



ROLE PLAYING METHOD PADA PEMBELAJARAN IPS GUNA MENGEMBANGKAN POTENSI BERPIKIR REFLEKTIF SISWA MTSN 2 SURABAYA

Djafa Prananda Surya Airlangga

Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya^{1),2)}

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir reflektif peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang ditandai dengan kecenderungan peserta didik menghafal materi tanpa mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran IPS melalui metode *Role Playing*, menganalisis proses stimulasi kemampuan berpikir reflektif peserta didik, serta mengidentifikasi profil kemampuan berpikir reflektif setelah mengikuti pembelajaran tersebut di kelas VII B MTsN 2 Surabaya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, melibatkan guru IPS dan peserta didik kelas VII B sebagai subjek penelitian yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan refleksi peserta didik, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman dengan uji keabsahan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS serta menunjukkan pengembangan kemampuan berpikir reflektif peserta didik, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan bermakna dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Kata kunci: berpikir reflektif, pembelajaran IPS, *Role Playing*, studi kasus, MTsN 2 Surabaya.

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' reflective thinking skills in Social Studies (IPS) learning, as indicated by their tendency to memorize learning materials without being able to analyze, evaluate, and relate them to real-life situations. The study aimed to describe the implementation of Social Studies learning through the Role Playing method, analyze the process of stimulating students' reflective thinking skills, and identify the profile of students' reflective thinking skills after participating in the learning process at Grade VII B of MTsN 2 Surabaya. This research employed a kualitatif approach using a case study design. The research subjects consisted of a Social Studies teacher and Grade VII B students selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, documentation, and students' reflective activities, and were analyzed using the Miles and Huberman interactive model, including data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was ensured through source and technique triangulation. This study is expected to provide an overview of the implementation of the Role Playing method in Social Studies learning and demonstrate the development of students' reflective thinking skills, thereby offering an innovative and meaningful learning strategy to enhance higher-order thinking skills.

Keywords: reflective thinking, Social Studies learning, Role Playing, case study, MTsN 2 Surabaya.

How to Cite: Airlangga D.P. (2026). *ROLE PLAYING METHOD PADA PEMBELAJARAN IPS GUNA MENGEMBANGKAN POTENSI BERPIKIR REFLEKTIF SISWA MTSN 2 SURABAYA*. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 6 (4): halaman 32 - 43

PENDAHULUAN

Pada abad saat ini, ke-21, membuktikan terjadinya perkembangan yang cukup signifikan terutama di dunia pendidikan. Pendidikan masa kini tidak hanya terpusat pada proses seminasi ilmu saja, akan tetapi juga pada proses pengembangan potensi berpikir reflektif serta mendalam peserta didik (Arsyad & Sulfemi, 2018). Ilmu pengetahuan sosial IPS merupakan bentuk mata pelajaran pada tingkat SMP atau MTS yang mempunyai peranan penting guna mendorong peserta didik agar terbentuk menjadi masyarakat yang bertanggung jawab komarasional serta kritis. IPS mengandung berbagai kajian terkait lingkungan, manusia serta dinamika sosial yang berubah-ubah yang terjadi secara berkelanjutan (Bera, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran IPS sepatutnya tidak hanya terfokus pada pendalaman materi, akan tetapi juga meningkatkan potensi berpikir reflektif siswa serta kesadaran kritisnya.

Namun, dalam praktiknya pembelajaran ini masih cenderung banyak menghadapi masalah seperti sifatnya yang masih tradisional, tersentral pada guru dan ditekankan pada hal-hal seperti menghafal peristiwa sejarah, fakta serta konsep (Hermaswari et al., 2021). Keadaan tersebut mengakibatkan pembelajaran berjalan cukup membosankan sehingga partisipatif siswa juga minim selama proses pembelajaran. Bahkan, keadaan tersebut juga menggambarkan model *banking education*, yaitu peserta didik ditempatkan sebagai penerima pasif dengan tidak adanya proses konstruksi pengetahuan secara mandiri (Latafat, 2026).

Pada pembelajaran IPS di MTsN 2 Surabaya, masalah tersebut juga masih ditemukan. Sesuai dengan wawancara dan observasi awal yang telah dilaksanakan, diindikasikan bahwasanya metode ceramah dengan buku teks sebagai sumber materinya masih menguasai selama proses pembelajaran berlangsung. Tidak hanya itu, selama pembelajaran interaksi juga terbatas, sebab peserta mempunyai kecenderungan kurang aktif selama proses diskusi, bersikap pasif dan masih ragu dalam menyampaikan pendapatnya. Wawancara awal yang dilaksanakan dengan guru IPS juga memberikan hasil bahwa siswa juga sulit dalam mengkorelasikan realita kehidupan dengan materi pembelajaran. Peristiwa Perang 10 November merupakan contoh materi sejarah yang sulit dikorelasikan oleh peserta didik, sebab siswa cenderung menghafal fakta tanpa memahami nilai serta arti yang terkandung pada materi sejarah tersebut (Sineri & Husain, 2026).

Permasalahan-permasalahan tersebutlah yang mendorong perlu adanya inovasi dalam pembelajaran agar lebih kontekstual dan partisipatif. Metode untuk meningkatkan hal tersebut salah satu yang bisa diimplementasikan adalah *role playing*, yakni pembelajaran dengan basis empiris yang memberi kemungkinan siswa berperan sebagai tokoh pada sebuah peristiwa sosial (Auliyati et al., 2021). *Role playing* sebagai metode yang dipakai dianggap cukup relevan dengan kemampuan berpikir reflektif yang ingin dikembangkan guna menganalisis

pengalaman, melakukan evaluasi informasi, serta menyimpulkan secara rasional (Trisnani, 2020). Potensi tersebut cukup berperan penting pada masa kini, siswa dituntut agar mampu mengambil keputusan secara mandiri dan berpikir secara kritis (Khoiri, 2025). Namun, pada praktiknya, selama pembelajaran potensi berfikir reflektif masih minim perhatian, sebab penilaian lebih difokuskan pada hasil akhir siswa bukan pada prosesnya (Magdalena et al., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir reflektif maupun penerapan metode *Role Playing* telah banyak dikaji, namun masih memiliki keterbatasan dalam fokus kajiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Junaedi dan Lutfi (2022) mengkaji kemampuan berpikir reflektif siswa SMP dalam pembelajaran virtual. Hasil penelitian itu menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat kemampuan berpikir reflektif tinggi mampu menyelesaikan soal bangun ruang sisi datar pada setiap indikator. Namun demikian, penelitian ini lebih berfokus pada konteks. Pembelajaran matematika, sehingga kajian berpikir reflektif masih terbatas pada ranah kognitif tertentu dan belum banyak dikaitkan dengan pembelajaran IPS.

Berlandaskan analisis tersebut, bisa disimpulkan bahwa penelitian yang mengkaji integrasi metode *Role Playing* dengan kemampuan berpikir reflektif dalam pembelajaran IPS masih terbatas, terutama pada jenjang MTs. Maka, dibutuhkan penelitian yang secara mendalam mengkaji keterkaitan antara implementasi metode *Role Playing* dengan pengembangan kemampuan berpikir reflektif siswa dalam pembelajaran IPS. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang mengintegrasikan metode *Role Playing* dengan analisis kemampuan berpikir reflektif peserta didik secara mendalam dalam konteks pembelajaran IPS berbasis pengalaman pada jenjang MTs, khususnya pada materi sejarah. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran IPS yang lebih inovatif dan bermakna

METODE PENELITIAN

Kualitatif merupakan pendekatan yang dipakai peneliti selama penelitian berlangsung dengan jenis penelitian studi kasus. Kualitatif dipilih sebab penelitian yang dilaksanakan mempunyai orientasi yang relevan terhadap fenomena yang dikaji selama penelitian, terutama ketika terimplementasikannya metode *role playing* selama pengembangan potensi berpikir reflektif siswa pada mata pelajaran IPS agar mampu dipahami secara mendalam. Dalam hal ini subjek ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian berlokasi di MTsN 2 Surabaya tepatnya pada Jl. Citra Raya lakasantri No. 27, Kecamatan Lakasantri, Kota Surabaya Jawa Timur. Sekolah tersebut dipilih sebagai lokasi penelitian sebab telah mengimplementasikan metode *role playing* selama proses pembelajaran IPS, serta jarak lokasi

yang mudah dijangkau sehingga memudahkan peneliti dalam mengambil data.

Purposive sampling juga dimanfaatkan selaku teknik sumber datanya, yakni teknik mengambil sumber data melalui informan yang telah ditentukan dengan terstruktur sesuai pertimbangan khusus yang selaras dengan orientasi dari dilaksanakannya penelitian peneliti (Sugiyono, 2019). Adapun sumber data selama penelitian memuat dua kriteria, yakni informan utama Informan utama ialah siswa kelas VII B MTsN 2 Surabaya dan guru sebagai informan pendukung. Keabsahan data selama penelitian diujikan dengan memanfaatkan teknik triangulasi. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) dipakai guna metode dalam memperoleh data penelitian. Wawancara dilaksanakan memakai teknik *purposive sampling* dengan melibatkan 15 peserta didik kelas VII B MTsN 2 Surabaya selaku informan penelitian. Informan dipilih berdasarkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* melalui pementasan drama kolosal Perang 10 November di Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role-playing dalam pelajaran IPS di MTsN 2 Surabaya sesuai dengan konsep model pembelajaran role-playing. Pelaksanaannya dilakukan secara sistematis melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun skenario role-playing berskala besar mengenai Peristiwa 10 November dan membagikan peran kepada siswa sebagai pahlawan, warga Surabaya, dan penguasa kolonial Belanda. Pembagian peran dilakukan secara merata agar setiap siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan penjelasan singkat mengenai karakter dan peran yang harus dimainkan oleh masing-masing siswa, serta menetapkan aturan selama pertunjukan untuk memastikan kegiatan berjalan lancar dan suasana mendukung.

Selama tahap pelaksanaan, para siswa secara langsung berperan sebagai tokoh-tokoh sejarah, yang tidak hanya membantu mereka memahami materi secara intelektual tetapi juga membangun ikatan emosional dan sosial melalui kerjasama, keberanian, dan semangat juang. Aktivitas permainan peran ini memberikan siswa gambaran awal mengenai posisi, karakter, dan sudut pandang tokoh-tokoh tersebut dalam konteks peristiwa perang pada 10 November. Sebelum pertunjukan drama yang besar, siswa-siswa mendapatkan waktu untuk berlatih. Dalam fase latihan itu, mereka belajar dialog, menyesuaikan ekspresi wajah serta postur tubuh, dan berdiskusi mengenai jalan cerita sesuai dengan karakter yang sudah ditentukan. Para pengajar berfungsi sebagai pendukung, memberi arahan jika terdapat kebingungan tentang peran atau kejadian

sejarah, tanpa menguasai proses latihan tersebut.

Fase evaluasi dilakukan melalui diskusi serta sesi tanya jawab sebagai metode refleksi. Kegiatan ini mendukung siswa untuk mengaitkan pengalaman bermain peran dengan prinsip-prinsip kehidupan seperti keberanian, tanggung jawab, dan solidaritas. Evaluasi tidak hanya terbatas pada ujian tertulis, tetapi lebih menekankan pada kemampuan siswa untuk menyampaikan pendapat, memberikan argumentasi, dan mengaitkan pengalaman dari bermain peran dengan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari.

Reaksi pertama siswa terhadap teknik bermain peran menunjukkan semangat dan ketertarikan yang tinggi. Jika dibandingkan dengan cara pembelajaran biasa, siswa lebih terlibat, merasa cukup percaya diri untuk tampil di hadapan teman-teman sekelas, serta ikut serta secara aktif dalam proses belajar. Walaupun beberapa siswa merasa canggung atau malu saat diminta untuk tampil di depan, mereka semakin berani dan percaya diri saat menjalankan peran mereka selama kegiatan tersebut. Antusiasme serta keterlibatan langsung dari siswa memperlihatkan bahwa permainan peran memberikan pengalaman belajar yang signifikan. Dengan demikian, teknik ini sesuai dengan sasaran pembelajaran di bidang studi sosial, karena mengaitkan isi pelajaran sejarah dengan pengalaman sehari-hari dan berperan sebagai landasan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

2. Peran Metode Role Playing dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Reflektif

Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mampu menghubungkan peran yang mereka mainkan dengan kehidupan sehari-hari dan memahami nilai-nilai sosial seperti solidaritas, saling membantu, nasionalisme, patriotisme, dan kemanusiaan. Setelah menyelesaikan pelajaran, siswa dapat merefleksikan bagaimana perjuangan masa kini diekspresikan melalui disiplin, rasa tanggung jawab, kejujuran, dan keseriusan dalam belajar.

“Menurut aku perjuangannya yang sekarang itu bukan melawan penjajah, tetapi melawan rasa malas, kebodohan, dan hal-hal yang bisa membuat kita sulit berhasil.”

Respons ini mencerminkan kemampuan berpikir kritis siswa dan kemampuan mereka untuk menghubungkan masa lalu dengan kehidupan modern. Lebih lanjut, siswa mampu mengevaluasi tindakan tokoh, mempertimbangkan pilihan alternatif, dan menarik pelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Pernyataan ini selaras dengan respons dari wawancara berikut.

“Saya akan melawan penjajah, tapi juga harus berpikir cerdas, tidak asal maju. Perjuangan itu juga butuh akal”

Berbagai kutipan dan refleksi dari para siswa menunjukkan bahwa pembelajaran melalui teater tidak hanya menghidupkan kisah-kisah sejarah tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter yang kuat. Para siswa tidak hanya mempelajari nama-nama pahlawan tetapi juga menghayati makna keberanian, tanggung jawab, solidaritas, dan pengorbanan diri. Aktivitas ini menunjukkan bahwa pengembangan karakter dapat dipupuk melalui pengalaman, bukan hanya hafalan. Kemampuan ini menunjukkan tingkat pemikiran reflektif yang tinggi, karena peserta didik mampu menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan berdasarkan pertimbangan rasional. Oleh karena itu, bermain peran memainkan peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir reflektif melalui pengalaman belajar kontekstual, emosional, dan sosial.

3. Pengembangan Aspek Kognitif, Afektif, dan Sosial

Implementasi Role Playing tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga secara holistik mendorong perkembangan kognitif, afektif, dan sosial. Secara kognitif, siswa memahami materi studi sosial secara lebih mendalam dan bermakna. Siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran dengan menganalisis rangkaian peristiwa, peran tokoh, dan konteks sejarah. Mereka mampu menjelaskan motivasi tokoh, mengevaluasi strategi konflik, dan menarik kesimpulan berdasarkan konteks sejarah. Para siswa tidak hanya menghafal fakta-fakta sejarah tentang perang 10 November, tetapi juga menafsirkan peristiwa, tokoh, dan dinamika sosial pada masa itu. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran studi sosial, yang menekankan pemahaman konsep sosial, sejarah, dan interaksi antarpribadi dalam konteks kehidupan sosial. (Eka, 2019).

Melalui pementasan produksi teater berskala besar, siswa didorong untuk memahami rangkaian peristiwa, peran tokoh, dan konteks sosial perjuangan rakyat Surabaya. Proses ini mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang ada dengan pengalaman belajar saat ini, yang merupakan ciri khas berpikir reflektif menurut Dawey. Selain itu, kemampuan peserta didik untuk menjelaskan motivasi tokoh-tokoh sejarah, merumuskan strategi pertempuran, dan mempertimbangkan dampak keputusan terhadap masyarakat menunjukkan bahwa indikator pemikiran reflektif dalam ranah kognitif telah tercapai, seperti interpretasi peristiwa sejarah dan solusi masalah sejarah. Dengan demikian, bermain peran berfungsi sebagai sarana pembelajaran aktif, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, terutama berkaitan dengan

analisis, evaluasi, dan kesimpulan peristiwa sejarah yang terkait dengan konteks.

Dalam aspek afektif, para peserta didik menunjukkan keterlibatan emosional berupa kebanggaan, emosi, empati, dan kesadaran akan kesulitan perjuangan untuk mempertahankan kemandirian. Mereka juga mampu merefleksikan nilai-nilai positif seperti disiplin, tanggung jawab, ketekunan, dan komitmen sosial, yang dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Ekspresi emosional ini merupakan bagian dari proses refleksi, karena mencerminkan keterlibatan pribadi dengan pengalaman tersebut. Menurut John Dewey, refleksi mencakup tidak hanya aspek kognitif tetapi juga afektif, dengan pengalaman bermakna yang mendorong individu untuk memberikan makna yang lebih dalam pada suatu peristiwa.

Pada aspek sosial, *Role Playing* mendorong kolaborasi antar peserta didik, berkomunikasi, menghargai pendapat orang lain, serta memahami berbagai sudut pandang, termasuk ketika memerankan tokoh penjajah. Melalui refleksi, peserta didik menyadari bahwa perjuangan masa kini diwujudkan melalui gotong royong, toleransi, dan kepedulian sosial. Dengan demikian, *Role Playing* mampu mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan sosial secara seimbang sesuai karakteristik pembelajaran IPS.

4. Internalisasi Nilai-Nilai Kepahlawanan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran merupakan cara yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai kepahlawanan dalam pelajaran IPS. Melalui pengalaman memerankan tokoh-tokoh dari Pertempuran 10 November, siswa tidak hanya memahami peristiwa sejarah, tetapi juga menanamkan nilai-nilai seperti keberanian, nasionalisme, patriotisme, solidaritas, pengorbanan, tanggung jawab, dan cinta tanah air. Nilai-nilai berikut dapat diidentifikasi secara rinci dalam berbagai aspek:

a. Aspek Sosial

Aspek sosial dari penelitian ini tercermin dalam kemampuan siswa untuk memahami kondisi sosial di Surabaya pada saat peristiwa 10 November dan menghubungkannya dengan realitas sosial saat ini. Peserta didik dengan inisial NAA menunjukkan pemahaman bahwa perjuangan rakyat Surabaya tidak hanya relevan pada masa penjajahan, namun tercermin dalam kehidupan sekarang melalui sikap peduli terhadap keadilan, persatuan, dan kondisi sosial masyarakat. Sementara itu, FKR memaknai peran rakyat Surabaya sebagai gambaran masyarakat yang bekerja keras dan bertanggung jawab demi kepentingan bersama, baik pada masa lalu maupun masa kini. Peserta didik lain, ARN, melihat adanya kesamaan antara perjuangan rakyat Surabaya dengan perjuangan masyarakat modern dalam menghadapi

permasalahan sosial seperti korupsi dan ketidakadilan. Adapun ANAF menekankan pentingnya memperhatikan keselamatan masyarakat dan meminimalisir korban, yang menunjukkan kepedulian sosial terhadap dampak konflik bagi rakyat sipil (Supriono, 2018).

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa metode *Role Playing* mampu menumbuhkan kepekaan sosial peserta didik dan membantu mereka memahami dinamika kehidupan masyarakat secara reflektif. Karena mereka lebih mementingkan untuk melihat situasi sosial saat ini dan sebelumnya agar jumlah korban jiwa dan kerusakan pada penduduk Surabaya selama peristiwa perang 10 November seminimal mungkin. Perspektif ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memandang peristiwa sejarah sebagai konflik masa lalu, tetapi juga mampu mengenali dampak sosialnya terhadap kehidupan penduduk. Hal ini mencerminkan kemampuan siswa untuk berpikir reflektif ketika menghubungkan peran yang dimainkan dengan kondisi sosial nyata, baik pada masa lampau maupun masa kini.

b. Aspek Gotong Royong

Aspek saling membantu terlihat jelas dalam pemahaman siswa tentang pentingnya kerja sama dalam situasi sulit, baik dalam konteks konflik masa lalu maupun dalam kehidupan sehari-hari. Seorang siswa, yang inisialnya AMAG, menghubungkan nilai saling membantu dengan kegiatan amal dan dukungan timbal balik dalam masyarakat, yang menurutnya tetap relevan hingga saat ini. Lebih lanjut, ARN menjelaskan bahwa kerja sama dapat mempermudah penyelesaian masalah, seperti halnya rakyat Surabaya yang pernah bersatu dalam perjuangan melawan penguasa kolonial. Mahasiswa lain, FKR, juga menekankan bahwa kemerdekaan tidak dapat diraih sendirian, tetapi hanya melalui persatuan dan kerja sama seluruh rakyat.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu memahami saling membantu sebagai nilai sentral dalam perjuangan dan kehidupan sosial. Karena mereka menekankan, di atas segalanya, pentingnya solidaritas dan saling membantu baik dalam konteks masyarakat masa lalu maupun masyarakat masa kini sebagai sarana untuk menciptakan kehidupan yang sejahtera dan bahagia. Pemahaman ini menunjukkan bahwa siswa memahami nilai komunitas, yang menjadi dasar perjuangan rakyat Surabaya. Nilai gotong royong tersebut kemudian direfleksikan sebagai sikap yang masih relevan dan harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Aspek Nasionalisme dan Patriotisme

Aspek nasionalisme dan patriotisme tercermin dalam kecintaan para siswa terhadap tanah air dan kebanggaan mereka atas perjuangan rakyat Indonesia. Siswa

NAA memahami patriotisme sebagai kemauan untuk membela kebenaran dan menjaga persatuan bangsa, bukan hanya melalui perjuangan bersenjata. FKR, di sisi lain, menunjukkan kebanggaan menjadi bagian dari penduduk Surabaya yang berjuang untuk kemerdekaan dan menyadari pentingnya berkontribusi kepada bangsa melalui pendidikan dan kerja keras. Para mahasiswa ARN juga menekankan bahwa perjuangan rakyat Surabaya merupakan inspirasi untuk terus menghadapi tantangan masa kini. Karena mereka melihat perjuangan tersebut sebagai ekspresi cinta tanah air dan kemauan untuk membela rakyat dan negara. Mahasiswa memahami patriotisme bukan hanya sebagai perlawanan fisik terhadap penjajah, tetapi juga sebagai sikap yang bertujuan untuk menjaga persatuan, membela kebenaran, dan memberikan kontribusi positif bagi bangsa di masa kini. Hal ini menunjukkan bahwa nilai nasionalisme telah terinternalisasi melalui peran yang dimainkan dalam pembelajaran *Role Playing*.

c. Aspek Moral dan Kemanusiaan

Aspek moral dan kemanusiaan terlihat jelas dalam kemampuan siswa untuk menilai dampak perang dan menunjukkan empati terhadap penderitaan manusia. Siswa AZ menyadari bahwa sifat-sifat penguasa kolonial, seperti iri hati dan pengkhianatan, berdampak negatif pada kemanusiaan. Siswa SS mengungkapkan penyesalan setelah berperan sebagai penguasa kolonial dan menyadari pentingnya perdamaian. ACMA, di sisi lain, percaya bahwa perang bukanlah solusi yang baik karena merenggut begitu banyak nyawa. Karena mereka mempertimbangkan aspek kemanusiaan dalam memaknai peran yang dimainkan, seperti perasaan bersalah, empati terhadap penderitaan rakyat, serta keinginan untuk menghindari kekerasan. Perspektif ini menunjukkan bahwa siswa mampu merefleksikan nilai-nilai moral dari peristiwa sejarah dan menyadari bahwa perang memiliki dampak yang menghancurkan pada kehidupan manusia. Ini merupakan bukti bahwa kesadaran moral siswa berkembang melalui pengalaman bermain peran.

d. Aspek Tanggung Jawab dan Disiplin

Aspek tanggung jawab dan disiplin tampak jelas dalam refleksi siswa tentang peran yang mereka emban dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa AMAG memahami peran penduduk Surabaya sebagai ekspresi tanggung jawab dan disiplin, khususnya dalam hal manajemen waktu dan pemenuhan kewajiban. FKR, di sisi lain, menekankan bahwa perilaku bertanggung jawab harus dipraktikkan di sekolah, di rumah, dan di masyarakat untuk menghormati perjuangan para pahlawan. Aspek tanggung jawab dan disiplin tampak jelas dalam refleksi siswa tentang peran yang mereka emban dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa AMAG

memahami peran penduduk Surabaya sebagai ekspresi tanggung jawab dan disiplin, khususnya dalam hal manajemen waktu dan pemenuhan kewajiban. FKR, di sisi lain, menekankan bahwa perilaku bertanggung jawab harus dipraktikkan di sekolah, di rumah, dan di masyarakat untuk menghormati perjuangan para pahlawan.

e. Aspek Reflektif

Aspek reflektif terlihat jelas dalam kemampuan peserta didik untuk mengevaluasi peran, mempertimbangkan berbagai alternatif tindakan, dan menghubungkan pengalaman dari permainan peran dengan kehidupan nyata. Peserta didik NAA menunjukkan kemampuan reflektif dengan menyatakan bahwa perjuangan masa kini dilakukan melalui sikap, tindakan, dan kontribusi positif. Peserta didik AMAG dan ARN mempertimbangkan pentingnya strategi untuk meminimalisir korban jika berada dalam situasi serupa, yang menunjukkan kemampuan berpikir reflektif dan kritis. Karena mereka mampu mengevaluasi kembali peran yang mereka mainkan serta mengaitkannya dengan pilihan sikap dan keputusan dalam kehidupan nyata. Para siswa tidak hanya menerima peran tersebut secara tidak aktif, tetapi juga mempertimbangkan kemungkinan alternatif tindakan yang, menimbang strategi, serta mencoba meminimalisir dampak negatif pada masyarakat. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* membantu siswa untuk berpikir reflektif, kritis, dan bijaksana.

Nilai-nilai ini tidak terbatas pada pemahaman konseptual semata, tetapi direfleksikan dan dipahami sebagai prinsip panduan untuk kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa *Role Playing* mendukung tujuan pembelajaran IPS yang tidak hanya menekankan perolehan pengetahuan, tetapi juga pengembangan karakter, kesadaran sejarah, dan tanggung jawab kewarganegaraan.

4. Relevansi Metode Role Playing terhadap Pembelajaran IPS

Metode *Role Playing* memiliki peran sangat relevan dengan karakteristik pembelajaran IPS karena memungkinkan materi sejarah dikaitkan dengan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Dengan memerankan tokoh-tokoh dari perang 10 November, siswa tidak hanya mempelajari fakta sejarah tetapi juga mengalami langsung peristiwa sosial dan nilai-nilai yang diwujudkan.

Metode ini juga selaras dengan karakteristik siswa MTs yang berada pada masa remaja awal, yaitu fase perkembangan di mana mereka membutuhkan ruang untuk mengekspresikan emosi, membangun identitas sosial, dan mengembangkan nilai-nilai moral melalui interaksi. Pengalaman emosional seperti kebanggaan, antusiasme, tanggung jawab, dan empati, yang muncul selama bermain peran, membentuk dasar bagi proses

refleksi yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan sosial.

Secara keseluruhan, *Role Playing* merupakan metode yang relevan dan efektif dalam pembelajaran IPS, karena mendorong pengembangan keterampilan berpikir reflektif, pembentukan karakter, kesadaran sejarah, serta kepekaan sosial pada siswa. Metode ini tidak hanya tepat secara pedagogis, tetapi juga mampu mewujudkan pembelajaran IPS yang kontekstual, bermakna, dan berorientasi pada pembentukan peserta didik yang reflektif dan berkarakter.

KESIMPULAN

Selaras dengan hasil yang telah disajikan, metode role playing pada pembelajaran IPS dengan materi perang 10 November di MTsN 2 Surabaya sudah dilaksanakan dengan sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi. Skenario akan disusun oleh guru dan membagikan perannya dengan siswa, selanjutnya siswa akan berperan sebagai tokoh sejarah sehingga dapat berpartisipasi dengan aktif. Pelaksanaan evaluasinya dilaksanakan dengan menilai aspek refleksi serta kognitifnya berdasarkan diskusi sehingga pembelajaran semakin bermakna.

Metode role playing ini membuktikan bahwasanya keterampilan berpikir reflektif peserta didik dapat dikembangkan melalui metode ini. Siswa mampu mengkorelasikan fenomena-fenomena sejarah dengan kehidupan saat ini melalui pengalamannya dalam mengambil peran, mengevaluasi tindakan-tindakan yang dilakukan tokoh, dan mendalami seluruh nilai, seperti nilai pantang menyerah, persatuan, kedisiplinan, tanggung jawab, serta keberanian. Hasil tersebut selaras dengan teori John Dewey yang berorientasi terkait pentingnya refleksi serta pengalaman selama proses pembelajaran. Tidak hanya itu, siswa juga membuktikan bahwasanya sangat penting nilai-nilai kepedulian terhadap sesama, cinta tanah air serta perdamaian. Metode ini juga meningkatkan nilai kepahlawanan serta sosial yang bukan hanya dipahami sebagai sebuah konsep, namun juga dipahami guna diimplementasikan di dalam kehidupan nyata. Metode role playing yang digunakan secara menyeluruh mampu disimpulkan bahwasanya dapat mengembangkan aspek sosial, afektif, serta kognitif siswa secara berkelanjutan dan mendorong agar tujuan pembelajaran IPS mampu tercapai.

Sesuai dengan hasil yang telah disampaikan adapun beberapa saran yang diberikan peneliti untuk beberapa pihak. Pendidik disarankan guna terus mengembangkan metode role playing serta memberi ruang refleksi yang tidak terbatas. Pihak sekolah juga harapannya mampu mendorong pembelajaran agar lebih inovatif dengan menyediakan prasarana ataupun sarana yang tidak terbatas. Sementara itu siswa juga harus mampu secara aktif menambah pengetahuan materi tidak hanya di lingkungan sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar Ips. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2).
- Auliyati, Y., Mardiani, C. P., & Wahyudiana, E. (2021). A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW ON METODE ROLE PLAY DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK SEKOLAH DASAR. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 33(2), 166–193. <https://doi.org/10.21009/parameter.332.05>
- Bera, L. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Role Playing pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Waioti. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
- Eka, Y. (2019). *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Perdana Publishing.
- Hermaswari, M. S., Lasmawan, I. W., & Sriartha, I. P. (2021). Model Pembelajaran Rekonstruksi Sosial Berbasis Multikultural terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1).
- Khoiri, M. (2025). Penerapan Critical Pedagogy dalam Mengembangkan Kesadaran Sosial dan Politik Peserta Didik melalui Pendidikan Ilmu Sosial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 13(1), 226–239.
- Latafat, K. (2026). Emancipatory teaching in social studies: Lessons from Paulo Freire. *UKFIET*. Magdalena, I., Rizqina Agustin, E., & Fitria, S. M. (2024). Konsep Model Pembelajaran. *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, 3(1), 41–55.
- Sineri, S. H., & Husain, A. P. (2026). Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPS di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar (Jupendir)*, 3(1), 151–160.
- Supriono, Y. (2018). *Pembelajaran IPS dalam perspektif Kurikulum 2013*. Balai Diklat Keagamaan Bandung.
- Trisnani, N. (2020). Tingkat Kemampuan Berfikir Reflektif Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 131. <https://doi.org/10.29240/jpd.v4i2.1921>