masih memerlukan penyesuaian dalam kegiatan kelompok.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori belajar sosial Albert Bandura, yang menyatakan bahwa peserta didik belajar melalui observasi, imitasi, dan interaksi sosial. Selain itu, temuan ini juga mendukung teori pembelajaran kooperatif Johnson dan Johnson, yang menekankan bahwa kerja sama dan interaksi antaranggota kelompok dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, model *Role Playing* mampu mendorong partisipasi belajar melalui aktivitas bermain peran dan kolaborasi.

Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian oleh (Wijaya, 2020), (Sukmawati, et al., 2022), dan (Naldi, et al., 2024) menemukan bahwa *Role Playing* mampu meningkatkan partisipasi peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan partisipasi belajar peserta didik.

2. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik

Hasil uji regresi linier sederhana menghasilkan persamaan $\hat{Y} = 51,610 + 0,391X$ dengan nilai signifikansi 0,008 ($<0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap partisipasi belajar peserta didik. Nilai koefisien determinasi ($R^2 = 0,199$) menunjukkan bahwa model ini memberikan kontribusi sebesar 19,9% terhadap partisipasi belajar, sedangkan 80,1% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Hasil wawancara dengan guru IPS memperkuat temuan tersebut. Guru menyampaikan bahwa setelah penerapan *Role Playing*, peserta didik menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, aktif dalam diskusi, dan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Walaupun masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif, secara umum model ini mampu meningkatkan keterlibatan mereka selama proses belajar mengajar.

Temuan tersebut sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif Johnson dan Johnson, yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis kerja sama dapat meningkatkan tanggung jawab dan partisipasi setiap anggota kelompok. Selain itu, teori belajar sosial Bandura menjelaskan bahwa pengalaman langsung dan interaksi dengan teman sebaya dapat membentuk perilaku belajar yang lebih aktif. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

Melalui model pembelajaran *Role Playing*, peserta didik diberikan kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, dan memerankan situasi tertentu sehingga mendorong partisipasi yang lebih aktif selama proses pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian (Sukmawati, et al., 2022) yang menunjukkan bahwa *Role Playing* membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran, serta penelitian (Naldi, et al., 2024) yang menemukan bahwa model tersebut efektif meningkatkan fokus dan partisipasi belajar peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik melalui interaksi dan kerja sama yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran kelompok.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh respons penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap partisipasi belajar peserta didik kelas VIII C pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 53 Surabaya, maka dapat diberi kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap partisipasi belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,446 dengan nilai signifikansi $0,008 < 0,05$. Nilai tersebut termasuk dalam kategori hubungan sedang, yang berarti semakin baik penerapan model pembelajaran *Role Playing*, maka semakin tinggi pula partisipasi belajar peserta didik. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap partisipasi belajar peserta didik. Persamaan regresi yang diperoleh yaitu $\hat{Y} = 51,610 + 0,391X$, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada penerapan model pembelajaran *Role Playing* akan meningkatkan partisipasi belajar peserta didik sebesar 0,391. Nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,199 menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memberikan kontribusi pengaruh sebesar 19,9% terhadap partisipasi belajar peserta didik, sedangkan 80,1% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(10), 247-246.

- Ayu, M. A., Nasution, Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kesadaran Sejarah Siswa Materi Perlawanan Terhadap Kolonialisme dan Impelmentasinya. *Dialektika Pendidikan IPS*, 3(1), 1-10.
- Fauziyah, I., & Attalina, S. N. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Role Play dalam meningkatkan Pemahaman Materi IPS Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD Negeri 2 Sukosono. *Jurnal Ilmia Profesi Pendidikan*, 9(3), 2091-2097.
- Hermawan, A. R., Setyawan, K. G., Niswatin, N., & Segara, N. B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Karakter siswa Pada Materi Interaksi Sosial. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 3(3), 69-80.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(2), 133-140.
- Permendiknas. (2009, October 20). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah* | BPK Perwakilan Provinsi SUMATERA SELATAN. Retrieved October 11, 2025 from BPK Perwakilan Provinsi SUMATERA SELATAN: <https://sumsel.bpk.go.id/2009/10/20/peraturan-menteri-pendidikan-nasional-ri-no-22-tahun-2006-tentang-standar-isi-untuk-satuan-pendidikan-dasar-dan-menengah/>
- Rohani, F. &. (2021). Pengaruh Partisipasi Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Karakter Tanggung Jawab di SMA Koprasi Pontianak. *Kurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 109-122.
- Santoso, E., & Rohmadi, S. H. (2022). Efektivitas Pembelajaran PAI Berbasis Daring terhadap Partisipasi Belajar Masa Pandemi Covid 19 di SMPIT Al Huda Wonogiri. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 9662-9668.
- Suciati, L., Khotijah, Saputra, B. A., Purwasih, A., Lisdiana, A., & Wardani. (2022). Penerapan Model Role Playing untuk Peningkatan Minat Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Batanghari. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 16(2), 174-181.
- Sukmawati, Jumaludin, Kembarini, Rahmadani, Suparudin, Fitra, . . . Ali. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran PPKN. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 762-769.
- Sukmawati, Jumaludin, Kembarini, Rahmadani, Suparudin, Fitra, . . . Ali. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran PPKN. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 762-769.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Wijaya, A. K. (2020). Integrasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Multimedia dalam Meningkatkan Keterampilan Partisipasi Sosial Siswa. *Jurnal Edueksos*, IX(1), 98-113.

Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Tori Sosial Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 37-49.