

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) AINUL YAQIN AJUNG
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

**Ilman Khoiruddin Adami
NIM T20179039**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN SAINS
JUNI 2023**

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) AINUL YAQIN AJUNG
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

Ilman Khoiruddin Adami
NIM T20179039

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R
Disetujui Pembimbing



Dr. H. Ubaidillah, M. Ag.
NIP. 196812261996031001

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) AINUL YAQIN AJUNG
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Ilmu Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (T-IPS)

Hari : Kamis
Tanggal : 15 Juni 2023

Tim Penguji

Ketua

DEPICT PRISTINE ADI, S.Pd., M.Pd.
NIP.19921105201903106

Sekretaris

ANINDYA FAJARINI, S.Pd., M.Pd.
NIP.199003012019032007

Anggota :

1. Dr. H. D. FAJAR AHWA, M.Pd.I

2. Dr. H. UBAIDILLAH, M.Ag

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.
NIP. 1964051119990322001

MOTTO

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ, خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ, اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ, الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ, عَلَّمَ
الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ.

Artinya :

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan”; “Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah”; “Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia”; “Yang mengajar (manusia) dengan pena”; “Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”. (QS.al-Alaq [96]:1-5).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ AL- Qur'an surah Al-Alaq, ayat 1-5. Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan. 1079.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak Achmad Baihaqi dan Ibu Wiedi Aquarini selaku kedua orang tua penulis yang sangat dicintai dan sayangi. Berkat kedua beliau lah penulis menjadi seseorang yang mandiri.
2. Pengasuh Pondok Pesantren Ainul Yaqin (PPAY) yaitu, Romo KH. Moch. Ainul Yaqin serta Ibu Nyai. Hj. Siti Zaenab yang penulis harap-harapkan barokah dan manfaat ilmunya, beserta keluarga besar Pondok Pesantren Ainul Yaqin.
3. GENERATION 2017 yang selalu bercengkerama dan memotivasi penulis. Sehingga penulis bisa selalu tegar.
4. Pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu. Mudah-mudahan apa yang telah diberikan pada penulis menjadi suatu nilai ibadah yang bermanfaat. Aamiin.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Ilman Khoiruddin Adami, 2023. *Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023.*

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung untuk beberapa kompetensi dasar umumnya menunjukkan nilai yang rendah. Standar kompetensi dan kompetensi dasar Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan sarat akan materi, disamping cakupannya yang luas sehingga membuat siswa merasa jenuh dan minat belajar siswa rendah hal ini terlihat dari hasil observasi yang penulis lakukan selama menjadi guru Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin. Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas kebanyakan masih menggunakan paradigma lama.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka fokus penelitian dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana perencanaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung?. 2) Bagaimana pelaksanaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Ainul Yaqin Ajung?. 3) Bagaimana evaluasi metode *role playing* secara hasil pembelajaran pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023.

Tujuan Penelitian ini adalah: 1) Untuk mendeskripsikan perencanaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung. 2) Untuk mendeskripsikan penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung. 3) Untuk mendeskripsikan evaluasi metode *role playing* terhadap hasil pembelajaran pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin tahun pelajaran 2022/2023.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini ialah analisis kualitatif model Miles dan Huberman. Keabsahan data yang diperoleh, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan: 1) Perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu cara menyusun RPP, menyiapkan tema cerita, menyusun skenario, pemilihan tokoh, mengatur tempat, menyiapkan media yang akan dipakai seperti perlengkapan nama tokoh, meja, dan sebagainya. 2) Pelaksanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS dilaksanakan pada KD 3.2 materi interaksi sosial dengan langkah-langkah pelaksanaan yaitu membagikan teks skenario, menganalisis cerita, menata kelas, peserta didik memerankan kegiatan sesuai dengan skenario dan memakai media yang telah di buat. 3) Evaluasi metode *role playing* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu peserta didik berhasil melaksanakan implementasi metode *role playing* apabila peserta didik mampu memahami konsep materi interaksi sosial dengan baik dan bagaimana peserta didik berhasil memerankan cerita tersebut, secara evaluasi implementasi metode *role playing* dalam bentuk motivasi pembelajaran meliputi kesimpulan, pesan, dan kesan peserta didik saat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas pada pengimplementasian metode *role playing* tersebut.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah wajib bagi kita semua memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya kepada kita semua ini, dengan selalu mengharapakan semoga Allah swt. memberikan nikmat Islam dan Iman kepada kita. Aamiin.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Nabi Besar Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita menuju jalan yang dikehendaki dan diridhoi Allah SWT yakni jalan Agama Islam.

Skripsi ini merupakan deskripsi tentang Implementasi Metode Role Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ainul Yaqin Ajung Jember Tahun Ajaran 2022/2023. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati yang mendalam, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE. MM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember, semoga segala usaha yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapatkan balasan yang sesuai dari Allah SWT Aamiin.
2. Prof. Dr. Hj. Mukniah, M.Pd.I., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kyai Haji Achmad Siddiq Jember yang bekerja keras

mengemban amanah dan mengelola fakultas dengan semua potensi yang beliau miliki.

3. Ibu Musyarofah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah berpartisipasi, berempati, bersimpati, dan menyemangati saya agar saya dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik untuk mendapatkan gelar sarjana S.Pd. serta mengamalkannya dengan sehat, positif di kehidupan saya ketika telah lulus kuliah UIN Kyai Haji Achmad Siddiq Jember nantinya.
4. Ibu Alfisyah Nurhayati, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik sangat berjasa dalam membimbing saya saat awal perkuliahan sampai akhir perkuliahan ketika terdapat kenakalan serta kekeiluran dari saya secara sengaja atau tidak sengaja.
5. Bapak Dr. H. Ubaidillah, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak meluangkan waktu dan mengerahkan tenaga pikiran dan dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan demi terselesainya penyusunan skripsi ini.
6. Semua civitas akademika UIN Kyai Haji Achmad Siddiq Jember, terima kasih atas semua ilmu yang diberikan selama saya kuliah di UIN Kyai Haji Achmad Siddiq Jember.
7. penulis duduk di bangku perkuliahan. Semoga apa yang telah tersampaikan menjadi amal ibadah yang bermanfaat dan berkah dunia dan akhirat.
8. Bapak Rizky Alfyan, S.Pd. selaku Kepala SMP Ainul Yaqin Ajung Jember yang telah banyak membantu, menyumbangkan informasi dengan rela kepada

peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga apa yang telah tersampaikan menjadi amal ibadah yang manfaat dan barokah dunia dan akhirat.

9. Dan semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu-persatu. Semoga apa yang telah tersampaikan menjadi amal ibadah yang manfaat dan barokah dunia dan akhirat dan selalu mendapatkan limpahan rahmat-Nya. Aamiin.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah semua pihak berikan kepada peneliti mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Jember, Mei 2023.

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Istilah.....	10
F. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	12
A. Penelitian Terdahulu.....	12
B. Kajian Teori	22
C. Kerangka Koseptual	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi Penelitian	40
C. Subjek Penelitian.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Analisis Data.....	46

F. Keabsahan Data.....	50
G. Tahapan-tahapan Penelitian	52
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS	54
A. Gambaran Objek Penelitian	54
B. Penyajian dan Analisis Data	61
C. Pembahasan Temuan	92
BAB V PENUTUP	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	115
Lampiran-lampiran	
Lampiran I matrik penelitian	
Lampiran II instrumen wawancara	
Lampiran III pedoman observasi	
Lampiran IV pedoman dokumentasi	
Lampiran V dokumentasi pelaksanaan penelitian	
Lampiran VI rencana proses pembelajaran	
Lampiran VII jadwal kegiatan penelitian	
Lampiran VIII surat permohonan izin penelitian	
Lampiran IX surat permohonan bimbingan skripsi	
Lampiran X surat tugas penelitian skripsi	
Lampiran XI surat keterangan aktif mahasiswa	
Lampiran XI surat pernyataan telah melakukan penelitian	
Lampiran XII jurnal penelitian	
Lampiran VX keadaan sarana dan pra sarana	
Lampiran XV biodata penulis	

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hlm
2.1	Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang	18
4.1	Data Guru Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ainul Yaqin Tahun Ajaran 2022/2023	59
4.2	Keadaan siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023	60
4.3	Evaluasi Siswa Terhadap Kelompok	87
4.4	Fokus Penelitian Serta Hasil Temuan	90



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal.
3.1	Komponen-Komponen Analisi Data Strategi Interaktif Sumber	48
3.2	Pelaksanaan Triangulasi Sumber	51
3.3	Proses Triangulasi Metode.....	51
4.1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	64



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan dan belajar merupakan hal sangat bermanfaat sebagai bekal hidup manusia, mengikuti program pendidikan manusia lebih mudah berinteraksi dengan kehidupan. Adanya sumber daya manusia yang berkualitas diawali dengan program pendidikan, Pada dasarnya pendidikan tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Seperti yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”¹

Beberapa psikolog humanistik melihat bahwa manusia mempunyai keinginan alami untuk berkembang.² Pembelajaran IPS di SMP sangat penting di lihat dari tujuannya yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Oleh karena itu tidak boleh mengabaikan mata pelajaran IPS. Seperti kita ketahui pelajaran IPS banyak menggunakan penjelasan dengan ceramah, oleh karena itu harus

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Citra Umbara, 2012), 3.

² Endang Komara, *Belajar dan Pembelajaran Interaktif* (Bandung: Refika Aditama, 2014), 5.

menggunakan strategi aktif dalam menjelaskan pelajaran IPS terhadap implementasi metode *role playing*.

Proses pembelajaran IPS di kelas kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama. Guru mengajar dengan metode konvensional yaitu dengan metode ceramah dan mengharapkan peserta didik duduk, diam, dengar, catat, dan hafal. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik. Kondisi seperti itu tidak akan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami mata pelajaran IPS. Dalam observasi awal peneliti melihat minat belajar peserta didik pada mata Pelajar IPS masih sangat rendah, terdapat peserta didik yang masih kurang bersemangat untuk mempelajari pelajaran IPS yang terkesan membosankan. Peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan minat belajar pada pelajaran IPS ini dengan menerapkan Strategi Implementasi Metode Role Playing.³

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.⁴ Metode *Role Playing* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS. Metode *Role Playing* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan fungsi pihak-pihak lain yang

³ Observasi, peneliti 03 Januari 2022.

⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 180.

terdapat pada kehidupan nyata.⁵ Metode *Role Playing* ini semuanya berbentuk tingkah laku dalam berhubungan dengan masyarakat yang kemudian diminta beberapa peserta didik untuk memerankannya.

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang disekitar kita. Kecerdasan ini memungkinkan anak untuk membangun kedekatan dengan orang lain. Pengembangan kecerdasan interpersonal sejak dini menjadi sangat penting agar anak memiliki kemampuan dalam membina hubungan dengan orang lain yang ada disekitarnya. Sebagaimana Firman Allah SWT:

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ

Artinya: “Maka disebabkan rahmat Allah (Muhammad) berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekitarmu. Karena itu maafkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sungguh Allah mencintai orang-orang yang bertawakal.” (QS Ali Imran [3] 159).⁶

Berdasarkan observasi peneliti, rendahnya minat peserta didik yang mengakibatkan hasil belajar IPS kelas VII SMP Ainul Yaqin ini kemungkinan guru dalam pelaksanaan pembelajarannya terkadang tidak menggunakan media yang menarik, kebanyakan para guru hanya terpacu pada buku-buku.

⁵ Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah Production, 2003), 134.

⁶ Al-Quran dan Tarjamah, Surat Al-Imran ayat 159 (Bandung:PT Cordaba Internasional Indonesia, 2012), 7.

Hal tersebut tentunya dapat mengakibatkan para peserta didik akan merasa bosan dan menganggap bahwa pelajaran IPS itu membosankan.⁷

Presentase belajar IPS di SMP Ainul Yaqin untuk beberapa kompetensi dasar umumnya menunjukkan nilai yang rendah. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS merupakan sarat akan materi, disamping cakupannya yang luas sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan minat belajar peserta didik rendah hal ini terlihat dari hasil observasi yang penulis lakukan selama menjadi guru IPS di SMP Ainul Yaqin. Jika di lihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar nilai nominal 75. Dari 20 peserta didik hanya 30 % (6 peserta didik) yang sudah memenuhi KKM, Sedangkan 70 % (14 peserta didik) belum memenuhi KKM.⁸

Strategi pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan oleh para guru untuk menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran, begitu juga yang dilakukan oleh guru kelas VII-IX di SMP Ainul Yaqin, para guru di SMP Ainul Yaqin sudah menerapkan berbagai strategi pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPS, yang diketahui banyak teori dan konsep, sehingga lebih banyak ceramah untuk menyampaikan materinya.

Mata pelajaran IPS menjadi satu kesatuan utuh dari beberapa cabang ilmu IPS yaitu Geografi, Sejarah, Ekonomi, dan Sosiologi, dan lain-lain. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi

⁷ Observasi, peneliti, 03 Januari 2022.

⁸ Observasi, peneliti, 05 Januari 2022.

warga negara Indonesia yang demokrasi dan bertanggung jawab. Era globalisasi ini untuk yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.⁹ Oleh karena itu, mata pelajaran IPS di rancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat sehingga peserta didik lebih siap untuk menghadapi global.

Dengan kondisi yang di harapkan maka metode *Role Playing* akan di terapkan untuk mendapatkan partisipasi dan minat peserta didik didalam kelas secara keseluruhan dan secara individual serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif bagi teman-temannya. Upaya seperti itu tidak dapat dipungkiri lagi, karena diperlukan untuk menyiapkan generasi penerus bangsa yang memiliki pengetahuan dan kecakapan yang memadai, berbudi pekerti luhur dan berjiwa kebangsaan, sebagaimana dituangkan dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang berbunyi :

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.”¹⁰

Memperhatikan tujuan pendidikan nasional tersebut tampak jelas bahwa pembangunan pendidikan nasional diarahkan kepada pendidikan karakter

⁹ Amrie Fajar, *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 151.

¹⁰ Dirjen Pendidikan Islam, *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan* (Jakarta: Departemen Agama, 2006), 8.

yang mencakup pendidikan kemandirian, intelektual, kreativitas dan taat pada aturan. Nilai-nilai ini merupakan bentuk pilihan yang di anggap baik untuk di berlakukan sehingga dapat membentuk karakter yang kuat. Karakter di artikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari pada yang lain.¹¹ Pengertian ini dapat lebih di perluas lagi bahwa membangun karakter (*character building*) adalah proses penilaian terhadap kualitas perbuatan untuk dapat menghasilkan sebuah keputusan, apakah layak dijadikan sikap karena bernilai baik atau sebaliknya, di tinggalkan karena bernilai buruk ketika berhadapan dengan orang lain atau lingkungan sekitar.

Pondok Pesantren Ainul Yaqin Ajung yang berada di Jalan Otto Iskandardinata Nomor 13, Dusun Klanceng, Desa Ajung, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember, RW: 03/RT: 01 yang diasuh oleh Romo Kyai Haji Moch. Ainul Yaqin beserta Ibu Nyai Hajah Siti Zaenab. Yang dulunya mulai awal berdiri sebagai pondok pesantren Al-Qodiri III merupakan cabang dari pondok pesantren Al-Qodiri I yang bertempat di Gebang dibawah asuhan dari Romo Kyai Haji Muzakki Syah. Akan tetapi mulai tahun 2009 nama Al-Qodiri III berubah menjadi pondok pesantren Ainul Yaqin hingga sekarang. Dibawah naungan pondok pesantren Ainul Yaqin Ajung terdapat instansi atau lembaga formal yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ainul Yaqin dan Sekolah Menengah Kejuruan AZZA Ainul Yaqin Ajung.

¹¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), 444.

Jumlah santri yang kurang lebih 150 yang notabene plural dari segi etnis, mulai dari daerah serta budaya Banyuwangi, Jember, Lumajang, Probolinggo dan Bondowoso. Akan tetapi, mayoritas santri yang ada berasal dari Banyuwangi.¹² Di pondok pesantren Ainul Yaqin Ajung merupakan pesantren yang notabene dominan mahapeserta didik dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember. Dari sekian banyak santri yaitu kurang lebih 150, yang prosentase 60 % santri yang menyanggah status maha peserta didik dan 40 % santri yang masih duduk di sekolah menengah. Bagi santri yang menyanggah status murid merupakan santri sekaligus yang melanjutkan sekolah ditingkat SMP dan SMK.¹³

Berdasarkan penjelasan dan hasil observasi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023”.

B. Fokus Penelitian

Adapun fokus dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023 ?
2. Bagaimana pelaksanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023 ?
3. Bagaimana evaluasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023 ?

¹² Achmad Fauzi Sonhaji, *Wawancara*, 5 Januari 2023.

¹³ Muhammad Daimul Ekhsan, *Wawancara*. 15 Januari 2023.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsih pemikiran dan menambah pengetahuan implementasi metode *Role Playing* dalam meningkatkan minat belajar pada mata Pelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/ 2023.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi peneliti tentang pentingnya suatu penelitian terkait implementasi metode *Role Playing* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023.

b. Bagi UIN KHAS Jember

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan literatur guna kepentingan akademik keputakaan dan bahan referensi bagi maha peserta didik UIN Kyai Haji Achmad Siddiq Jember.

c. Bagi SMP Ainul Yaqin Ajung

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi kepada peneliti untuk memberikan saran dan masukan yang bermanfaat bagi pihak Pondok Pesantren Ainul Yaqin Ajung. Dengan adanya saran dan masukan dari peneliti, diharapkan untuk bisa dijadikan bahan pertimbangan dan evaluasi dalam menjadikan implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023 sebagai generasi penerus bangsa yang berbudi luhur kelak sudah terjun langsung ditengah-tengah masyarakat.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk menambah pengetahuan serta wawasan tentang implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi masyarakat luas, khususnya para akademisi untuk bertindak jauh lagi demi terarahnya generasi muda yang dirasa perlu untuk membangun suatu bangsa melalui penanaman karakter keagamaan.

E. Definisi Istilah

1. Impementasi Metode *Role Playing*

Impementasi metode *Role Playing* adalah model pelaksanaan pembelajaran melalui metode atau cara bermain peranan diantara peserta didik, yang mana materi pelajaran disampaikan dengan sebuah skenario yang akan diperagakan oleh pemain peranan (siswa). Adapun maksud Impementasi metode *Role Playing* dalam penelitian ini yaitu cara bermain peranan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik terhadap materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung.

Berdasarkan uraian definisi istilah diatas, maka yang dimaksud Implementasi metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Jember tahun pelajaran 2022/2023 adalah pelaksanaan pembelajaran dengan cara bermain peranan diantara peserta didik, melalui desain sebuah skenario yang akan diperagakan oleh pemain peranan (siswa) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung serta evaluasi yang telah dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran model metode *Role Playing*.

F. Sistematika Penelitian

Adapun sistematika yang sesuai dengan cakupan permasalahan yang ada sebagai berikut :

Bab Pertama, merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, kajian teori, dan metodologi penelitian untuk menyelesaikan masalah dan terakhir sistematika penulisan.

Bab Kedua, secara konseptual menjelaskan landasan teoritik yang membahas tentang implementasi metode *role playing* mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/ 2023.

Bab ketiga, membahas tentang metode penelitian yang meliputi, pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahapan-tahapan penelitian.

Bab keempat, memuat uraian tentang data dan hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan dalam bab III. Serta berisi tentang kegiatan inti dan pembahasannya. Bab ini akan membahas hasil penelitian sebagai jawaban dari rumusan masalah yang didasarkan pada landasan teori yang ada.

Bab kelima, berisi penutup di dalamnya berupa kesimpulan dan saran. Pada bagian kesimpulan penulis akan menguraikan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah di rumuskan dalam rumusan masalah. Dan pada bagian saran berisi pandangan dan pendapat penulis terhadap kesimpulan penelitian.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada tahap ini, peneliti akan menampilkan beberapa hasil diskursus ilmiah dari penelitian sebelumnya yang terkait dengan isu penelitian peneliti. Hal ini menjadi penting agar peneliti dapat meletakkan posisi penelitian dan mendapatkan signifikansi penelitian. Dengan demikian, peneliti akan mampu melihat sejauh mana signifikansi penelitian, persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang sudah terpublikasikan. Selain itu penelitian ini juga diharapkan semakin mendapatkan legitimasi ilmiah, karena isu penelitian benar-benar original.¹⁴

Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang hendak dilakukan adalah, setidaknya sebagai berikut :

1. Skripsi oleh Hasan Basri, Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas V SDN 032 Kaulu Kecamatan Tambang (Tahun 2017). Skripsi Universitas Riau Tahun 2017.¹⁵

Hasan Basri dalam penelitiannya menggunakan metode deskriptif dimana pendekatannya menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasan Basri dalam penelitiannya menyimpulkan, bahwa pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru dan peserta

¹⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penelitian Karya Ilmiah IAIN Jember (Jember: Jember Press)*, 46.

¹⁵ Hasan Basri, *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kaulu Kecamatan Tambang*. (Pekan Baru: Universitas Riau, 2017), 5.

didik, hal ini dapat dilihat dari data aktivitas guru dan aktivitas peserta didik, yaitu adanya peningkatan aktivitas guru dari siklus pertama hingga kedua sebesar 22,2%, dan peningkatan aktivitas peserta didik dari siklus pertama hingga kedua sebesar 20,0%. Penggunaan model *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Efektifitas penggunaan metode tersebut perubahan peningkatan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian peneliti, bukan penelitian metode Tindakan Kelas seperti penelitian Hasan Basri. Peneliti dalam hal ini berfokus pada penelitian deskriptif kualitatif tentang Implementasi Metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS kelas VIII.

2. Skripsi Saudari Anida Ryzqyana pada tahun 2019, yang berjudul “Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara”. Penelitian ini bertujuan pertama, mendeskripsikan implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik aspek Bahasa Indonesia kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara. Pendekatan penelitian yang dipakai adalah kualitatif. Sedangkan jenis penelitiannya merupakan penelitian lapangan (field research). Teknik pengumpulan datanya memakai observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam kesimpulannya, Anida Ryzqyana menyatakan, bahwa guru telah mengimplementasikan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik aspek Bahasa Indonesia

kelas IA dengan tiga tahapan pertama, tahap perencanaan (penyusunan RPP beserta komponennya), kedua, tahapan pelaksanaan (kegiatan awal yang dilakukan dengan cara guru memberikan motivasi, memusatkan perhatian, dan ketiga, pembiasaan sebelum pembelajaran. Kegiatan intinya dilakukan melalui penerapan langkah-langkah *role playing*. Sedangkan kegiatan akhir guru memberikan kesimpulan), dan tahap evaluasi (tes tertulis dan tidak tertulis).¹⁶

Penelitian Saudari Anida Ryzqyana memang membahas Metode *Role Playing* pada aspek perencanaan, pelaksanaan dan pembiasaan pada mata pelajaran tematik Bahasa Indonesia. Namun, penelitian peneliti berfokus pada Metode *Role Playing* pada aspek perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada aspek evaluasi inilah yang menjadi pembeda dengan penelitian saudari Anida Ryzqyana. Selain itu, mata pelajaran obyek penelitian peneliti adalah Ilmu Pengetahuan Sosial.

3. Skripsi Siti Hasanatul Mardiah tahun 2015, dengan judul “Implementasi Metode Role-Playing dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa (Penelitian Tindakan Kelas di SMPN 1 Cimarga Rangkas Bitung Lebak-Banten)”. Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan metode *role playing* dan minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Cimarga. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Siti Hasanatul Mardiah menyimpulkan

¹⁶Anida Ryzqyana, “Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara” (Skripsi, IAIN Purwokerto, 2019), vi.

bahwa, Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan minat belajar dan aktivitas belajar PAI siswa kelas VIII A di SMPN 1 Cimarga Lebak-Banten, hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan dari setiap siklus.¹⁷

Skripsi Siti Hasanatul Mardiah di atas secara metodologi mengambil Penelitian Tindakan Kelas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Tentu hal ini berbeda dengan metode penelitian peneliti, dalam hal ini menggunakan metode penelitian Deskriptif Kualitatif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Secara metodologi dan obyek mata pelajaran tentu berbeda dengan peneliti pada skripsi ini.

4. Skripsi Umi Hanik tahun 2019, dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V SDN 02 Way Serdang Kabupaten Mesuji Lampung”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN 02 Way Serdang Kabupaten Mesuji Lampung melalui penggunaan strategi *role playing*. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Teknik pengumpulan datanya melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan strategi *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi cita-citaku menjadi anak salih dapat meningkatkan motivasi

¹⁷ Siti Hasanatul Mardiah, “Implementasi Metode Role-Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa (Penelitian Tindakan Kelas di SMPN 1 Cimarga Rangkas Bitung LebakBanten)” (Skripsi, UIN Syarifhidayatullah Jakarta, 2015), vi.

belajar siswa kelas V SDN 02 Way Serdang Kabupaten Mesuji Lampung.¹⁸

Penelitian saudara Umi Hanik sama dengan penelitian sebelumnya, yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas. Umi Hanik lebih memfokuskan pada Strategi *Role Playing* pada aspek Motivasi Belajar Siswa. Berbeda dengan metode penelitian peneliti, dalam hal ini menggunakan metode penelitian Deskriptif Kualitatif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Secara metodologi dan obyek mata pelajaran memiliki perbedaan dengan peneliti pada skripsi ini.

5. Skripsi Vidia Sauna, “Penerapan Strategi Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh”.¹⁹

Hasil penelitian menunjukkan masih banyak peserta didik yang rendah hasil belajarnya masih ada peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di tetapkan MIN 4 Banda Aceh yaitu 70. Pengamatan peneliti dalam proses belajar mengajar di MIN 4 Banda Aceh terdapat hal-hal yang membuat kurangnya minat belajar peserta didik terhadap pelajaran Akidah Akhlak diantaranya pembelajaran masih belum menyenangkan, sehingga peserta didik tidak ingin tahu, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran yang diakibatkan kurangnya

¹⁸ Umi Hanik, “Penerapan Strategi Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V SDN 02 Way Serdang Kabupaten Mesuji Lampung” (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019), vi.

¹⁹ Vidia Sauna, *Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh*. (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh Tahun 2019), 5.

kreatifitas Guru dalam menyiapkan Strategi pembelajaran Akidah Akhlak dalam kelas. Berdasarkan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak dengan penerapan Strategi *Role Playing* di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh dan untuk mengetahui minat belajar peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak dengan penerapan Strategi *Role Playing* di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah kelas IV-A MIN 4 Banda Aceh yaitu sebanyak 36 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi.

Observasi ini digunakan untuk mengetahui kemampuan guru dan peserta didik dalam pembelajaran, data dianalisis dengan rumus persentase. Hasil penelitian yang di peroleh adalah aktivitas guru dari (78,1%) pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi (95,8%). Untuk aktivitas peserta didik dari (73,9%) pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi (93,7%). Serta minat peserta didik pada siklus I (58%) dan pada siklus II meningkat menjadi (77%). Dengan demikian melalui penerapan Strategi *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak.

Penelitian saudara Vidia Sauna mengambil metode penelitian yang sama dengan beberapa metode penelitian sebelumnya, yaitu penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Selain itu, penelitiannya merupakan tipe penelitian kuantitatif. Berbeda dengan metode penelitian

peneliti, dalam hal ini menggunakan metode penelitian Deskriptif Kualitatif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Secara metodologi dan obyek mata pelajaran memiliki perbedaan dengan peneliti kali ini.

Adapun persamaan dan perbedaan skripsi terdahulu dengan penelitian peneliti pada skripsi ini, dapat dijabarkan melalui tabel 2.1 di bawah ini.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian ini

No.	Nama peneliti, judul dan Tahun penelitian	Fokus penelitian	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Hasan Basri, Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas V SDN 032 Kaulu Kecamatan Tambang (Tahun 2017)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pelaksanaan metode <i>role playing</i> untuk meningkatkan minat belajar bahasa indonesia peserta didik kelas V SDN 032 Kaulu Kecamatan Tambang ? 2. Bagaimana evaluasi metode <i>role playing</i> untuk meningkatkan minat belajar bahasa indonesia peserta didik kelas V SDN 032 Kaulu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran menggunakan metode <i>role playing</i> dapat meningkatkan aktivitas guru 2. Siswa pada mapel Bahasa Indonesia siswa, dan sangat membantu dalam pembelajaran dan dapat memperbaiki hasil belajar siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. 4. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. fokus penelitian dan subyek penelitian pada Mapel IPS kelas VIII SMP Ainul Yaqin. 2. Lokasi Penelitian

		Kecamatan Tambang			
2	Anida Ryzqyana, Implementasi Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara	Bagaimana implementasi metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran tematik aspek Bahasa Indonesia kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara	Guru telah mengimplementasikan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran tematik aspek Bahasa Indonesia kelas IA melalui tiga tahap yaitu tahap perencanaan (penyusunan RPP beserta komponennya), tahap pelaksanaan (kegiatan awal yang dilakukan dengan cara guru memberikan motivasi, memusatkan perhatian, dan pembiasaan sebelum pembelajaran. Kegiatan inti dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah <i>role playing</i> . Kegiatan akhir guru memberikan kesimpulan), dan tahap evaluasi (tes tertulis dan tidak tertulis)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membahas tentang metode <i>role playing</i>. 2. Sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif. 3. Subyek penelitian. 4. Teknik pengumpulan data. 5. Analisis data 	<ol style="list-style-type: none"> 1. fokus Penelitian 2. lokasi penelitian
3	Siti Hasanatul Mardiah,	1. Bagaimana penerapan metode <i>role</i>	Penerapan metode <i>role playing</i> dapat meningkatkan	Membahas tentang implementasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus penelitian 2. Bukan PTK

	2018, Implementasi Metode <i>Role Playing</i> dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa (Penelitian Tindakan Kelas di SMPN 1 Cimarga Rangkas Bitung Lebak-Banten	<i>playing</i> 2. Bagaimana minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Cimarga	minat belajar dan aktivitas belajar PAI siswa kelas VIII A di SMPN 1 Cimarga LebakBanten, hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan dari setiap siklus	metode <i>role playing</i> dalam meningkatkan minat belajar siswa	3. Lokasi penelitian
4	Umi Hanik tahun 2019, Penerapan Strategi Pembelajaran <i>Role Playing</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V SDN 02 Way Serdang Kabupaten Mesuji Lampung	1. Apakah motivasi belajar peserta didik masih rendah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN 02 Way Serdang kabupaten Mesuji Lampung? 2. Apakah penerapan menggunakan strategi <i>Role Playing</i> yang mampu memotivasi siswa agar dapat bersemangat dalam belajar Pendidikan Agama Islam kelas V SDN 02 Way Serdang	Penerapan strategi <i>role playing</i> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi cita-citaku menjadi anak salih dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 02 Way Serdang Kabupaten Mesuji Lampung	Membahas tentang <i>role playing</i>	1. Fokus penelitian. 2. Lokasi penelitian. 3. Analisis data.

		Kabupaten Mesuji Lampung?			
5	Vidia Sauna, 2019, Penerapan Strategi Pembelaja ran <i>Role Playing</i> Untuk Meningkat kan Minat Belajar Peserta didik pada Pembelaja ran Akidah Akhlak di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universita s Islam Negeri Ar- Raniry Darussala m, Banda Aceh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah aktivitas guru dengan penerapan model <i>Role Playing</i> pada pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh? 2. Bagaimanakah aktivitas siswa dengan penerapan model <i>Role Playing</i> pada pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh? 3. Bagaimanakah minat belajar siswa dengan penerapan model <i>Role Playing</i> pada pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas guru dari (78,1%) pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi (95,8%). 2. Untuk aktivitas siswa dari (73,9%) pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi (93,7%). 3. Minat siswa pada siklus I (58%) dan pada siklus II meningkat menjadi (77%). Penerapan model <i>Role Playing</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS. 	Membahas tentang <i>role playing</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus penelitian. 2. Lokasi penelitian. 3. Analisis data.

Berdasarkan tinjauan pustaka terdahulu dari kelima skripsi diatas, maka konteks penelitian ini merupakan pengembangan dari kelima skripsi sebelumnya. Adapun konteks penelitian ini yaitu memfokuskan pada kajian

tentang Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Jember Tahun Ajaran 2022/2023. Pelaksanaan pembelajaran dengan cara bermain peranan diantara peserta didik, melalui desain skenario tertentu yang akan diperagakan oleh pemain peranan (siswa) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung serta evaluasi yang telah dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran model *Role Playing*. Hal ini sekaligus menjadi wacana baru dan pembeda dari kelima penelitian sebelumnya.

B. Kajian Teori

1. Metode Role Playing

a) Pengertian Metode *Role Playing*

Role Playing (bermain peranan) menurut Ramayulis merupakan

suatu penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa peserta didik untuk memerankannya.²⁰ Bermain peranan merupakan cara yang

dipakai dalam pembelajaran yang menjadi strategi dalam rangka membantu peserta didik memahami jati diri dalam kehidupan nyata sehari-hari. Dengan bermain peranan tersebut peserta didik akan mampu mempelajari bagaimana merumuskan dan menggunakan peranan, menyadarinya dan mengerti bahwa di dalam kehidupan sehari

²⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001). 215.

terdapat peranan yang berbeda dan beragam serta menganalisa perilaku satu pihak dan perilaku pihak lainnya.

Metode *role playing* adalah pembelajaran yang dilakukan untuk mendapatkan pemahaman dari materi pelajaran dengan cara siswa berakting memainkan peran secara sadar. Metode ini memberikan siswa kesempatan untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga akan lebih memahami dan mengingat materi pelajaran yang disampaikan.²¹

Metode Role playing merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa menguasai materi pelajaran berdasarkan kreatifitasnya ketika mengekspresikan imajinasi mengenai materi yang dipelajari, namun tidak keluar dari materi. Dalam metode ini, siswa difasilitasi untuk aktif dengan bermain peran ketika proses pembelajaran.²² *Role playing*

memiliki prinsip yakni pembelajaran yang diterapkan dengan cara memainkan peran dalam drama di kelas, yang nantinya dapat dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa memberikan evaluasi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan.²³ Menurut Hasan Basri menyadur

Amri dan Ahmadi menjelaskan, *role playing* diartikan sebagai metode

²¹ Rizki Ananda, "Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota," *Jurnal Basicedu* 2, No. 1 (2018): 37, DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.119>.

²² Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, No. 1 (Agustus 2016): 130-131, DOI: <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.

²³ Arleni Tarigan, "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui," *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 5, No. 3 (November 2016): 104, <https://www.neliti.com/id/publications/258217/penerapan-model-pembelajaran-role-playing-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-ips-s>.

pembelajaran yang digunakan untuk upaya memecahkan suatu masalah berkaitan dengan kehidupan siswa. Dari metode ini, siswa akan memperoleh pengalaman belajar seperti kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menggambarkan suatu peristiwa.²⁴

Menurut Sudjana metode *Role Playing* memberikan ruang peranan bagi peserta didik dalam menggali dan mendayagunakan kemampuan imajinya ketika berperan menjadi tokoh tertentu atau sebuah barang dengan menerima penjelasan dari seorang guru agar mereka mampu menginternalisasi karakter dari tokoh yang diperankan tersebut. Dalam bermain peran anak diberikan kebebasan dan boleh memilih dalam memfungsikan berbagai benda di sekitarnya dan mengimajinasikannya, dalam hal berbagai benda itu dibutuhkan ketika berperan sebagai tokoh yang diperankan.²⁵

Melalui metode *Role Playing* (bermain peranan) peserta didik dapat menjadi aktor atau melakukan peranan dalam alur drama masalah/ psikologis itu. *Metode Role Playing* menurut Mulyono, merupakan suatu metode pembelajaran dimana peserta didik diarahkan untuk membuat kreatifitas dari peristiwa-peristiwa sejarah di masa

²⁴ Hasan Basri, "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang," Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau 1, No. 1 (Juli 2017): 41, <https://media.neliti.com/media/publications/258052-penerapan-model-pembelajaranrole-playin-e1a411a7.pdf>.

²⁵ Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif* (Bandung: 2003). 67.

lampau, peristiwa aktual masa kini, atau kejadian-kejadian akan terjadi atau mungkin terjadi di masa akan datang.²⁶

Berdasarkan pendapat para pakar di atas, penulis menyimpulkan metode *Role Playing* adalah metode atau cara pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa pada pembelajaran di kelas yang dilakukan dalam bentuk berbagi peranan atau berbagi aktor, sehingga siswa memperagakan peranan sesuai skenario aktor yang disiapkan guru sebelumnya.

b) Tujuan Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* penting dilakukan oleh guru dalam pembelajaran karena memiliki tujuan tertentu sesuai target pembelajaran yang ingin dicapai guru dalam RPP. Menurut Carciun sebagaimana dikutip oleh Lestari dan Puji menyatakan, bahwa tujuan

metode *Role Playing* yaitu :

- 1) Menjadi motivasi belajar siswa.
- 2) Untuk menumbuhkan minat dan kegemaran/fokus siswa.
- 3) Memberi kesempatan siswa dalam mendramatisasi emosi, perbedaan pendapat, dan permasalahan kehidupan sehari-hari peserta didik.
- 4) Memastikan peserta didik untuk aktif bertanya.
- 5) Pengembangan daya kreasi peserta didik dalam berkomunikasi.
- 6) Melatih berperan aktif di kehidupan nyata.²⁷

²⁶ Mulyono, *Strategi Pembelajaran (Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global)* (Malang: UIN Maliki Press, 2012), 112

Dengan metode *Role Playing*, maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai karena pembelajaran akan menyenangkan. Kelas yang dikelola dengan baik akan melahirkan proses dan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.²⁸

c) Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* dapat bekerja secara maksimal, maka pada tataran praktiknya memerlukan tahapan yang harus dilakukan secara sistematis, sehingga metode *role playing* dapat memberikan dampak maksimal dalam membantu mempermudah siswa dalam memahami materi ajar.

Bermain peranan setidaknya memiliki 3 (tiga) aspek, pertama mengambil peran (metode *Role Playing*), yaitu tekanan atas segenap harapan sosial serta sosial terhadap pemeran peranan. Seperti dalam hubungan keluarga (seharusnya anak perempuan melakukan apa), atau berdasarkan tugas (apa saja yang dilakukan aparat penegak hukum dalam menghadapi permasalahan di tengah masyarakat). Kedua, membuat perana (*Role Marking*), berkaitan dengan sejauh mana kemampuan aktor peranan mampu berubah secara dramatis dari satu peran ke peran lainnya dan membuat serta menginovasi peranan setiap kali dibutuhkan. negosiasi peranan (*Role Negotitation*), merupakan

²⁷Puji Lestari, "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019," *Journal Ilmiah Rinjani Universitas Gunung Rinjani* 7, No. 2 (2019): 93, <https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/view/194>.

²⁸ Moh. Yasmin, *Teori dan Metode Pembelajaran: Konsepsi, Strategi dan Praktik Belajar yang membangun Karakter*, (Malang: Madani, 2015), 116.

kondisi yang mana berbagai peranan dinegosiasikan dengan para aktor peranan yang lain dalam porsi masing-masing dan tantangan interaksi sosial.²⁹

Menurut Hamzah B. Uno, agar Metode *Role Playing* dapat berfungsi dengan maksimal, maka dalam tataran praktiknya, dapat melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :³⁰

- 1) Mencairkan kondisi dan memberi semangat kepada peserta didik. Motivasi merupakan kemauan pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu dalam rangka tujuan tertentu. Tahap ini lebih cenderung diarahkan untuk memberi motivasi peserta didik agar menyukai masalah, dan karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peranan dan paling menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar.
- 2) Memilih Peranan. Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendiskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara suka serta rela untuk menjadi pemeran.
- 3) Menyusun tahapan peranan. Pada tahapan ini para aktor membuat skenario peran secara umum yang nantinya akan menjadi acuan ketika peranan dimainkan.

²⁹ Zaini, Hisyam, Dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*. (Jakarta: Insan Madani, 2008), 45.

³⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 70-71.

- 4) Menyiapkan Pengamat. Dalam rangka menyiapkan pengamat ini, sebaiknya persiapannya dilakukan dengan baik dan pengamat harus terlibat pada cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.
- 5) Aktor/Pemeran. Para pemeran mulai memainkan peranan secara alami dan mengalir, sebagaimana pembagian aktor yang ada dalam skenario peran dan akan berhenti ketika dianggap cukup.
- 6) Diskusi dan Evaluasi. Setelah melakukan peranan, tahap berikutnya yaitu analisa dari bermain peranan. Para Aktor akan melakukan kegiatan, yaitu mengungkapkan perasaannya terhadap peranan yang dimainkan dalam skenario peran, begitu juga terhadap peserta aktor lainnya. Diskusi dimulai dengan melempar suatu pertanyaan, sehingga para peserta didik terpancing ke dalam alur peran yang pada berikutnya mereka secara reflek akan tergugah untuk diskusi.
- 7) Bertukar Pengalaman dan Menarik Kesimpulan. Sampai pada tahapan ini peserta didik saling bertukar pengalaman hidupnya dalam berinteraksi dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Berbagai pengalaman peserta didik tersebut dapat diceritakan secara alami dan berdasarkan spontanitas.³¹

³¹ Ibid.,

d) Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Pada saat metode pembelajaran dilakukan, Metode *Role Playing* mengandung kelebihan dan pada saat yang bersamaan dan memiliki kelemahan. Santoso menuturkan, bahwa diantara kelebihan Metode *Role Playing*, yaitu metode strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan dengan dukungan strategi inovatif, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Metode *Role Playing* dapat memacu minat dan semangat optimisme pada diri masing-masing peserta didik serta dapat memicu adanya rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

Kelebihan metode pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut: pertama, bermain peranan menciptakan iklim belajar yang partisipatif. Kedua, peserta didik dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses belajar. ketiga, dapat memberi kesan yang kuat dan awet dalam ingatan peserta didik. Selain itu, dapat juga menciptakan pengalaman partisipatif dan menambah pengetahuan mudah diingat oleh otak peserta didik.³²

Adapun kelebihan metode *role playing* menurut Aris Shoimin yaitu:³³

- 1) Peserta didik terlatih dalam memutuskan sesuatu dan mengekspresikan diri sesuai karakternya.

³² Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 162.

³³ *Ibid.*,

- 2) Peserta dapat menemukan hal baru dengan mudah dan bisa dipakai dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) Mempermudah guru dalam melakukan evaluasi terhadap peserta didik dengan mengamati secara langsung.
- 4) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 5) Menumbuhkan ketertarikan peserta didik, sehingga menciptakan kelas lebih partisipatif dan ceria.
- 6) Meningkatkan motivasi dan semangat optimisme peserta didik serta menumbuhkan rasa pertemanan dan solidaritas tinggi di antara peserta didik.
- 7) Peserta didik akan menghayati peristiwa yang terjadi dengan mudah sehingga dapat memetik benang merah.
- 8) Menumbuhkan potensi profesionalisme peserta didik.³⁴

Selain memiliki kelebihan, Metode *Role Playing* pada prakteknya juga memiliki kelemahan, diantaranya: pertama, membutuhkan waktu yang relatif panjang dan banyak. Kedua, banyak peserta didik yang menjadi aktor pemeran merasa tidak *confidence* (percaya diri) ketika menjadi aktor pemeran. Ketiga, tidak semua materi pelajaran bisa disajikan.

Menurut Aris Shoimin, kekurangan Metode *Role Playing* diantaranya :

- 1) Durasi waktu yang diperlukan harus mencukupi dan relatif lama.

³⁴ Shoimin, *Model Pembelajaran*, 163.

- 2) Membutuhkan kerja sama inovasi dan kreatifitas yang cukup tinggi, dari Guru maupun Siswa.
 - 3) Mayoritas aktor peranan dari peserta didik yang bertugas merasa malu dan tidak percaya diri ketika memerankan adegan tertentu.
 - 4) Ketika dalam pelaksanaan metode *role playing* gagal, dapat menyebabkan kesan tidak menarik bagi peserta didik dan secara otomatis tujuan pendidikan gagal.
 - 5) Metode *Role Playing* tidak ramah untuk semua materi pelajaran dan hanya sesuai untuk materi pelajaran tertentu saja.³⁵
- e) Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
- Strategi pembelajaran metode *Role Playing* menurut Ramayulis merupakan hal yang wajar dipakai untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini tidak lain, untuk memperbesar peluang dalam mencapai tujuan-tujuan yang mengandung katrakteristik diantaranya : (1) mampu mengerti apa yang dirasakan pihak lain, (2) memahami prinsip orang lain dengan penuh penghargaan, (3) menolong dalam penyesuaian diri dalam interaksi dengan kelompok, (4) mampu mendeteksi nilai dan sikap tertentu, (5) sebagai *trial and error* atas sikap yang dianggap keliru dan menjadi perbaikan di masa akan datang.³⁶ Sehingga, Metode *Role Playing* mampu membuat para peserta didik mendapatkan pengalaman yang diperankan orang lain.

³⁵ Ibid.,

³⁶ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 10.

f) Implementasi Metode *Role Playing*

Implementasi dalam arti pendek kata dapat diartikan sebagai suatu konkritisasi atau melaksanakan sesuatu atau berhubungan dengan penerapan. Implementasi menitikberatkan pada kegiatan dengan adanya tindakan. Suatu implementasi tidak sekadar aktivitas belaka, tetapi tindakan yang dilaksanakan dengan kesungguhan dan melalui perencanaan yang matang dalam rangka mencapai tujuan yang ingin dicapai.³⁷

Pada tataran Implementasinya metode *role playing* memuat, setidaknya tiga tahapan :

1) Perencanaan pembelajaran

Perencanaan pembelajaran merupakan proses memilih dan membuat pilihan guna mencapai suatu tujuan tertentu yang ingin dicapai pada proses belajar mengajar yang berisi tentang pemilihan materi, metode, media, dan perancangan evaluasi pembelajaran untuk dapatnya tercapai suatu tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, dengan tetap berpatokan pada kurikulum yang berlaku.³⁸

Bagi guru menyiapkan bahan ajar sebelum masuk kelas bukan lagi sebuah tuntutan namun sebuah kebutuhan bagi dirinya sendiri untuk

³⁷Eka Syafriyanto, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berwawasan Rekonstruksi Sosial," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* Volume 6 (November 2015): 217, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/1515>.

³⁸ Mukni'ah, *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K-13)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 11.

kian lebih mengetahui banyak hal serta memperluas cakrawala pengetahuan.³⁹

Keuntungan dengan adanya perencanaan pembelajaran yaitu sebagai pedoman guru ketika melangsungkan proses pembelajaran. Atas argumuentasi itu, Suatu perencanaan merupakan tahap penting bagi seorang guru, agar pembelajaran dapat berjalan lancar dan terorganisir serta sistematis. Hal ini menjadi unsur penting karena perencanaan, berkaitan dengan berbagai cara yang dikerjakan oleh guru dengan maksud mencapai orientasi, yaitu mampu mencapai tujuan pembelajaran.⁴⁰

Adapun perencanaan pembelajaran menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menerangkan, perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standart Isi. Sedangkan Silabus yaitu acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan rencana atas suatu kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu kali pertemuan atau lebih. RPP merupakan pengembangan yang berasal dari silabi sebagai acuan selama

³⁹ Yasmin, *Teori dan Metode Pembelajaran*, 112.

⁴⁰ Mukni'ah, *Teori dan Metode Pembelajaran*, 15.

proses pembelajaran siswa yang bertujuan untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD).⁴¹

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Metode *role playing* dalam tataran pelaksanaannya dapat dijelaskan sebagai berikut :⁴²

a) Persiapan Metode *Role Playing*

- (1) Menentukan permasalahan/isu menarik yang menjadi minat dan perhatian peserta didik untuk menjadi pembahasan.
- (2) Merumuskan dan menyiapkan skenario aktor yang akan diperankan.
- (3) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan belajar mengajar.
- (4) Memilih dan mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan memperhatikan jumlah, kapasitas dan waktu yang tersedia.

b) Pelaksanaan Metode *Role Playing*

- (1) Menyampaikan maksud kepada peserta didik terhadap tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai.

⁴¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

⁴² Kiromin Baroroh, "Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode *Role Playing*," Jurnal Ekonomi & Pendidikan 8, No. 2 (November 2011): 151-152, <https://doi.org/10.21831/jep.v8i2.793>.

- (2) Mempersilahkan peserta didik dalam kelompok tertentu untuk menjadi aktor peranan kemudian agar memerankan aktor sesuai skenario yang dirumuskan.
- (3) Setiap kelompok diatur sedemikian rupa tempat duduknya untuk mengamati secara seksama terhadap skenario yang sedang diperagakan.
- (4) Ketika Peranan selesai melakukan aksinya, maka setiap peserta didik diberikan mendapat lembar kerja yang dipakai untuk mengulas atau *assasement* atas pertunjukan dari setiap aktor peran.
- (5) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- (6) Seorang guru menyampaikan aspek-aspek umum dari tema yang telah diperankan (konklusi) .

(7) Evaluasi.⁴³

c) Penutupan Metode *Role Playing*

- (1) Metode *role playing* diakhiri dengan brainstorming yang diarahkan sedapat mungkin peserta didik dapat mencari solusi bersama terhadap persoalan-persoalan yang belum terpecahkan.
- (2) Guru memberikan penguatan/penegasan terhadap konsep atau materi dalam metode *role playing*.

⁴³ Ibid.,

(3) Salam penutup.⁴⁴

3) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan *assasement* menyeluruh terhadap proses pendidikan, dimulai dari aspek perencanaan, pelaksanaan, peningkatan mutu pendidik, dan manajemen pendidikan secara menyeluruh.⁴⁵ Mekanisme *assasement* dikerjakan dengan memadupadankan 3 (tiga) pola/aspek yaitu, pengetahuan (*knowledge*), kecakapan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Assasement atas penguasaan pengetahuan, meliputi keseluruhan dari kegiatan selama pembelajaran dilaksanakan melalui model ujian akhir semester (UAS), ujian tengah semester (UTS), kuis, pekerjaan rumah, dokumen, dan laporan. Penilaian terhadap kecakapan dapat diukur dengan sejauh mana dalam menguasai media bantu pembelajaran, meliputi software dan hardware, maupun kemampuan perancangan dan pengujian. Sementara itu, sikap akan dinilai dengan menitikberatkan pada penguasaan *soft skill*, yaitu aktif atau tidaknya dan kemampuan berpartisipasi peserta didik dalam diskusi, kemampuan peserta dalam *team work*, dan kehadirannya dalam pembelajaran.⁴⁶

Evaluasi dalam metode *role playing*, setidaknya dapat dilakukan melalui cara:

⁴⁴ Ibid.,

⁴⁵ Moh. Sahlan, Evaluasi Pembelajaran, (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 8.

⁴⁶ Awaluddin Sitorus dan Hafni Andriani Harahap, Gerakan Inovasi Mendidik Berkarakter (Lampung: CV Perahu Litera Group, 2019), 52.

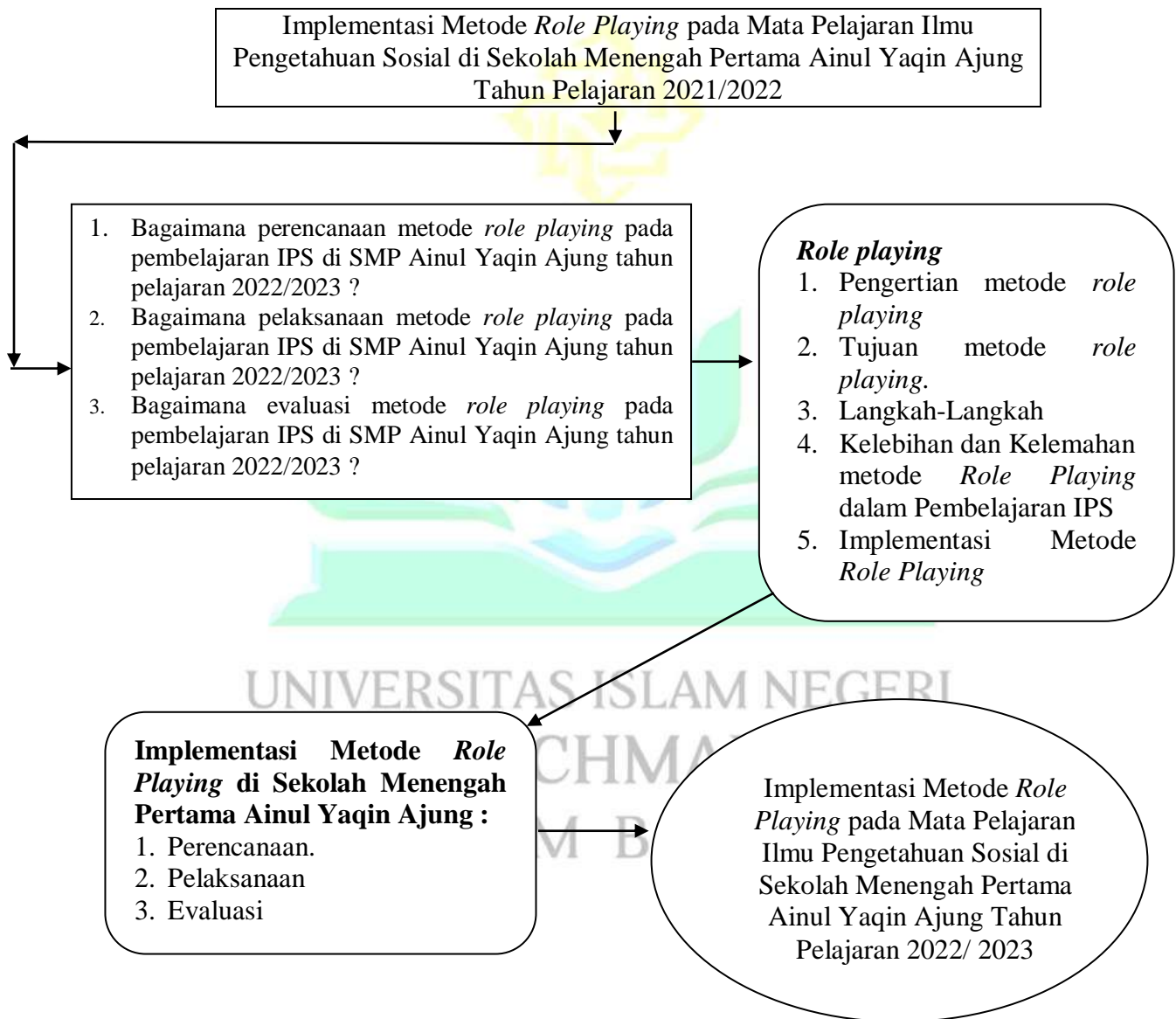
- a) Peserta didik memberi pernyataan baik secara tulisan maupun lisan terkait berhasil atau tidaknya dan hasil apa saja yang dicapai ketika metode *role playing* diperagakan. pernyataan dalam hal ini, yaitu komentar evaluasi terhadap metode *role playing* yang telah diperankan, seperti penjabaran metode *role playing*, metode yang telah dipakai dalam metode *role playing*, dan langkah-langkah yang efektif untuk meningkatkan efektivitas metode *role playing* selanjutnya.
- b) Guru memberi penilaian atas efektivitas dan aspek keberhasilan metode *role playing* yang diperagakan peserta didik. Pada aktivitas evaluasi ini, guru mengacu pada komentar evaluasi dari peserta didik dan catatan guru yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian, guru akan dapat menentukan perkembangan peserta didik secara pribadi, sosial, dan akademik peserta didik.⁴⁷

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Implementasi metode *role playing* mengandung (3) tiga etape pertama tahap perencanaan (dilaksanakan melalui penyusunan silabus dan RPP), kedua pelaksanaan (menerapkan langkah-langkah metode *role playing*), dan ketiga evaluasi (guru melakukam assasement atas efektivitas metode *role playing* disertai komentar evaluasi dan catatan).

⁴⁷ Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 216-217.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan kutipan diatas penulis membuat suatu kerangka konseptual untuk mengetahui skema penelitian yang sistematis, adapun kerangka konseptual tersebut sebagai berikut :



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian tentang Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023 yang dilakukan oleh peneliti dalam hal ini akan memakai pendekatan kualitatif. Pendekatan Kualitatif digunakan peneliti, karena ingin memperoleh informasi tentang penerapan metode *Role Playing* dan kendala yang ada dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023. Sebagaimana Bodgan dan Taylor menjelaskan penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁴⁸

Adapun penelitian ini, termasuk jenis penelitian Studi Kasus, karena peneliti dalam hal ini dengan cermat melakukan penyelidikan terhadap suatu program, peristiwa, aktivitas, proses atau sekelompok individu yang dibatasi dengan ruang, waktu, dan aktivitas. Dalam hal ini, peneliti menghimpun data-data penelitian selengkap-lengkapnyanya dengan memakai berbagai macam teknik pengumpulan data sesuai jadwal yang direncanakan dan ditentukan sebelumnya.⁴⁹ Peneliti dalam hal ini mengumpulkan informasi mendalam tentang penerapan dan kendala implementasi metode *role playing* pada mata

⁴⁸ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 21.

⁴⁹ John W. Creswell, *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Terj. Achmad Fawaid, Edisi Ketiga, cet. ke- VI (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 20.

pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023 dalam rentang waktu yang ditentukan. Diantara ciri khas pada penelitian studi kasus, yaitu bahwa penelitian berfokus pada riset terhadap fenomena kekinian seutuhnya dan menyeluruh pada kondisi sebagaimana adanya, dengan memakai berbagai bentuk data kualitatif.⁵⁰

Kemudian, peneliti bersikap layaknya seorang pengamat yang sedang mengamati, dan membuat kategorisasi terhadap perilaku, mengamati gejala, dan mencatatnya dalam buku observasi. Selanjutnya, peneliti terlibat langsung ke lapangan layaknya seorang penonton yang tidak secara obyektif melihat situasi lapangan tanpa terbebani atau diarahkan oleh teori. Sehingga layaknya dalam sebuah penelitian kualitatif pada umumnya, pada penelitian kali ini peneliti juga acapkali melakukan perubahan-perubahan, editing, serta reformasi pada saat peneliti menemukan informasi baru yang kemudian menyesuakannya dengan isu penelitian tentang pelaksanaan strategi implementasi metode *role playing* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023.⁵¹

B. Lokasi Penelitian

Tempat yang menjadi lokasi penelitian pada skripsi ini adalah Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung dibawah naungan Yayasan Pendidikan

⁵⁰ Sugeng Pujileksono, *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif* (Malang: Kelompok Intrans Publishing, 2016), 48.

⁵¹ Jalaluddin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 25-26.

Islam dan Pondok Pesantren Ainul Yaqin. Adapun lokasinya di Jalan Otto Iskandardinata Nomor 13 RT 03 RW 01 Dusun Klanceng Desa Ajung Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Kode Pos 68175 Jawa Timur.

SMP Ainul Yaqin Ajung dipilih sebagai lokasi penelitian karena beberapa alasan, diantaranya Pertama, SMP Ainul Yaqin berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Pondok Pesantren Ainul Yaqin Ajung Jember yang memiliki ciri khas melaksanakan kegiatan istiqomah manaqib Syaikh Abdul Qodir al-Jailani setiap malam senin manis. Kedua, Lembaga tersebut juga pernah mengadakan lomba Hari Santri Nasional (HSN) tingkat kecamatan Ajung, karena terkenal luas di masyarakat melalui pengaruh pengasuhnya dengan sebutan Kyai Lanceng. Pondok pesantren Ainul Yaqin dahulu juga menjadi basis atau tempat perkumpulan mahapeserta didik Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) STAIN Jember. Ketiga, adanya informasi bahwa ada beberapa dosen UIN KHAS Jember saat ini yang merupakan alumnus pondok Ainul Yaqin Ajung dimana mereka ini mendapat julukan unik, yaitu santri kalong. Keempat pondok pesantren tersebut memiliki lembaga formal yaitu Sekolah Tingkat Menengah (SMP) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang mana terdapat program gratis makan selama tiga tahun bagi santri yang masih menempuh tingkat menengah pertama atau masih menempuh tingkat SMP.

C. Subjek Penelitian

Subyek Penelitian pada skripsi ini memakai teknik *purposive sampling*, yang merupakan sampel yang di pilih tergantung pada maksud orientasi penelitian dengan tanpa melihat kemampuan generalisasinya.⁵²

Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah adalah :

1. Kepala Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung, yaitu bapak Rizky Alfian, M.Pd untuk menggali data tentang Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung secara kelembagaan, sejarah berdirinya, Profil Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Visi dan Misi, Keadaan Guru, Keadaan Peserta Didik.
2. Wakil Kepala Kurikulum Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung, yaitu Bapak Ahmad Fajar Shodiq, S.Pd., untuk menggali data penelitian tentang kurikulum di SMP Ainul Yaqin Ajung, Implementasi Metode *Role Playing*, keadaan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII dan evaluasi yang dilakukan.
3. Guru atau pendidik Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung, yaitu Ibu Nani Ismiyati, S.Pd (guru mapel Ilmu Pengetahuan Sosial) untuk menggali dan mendapatkan data penelitian tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VIII, RPP mapel Ilmu Pengetahuan Sosial, Implementasi Metode *Role Playing*, keadaan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII dan evaluasi yang dilakukan.

⁵² Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Pustaka Setia, 2009), 130.

4. Siswa/peserta didik Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung, yaitu Ariana Putri, serta Abdul Qodir, untuk mendapatkan data penelitian tentang Implementasi Metode *Role Playing*, keadaan minat belajar siswa, evaluasi pelaksanaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data di lihat dari segi caranya, oleh karena itu teknik pengumpulan data biasanya di lakukan dengan wawancara (*interview*), pengamatan (*observasi*), dokumentasi, maupun gabungan ketiganya.⁵³ Teknik Pengumpulan data pada penelien ini yaitu :

1. Metode Obsevasi

Observasi kualitatif merupakan observasi dimana peneliti dalam hal ini turun secara langsung kelapangan dalam rangka melakukan pengamatan terhadap perilaku dan aktivitas subyek penelitian di lokasi penelitian.⁵⁴

Peneliti dalam hal ini menggunakan metode observasi, dalam bentuk partisipasi pasif. Peneliti mendatangi lokasi tempat kegiatan yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.⁵⁵ Sehingga Peneliti hanya mengamati secara tidak langsung selama berada di lokasi penelitian, sepanjang yang terkait dengan pelaksanaan metode *role playing* di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif.*, 225.

⁵⁴ John W. Cresswell, *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 267.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 413.

Proses observasi yang di lakukan oleh peneliti di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Jember tersebut untuk memperoleh data dari kegiatan observasi ini adalah :

- a) Gambaran keadaan fisik Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung.
- b) Jadwal dan macam-macam kegiatan pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung.
- c) RPP mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII.
- d) Pelaksanaan metode *role playing* di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung kelas VIII.

2. Metode Interview

Metode interview atau wawancara adalah pekerjaan yang mengandung pertanyaan dari pihak peneliti yang kemudian informan akan menjawabnya sehingga diperoleh informasi atau data yang diperlukan dalam isu penelitian ini, sejauh yang mengandung korelasi dan relevansi antara fokus penelitian dengan informasi yang disampaikan obyek interview.⁵⁶

Adapun data yang diperlukan berdasarkan metode wawancara yaitu:

- a) Perencanaan metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung.

⁵⁶ Agus Zaenul Fitri, Nik Haryanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Methd, dan Research and Development*, Cet. I., (Malang: Madani Media, 2020), 116.

- b) Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung.
 - c) Evaluasi metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung.
3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah serangkaian catatan atas beberapa peristiwa yang sudah lampau yang kemudian dirangkai dan dikumpulkan sesuai kepentingan yang diinginkan. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental.⁵⁷ Melalui metode dokumentasi ini peneliti dapat mencari dan mengumpulkan data atau dokumen yang ada di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Jember tentang banyak hal yang pernah terjadi yang memiliki korelasi langsung dan relevan dengan isu penelitian.

Adapun dokumentasi yang akan diperoleh peneliti melalui metode dokumentasi diantaranya :

- a) Sejarah berdirinya Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung.
- b) Data guru dan peserta didik Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung.
- c) Data tentang bentuk-bentuk kegiatan pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung.
- d) Dokumen RPP Guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ...240.

- e) Dokumen pelaksanaan metode *Role Playing* mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung.
- f) Dokumen evaluasi metode *Role Playing* mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung siswa mengerjakan tugas, dan nilai.
- g) Dokumen lainnya sepanjang memiliki relevansi yang diakui validitasnya.

E. Analisis Data

Analisis data merupakan proses pencarian, penyusunan dan pengolahan data secara sistematis, baik yang didapatkan melalui hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya, sehingga dapat mempermudah pemahaman, dan temuan yang diperoleh bisa diteruskan pada pihak lainnya. Analisis data dikerjakan melalui pengorganisasian data berikut penjabarannya menjadi unit tertentu, membuat sintesis, merumuskannya dalam pola tertentu, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan menyusun kesimpulan sehingga dapat diceritakan terhadap orang lain.⁵⁸

Menurut Bogdan & Biklen pada teknik analisis data berkaitan dengan kegiatan yang dikerjakan melalui cara bekerja dengan data, mengorganisir data, memilah kedalam satu-kesatuan yang dapat dihimpun,

⁵⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Administrasi, (Bandung: Alfabeta, 2007), 224.

mensintesakannya, mencari dan menemukan pola, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁵⁹

Peneliti dalam skripsi ini memakai teknik analisa data model interaktif versi Miles and Huberman. Analisis data diperlukan dalam sebuah penelitian kualitatif, terutama ketika tahapan pengumpulan data sedang dikerjakan, dan pada sesaat setelah selesai pengumpulan data dilakukan. Ketika peneliti melakukan wawancara, maka peneliti telah mengerjakan analisis pada jawaban dari para informan. Kegiatan peneliti pada tahap analisis data kualitatif dikerjakan interaktif dan berjalan secara kontinue.

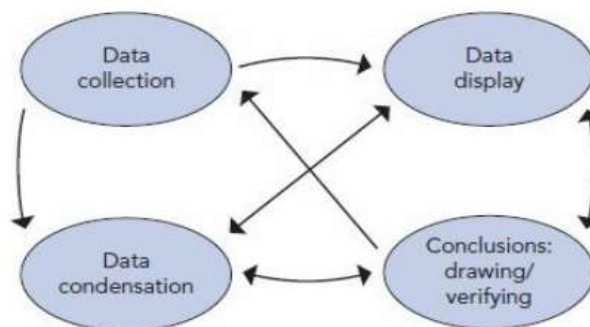
Selanjutnya, data akan dianalisis melalui serangkaian langkah sesuai teori Miles, Huberman dan Saldana J ada 3 (tiga) langkah: kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing and varification*). Kondensasi data mengacu pada tahap pemilihan (*selecting*), pengerucutan (*focusing*), peringkasan (*abstracting*), penyederhanaan (*simplying*) dan transformasi data (*transforming*).⁶⁰ Dengan paparan yang lebih sederhana, maka teori Miles, Huberman dan Saldana sebagaimana dideskripsikan pada gambar di bawah ini:

⁵⁹ Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 248.

⁶⁰ M.B. Miles, A.M. Huberman dan J. Saldana, *Qualitativ Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3*. Terj. Tjetjep Rohindi, (USA: Sage Publications, UI-Press, 2014), 31-32.

Gambar 3.1

Komponen-Komponen Analisis Data Strategi Interaktif Sumber:⁶¹



1. Kondensasi Data

Kondensasi data berpedoman pada tahapan pilihan-pilihan, focusing, ringkasan-ringkasan, abstraksi, dan transformasi data yang ada dalam catatan lapangan ataupun transkrips dan dokumen serta materi empiris lainnya.⁶²

Kondensasi Data berpedoman pada tahapan pilihan-pilihan atau selektif, focusing dan ringkasan, serta menerapkan kontrol data dari hasil pengumpulan data yang termasuk dalam catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen maupun data empiris yang ada. Data kualitatif tersebut dapat diubah dengan cara selektif, meringkas, atau mengurai dengan bahasa sendiri dan sebagainya. Mengacu data penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini, maka peneliti akan mencari data/informasi, tema, dan pola mana yang berkorelasi dan berkaitan/relevan, dan data yang kurang penting akan dieliminasi. Adapun pengumpulan data dalam

⁶¹ Agus Zaenul Fitri, Nik Haryanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Methd, dan Research and Development*, Cet. I., (Malang: Madani Media, 2020), 179.

⁶² Ibid.,

penelitian ini dimulai dengan tahap observasi, kemudian dilanjutkan dengan tahap wawancara tatap muka kepada subyek penelitian tentang Implementasi Metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023.

2. Penyajian data

Penyajian data merupakan bunga rampai data/informasi yang telah terkumpul, berikut telah disistematisasi ke dalam suatu konklusi. Penelitian ini, menyajikan data dalam bentuk kata-kata dan teks naratif.⁶³ Peneliti menyusun inti sari dalam bentuk kesimpulan berupa ringkasan yang disusun sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Penyajian data dapat disajikan dengan model paparan singkat, bagan, hubungan antar katagori, serta *flowchart* dan lain sebagainya.

Pada tahapan ini peneliti menampilkan data berasal dari hasil pengumpulan data/informasi sejak dilakukannya observasi, wawancara, maupun pada dokumentasi sebagaimana relevansi dan signifikansinya terhadap fokus isu pada penelitian, yaitu perencanaan metode *role playing*, pelaksanaan metode *role playing*, dan evaluasi terhadap Implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VIII.

3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Kegiatan terakhir dalam metode analisis data, yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Tahapan kesimpulan yang ditampilkan bersifat

⁶³ Miles, Huberman, and Saldana, *Qualitative Data Analysis*, 8.

antara, dan kemudian masih dapat dianulir jika tanpa disertai dengan adanya bukti kuat yang dapat memperkuat tahapan pengumpulan data yang berikutnya. Sebaliknya, apabila kesimpulan tersebut mendapat dukungan bukti yang shahih dan konsisten ke lokasi penelitian maka kesimpulan yang ditampilkan merupakan kesimpulan yang memiliki kredibilitas.⁶⁴

Selesai tahap pengumpulan, kondensasi, dan penyajian data berikutnya peneliti melakukan ringkasan/kesimpulan hasil penelitian. Ringkasan/kesimpulan akan disampaikan sebagaimana isu penelitian yang terdapat pada fokus, tujuan, dan pembahasan temuan penelitian yaitu tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap Implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VIII.

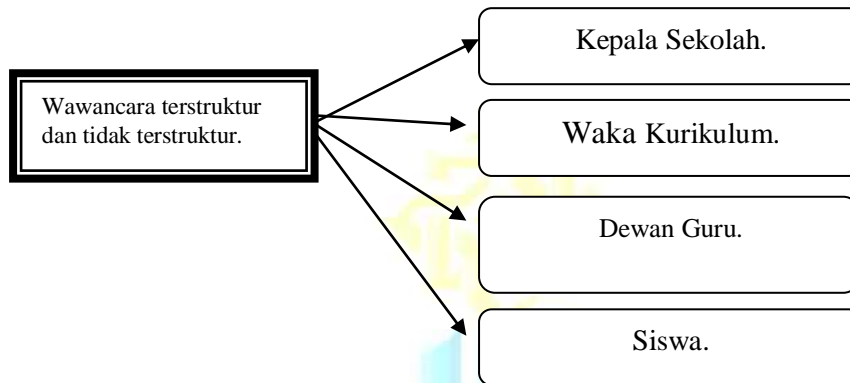
F. Keabsahan Data

Metode keabsahan data diperlukan untuk mendapatkan validitas hasil yang bisa dipertanggungjawabkan dan bisa di percaya secara akademis.

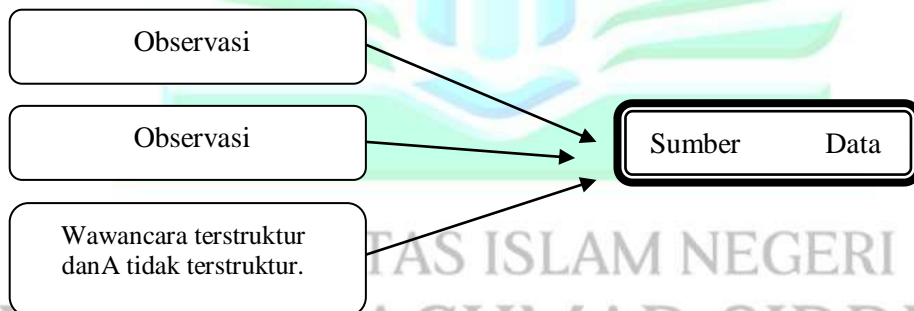
Kontrol terhadap keabsahan data akan dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode.

⁶⁴ Miles, Huberman, and Saldana, 8.

Gambar 3.2
Pelaksanaan Triangulasi Sumber



Gambar 3.3
Proses Triangulasi Sumber



Peneliti dalam hal ini mendapatkan data/informasi dari berbagai informan yang berlainan, seperti kepala sekolah, waka kurikulum, guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII, dan siswa melalui teknik observasi dan wawancara. Misalkan ketika peneliti akan mendapatkan informasi tentang pelaksanaan metode *role playing*, maka peneliti akan memberi pertanyaan yang sama terhadap guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII, waka kurikulum, dan Siswa. Tentu dari berbagai informan tersebut, akan diperoleh data yang berbeda dan ada data

yang secara prinsip sama. Inilah yang dimaksud dengan triangulasi sumber. Sedangkan terhadap guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII, peneliti akan menyampaikan pertanyaan interview di ruang guru dengan metode tanya jawab, dan dengan pertanyaan yang sama akan disampaikan peneliti kepada guru ketika berada di dalam kelas pada saat jam pelajaran dilaksanakan. Inilah yang dimaksud dengan triangulasi metode. Antara informasi yang disampaikan secara lisan dengan informasi yang diperoleh dengan cara pengamatan atau antara pengamatan dengan data/informasi hasil dokumentasi, dan seterusnya. Keabsahan data dengan triangulasi penting dipakai, agar data penelitian Implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VIII. Benar-benar dapat dipertanggungjawabkan dan dipercaya secara kredibilitasnya serta memenuhi kaidah dan standart sebuah karya ilmiah.

G. Tahapan-tahapan Penelitian

Penelitian ini tentu disusun dalam berbagai tahapan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan sistematisasi penelitian sehingga dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini secara keseluruhan, yaitu melalui tahapan sebagaimana di bawah ini :

1. Tahap Pra-Lapangan

Terdapat beberapa tahapan tindakan yang dilaksanakan peneliti dengan mengacu pada pedoman etis penelitian lapangan. Peneliti memulai dengan pengajuan judul beserta fokus masalah, dilanjutkan dengan menyusun proposal penelitian, yang setidaknya memuat bab I, II, III dan IV

pada skripsi ini. Kemudian pada saat judul skripsi mendapat persetujuan fakultas, berikutnya peneliti mempersiapkan administrasi berupa surat menyurat sebelum memulai melakukan observasi dan turun ke lapangan. Terakhir pada tahap ini, peneliti melakukan pemantauan secara terbatas terhadap data/informasi yang terdapat di lapangan.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Setelah mempersiapkan diri, maka peneliti akan memasuki tahap yang sesungguhnya, yaitu pelaksanaan penelitian. Adapun dalam hal ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti meliputi, memberikan surat izin penelitian kepada Kepala Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung. Kemudian peneliti setelah mendapat izin langsung dari Kepala Sekolah, maka peneliti di sini melakukan wawancara/interview sebagai data penelitian, serta dokumentasi terkait isu topik penelitian.

3. Tahap Analisis Data

Setelah mendapatkan data/informasi dan dokumen yang dibutuhkan untuk menjawab isu penelitian, maka berikutnya peneliti akan menyusun laporan secara tertulis, mensistematisasi crosscheck dan mengaplikasikannya dalam bentuk karya ilmiah, skripsi ini sesuai dengan kaidah pedoman karya tulis ilmiah di UIN Kyai Haji Achmad Siddiq Jember.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Jember

Sekolah Menengah Pertama (Sekolah Menengah Pertama) Ainul Yaqin merupakan lembaga Pendidikan yang berada di bawah Yayasan Pendidikan Islam dan Pondok Pesantren Ainul Yaqin Ajung. Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin mulai didirikan sejak tahun 2009. Pada mulanya Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin berstatus Sekolah Menengah Pertama terbuka yang segala peraturannya mengikuti kepada sekolah yang menjadi induknya. Namun, sejak tahun 2009 Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung berdiri sendiri dan mandiri sampai saat ini.

Sesuai surat Rekomendasi Bupati Jember Nomor 421.3/586.2/310/2012 tanggal 9 Mei 2012 dan sesuai surat Rekomendasi Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Jember Nomor 421.3/3759/413/2012 tanggal 8 Oktober 2012 SMP tersebut resmi berdiri sendiri dengan nama Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin yang di kepalai oleh Bapak Ahmad Amin Surusi, S. Pd. I. Sejak resmi pada tahun 2012 Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin melaksanakan pendidikan reguler di pagi hari layaknya sekolah-sekolah

formal lainnya. Kemudian kepemimpinan Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin di emban secara berurutan yaitu, Bapak Abd. Haris S. Pd.I, Bapak Muhamamad Ali Fikri, S. Pd dan yang terakhir hingga sekarang Bapak Rizky Alfian, S. Pd.⁶⁵

Selain sejarah sebagaimana terurai diatas, profil Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin sebagai berikut:

PROFIL SEKOLAH⁶⁶

Propinsi : Jawa Timur

Kab/Kota : Jember

a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah. : Sekolah Menengah Pertama AINUL
YAQIN.

NPSN/NSS. : 69758985/202052411339.

Jenjang Pendidikan. : Sekolah Menengah Pertama.

Status Sekolah. : Swasta (Terakreditasi).

b. Lokasi Sekolah

Alamat. : Jl. Ottista No. 13 Ajung.

RT/RW. : 03/01.

Nama Dusun. : Klanceng.

Desa/ Kelurahan. : Ajung.

Kode Pos. : 68175.

Kecamatan. : Ajung.

⁶⁵ Dokumentasi SMP Ainul Yaqin tanggal 07 Desember 2016.

⁶⁶ Dokumentasi SMP Ainul Yaqin.

Lintang/Bujur. : -8.3617000/113.5538000.

c. Data Pelengkap Sekolah

Kebutuhan Khusus. : -

SK Pendirian Sekolah. : 421.3/586.2/310/2012.

Tanggal SK Pendirian. : 09/05/2012.

Status Kepemilikan. : Yayasan.

SK Izin Operasional. : 421.3/3759/413/2012.

Tgl SK Izin Operasional. : 08/10/2012.

SK Akreditasi. : -

Tgl SK Akreditasi. : -

MBS. : Ya.

Luas Tanah Milik. : 1600 m.

Luas Tanah Bukan Milik. : 0 m.

d. Kontak Sekolah

Nomor Telepon. : 085311587927.

Nomor Fax. : 0331 456282.

Email. : smp_ainulyaqin@yahoo.com.

Website. : -

e. Data Periodik

Kategori Wilayah. : Pedesaan.

Daya Listrik. : 450 Watt.

Akses Internet. : Telkom Speedy.

Akreditasi. : -

Waktu Penyelenggaraan. : Pagi.

Sumber Listrik. : PLN.

Sertifikat ISO. : Belum Bersertifikat.

2. Visi Misi Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Jember⁶⁷

Di dalam mengembangkan dan menjalankan kegiatan belajar-mengajar, masing-masing lembaga tentu mempunyai tujuan khusus yang menjadi stressing dan tolok ukur suatu keberhasilan. Dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang diinginkan, Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung memiliki visi dan misi, yaitu sebagai berikut:

VISI

Unggul dalam prestasi keilmuan, disiplin dalam belajar, terbina dalam keteladanan dengan bernuansa iman dan taqwa, serta menguasai ilmu pengetahuan Agama dan Teknologi.

MISI

- a. Aktivitas dan kreatifitas seluruh komponen sekolah terutama para peserta didik yang optimal kepada Pembelajaran dalam rangka meningkatkan ketrampilan peserta didik supaya mereka memiliki prestasi yang dapat dibanggakan secara optimal.

⁶⁷ Dokumentasi SMP Ainul Yaqin.

- b. Pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga kecerdasan peserta didik terus diasah agar terciptanya kecerdasan intelektual dan emosional yang mantap.
- c. Antusias terhadap perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d. Cinta kebersihan dan keindahan semua komponen sekolah penghayatan yang dalam dan pengalaman yang tinggi terhadap ajaran Agama (Religi) sehingga tercipta kematangan dalam berpikir dan bertindak.

3. Keadaan Guru Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin

Guru adalah pribadi yang menentukan maju atau setidaknya sebuah bangsa dan peradaban manusia. Ditangannya, seorang anak yang awalnya tidak tahu apa-apa menjadi pribadi jenius. Melalui

sentuhannya melahirkan atau membentuk generasi-generasi unggul. Ia turun untuk memberantas kebodohan umat manusia, sekaligus membimbing menuju kearifan, sehingga manusia bisa faham tentang makna kedirian dan kehidupan. Di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin ada 8 (delapan) guru yang dalam segi pendidikan masih sebagian yang telah menempuh sarjana. Mayoritas guru Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin berlatar belakang pesantren, maka tidak heran ketika pembelajaran yang ada di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin berkarakter pesantren. Dan dari situlah yang membuat Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin unik dan berbeda

dengan lembaga lain. Adapun data guru Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Jember adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1.
Data Guru Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Tahun Pelajaran 2022/2023.⁶⁸

NO.	NAMA.	Jabatan.	Mata Pelajaran.
1	Rizky Alfiyan, S. Pd.	Kepala Sekolah.	-
2	Nani Ismiyati, S. Pd.	Bendahara/Guru.	Ilmu Pengetahuan Sosial.
3	Ahmad Fajar Shodiq S. Pd.	Waka Kurikulum/Guru.	Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Kewarganegaraan.
4	Dwi Atmikawati, S. Pd.	Guru.	Bahasa Inggris dan Seni Budaya.
5	Nur Imamah Akmalia, S. Pd.	Wali kelas/ Guru.	Matematika.
6	Muhammad Daimul Ekhsan.	Waka Kepeserta didikan.	Prakarya dan Mulok.
7	Arini Dina Yasmin, S. Pd.		Ilmu Pengetahuan Alam.
8	Hikmatul Fitriah, S. Pd.	Waka Tata Usaha.	Bahasa Indonesia.

4. Letak Geografis

SMP Ainul Yaqin Ajung Jember terletak di ujung utara Kecamatan Ajung, tepatnya di Jalan Otto Iskandar Dinata, No. 13, Dusun Klanceng, Desa Ajung Kecamatan, Ajung Kabupaten Jember.

Sebelah selatan : Berbatasan dengan Dusun Krajan.

Sebelah barat : Berbatasan dengan Sungai Bedadung.

Sebelah utara : Berbatasan dengan Kelurahan Mangli.

Sebelah timur : Berbatasan dengan Dusun Klanceng Timur.

⁶⁸ Dokumentasi SMP Ainul Yaqin Tahun 2016

5. Keadaan Peserta didik

Keadaan peserta didik merupakan elemen penting dalam pendidikan, karena peserta didik atau siswa merupakan salah satu unsur dari pendidikan. Adapun keadaan peserta didik atau siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin dapat dilihat pada tabel berikut ini.⁶⁹

Tabel 4.2.
Keadaan Peserta Didik (Siswa-Siswi) Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Tahun pelajaran 2022/2023.

	Kelas.	Jenis Kelamin.		Jumlah.
		-Laki.	Perempuan.	
1	VII.	21.	12.	33.
2	VIII.	15.	16.	31.
3	IX.	8.	12.	20.
Jumlah seluruh peserta didik (siswa-siswi).				84.

6. Kurikulum Pendidikan

Adapun kurikulum di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung menggunakan kurikulum 2013 (K13). Adapun pembelajaran dikembangkan melalui pendekatan sistem belajar tuntas. Pembelajaran tuntas adalah pendekatan dalam pembelajaran yang mempersyaratkan peserta didik menguasai secara tuntas seluruh standart kompetensi maupun kompetensi dasar yang ditetapkan lembaga Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin pada tahun pelajaran 2022/2023.

⁶⁹ Dokumentasi SMP Ainul Yaqin Tahun 2014.

B. Penyajian dan Analisis

Penyajian dan analisis data merupakan uraian lanjut hasil penelitian yang diperoleh melalui metode observasi, wawancara, dan dokumenter sesuai dengan isu fokus penelitian. Dalam menguraikan penyajian data dan analisis peneliti dalam hal ini telah merangkai data/informasi hasil penelitian, kemudian menyusunnya sesuai fokus penelitian dan pada gilirannya akan ditawassulkan dan melanjutkannya dengan teori-teori pakar pendidikan yang relevan dengan judul dalam skripsi ini.

Mengacu pada rumusan pertanyaan yang terdapat pada fokus penelitian: 1) Bagaimana perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023?; 2) Bagaimana pelaksanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023?; 3) Bagaimana evaluasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023?, peneliti telah menyusun data sebagaimana dibawah ini.

1. Perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023.

Sebelum melaksanakan proses belajar mengajar, guru terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa silabus dan

RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagai acuan ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tujuan adanya perencanaan yakni agar proses belajar mengajar yang dilakukan lebih terstruktur sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tahap perencanaan yang dilakukan guru adalah mempersiapkan silabus kemudian dijabarkan dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Tidak lupa guru juga menentukan metode dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi. Hal ini diungkapkan oleh Bapak Rizky Alfian, selaku kepala sekolah Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung :

“Jadi begini Mas, sebelum melaksanakan pembelajaran di SMP Ainul Yaqin Ajung ini, maka semua guru harus membuat RPP yang mengacu pada silabus. Hal ini wajib dilakukan bagi semua guru agar pembelajaran lebih terstruktur dan terarah. Sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan adanya perencanaan RPP, maka guru diharapkan tidak bingung ketika akan memulai pembelajaran di kelas. Jika tidak ada perencanaan, guru dikhawatirkan akan mengalami kebingungan terhadap materi apa saja yang mau disampaikan/dilakukan di kelas. Saat membuat RPP, guru juga harus sudah menentukan metode apa yang akan dipakai, medianya apa saja, itu harus disesuaikan dengan materinya. Ini berlaku bagi semua guru di SMP Ainul Yaqin Ajung, termasuk Guru IPS.”⁷⁰

Hal serupa juga disampaikan oleh Guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung, Ibu Nani Ismiyati yang menyampaikan :

“Setiap sebelum masuk ke kelas untuk mengajar, Kami membiasakan diri untuk membuat RPP Mas, untuk menjadi perencanaan pembelajaran. RPP itu rencana pembelajaran untuk

⁷⁰ Rizky Alfian, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

waktu satu pertemuan atau per materi pokok. RPP saya buat dengan berpedoman pada Silabus. Kalau Silabus itu rencana pembelajaran untuk waktu satu tahun yaitu dua semester Mas. Pada RPP itu nanti saya tunjukkan tahap-tahapan pembelajaran, ini saya lakukan untuk mempermudah saat belajar- mengajar. Menurut saya, kalau nggak ada perencanaan yang matang kemungkinan besar tujuan yang di capai kurang begitu maksimal Mas. Selain itu, ketika menyusun RPP saya memilih metode yang tepat untuk setiap materi pokok. Karena tidak semua materi akan sesuai diterapkan dengan metode yang sama.⁷¹

Hal ini diperkuat dengan pernyataan Urusan Kurikulum Sekolah

Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung, yaitu bapak Ahmad Fajar

Shodiq, yaitu :

“Iya Mas, guru pada saat sebelum mengajar harusnya terlebih dahulu memiliki pegangan Silabus dan membuat RPP Mas. Dengan adanya RPP kan guru gampang menyampaikan materi dengan metode dan media apa yang digunakan. Karena itu penting Mas untuk tolak ukur keberhasilan dari suatu proses pembelajaran di kelas. Kalau tanpa RPP, biasanya guru akan kebingungan dan tidak dapat diukur siswanya apa telah mencapai tujuan atau tidak, kalau tidak ada tolak ukurnya”.⁷²

Selanjutnya ibu Nani Ismiyati menyampaikan :

“Saya setiap sebelum memasuki ruang kelas dalam mengajar, diupayakan betul sudah membuat RPP. Ini Saya lakukan menjadi rencana pembelajaran. RPP itu rencana pembelajaran untuk waktu setiap kali pertemuan atau setiap materi pokok. RPP itu saya membuat dengan berpatokan pada Silabus. Nah, kalau Silabus itu rencana pembelajaran untuk waktu satu tahun yaitu 2 (dua) semester Mas. Saya di dalam RPP tersebut menampilkan tahap-tahap pembelajaran, yang bertujuan agar memudahkan saya ketika mengajar. Dan menurut saya, kalau nggak ada perencanaan yang matang kemungkinan besar tujuan yang dicapai kurang begitu maksimal Mas. Oh iya, ketika menyusun RPP saya memilih metode yang tepat untuk setiap materi pokok. Karena tidak semua materi akan cocok diterapkan dengan metode yang sama.”⁷³

⁷¹ Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

⁷² Ahmad Fajar Shodiq, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

⁷³ Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

Gambar 4.1
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

B. KEGIATAN INTI		70 Menit
1.	<p>Mengamati</p> <p>a. Siswa dikelompokkan pada kelompok-kelompok kecil (4-5 orang).</p> <p>b. Siswa mengamati gambar yang berkaitan dengan interaksi sosial misalnya siswa sedang bersalaman dengan Bapak/Ibu Guru, masyarakat sedang melakukan kerja bakti, pertandingan sepak bola, dan sebagainya.</p> <p>c. Peserta didik juga membaca materi dari buku teks tentang interaksi sosial.</p> <p>d. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap gambar tersebut, siswa diminta untuk mendiskusikan tentang hal-hal yang ingin diketahui dengan teman satu kelompoknya.</p> <p>e. Setelah siswa mengetahui informasi terhadap gambar tersebut, 2 siswa dari setiap masing-masing kelompok diminta untuk maju kedepan untuk bermain peran sesuai dengan peranannya masing-masing.</p>	10 Menit
2.	<p>Menanya</p> <p>a. Setelah bermain peran, guru meminta siswa untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahuinya dari pengamatan sebelumnya. Misalnya,</p>	3 menit

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Berdasarkan hasil wawancara di atas, bisa dipahami bahwa perencanaan pembelajaran yang tepat merupakan keharusan bagi seorang guru sebelum memulai proses pembelajaran, yang mana dalam menyusun RPP yang berpatokan pada Silabus. Gunanya agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan orientasi tujuan belajar-mengajar dapat mencapai maksimal. Hal ini dilakukan dalam rangka agar belajar-mengajar dapat dicapai dengan terstruktur dan lebih terarah. Selain itu, RPP dibuat untuk acuan dan dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dari kegiatan belajar mengajar yang telah

dilakukan. Pada saat membuat RPP, seorang guru juga memilih metode apa yang tepat dan media pembelajarannya untuk digunakan dalam setiap materi. Karena tidak semua materi akan bisa disampaikan dengan metode yang sama. Pada materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan, metode yang digunakan adalah *role playing*. Banyak sekali tujuan dari penggunaan metode *role playing* ini.

Sesuai dengan penyampaian Ibu Nani Ismiyati selaku guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung saat proses wawancara :

“Saya menggunakan metode *role playing* ini dalam rangka untuk menarik minat para siswa agar, pada saat pembelajaran berlangsung mereka memperhatikan dan antusias mengikuti pelajaran. Saya pernah punya pengalaman dulu pada saat masih memakai metode ceramah kok anak-anak itu kelihatannya tidak pasif dan kurang antusias, sepertinya bosan begitu Mas, kurang fokus perhatiannya ke saya. Jika ditanyakan mereka banyak tidak ngerti Mas, artinya mereka sulit mencerna materinya kan. Sehingga, saat ini saya inisiatif buat ganti metode, ya terus pakai metode *role playing* ini. Soalnya *role playing* inikan artinya bermain peran, maka yang aktif itu siswanya saya nanti hanya sebagai fasilitator. Dan menurut saya kelebihan dari metode *role playing* ini salah satunya menjadikan pembelajaran itu menyenangkan dan lebih mengena jadi di anak-anak itu mbak tidak lupa sama isi materi ini.”⁷⁴

Sesuai dengan hasil wawancara diatas, metode yang digunakan guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah metode *role playing*. Alasan dari penggunaan metode ini agar siswa tidak bosan menerima materi dengan metode ceramah saja. Guru dalam

⁷⁴ Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

menerapkan metode *role playing* agar meningkatkan minat belajar siswa. Karena metode ini dapat menjadikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sehingga minat untuk mengikuti pelajaran akan meningkat daripada hanya dijelaskan dengan ceramah. Selain itu, dengan metode ini siswa diberi kesempatan untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan guru berperan sebagai fasilitator. Jika penyampaian materi hanya dengan cara ceramah, siswa cepat bosan dan belum tentu materi dapat diserap. Hal ini karena menyangkut materi yang disampaikan mengenai pelaksanaan tata cara penyelenggaraan jenazah, tidak bisa hanya teori saja melainkan juga perlu adanya praktek agar siswa benar-benar dapat memahami materi.

Sebelum diterapkannya metode *role playing* ini, guru juga mempersiapkan beberapa hal. Berikut penjelasan dari Nani Ismiyati:

“Saya menggunakan metode *role playing* pada materi IPS ini tidak langsung diterapkan begitu saja Mas di kelas itu. Ada yang perlu disiapkan sebelum ngajar. Metode ini kan sama saja dengan bermain peran, jadi saya harus membuat skenario atau teks cerita-lah bahasanya untuk dimainkan Mas. Supaya lebih menarik dan meningkatkan minat belajarnya anak-anak itu saya pakai metode bermain peran ini. Soalnya kalau saya dulu ketika menjelaskan masih pakai metode ceramah itu Mas, siswa cepat bosannya. Materinya nggak masuk ke otak yang ada mereka bosan dan tidak memperhatikan saya menerangkan. Sebenarnya metode ini ya sama saja dengan praktek tapi yang membedakannya, sebelum ke materi pokok anakanak disuruh berakting seperti di film-film itu sudah mbak untuk memainkan peran sesuai skenario.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, bahwa hal yang dipersiapkan sebelum mengajar di kelas adalah membuat skenario sesuai dengan tema dari materi. Skenario tersebut nantinya akan

diperagakan oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa daripada menggunakan metode ceramah. Jika menggunakan metode ceramah siswa akan cenderung sulit menerima materi karena pembelajarannya monoton sehingga membuat siswa bosan. Penggunaan metode *role playing* ini dapat memudahkan siswa memahami materi, mereka akan lebih bersemangat mengikuti pelajaran karena ada peran yang menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran.

Tambahan dari Ibu Nanik Ismiyati terkait persiapan dari implementasi metode *role playing* yakni :

“Setelah skenario sudah dibuat, saya membagi anak-anak menjadi beberapa kelompok, yaitu terdiri dari 3 kelompok. Nanti mereka menjalankan tugasnya sesuai pembagian yang sudah saya tulis. Karena kan ini tentang materi Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan Mas. Karena Sub temanya ada 3, yaitu (1) Latar belakang kedatangan bangsa barat, (2) Kedatangan bangsa-bangsa ke Indonesia dan (3) Faktor yang menyebabkan Indonesia mudah dijajah. Jadi masing-masing kelompok akan menjelaskan sesuai temanya.”⁷⁵

Sehingga, dapat dipahami dari berbagai hasil wawancara diatas yaitu setelah menyiapkan skenario, siswa dibagi menjadi 3 kelompok.

Ketiga kelompok tersebut akan menjelaskan :

(1) Latar belakang kedatangan bangsa barat, (2) Kedatangan bangsa-bangsa ke Indonesia dan (3) Faktor yang menyebabkan Indonesia mudah dijajah.

⁷⁵ Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diambil beberapa hasil dari penelitian yakni perencanaan pembelajaran yang dipersiapkan guru adalah membuat RPP yang berpatokan pada Silabus. Untuk perencanaan dari implementasi metode *role playing* di SMP Ainul Yaqin Ajung, maka guru menyiapkan skenario serta membagi siswa menjadi 3 kelompok sebelum pembelajaran berlangsung.

2. Pelaksanaan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023

Sebagaimana telah diuraikan diatas setelah guru Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung mempersiapkan rencana pembelajaran (RPP), maka berikutnya mempersiapkan tahap berikutnya, yaitu tahap pelaksanaan pembelajaran. Guru mulai melaksanakan pembelajaran di kelas.

Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VIII terjadwal hari Senin dan Rabu pukul 07.00-08.15 WIB. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh bapak Rizky Alfian selaku Kepala Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung :

“Untuk pelajaran IPS kelas VIII dilihat dari jadwal, waktunya hari Senin dan Rabu Mas, Jam pertama yaitu mulai pukul 07.00-08.15 WIB jam pelajaran berlangsung selama 45 menit. Pembelajaran saat ini dilakukan tatap muka full di sekolah mbak. Semua siswa masuk dengan mematuhi protokol kesehatan”.⁷⁶

⁷⁶ Rizky Alfian, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

Pernyataan senada juga diungkapkan oleh Guru IPS kelas VIII

SMP Ainul Yaqin Ajung, Ibu Nani Ismiyati yang mengatakan:

“Mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Ainul Yaqin Ajung ini dilaksanakan hari Senin dan Rabu pukul 08.00-08.15 WIB. Durasi pelajaran IPS 45 menit.⁷⁷

Lebih lanjut Urusan Kurikulum Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung, yaitu bapak Ahmad Fajar Shodiq menyampaikan bahwa :

“Kegiatan belajar mengajar SMP Ainul Yaqin Ajung saat ini sudah full dilaksanakan secara luring/ atap muka. Mata pelajaran IPS dengan waktu di jam pertama pembelajaran, yaitu dimulai pada jam 07.00 WIB, guru dituntut untuk membantu siswa agar bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Karena itu, harus pintar memilih metode dan media yang akan dipakai dalam penyampaian materi supaya siswa juga cepat menerima dan memahami materi yang disampaikan.⁷⁸

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas, pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung berlangsung pada hari Senin dan Rabu selama 45 menit, yaitu dimulai pada pukul 07.00-08.15. Harapannya dengan waktu yang dilaksanakan pada jam pertama tersebut, guru dapat memanfaatkan dengan baik agar siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Pelaksanaan metode *role playing* pada materi Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan yang meliputi 3 sub tema, yaitu pertama tentang Latar belakang kedatangan bangsa barat,

⁷⁷ Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

⁷⁸ Ahmad Fajar Shodiq, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

kedua Kedatangan bangsa-bangsa ke Indonesia dan ketiga, Faktor yang menyebabkan Indonesia mudah dijajah.

Dalam melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung, guru melakukan beberapa langkah-langkah yang tertera pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dibuat oleh guru. Pada langkah-langkah pembelajaran tersebut dimulai dari kegiatan pendahuluan hingga kegiatan penutup dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan yang dilakukan guru adalah masuk ke kelas dengan mengucapkan salam dan kemudian dilanjutkan berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas. Setelah selesai berdoa, guru mengabsen siswa sambil memberikan motivasi seperti yel-yel dan ice breaking. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai materi yang akan dipelajari yaitu, Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan.⁷⁹

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini, guru berperan sebagai fasilitator yakni memberikan arahan dan bimbingan bagi siswa yang mengalami kesulitan dan siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran.

⁷⁹ Observasi, peneliti, 03 dan 05 Januari 2022.

Pembelajaran dimulai dengan guru memanggil siswa satu persatu dari kelompok untuk memperagakan peran sesuai skenario. Siswa yang tidak memperagakan peran maka diminta duduk dengan tenang dan menyimak temannya yang sedang memperagakan peran sambil mengamati skenario. Tiga kelompok yang sudah dibagi akan memainkan peran secara bergantian dan urut sesuai sub tema yang dibagikan kepada masing-masing kelompok, yaitu kelompok pertama menceritakan Latar belakang kedatangan bangsa barat. Kelompok kedua Kedatangan bangsa-bangsa ke Indonesia. Ketiga, Faktor yang menyebabkan Indonesia mudah dijajah.⁸⁰

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yang dilakukan guru tersebut dijabarkan sebagai berikut :

Pertama, guru menyiapkan skenario metode *role playing* terkait materi Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan, yang meliputi 3 sub bab yang telah dibagi ke dalam 3 kelompok.

Hal ini sesuai dengan penjelasan Ibu Nani Ismiyati ketika wawancara yaitu :

“Skenario saya kasih ke anak-anak biar dipelajari dulu. Saya memberi waktu pertemuan sebelum materi Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan itu Mas, supaya anak-anak ada waktu seminggu untuk membaca materi tersebut. Waktu itu juga saya bagi anak-anak ada tiga kelompok. Saya

⁸⁰ Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

nyuruh mereka buat nyiapkan bahan-bahan materi dan bacaan seperti dari internet yang dapat memperkaya khazanah saat memainkan peran.⁸¹

Berdasarkan kutipan wawancara diatas, dapat dipahami bahwa sebelum pembelajaran dilakukan sesuai jadwal dari materi guru sudah memberikan skenario yang siap diperagakan oleh siswa. Selain itu, guru juga sudah membagi siswa menjadi tiga kelompok pada pertemuan sebelumnya. Guru meminta siswa agar menyiapkan bahan-bahan materi dan bacaan pada tema yang dipelajari seperti dari internet. Kemudian guru meminta masing-masing kelompoknya agar bermain peranan sebagaimana skenario yang dipersiapkan sebelumnya.

Kedua, diawali dengan guru memberi pertanyaan terkait materi yang akan dibahas.

Guru dalam hal ini memberi pertanyaan sebelum siswa memperagakan peran agar mereka terdorong untuk berpikir sehingga muncul rasa ingin tahu mengenai materi ajar. Pertanyaan yang diberikan guru kepada siswa akan dijawab dengan cara menunjuk secara acak. Jika siswa yang ditunjuk tidak dapat menjawab pertanyaan maka mereka harus meminta tolong kepada teman lainnya untuk membantu menjawab. Jika siswa tidak ada yang bisa menjawab pertanyaan maka guru yang memberikan jawaban. Begitupun saat pertemuan berikutnya. Guru tetap memberikan

⁸¹ Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

pertanyaan sebelum memulai pembelajaran. Tujuannya agar siswa mengingat materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.⁸²

Hal ini sebagaimana pula disampaikan guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Ibu Nani Ismiyati :

“Sebelum materi disampaikan saya selalu memberikan sedikit pertanyaan yang berkaitan dengan materi Mas. Hal ini bertujuan supaya para siswa lebih berkonsentrasi pada materi, mengetahui gambaran dari materi yang akan dikaji, dan memacu para siswa dalam menganalisis. Pertanyaan bukan berasal dari saya aja, tapi juga ditawarkan kepada anak-anak apakah ada yang mau bertanya gitu. Nanti saya akan menyuruh anak-anak dulu untuk menjawab, kalau mentok tidak bisa maka saya akan memberikan jawaban dan penguatan.”⁸³

Dari hasil wawancara dan observasi diatas, sebelum mulai membahas materi guru memberikan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan tidak hanya berasal dari guru saja, tetapi siswa juga ditawari untuk bertanya. Pertanyaan yang muncul akan dijawab oleh masing-masing kelompok terlebih dulu, jika siswa sudah tidak ada yang bisa menjawab maka guru yang akan memberikan jawaban serta penguatan. Tujuan guru memberikan pertanyaan agar siswa fokus pada materi dan mengetahui gambaran dari materi. Pertanyaan tidak hanya berasal dari guru saja, tetapi siswa juga ditawari untuk bertanya. Pertanyaan yang muncul akan dijawab oleh siswa terlebih

⁸² Ahmad Fajar Shodiq, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

⁸³ Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

dulu, jika siswa sudah tidak ada yang bisa menjawab maka guru yang akan memberikan jawaban dan penegasan.

Ketiga, setiap kelompok masing-masing memainkan peranan sebagaimana dalam skenario skenario.

Bahan materi pembahasan yaitu mengenai Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan, sehingga ada kelompok yang memerankan peran untuk menceritakan masing-masing sub tema. Maka sebelum melaksanakan bermain peranan, maka guru menjelaskan tugas dan ruang lingkup sub tema. Kelompok pertama menceritakan Latar belakang kedatangan bangsa barat. Kelompok kedua Kedatangan bangsa-bangsa ke Indonesia. Ketiga, Faktor yang menyebabkan Indonesia mudah dijajah. Adapun 2 kelompok yang lain akan menyiapkan pertanyaan seputar sub tema yang disampaikan oleh kelompok pertama, jika mampu menjawab maka Guru memberi penegasan. Kalau kelompok pertama tidak mampu menjawab, maka guru yang akan menjawab pertanyaan yang disampaikan.”⁸⁴

Keempat, siswa membuat dan menyampaikan kesimpulan

Setelah memainkan peran, siswa secara berkelompok menyusun dan mengutarakan kesimpulan sesuai kelompok masing-masing kemudian dipresentasikan di depan. Tujuannya agar semua

⁸⁴ Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

siswa dapat mengetahui dan memahami inti dari materi yang telah dipelajari dengan cara bermain peran tersebut.⁸⁵

Hal ini sebagai yang dikatakan oleh guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Ibu Nani Ismiyati :

“Saya suruh membuat dan menyampaikan kesimpulan setelah semua kelompok sudah melakukan *role playing*. Perwakilan saja itu Mas dari setiap kelompok yang maju satu orang siswa. Hal ini bertujuan biar mereka paham dan mengingat poin-poin atau inti dari materi yang sudah disampaikan lewat bermain peran itu tadi. Kalau nggak gitu, biasanya anak-anak langsung lupa Mas. Selain itu, para siswa di masing-masing kelompok dapat mengambil pelajaran atas nilai-nilai Kebangsaan dan Nasionalisme serta persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.”⁸⁶

Dari hasil wawancara dan observasi di atas, ketika semua kelompok telah selesai memainkan peranan dengan tugas masing-masing, salah satu dari mereka pada setiap kelompok kemudian akan mengutarakan kesimpulannya. Adapun hal ini agar siswa lebih paham dan dapat mengingat-ingat materi yang sudah disampaikan. Pada tahap kesimpulan ini juga para siswa di masing-masing kelompok dapat mengambil pelajaran atas nilai-nilai Kebangsaan dan Nasionalisme serta persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia, dari bermain peran tema Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan.

⁸⁵ Observasi, peneliti, 03 dan 05 Januari 2022.

⁸⁶ Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

Kelima, guru memberikan kesimpulan secara umum dan penguatan terhadap materi.

Setelah semua siswa perwakilan dari setiap kelompok selesai menyampaikan kesimpulan, berikutnya guru menyampaikan kesimpulan secara garis besarnya dan memberi penegasan terhadap materi yang telah disampaikan. Hal ini dilakukan agar siswa lebih memahami dan mengingat materinya lagi.⁸⁷

Sesuai dengan ungkapan yang dikemukakan oleh guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Ibu Nani Ismiyati sebagai berikut :

“Tujuannya sama, biar mereka lebih ingat dan paham mengenai poin-poin dari materi yang sudah disampaikan lewat *role playing* itu Mas. Jadi, selesainya anak-anak menyampaikan kesimpulan, lanjut saya yang memberikan kesimpulan langsung secara keseluruhan. Sekaligus saya berikan penguatan itu Mas berupa benang merah, yaitu nilai-nilai Kebangsaan dan Nasionalisme serta persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia”.⁸⁸

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas, guru juga menyampaikan kesimpulan, saya berikan penguatan itu Mas berupa benang merah nilai-nilai Kebangsaan dan Nasionalisme serta persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Guru memberikan kesimpulan sekaligus dengan memberikan penguatan agar materi yang sudah disampaikan.

Keenam, Evaluasi

⁸⁷ Observasi, peneliti, 03 dan 05 Januari 2022.

⁸⁸ Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

Evaluasi dilakukan dengan cara siswa memberi komentar ditulis pada lembar evaluasi yang diberikan guru. Sedangkan guru juga memberikan komentar yang ditulis dalam bentuk catatan pribadi.⁸⁹

Seperti yang dituturkan guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Ibu Nani Ismiyati diwawancarai:

“pada tahap akhir guru melakukan evaluasi Mas. Evaluasinya baik dari siswa maupun dari saya juga. Kalau dari siswa, saya sediakan lembar evaluasi nanti mereka mengisi komentar. Sedangkan dari saya, memberi komentar kepada para siswa yang saya tulis pada catatan pribadi guru.”⁹⁰

Dari hasil wawancara dan observasi diatas, langkah terakhir dari pelaksanaan metode *role playing* adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan tidak hanya dari guru saja, namun juga dari siswa. Siswa mengomentari setiap kelompok yang ditulis pada lembar evaluasi. Sedangkan guru juga memberi komentar yang ditulis pada catatan pribadi guru.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan siswa dengan menerapkan langkah-langkah metode *role playing* di atas, sesuai dengan penjelasan guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Ibu Nani Ismiyati yaitu :

“Awal saya siapkan dulu skenario yang akan dimainkan anak-anak, dan sekaligus saya bagi kelompok Mas. Saya selalu memulai pembelajaran dengan pertanyaan dulu Mas.

⁸⁹ Observasi, peneliti, 03 dan 05 Januari 2022.

⁹⁰ Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

Setelah selesai tanya jawab, di materi Kebangsaan dan Nasionalisme serta persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia, ini anak-anak saya suruh untuk menerapkan langkah-langkah dari metode *role playing* itu Mas, memperagakan peran sesuai skenario yang sudah saya berikan. Saya mengamati setiap siswa yang ada didepan menjalankan perannya masing-masing. Kelompok pertama menceritakan Latar belakang kedatangan bangsa barat. Kelompok kedua Kedatangan bangsa-bangsa ke Indonesia. Ketiga, Faktor yang menyebabkan Indonesia mudah dijajah. Jika ada yang kekeliruan saya nanti yang membenarkan. Jika dirasa sudah benar maka nanti saya memberikan penguatan dan kesimpulan diakhir setelah anak-anak selesai maju dan menyampaikan kesimpulan saya memberitahu poin yang perlu dipahami dari materi yang disampaikan serta nilai-nilai kebangsaan, dan Nasionalisme serta persatuan dan kesatuan”⁹¹.

Hal ini senada juga diutarakan oleh Abdul Qodir salah satu siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung yang mengatakan bahwa :

“Kemarin pelajaran tentang Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan itu ya kita disuruh praktek akting gitu Mas sama Ibu Nani. Kebetulan saya ketua kelompok tiga yang memerankan tentang Faktor yang menyebabkan Indonesia mudah dijajah. Oh iya, sebelumnya kita menceritakan dulu di hadapan kelompok yang lain dan Guru, lalu ada tanya jawab tentang materi itu. Ibu Nani menyuruh kita sebisanya dulu baik ketika menceritakan dan menjawab pertanyaan, nanti kalau salah nggak papa kan belajar, nanti Bu Nani yang meluruskan Mas. Selesai semua bermain peranan, kita perwakilan setiap kelompok menyampaikan kesimpulan. Lalu Bu Nani memberikan kesimpulan dan memberikan penegasan. Sebelum pelajaran berakhir, Bu Nani biasanya menyuruh kita berkomentar Mas.”⁹²

⁹¹ Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

⁹² Abdul Qodir, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

Senada dengan Abdul Qodir diatas, Ariana Putri siswi kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung juga menyampaikan :

“Pelajaran ketika materi Kebangsaan dan Nasionalisme serta persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia itu diawali dengan Bu Nani memberikan penjelasan umum dan peranan apa aja yang harus dilakukan kelompok, gitu Mas. Lalu, Bu Nani juga menuruh kami untuk mencari bahan atau informasi lain di internet. Ketika dilaksanakan bermain peran ini, pertanyaannya tidak hanya dari Bu Nani, tapi juga dari kelompok lain yang tanya Mas. Pertanyaannya harus sesuai dengan materi. Selesai tanya jawab. Nanti kalau ada yang keliru baru dibenarkan sama Bu Nani. Setelah selesai semua kita disuruh menyimpulkan perkelompok Mas. Terus dilanjutkan Bu Nani memberikan penguatan atau menggaris bawahi pelajaran apa yang bisa diambil, yaitu nilai-nilai kebangsaan, dan Nasionalisme serta persatuan dan kesatuan. Setelah itu kita diberi lembar evaluasi, suruh mengisi komentar.”⁹³

Dari beberapa penjelasan hasil wawancara di atas, dapat dipahami bahwa langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *role playing* yang diterapkan oleh guru yakni mulai dari menyiapkan skenario kemudian memberikannya kepada siswa untuk dipelajari. Kemudian guru membentuk siswa menjadi tiga kelompok. Berikutnya siswa akan diarahkan untuk bermain peranan sesuai dengan skenario. Sebelum bermain peranan, Bu Nani selaku guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII memberi soal/pertanyaan terlebih dahulu untuk mendorong siswa agar mau berpikir dan fokus pada materi yang akan disampaikan. Selain itu, Guru juga mengarahkan agar siswa pada tiap kelompok untuk mencari data dan

⁹³ Ariana Putri,

informasi tambahan pada materi kelompoknya melalui sumber internet.

Selanjutnya siswa secara berkelompok bermain peranan terhadap materi yang akan dibahas dalam hal ini, Kelompok pertama menceritakan tentang latar belakang kedatangan bangsa barat. Kemudian kelompok kedua tentang kedatangan bangsa-bangsa ke Indonesia. Dilanjutkan ketiga, faktor yang menyebabkan Indonesia mudah dijajah. Setelah masing-masing kelompok menceritakan sub-tema dan tanya-jawab, para siswa diminta untuk menulis kesimpulan dan menyampaikannya agar inti dari materi dapat dipahami. Setelah selesai semua kelompok menyampaikan kesimpulan, kemudian guru memberi kesimpulan dan penegasan secara global terhadap materi, yang ditutup dengan evaluasi. Di sini peran seorang guru hanya sebagai fasilitator, jika ada kesalahan dari siswa maka guru yang membenarkan dengan memberi arahan dan bimbingan.

c. Penutup

Pada kegiatan penutup, guru, dan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi dan tidak lupa guru memberikan penguatan terhadap materi yang sudah disampaikan. Kemudian guru memberikan evaluasi dan penilaian untuk setiap kelompok yang sudah maju memainkan peran. Selanjutnya guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.

Terakhir, guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama dan keluar kelas mengucapkan salam.⁹⁴

Dari pelaksanaan metode *role playing* di atas, mulai dari tahapan awal hingga akhir sesuai dengan pernyataan yang dijelaskan Bapak Rizky Alfian, selaku kepala sekolah SMP Ainul Yaqin Ajung :

“Kalau terkait dengan tahapan pelaksanaan pembelajaran apakah itu menggunakan metode *role playing* atau metode yang lainnya, di SMP Ainul Yaqin Ajung guru memulainya dengan tahap pendahuluan, kemudian kegiatan inti, dan penutup. Pendahuluan dan penutup diselaraskan semua Mas. Hal pokok yang dilakukan saat pendahuluan antara lain berdoa sebelum mulai belajar, presensi siswa, dan guru mengutarakan tujuan dari pembelajaran. Lebih dari itu jika ada tambahan seperti *ice breaking* tergantung pada gurunya. Lanjut pada inti, itu sesuai metodenya. Sedangkan saat penutupnya yaitu melakukan sebuah refleksi terhadap kegiatan pembelajaran, mengutarakan penegasan terkait materi, mengutarakan perencanaan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya, dan terakhir berdoa Mas.”⁹⁵

Hal ini juga sama seperti yang dikatakan oleh Urusan Kurikulum Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung, yaitu bapak Ahmad Fajar Shodiq yaitu :

“Kegiatan pembelajaran itu dimulai dari pendahuluan, kegiatan inti, dan diakhiri dengan penutup Mas. Semuanya menyesuaikan Mas. Untuk pendahuluannya di sini membiasakan membaca doa dulu, dilanjutkan absen siswa. Jika ada guru yang memiliki yel-yel atau kata teriakan untuk penyemangat itu disampaikan juga. Setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran sesuai materinya. Sedangkan untuk kegiatan intinya ya tergantung metode atau model pembelajaran yang diterapkan. Nggak semuanya sama karena disesuaikan juga sama materinya. Nah, untuk penutup

⁹⁴ Observasi, peneliti, 05 Januari 2022.

⁹⁵ Rizky Alfian, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

itu kegiatan yang pertama merefleksikan kegiatan belajar, kemudian saya langsung memberi penegasan-penegasan tentang materi, lalu dilanjutkan penjelasan untuk sesi pertemuan berikutnya apa, terakhir diakhiri dengan berdoa Mas”.⁹⁶

Dari pelaksanaan metode role playing di atas, mulai dari tahapan awal hingga akhir sesuai dengan pernyataan yang dijelaskan bapak Rizky Alfiyan selaku Kepala Sekolah Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung :

“Kalau pelaksanaan pembelajaran terlepas itu dengan metode *role playing* atau metode yang lain, dimulai dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pendahuluan dan penutup diselenggarakan semua mbak. Hal pokok yang dilakukan saat pendahuluan antara lain berdoa sebelum mulai belajar, presensi, kemudian guru mengutarakan tujuan pembelajaran. Selain dari pada itu, jika ada penambahan seperti ice breaking tergantung pada gurunya. Lanjut pada inti, itu sesuai metode. Adapun penutup yang dikerjakan adalah refleksi atas kegiatan pembelajaran, memberi penguatan terkait materi, mengutarakan rencana pembelajaran pada sesi kemudian, dan terakhir berdoa Mas.”⁹⁷

Hal senada juga disampaikan oleh Urusan Kurikulum Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung, yaitu bapak Ahmad Fajar Shodiq, yaitu :

“Kegiatan pembelajaran itu dimulai dari pendahuluan, kegiatan inti, dan terakhir penutup Mas. Semua diselenggarakan Mas untuk pendahuluan dan penutupnya. Kalau pendahuluan biasanya berdoa dulu, kemudian siswanya diabsen. Kalau guru yang punya yel-yel atau jargon semangat itu disampaikan juga. Setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran sesuai materinya. Sedangkan untuk kegiatan intinya ya tergantung metode atau model pembelajaran yang diterapkan. Nggak semuanya sama karena disesuaikan juga

⁹⁶ Ahmad Fajar Shodiq, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

⁹⁷ Rizky Alfiyan, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

sama materinya. Sedangkan penutup yaitu kegiatan yang diwujudkan melalui refleksi atas kegiatan belajar, kemudian saya biasanya memberikan penguatan tentang materi, lanjut menjelaskan pembelajaran pertemuan selanjutnya apa, terakhir ya berdoa Mas.”⁹⁸

Ada beberapa aspek yang diamati oleh guru terhadap siswa dalam memperhatikan minat belajarnya. Indikator atau tolak ukur yang digunakan guru untuk mengetahui siswa berminat atau tidak antara lain ketertarikan siswa, fokus dari siswa, keterlibatan siswa, dan penghayatannya. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Ibu Nani Ismiyati yaitu sebagai berikut :

“Untuk tahu minat belajar dari anak-anak kan harus ada yang dijadikan tolak ukurnya Mas. Saya itu melihat anak-anak sedang berminat atau tidak ketika mengikuti pelajaran yang saya ajar dari empat hal. Pertama dari ketertarikan siswa, anak-anak pada saat mengikuti pelajaran saya mereka tertarik atau tidak kan kelihatan Mas. Terus kedua dari perhatiannya mereka, ini juga kelihatan kan kalau mereka memperhatikan atau menyimak pelajaran artinya mereka berminat. Ketiga itu perasaannya anak-anak. Siswa yang tidak berminat pasti mereka akan kelihatan males, tidak bersemangat. Artinya mereka tidak senang mengikuti pelajaran ini.”⁹⁹

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa dalam rangka mengetahui minat siswa, maka terdapat banyak aspek yang dapat menjadi ukuran para guru. Adapun ukuran tersebut, diantaranya ketertarikan, perhatian, dan perasaan siswa.

⁹⁸ Ahmad Fajar Shodiq, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

⁹⁹ Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

Pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan metode *role playing* sudah cukup baik, sesuai dengan langkah-langkah metode *role playing* dan sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Namun akan lebih baik lagi jika siswa melakukannya secara serius dan benar-benar melakukan seperti pada dunia nyata. Kondisi kelas saat pembelajaran cukup kondusif, namun masih ada sedikit siswa yang kurang memperhatikan dan berbicara dengan temannya. Bagi siswa yang sedang melakukan metode *role playing* terkadang kurang maksimal karena masih malu-malu.

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di atas, dapat dijelaskan bahwa pelaksanaan dari implementasi metode *role playing* pada materi Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan terdiri dari kegiatan pendahuluan (guru membuka pembelajaran dan memberi tugas untuk mengumpulkan bahan materi dari sumber lain, internet), kegiatan inti (dimulai dari tanya jawab sebelum dimulainya materi pembelajaran, lalu para siswa memulai melakukan metode *role playing* dan menyimpulkannya. Adapun guru dalam hal ini menjadi fasilitator yang memberikan kesimpulan secara umum serta penguatan), dan penutup (guru bersama siswa melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran, lalu guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk sesi berikutnya). Indikator minat siswa yang diamati guru yakni ketertarikan, perhatian, dan perasaan siswa.

3. Evaluasi Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing*, guru dan siswa di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung melakukan tahapan evaluasi. Evaluasi yang dilakukan sesuai pada penggunaan metode pembelajaran dan materi. Evaluasi tidak hanya pada saat setelah pembelajaran, tetapi dilakukan juga di dalam proses pembelajaran berlangsung, yaitu secara insidental. Hal ini seperti pernyataan Urusan Kurikulum Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung, yaitu bapak Ahmad Fajar Shodiq :

“Kalau evaluasi pembelajaran itu dilakukan setelah selesai penyampaian materi Mas dan saat pembelajaran berlangsung, yang dinilai dari segi sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa setiap kelompok. Evaluasinya ya tergantung guru pakai metode apa. Yang pasti ada tugas untuk para siswa sebagai penilaiannya. Ada yang disuruh mengerjakan soal dari buku, ada yang diberi tugas kelompok, dan lainnya kan macam-macam itu Mas. Jadi tergantung gurunya masing-masing mau memberikan evaluasi seperti apa.”¹⁰⁰

Lebih lanjut, yaitu bapak Ahmad Fajar Shodiq selaku Urusan Kurikulum Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung juga menyampaikan :

“Menurut saya evaluasi adalah cara yang digunakan untuk menilai tujuan pembelajaran berhasil dicapai atau belum. Evaluasi itu diberikan ketika materi yang dibahas tuntas Mas atau ketika penyampaian materi, untuk bentuk evaluasinya ya macam-macam. Kalau saya selesai ngajar, selalu ngasih tugas buat anak-anak.

¹⁰⁰ Ahmad Fajar Shodiq, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

terkadang saya juga menyuruh presentasi. Tergantung materinya Mas dan metode yang digunakan apa. Dari evaluasi ini saya nanti tahu tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, kurang, atau tidak tercapai. Untuk penilaian ada tiga macam ada sikap, pengetahuan, sama keterampilan. Itu harus ada Mas.¹⁰¹

Dari hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa evaluasi merupakan cara yang berguna dalam mengukur berhasil atau tidaknya pencapaian sebuah tujuan pembelajaran. Adapun evaluasi berbentuk macam-macam melihat pada guru masing-masing, materinya, dan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan saat berlangsungnya dan setelah proses pembelajaran, yang mana aspek penilaiannya adalah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Evaluasi yang dilakukan melalui penggunaan metode *role playing* berbentuk komentar dari para siswa dan catatan dari guru selama berlangsungnya pembelajaran. Komentar dari siswa akan ditulis pada lembar evaluasi yang sudah disediakan oleh guru. Siswa bisa memberikan komentar, berupa kritik dan saran untuk kelompok yang telah memperagakan peran sesuai skenario.

Hal serupa juga diampaikan oleh Ibu Nani Ismiyati selaku Guru Mapel Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung, yaitu :

“Selesai anak-anak memainkan peran, saya lakukan evaluasi Mas. Evaluasinya itu nanti saya memberikan lembar evaluasi kepada siswa kemudian mereka saya minta untuk mengomentari setiap kelompok, kurangnya apa saja dan bagaimana pada saat peranan dimainkan. Di sisi lain, saya juga membuat catatan pribadi untuk setiap kelompok yang

¹⁰¹ Ahmad Fajar Shodiq, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

maju. Tujuannya agar mereka tau jika ada yang keliru dan apa yang perlu diperbaiki.¹⁰²

Dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di atas, evaluasi dilakukan setelah melaksanakan pembelajaran. Evaluasi berupa komentar dari siswa yang ditulis di dalam lembar evaluasi dan guru membuat catatan pribadi untuk masing-masing kelompok. Berikut ini analisis dari komentar siswa pada lembar evaluasi.

Tabel 4.3
Evaluasi Siswa-Siswi Terhadap Kelompok

NO	KELOMPOK PENILAI	DESEKRIPSI PENILAIAN
1	I	Kurang menghayati peran, Bahan yang disampaikan bagus, namun (malu-malu)
2	II	Penyampaian peran Bagus, lucu, tapi dibuat mainan, kurang serius bahan materi standar.
3	III	Semuanya bagus, terlalu mendalami peran jadi actingnya serius dan kurang natural

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dijelaskan bahwa kelompok masih kurang menghayati peran dalam menyampaikan materi kelompoknya. Meskipun bahan/materi yang disampaikan sudah bagus, namun cara penyampaiannya masih (malu-malu) disebabkan karena kurang serius ketika memainkan peran. Sedangkan kelompok II Penyampaian peran sudah bagus, lucu, sehingga menghidupkan/mencairkan suasana pembelajaran di kelas, namun

¹⁰² Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

dibuat mainan dan bahan materi minim. Adapun kelompok III Semuanya bagus, terlalu mendalami peran jadi actingnya serius dan kurang natural.

Evaluasi pembelajaran sebagaimana tertera dalam tabel diatas, menunjukkan bahwa masing-masing kelompok memiliki kelebihan masing-masing. Namun, ada kekurangan di sisi lain. Seperti halnya kelompok I yang secara bahan/materi perannya lebih lengkap dari berbagai sumber, namun kurang dalam sisi penyampaianya, karena masih malu-malu. Sehingga, kelompok yang lain kurang maksimal dalam mendengarkan mengikuti cerita dan paparan dari kelompok I.

Kelompok II lebih unggul dalam aspek mencairkan suasana, karena kerap kali diiringi dengan candaan atau gurauan, sehingga para siswa dikelompok lain, fokus kepada cerita dan pemaparan dari kelompok II. Namun, dari aspek pengayaan materinya, bahan materinya terlalu minim, sehingga siswa kelompok lain kurang mendapatkan pengetahuan tentang fokus materi yang disampaikan.

Adapun kelompok III Semuanya bagus, namun karena terlalu mendalami peran jadi actingnya terlalu serius dan kurang natural. Sehingga para peserta sangat serius, namun kurang memahami terhadap fokus/inti materi yang disampaikan.

Selain lembar evaluasi siswa dan catatan yang dibuat oleh guru, guru juga memberikan penugasan untuk mengetahui sejauh mana

pemahaman para siswa tentang materi yang disampaikan. Adapun tugas-tugas yang diberikan guru, yaitu tes objektif (pilihan ganda) dan tes uraian pada buku pegangan siswa.

Hal tersebut sesuai dengan penyampaian dari guru mapel

Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII, Ibu Nani Ismiyati :

“Selain catatan yang saya buat untuk setiap kelompok dan komentar dari siswa, saya juga memberikan penugasan Mas. Saya suruh anak-anak mengisi soal-soal pilihan ganda dan uraian pada bukunya masing-masing. Itu untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka. Apakah materi yang disampaikan teman-temannya melalui metode *role playing* dapat diterima dan dipahami atau belum. Penilaian yang saya lakukan itu meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kalau sikap saya mengamati anak-anak dalam segi nilai yang dapat digaris bawahi, refkelsi. Ketika pembelajaran berlangsung dan saat di luar kelas, kalau pengetahuan saya bisa ambil dari nilai tugas, ulangan harian, PR, dan dari ujian, sedangkan keterampilan saya amati ketika anakanak bermain peran itu.”¹⁰³

Dari penyampaian tersebut, dapat dipahami bahwa guru tidak hanya memberikan penilaian atas penampilan setiap kelompok saja tetapi juga melakukan penilaian yang meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian sikap dilakukan dengan cara guru mengamati siswa dari segi akhlakunya saat pembelajaran berlangsung maupun di luar kelas. Guru memberikan penugasan untuk menilai pengetahuan siswa apakah mereka memahami materi yang telah disampaikan. Penugasan diberikan agar siswa juga dapat mengulas kembali materi yang telah disampaikan. Jadi, siswa akan lebih mengingat materi dengan cara menjawab pertanyaan selain dari

¹⁰³ Nani Ismiyati, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 12 Desember 2022.

penyampaian materi. Penugasan yang diberikan guru berupa tes objektif (pilihan ganda) dan tes uraian pada buku pegangan siswa, ulangan harian, pekerjaan rumah dan ujian. Sedangkan penilaian keterampilan diambil dari kegiatan metode *role playing* yang dilakukan siswa.

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara peneliti serta dokumentasi di atas, evaluasi pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dilakukan dengan cara memberikan komentar dari siswa yang ditulis pada lembar evaluasi dan guru yang membuat catatan pribadi, serta melakukan penilaian. Penilaian yang dilakukan guru meliputi instrumen sikap (mengamati akhlak siswa ketika pembelajaran dan di luar kelas), pengetahuan (diambil dari nilai tugas ulangan harian, pekerjaan rumah dan ujian), dan keterampilan (mengamati penampilan siswa bermain peran).

Hasil temuan mengenai implementasi metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4
Fokus Penelitian serta Hasil Temuan

No.	Fokus Penelitian	Hasil Temuan
1	Perencanaan metode <i>role playing</i> pada pembelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023	<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan yang disiapkan oleh guru adalah membuat RPP dan skenario metode <i>role playing</i> terkait materi Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan, yang meliputi 3 sub bab yang telah dibagi ke dalam 3 kelompok. • Alasan guru menggunakan metode <i>role playing</i> adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta kelebihan dari metode <i>role playing</i> dapat menjadikan pembelajaran yang berkesan dan menyenangkan.
2	Pelaksanaan metode <i>role playing</i> pada pembelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan metode <i>role playing</i> terdapat tiga tahapan kegiatan yakni: pendahuluan (guru masuk kelas dengan mengucapkan salam, kemudian berdoa bersama-sama, mengabsen siswa sambil memberi motivasi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran), kegiatan inti (Pertama, guru menyiapkan skenario metode <i>role playing</i> terkait materi pelaksanaan Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan. • Kelompok pertama menceritakan Latar belakang kedatangan bangsa barat. Kelompok kedua Kedatangan bangsa-bangsa ke Indonesia. Ketiga, Faktor yang menyebabkan Indonesia mudah dijajah. • Indikator atau tolak ukur yang digunakan guru untuk mengetahui minat siswa antara lain dari ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan perasaan siswa saat mengikuti pembelajaran.

3	Evaluasi metode <i>role playing</i> pada pembelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi metode <i>role playing</i> dilakukan dengan cara guru dan siswa memberikan komentar. Komentar guru ditulis dalam catatan pribadi sedangkan komentar siswa ditulis pada lembar evaluasi. • Siswa-sisw diberi tugas oleh guru. • Guru melakukan tiga penilaian meliputi aspek sikap (dengan cara mengamati akhlak siswa di dalam dan di luar kelas), pengetahuan (diambil dari nilai tugas ulangan harian, pekerjaan rumah dan ujian), dan keterampilan (mengamati penampilan siswa melakukan metode <i>role playing</i>).
---	--	---

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti sajikan diatas serta telah melalui proses analisis, maka peneliti menemukan temuan baru yang diuraikan lebih lanjut pada penelitian ini. Pembahasan temuan memiliki keterkaitan dengan teori, dalam penelitian ini disesuaikan dengan fokus penelitian yang telah dijelaskan pada bab I guna menjawab permasalahan yang ada di lapangan.

1. Perencanaan Implementasi Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023

Berdasarkan temuan penelitian bahwa perencanaan metode *role playing* di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin dilakukan dengan cara menentukan tema cerita, menyusun skenario, memilihi pemeran, mengondisikan kelas, serta menyiapkan materi tambahan untuk

pengayaan, seperti dari internet yang akan digunakan saat melaksanakan kegiatan tersebut. Sebagaimana Menyusun rencana dalam sebuah pembelajaran adalah hal yang sangat penting bagi guru. Hal tersebut sesuai dengan teori Lukmanul Hakim, bahwa terdapat beberapa hal yang penting saat menyusun suatu rencana yaitu perencanaan akan membantu menentukan penggunaan sumber materi pembelajaran dan waktu pembelajaran waktu di kelas secara efisien, membantu guru dalam membuat pembelajaran yang sistematis dan terarah.¹⁰⁴ Sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan dapat mencapai hasil yang diharapkan melalui perencanaan kegiatan.

Sehubungan dengan hal ini, terdapat teori yang tertera dalam Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa :

“Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD)”¹⁰⁵.

Para guru di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung dalam melangsungkan pembelajaran, menggunakan metode *role playing*, maka terlebih dahulu guru diharuskan membuat rencana

¹⁰⁴ Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), 238.

¹⁰⁵ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

pembelajaran berupa silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). RPP adalah penjabaran lebih lanjut silabus. Silabus merupakan rencana pembelajaran untuk satu tahun atau dua semester. RPP adalah rencana pembelajaran pada setiap pertemuan atau satu kali pada materi pokok yang berisikan langkah-langkah pembelajaran, yaitu metode, media, dan sumber belajar. Selain itu, perencanaan yang disiapkan guru dengan metode *role playing* adalah menyusun skenario untuk perankan oleh siswa dan membagi siswa dalam 3 kelompok. Kelompok pertama tentang; *Latar Belakang Kedatangan Bangsa Barat*, kelompok kedua; *Kedatangan bangsa-bangsa ke Indonesia*, dan kelompok ketiga; Faktor yang menyebabkan Indonesia mudah dijajah.

Perencanaan metode *role playing* dilakukan oleh guru yang mengajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Perencanaan strategi implementasi pembelajaran di sekolah tidak pernah lepas dari peran dan tanggung jawab seorang guru. Hal tersebut juga sesuai dengan teori Rosyada bahwa peranan guru dalam strategi merencanakan suatu pembelajaran sangat penting oleh karena aktivitas belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh sikap dan perilaku guru di sekolah.¹⁰⁶

Sehubungan dengan metode *Role Playing*, Kiromin Baroroh, menyampaikan bahwa Persiapan metode *role playing* antara lain:

¹⁰⁶ Dede Rosyada, *Paradigma Pendidikan Demokratis*, (Jakarta: Kencana, 2004), 123.

- a) Menetapkan masalah yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
- b) Menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- c) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- d) Membentuk kelompok sesuai dengan jumlah siswa dan waktu.¹⁰⁷

Perencanaan metode *role playing* di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin ini, pertama adalah memilih tema dan menyusun skenario cerita. Skenario yang di susun harus sesuai dengan materi atau suatu permasalahan yang akan dibahas. Hal ini sebagaimana diutarakan oleh kepala sekolah Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung, Heru Subagiyo bahwa susunan skenario tidak boleh menyimpang dari inti atau pokok masalah yang dihadapi dan hanya berisi gambaran garis besar.¹⁰⁸ Juga sesuai dengan teori Putut Wijayanto bahwa skenario cerita diperlukan untuk memberikan gambaran secara ringkas dan padat tentang tema atau pokok materi yang akan digarap. Tujuannya mempermudah pemirsa atau penonton menangkap konsep dan jalan cerita serta pesan yang disampaikan oleh pemeran.¹⁰⁹

Perencanaan kedua adalah pemilihan tokoh atau pemeran. Di dalam skenario cerita, pasti memiliki unsur tokoh didalamnya. Tokoh

¹⁰⁷ Baroroh, "Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter," 151.

¹⁰⁸ Heru Subagiyo, *ROLEPLAY*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK, 2013), 12.

¹⁰⁹ Putut Wijayanto, *Materi Ajar Pelatihan Penulisan Naskah Video Pembelajaran*, (Jakarta: Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 17.

memiliki peranan penting dalam hal penyampaian pesan. Hal ini sesuai pendapat dari Burhan Nurgiyantoro dalam teorinya bahwa tokoh cerita menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampaian pesan, amanat, dan moral atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan pada pembaca.¹¹⁰ Perencanaan ketiga adalah mengatur panggung atau kelas. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan peserta didik di mana dan bagaimana peran ini akan di mainkan. Penataan panggung atau kelas dalam hal ini sebagai unsur penting dalam memerankan suatu drama.

Perencanaan terakhir adalah menyediakan bahan materi tambahan pengayaan yang akan digunakan dalam melaksanakan strategi pada suatu implementasi metode *role playing* tersebut dari berbagai sumber, termasuk internet dan sebagainya sesuai dengan tema latar yang akan diangkat. Bahan materi tambahan pengayaan

dalam hal ini memiliki peranan penting bagi berlangsungnya kegiatan tersebut ketika diperankan. Hal ini sesuai dengan penjelasan Hamalik bahwa pemakaian media/materi tambahan dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi belajar dan rangsangan kegiatan belajar.¹¹¹ Oleh karena itu, penting sekali perencanaan awal dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran (metode *role playing*) antara lain memilih tema permasalahan, menyusun skenario atau jalan cerita, memilih pemeran, mengatur panggung atau kelas, dan menyiapkan media.

¹¹⁰ Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Film*, (Malang: UGM Press, 2018), 248.

¹¹¹ Hamalik Oemar, *Media Pendidikan*, (Bandung: Offset Alumni, 1986), 19.

Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa, guru menggunakan metode *role playing* pada materi Perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Metode seperti ini memiliki kelebihan yakni menjadikan pembelajaran yang interaktif-partisipatif dan ceria sehingga mampu membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran dan membuat siswa dapat mencerna materi dengan cara yang beragam serta tidak monoton.

Adapun data lapangan mengenai penemuan tentang tujuan penggunaan metode *role playing* tersebut selaras dengan teori yang dikemukakan Carciun yang dikutip oleh Puji Lestari :

“Tujuan metode *role playing* adalah untuk memotivasi siswa, untuk menarik minat dan perhatian siswa, memberi kesempatan siswa untuk mengeksplorasi emosi, menarik siswa untuk bertanya, mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, dan melatih berperan aktif pada lingkungan kehidupan nyata.¹¹²”

Teori tentang kelebihan dari penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran juga disampaikan oleh Aris Shoimin, bahwa Kelebihan metode *role playing* :

- a) Siswa dapat mengambil keputusan dan berekspresi dengan bebas.
- b) Penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.

¹¹² Lestari, “Penerapan Metode Bermain Peran,” 93.

- c) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa saat permainan berlangsung melalui pengamatan.
- d) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- e) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- f) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- g) Siswa akan menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah sehingga dapat mengambil hikmahnya.
- h) Meningkatkan kemampuan profesional siswa.

Berdasarkan temuan tersebut terbukti Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin dalam menggunakan metode *role playing* pada

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VIII, memiliki kesamaan dengan teori, antara lain dari tujuan dimana penggunaan metode *role playing* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Jika siswa sudah berminat untuk belajar maka dapat dipastikan mereka akan memperhatikan dengan antusias.

Siswa akan memperoleh kesempatan dalam mewujudkan dan mengekspresikan imajinasinya serta dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Siswa juga akan dilatih berkomunikasi dengan penerapan metode ini. Namun ada satu tujuan yang tidak terbukti dari teori yakni metode ini membuat siswa tidak tertarik untuk bertanya karena mereka

lebih fokus memperhatikan dan menyimak saja. Temuan mengenai kelebihan metode *role playing* juga terbukti memiliki kesamaan dengan teori walaupun juga terdapat perbedaan. Kesamaannya yakni pembelajaran menjadi berkesan kuat dan terpatir dalam ingatan siswa, dapat menarik siswa sehingga lebih partisipatif dan interaktif, serta dapat mengembangkan kemampuan profesional siswa.

Adapun perbedaannya yaitu siswa terlatih untuk mengekspresikan secara leluasa dengan metode ini, meskipun pada kenyataannya siswa masih banyak yang malu ketika berakting. Metode ini tidak terbukti dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda karena implementasi metode ini membutuhkan persiapan, tidak dapat langsung diterapkan begitu saja. Para siswa seyogianya mampu menghayati peristiwa yang berlangsung sehingga mampu mengambil hikmah-hikmah reflektif melalui metode ini, namun tidak semua siswa dapat seperti itu karena kebanyakan siswa kurang menyimak dan asik berbicara dengan temannya.

Setelah temuan-temuan penelitian tersebut didiskusikan, dapat disimpulkan banyak kesamaan dengan teori yang tercantum dalam Bab dua Skripsi ini. Artinya, temuan yang diperoleh sesuai dengan teori yang ada walaupun masih ada sedikit perbedaan.

2. Pelaksanaan Implementasi Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran

2022/2023

Berdasarkan temuan penelitian bahwa pelaksanaan metode *role playing* di SMP Ainul Yaqin di lakukan pada KD 3.2 materi interaksi sosial dengan langkah-langkah : 1) Melakukan pemanasan terlebih dahulu untuk mendapatkan perhatian peserta didik, 2) Menjelaskan maksud kegiatan metode *role playing* yang akan di lakukan, 3) Peserta didik menganalisis cerita, 4) Peserta didik dikelompokkan ke kelompok kecil, 5) Pemilihan pemeran, 6) Mengatur kelas, 7) Memulai melakukan cerita, 8) Melakukan pengamatan terhadap pemain. Penggunaan materi dalam kegiatan ini adalah materi interaksi sosial. Materi interaksi sosial cocok digunakan dalam strategi implementasi metode *role playing* karena strategi implementasi tersebut melibatkan peserta didik dalam kegiatan berdialog atau adanya interaksi antara satu dengan lainnya pada cerita tersebut. Hal ini sesuai dengan teori Wahab Abdul Aziz bahwa melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan berdiskusi, sehingga hubungan antar peserta didik satu dengan peserta didik lainnya dituangkan dalam bermain peran melalui beberapa dialog yang menyatakan adanya interaksi atau komunikasi individu dengan individu lainnya.¹¹³

Setelah membuat rencana, maka selanjutnya adalah pelaksanaannya. Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau kegiatan dari

¹¹³ Wahab Abdul Aziz, *Strategi dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung:Alfabeta, 2008), 109.

sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Pelaksanaan biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap siap. Hal ini sesuai dengan Nurdin Usman bahwa pelaksanaan diarahkan untuk kegiatan, tindakan, atau mekanisme sistem implementasi tidak hanya aktivitas tetapi kegiatan dan untuk mencapai tujuan dari kegiatan yang sudah direncanakan.¹¹⁴

Dalam hal ini pelaksanaan strategi implementasi metode *role playing* di SMP Ainul Yaqin melalui beberapa langkah. Langkah strategi implementasi tersebut adalah serangkaian kegiatan yang saling berhubungan. Hal ini sesuai teori Azhar bahwa langkah-langkah atau prosedur adalah rangkaian aktivitas atau kegiatan yang dilakukan secara berulang dengan cara yang sama.¹¹⁵ Langkah-langkah yang digunakan guru dalam melaksanakan strategi *implementasi metode role playing* memiliki perbedaan. Perbedaannya terdapat pemberian pemanasan di awal pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan teori Miftahul Huda bahwa sintak dari pelaksanaan strategi *implementasi metode role playing* yang pertama pemanasan suasana kelompok melalui pemaparan masalah, menjelaskan masalah yang akan dibahas.¹¹⁶

Dalam pelaksanaan strategi *implementasi metode role playing*, peserta didik merasa senang karena pembelajaran menjadi

108 dan 109 Azhar Susanto, Sistem Informasi Akuntansi, (Bandung: Lingga Jaya, 2007), 264.

116 Miftahul Huda, Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 116.

menyenangkan melalui sosio drama (bermain peran) strategi *implementasi metode role playing* membuat pembelajaran menjadi bermakna karena strategi *implementasi metode role playing* membuat peserta didik menyusun atau menemukan konsep yang mereka pelajari melalui pengasosiasian pengalaman baru ke dalam pengetahuan mereka. Demikian sebagaimana teori Ausubel, bahwa pembelajaran dapat di katakan bermakna apabila peserta didik mampu mengaitkan pengetahuan yang di ketahui dengan pengalaman melalui keterlibatan peserta didik secara langsung dalam kegiatan tersebut.¹¹⁷ Dalam pelaksanaan strategi *implementasi metode role playing* di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, peserta didik berkontribusi dalam kegiatan bermain peran dan peserta didik lainnya mengamati temannya yang bermain peran dengan menghubungkan cerita tersebut dengan nilai dan semangat yang bisa diambil. Jadi, peserta didik di harapkan mampu mengetahui makna dari cerita tersebut. Oleh karena itu, pelaksanaan merupakan suatu tindakan dari suatu rencana yang telah di susun secara matang.

Temuan ini sejalan dengan pendapat dari Moch. Agus Krisno Budiyanto mengenai langkah-langkah metode role antara lain: guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan belajar mengajar, guru membentuk

¹¹⁷ Nur Rahmah, "Belajar Bermakna Ausubel", *Al-Khwarizmi*, 1 (Maret, 2013), 45.

kelompok siswa, guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok, masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, guru memberikan kesimpulan secara umum, evaluasi, dan penutup”¹¹⁸.

Metode *role playing* yang dipakai para guru memiliki banyak kesamaan dengan teori-teori yang ada, akan tetapi disaat yang bersamaan juga terdapat sedikit perbedaan. Diawali dengan guru menyusun skenario metode *role playing* terkait materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan. Skenario yang sudah dibuat akan diberikan kepada siswa sebelum materi disampaikan, tujuannya agar siswa dapat mempelajari terlebih dahulu sehingga ketika pelaksanaan siswa melakukan metode *role playing* dengan baik. Guru tidak menetapkan masalah terlebih dahulu, namun langsung pada pelaksanaan metode *role playing*. Guru juga tidak menunjuk siswa secara langsung untuk menjadi pemain peran, namun guru menyerahkan hal tersebut kepada kelompok masing-masing.

¹¹⁸ Moch. Agus Krisno Budiyanto, Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL) (Malang: UMM Press, 2016), 129-130.

Kemudian, sebelum memulai materi guru terlebih dahulu memberikan pertanyaan tentang materi yang hendak disampaikan dengan tujuan mengetahui seberapa pengetahuan siswa mengenai materi. Tidak hanya itu, pertanyaan yang diberikan juga bertujuan untuk memfokuskan perhatian siswa terhadap materi. Meskipun hal ini tidak tercantum dalam teori, akan tetapi hendaknya guru tetap menyelaraskan dengan berbagai hal yang telah ada pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada pelaksanaan ini guru tidak menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, karena guru sudah menyampaikannya pada kegiatan pendahuluan.

Temuan berikutnya, siswa secara berkelompok melakukan metode *role playing* sesuai dengan skenario yang sudah dibuat oleh guru. Dimulai dari Kelompok pertama menceritakan; *Latar Belakang*

Kedatangan Bangsa Barat. Kelompok kedua; tentang *Kedatangan Bangsa-Bangsa Ke Indonesia*. Kelompok ketiga yaitu; *Faktor Yang Menyebabkan Indonesia Mudah Dijajah*. mereka diminta untuk duduk tenang sambil menyimak temannya yang sedang melakukan metode *role playing*.

Temuan selanjutnya, setelah siswa selesai melakukan metode *role playing* guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan yang kemudian disampaikan oleh perwakilan setiap kelompok maju ke depan. Selanjutnya, ketika masing-masing kelompok telah selesai merumuskan kesimpulan, berikutnya giliran guru memberikan

kesimpulan secara menyeluruh dan menyampaikan suatu penegasan pada materi. Kegiatan berikutnya yaitu evaluasi. Guru memberi lembar evaluasi untuk diisi oleh siswa tentang komentar evaluatif mengenai kegiatan metode *role playing* yang sudah dilakukan. Guru juga membuat catatan pribadi untuk mengevaluasi dan menilai keberhasilan dari implementasi metode *role playing*.

Berdasarkan paparan data yang telah dianalisis tersebut dapat diketahui bahwa ada beberapa aspek yang diamati oleh guru terhadap siswa dalam memperhatikan minat belajarnya. Indikator atau tolak ukur yang digunakan guru untuk mengetahui siswa berminat atau tidak antara lain ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan perasaannya.

Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Safari sebagaimana dikutip oleh Irma Septiani, Albertus Djoko Lesmono, dan

Arif Harimukti mengenai indikator bahwa Indikator minat ada empat yaitu: perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan atau partisipasi siswa.¹¹⁹

Berdasarkan temuan tersebut terbukti banyak memiliki kesamaan dengan teori diantaranya ketertarikan siswa. Hal ini dilihat oleh guru saat mengikuti pelajaran. Siswa yang berminat akan tertarik mengikuti pelajaran hingga selesai. Dibuktikan dengan mereka yang antusias saat pembelajaran berlangsung dan mereka juga memiliki rasa

¹¹⁹ Irma Septiani, Albertus Djoko Lesmono, dan Arif Harimukti, "Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan STEM Pada Materi Vektor Di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, No. 2 (Juni 2020): 65, DOI: <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969>. 65.

ingin tahu yang lebih. Kemudian indikator yang kedua adalah perhatian siswa. Hal ini juga dilihat guru saat mengikuti pelajaran. Siswa yang berminat akan memperhatikan penuh terhadap materi yang disampaikan. Hal ini nampak melalui mereka yang fokus dan konsentrasi terhadap pelajaran dan mereka mengabaikan hal lain yang tidak penting atau tidak berhubungan dengan pelajaran. Indikator yang selanjutnya adalah perasaan siswa. Hal ini diamati guru saat pembelajaran berlangsung. Siswa yang berminat mereka akan memiliki perasaan senang dan semangat ketika mengikuti pelajaran. Para siswa antusias dan sangat partisipatif dalam mengikuti pelajaran.

Dibuktikan dengan siswa yang tidak malas, bersemangat, dan senang saat pembelajaran. Perbedaannya dengan teori, guru tidak menggunakan indikator keterlibatan atau partisipasi siswa juga dalam mengetahui minat siswanya. Berdasarkan observasi peneliti, tidak semua siswa berminat mengikuti pelajaran ini karena masih banyak siswa yang bergurau dengan temannya sehingga kurang memperhatikan pelaksanaan metode *role playing*.

Setelah temuan-temuan penelitian tersebut didiskusikan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa, pelaksanaan strategi *implementasi metode role playing* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023, terdapat banyak kesamaan dengan teori yang tercantum dalam Bab dua Skripsi ini. Dengan kata lain, temuan

yang diperoleh sesuai dengan teori yang ada walaupun masih ada sedikit perbedaan.

3. Evaluasi Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023

Berdasarkan temuan penelitian bahwa evaluasi strategi *implementasi metode role playing* di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin di lakukan dengan dua cara yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil. Keberhasilan dalam melaksanakan strategi *implementasi metode role playing* manakala peserta didik berhasil menerapkan strategi *implementasi metode role playing* dengan efektif untuk mencapai tujuan belajar dan peserta didik berhasil dalam memahami materi interaksi sosial melalui proses *metode role playing*. Dalam hal

ini evaluasi proses berkaitan dengan kegiatan peserta didik dalam mengimplementasikan *metode role playing*, sedangkan evaluasi hasil berkaitan dengan kegiatan peserta didik dalam memahami materi dari sebuah cerita yang di perankan. Evaluasi disini berfungsi ganda, pertama evaluasidapat di gunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran (kompetensi dasar) dan kedua evaluasi pada kegiatan pembelajaran (proses) apakah kegiatan tersebut cocok untuk di terapkan untuk kemudian hari guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa, evaluasi pelaksanaan strategi implementasi

metode *role playing* dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dan setelah kegiatan pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan meliputi siswa mengomentari dan guru membuat catatan pribadi untuk masing-masing kelompok yang bermain peranan. Komentar siswa ditulis dalam lembar evaluasi yang telah disediakan oleh guru. Di pihak lain, para siswa akan memberikan komentar berupa kritik atau saran. Evaluasi seperti ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya kesalahan dan mengetahui apa yang perlu diperbaiki. Temuan tersebut sesuai dengan teori dari Oemar Hamalik:

“Evaluasi dalam metode *role playing* dilakukan dengan cara: a) Siswa memberikan keterangan secara tertulis maupun lisan mengenai keberhasilan dan hasil yang dicapai dalam *role playing*. Keterangan yang dimaksud berupa komentar evaluatif mengenai *role playing* yang dilaksanakan, seperti makna *role playing*, cara yang sudah dilakukan selama *role playing*, dan cara meningkatkan efektivitas *role playing* selanjutnya. b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan *role playing* yang dilakukan siswa. Dalam kegiatan evaluasi ini, guru menggunakan komentar evaluasi dari siswa dan catatan yang dibuat oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya guru bisa menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik siswanya berdasarkan evaluasi tersebut”¹²⁰

Berdasarkan temuan mengenai evaluasi dalam metode *role playing* terbukti sesuai dengan teori yang ada namun juga memiliki sedikit perbedaan. Temuan tersebut telah selaras dengan teori, yaitu siswa melakukan evaluasi dengan cara berkomentar untuk setiap kelompok yang melakukan *role playing* dimana ditulis dalam lembar evaluasi yang disediakan oleh guru. Namun, komentar yang diberikan

¹²⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 216-217.

siswa hanya secara tertulis tidak disampaikan secara lisan juga. Untuk isi dari komentar hanya berupa kritik dan saran dari penampilan setiap kelompok yang maju. Kemudian temuan selanjutnya yang sesuai dengan teori adalah guru menilai keberhasilan *role playing* yang dikerjakan siswa dengan cara guru membuat catatan pribadi saat pembelajaran berlangsung.

Dari hasil deskripsi penilaian siswa, terdapat kekurangan dari kelompok masing-masing. Untuk itu, guru perlu memperbaiki lagi kedepannya agar materi yang disampaikan saat pembelajaran dapat benar-benar diterima dan dipahami oleh siswa. Guru juga perlu lebih tegas lagi kepada siswa agar saat melakukan metode *role playing* serius dan tidak banyak bercanda sehingga dapat mendalami peran yang diperagakan. Berdasarkan temuan peneliti, bahwa dalam tahap

evaluasi, maka terdapat tiga penilaian yang dilakukan oleh guru yakni penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian sikap dilakukan dengan cara guru mengamati siswa dari segi akhlaknya saat pembelajaran berlangsung maupun di luar kelas. Untuk aspek penilaian pengetahuan guru memberikan penugasan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Penugasan yang diberikan guru berupa tes objektif (pilihan ganda) dan tes uraian pada buku pegangan siswa, ulangan harian, pekerjaan rumah, dan ujian. Adapun aspek penilaian

keterampilan diambil dari kegiatan metode *role playing* yang dilakukan siswa.

Hasil penelitian diatas selaras dengan pendapat yang disampaikan oleh Awaluddin Sitorus dan Hafni Andriani Harahap :

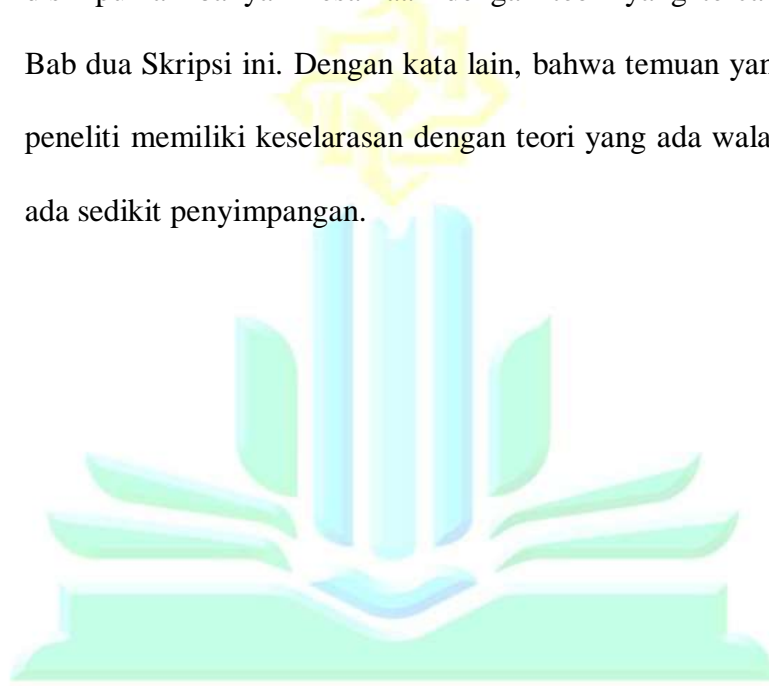
“Sistem penilaian yang dilakukan dengan memadukan tiga pola aspek yaitu, pengetahuan (knowledge), kecakapan (skill), dan sikap (attitude). Penilaian terhadap penguasaan pengetahuan yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan ujian akhir semester (UAS), ujian tengah semester (UTS), kuis, pekerjaan rumah, dokumen, dan laporan. Penilaian terhadap kecakapan dapat diukur dengan penguasaan alat bantu pembelajaran, baik software, hardware, maupun kemampuan perancangan, dan pengujian. Sedangkan penilaian terhadap sikap dititik beratkan pada penguasaan soft skill, yaitu keaktifan dan partisipasi dalam diskusi, kemampuan bekerja sama dalam tim, dan kehadiran dalam pembelajaran”¹²¹

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dalam kegiatan evaluasi guru melakukan penilaian yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pada penilaian sikap, guru mengamati siswa ketika proses pembelajaran berlangsung seperti misalnya pada saat teman kelompoknya tampil mereka memperhatikan dan menyimak atau tidak dan saat di luar kelas seperti misalnya sisi etika ketika berhadapan dan berbicara kepada guru. Pada penilaian pengetahuan, guru mengambil dari nilai tugas, ulangan harian, pekerjaan rumah, dan ujian. Sedangkan pada penilaian aspek keterampilan, guru mengamati kemampuan siswa

¹²¹ Awaluddin Sitorus dan Hafni Andriani Harahap, Gerakan Inovasi Mendidik Berkarakter (Lampung: CV Perahu Litera Group, 2019), 52.

saat melakukan metode *role playing* dalam kaitannya dengan kemampuan bekerjasama dalam kelompoknya.

Setelah temuan-temuan penelitian tersebut didiskusikan, dapat disimpulkan banyak kesamaan dengan teori yang tercantum dalam Bab dua Skripsi ini. Dengan kata lain, bahwa temuan yang diperoleh peneliti memiliki keselarasan dengan teori yang ada walaupun masih ada sedikit penyimpangan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melalui proses penemuan lapangan dan pembahasan, maka hasil penelitian tentang “Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023”, terdapat beberapa kesimpulan yang merujuk pada fokus masalah. Adapun kesimpulan dari fokus masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu cara menyusun RPP, menyiapkan tema cerita, menyusun skenario, pemilihan tokoh, mengatur tempat, menyiapkan bahan materi yang akan di pakai seperti perlengkapan nama tokoh, meja, dan sebagainya serta membagi siswa menjadi 3 kelompok sebelum pembelajaran berlangsung.
2. Pelaksanaan metode *role playing* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di laksanakan pada materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan dengan langkah-langkah pelaksanaan yaitu membagikan teks skenario, menganalisis cerita, menata kelas, peserta didik memerankan kegiatan sesuai dengan skenario. kegiatan inti yang dimulai dari tanya jawab sebelum pembelajaran, kemudian siswa melakukan metode *role playing* dan menyimpulkannya, sedangkan guru menjadi fasilitator yang memberikan

kesimpulan secara umum serta penguatan), dan penutup (guru bersama siswa dengan merefleksi kegiatan pembelajaran kemudian guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

3. Evaluasi metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung adalah guru dan siswa memberikan komentar terhadap penampilan siswa yang melakukan metode *role playing*. Komentar guru ditulis pada catatan pribadi sedangkan komentar siswa ditulis pada lembar evaluasi. Siswa juga diberi penugasan. Selain itu, guru juga melakukan penilaian terhadap siswa yang meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

B. Saran-saran

Setelah di lakukan penelitian dan di paparkan dalam bentuk skripsi maka di akhir penulisan ini, memberikan beberapa saran yang mungkin dapat di jadikan sebagai bahan pertimbangan agar lebih baik di masa yang kaan datang. Saran-saran ini ditujukan kepada beberapa pihak sebagai berikut :

1. Bagi Guru

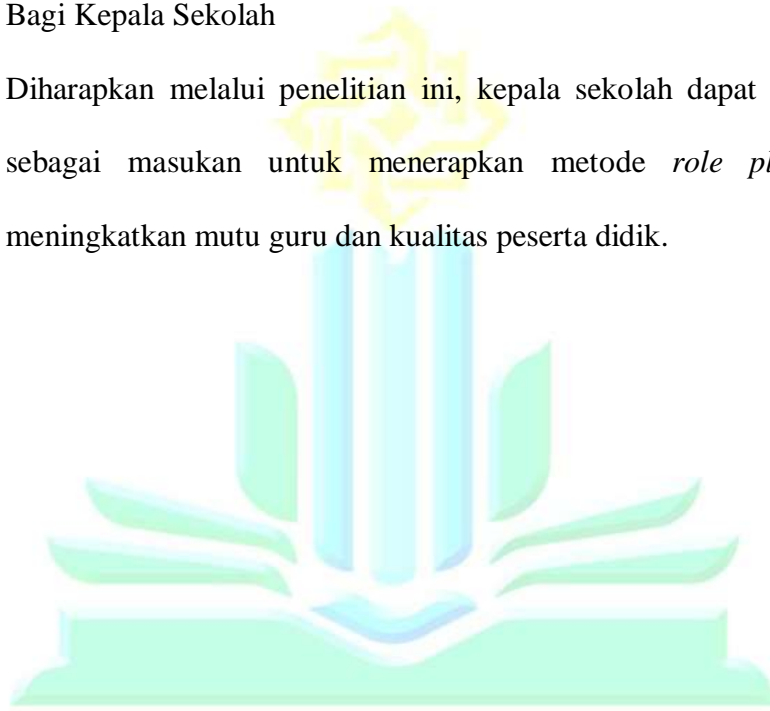
Penelitian ini dapat dijadikan guru dalam mengembangkan pengetahuan peserta didik dan semangat peserta didik dalam belajar dengan menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Bagi Peserta didik

Dalam penelitian ini, peserta didik di harapkan mampu meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

3. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan melalui penelitian ini, kepala sekolah dapat menggunakan sebagai masukan untuk menerapkan metode *role playing* dalam meningkatkan mutu guru dan kualitas peserta didik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Zaenul Fitri, Nik Haryanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Methd, dan Research and Development*, 2020. Malang: Madani Media.
- Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Al Faud, Zaki dan Zuraini. *Fator-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang, Diakses 16 Desember, hal (44-46)*, (Jurnal: Tunas Bangsa). Dari situs: Stkipgetsempena.ac.id.
- Al-Quran dan Tarjamah. 2012. Surat Al-Imran ayat 159. Bandung: PT Cordaba Internasional Indonesia.
- Basri, Hasan. 2017. *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kaulu Kecamatan Tambang*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, John W. 2017. *Research Desaign Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Terj. Achmad Fawaid, Edisi Ketiga, cet. ke- VI (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fajar, Amrie. 2005. *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Gontina, Rima. 2019. *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Anak Di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Islam, Dirjen Pendidikan. 2006. *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan*. Jakarta: Departemen Agama.
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran (Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global)*. Malang: UIN Maliki Press.

- Nasional, Departemen Pendidikan. 2012. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara.
- Ningrum, Dian Cahya. 2020. *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.
- Pujileksono, Sugeng. 2016. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Kelompok Intrans Publishing.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2007. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saefuddin, Asis dan Ika Berdiati. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sambodo, Tri. 2016. *Peningkatan Prestasi dan Minat Belajar IPS melalui Penerapan Model Pembelajaran Monolog Role Playing For Discussion Pada Kelas VIII E SMP Negeri 1 Kandeman Semester 1 Tahun Pelajaran 2016/2017*. Jurnal HARMONY VOL. 3 NO. 2.
- Sauna, Vidia. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2003. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Production.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini, Hisyam, Dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Insan Madani.
- UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Tim Penyusun. 2021. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ilman Khoiruddin Adami

Nim : T20179039

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (T-IPS)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kyai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 10 Mei 2023

Saya yang menyatakan

A red rectangular postmark stamp is placed over the signature. The stamp contains the text 'METENAL JEMBER' and the number '27046AKK5/99774C'. The signature is written in black ink over the stamp.

Ilman Khoiruddin Adami
NIM: 20179039

• Lampiran I

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABLE	SUB VARIABLE	INDIKATOR	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
IMPLEMENTASI METODE <i>ROLE PLAYING</i> PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) AINUL YAQIN AJUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023	1. Metode <i>Role Playing</i> . Merupakan metode pembelajaran dalam bermain peran berdasarkan materi pembelajaran.	1. Sumber Belajar Berbasis Karya Ilmiah. Merupakan sumber-sumber dasar penelitan berdasarkan observasi tindak perilaku olah tempat kejadian penelitian tidak fokus pada daftar pustaka saja. 2. Hasil Belajar. Seluruh kegiatan mental	1. Sumber Belajar Berbasis Karya Ilmiah : a. Lingkungan sumber penelitian di ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, dan area sekolah. b. Bahan-bahan sumber penelitian diantaranya buku paket, buku LKS, kertas karton, dan peralatan alat tulis (spidol, gunting, pensil, penghapus, penggaris, tip x, dan pulpen). 2. Hasil Belajar yaitu Kognitif. Hasil belajar kognitif dalam proses penelitian hasil penelitian studi kasus yang deskriptif kualitatif pada metode penelitian kualitatif	1. Metode penelitian secara pendekatan menggunakan pendekatan kualitatif. 2. Metode Penelitian secara jenisnya dengan studi kasus untuk : a. Program. b. Peristiwa. c. Aktivitas. d. Proses atau sekelompok individu. 3. Metode penelitian menggunakan metode : a. Observasi. b. Wawancara. c. Dokumentasi 4. Analisis metode penelitian menggunakan teori Miles, Huberman, dan Saldana J yaitu	1. Bagaimana perencanaan strategi <i>role playing</i> pada pembelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023 ? 2. Bagaimana pelaksanaan strategi <i>role playing</i> pada pembelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023 ? 3. Bagaimana evaluasi strategi <i>role playing</i> pada pembelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin Ajung tahun pelajaran 2022/2023 ?

		<p>dalam membuat individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa</p>	<p>secara perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penelitian penulis yaitu Implementasi Metode <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023</p>	<p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Kondensasi data (data condensation). b. Penyajian data (data display). c. Menarik kesimpulan (conclusion drawing and verification). <p>5. Keabsahan datametode penelitian ini yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. triangulasi sumber. b. triangulasi metode. 	
--	--	--	---	--	--

- **Lampiran II**

INSTRUMEN WAWANCARA

FOKUS MASALAH INSTRUMEN WAWANCARA :

A. Untuk Guru :

1. Bagaimana Bapak/Ibu pemanfaatan strategi *role playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ?.....
2. Apa saja strategi *role playing* yang digunakan oleh Bapak/Ibu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ?.....
3. Apakah Bapak/Ibu menggunakan lebih dari satu sumber belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ?.....
4. Menurut Bapak/Ibu apakah ada faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan strategi *role playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ?.....
5. Adakah perubahan atau peningkatan hasil belajar setelah bapak mengembangkan strategi *role playing* ?.....
6. Strategi apa saja yang digunakan Bapak/Ibu dalam mengembangkan hasil belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ?.....
7. Apakah Bapak/Ibu mengganti strategi sumber belajar jika siswa merasa kesulitan dalam menerima materi jika menggunakan strategi sumber belajar tersebut ?.....
8. Bagaimana evaluasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan strategi *role playing* ?.....
9. Menurut Bapak/Ibu seberapa besar pengaruh strategi *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ?.....
10. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan strategi *role playing* apakah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal ?.....

B. Untuk Peserta Didik :

1. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial apakah guru menggunakan sumber belajar tidak hanya buku paket ?.....

2. Apakah kamu senang dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ?.....
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial seperti apa yang kamu inginkan ?.....
4. Apakah kamu kesulitan dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang diajarkan oleh guru ?.....
5. Tugas apa saja yang diberikan oleh guru terkait materi Ilmu Pengetahuan Sosial ?....
6. Ketika guru mengajar apakah kamu mudah memahami penjelasan dari guru ?.....
7. Bagaimana menurut adek-adek tentang strategi *role playing* ?.....
8. Bagaimana menurut adek-adek tentang kesan dan pesan terhadap strategi *role playing* saat saya mencoba mempraktikkannya dalam pembelajaran di kelas ?.....

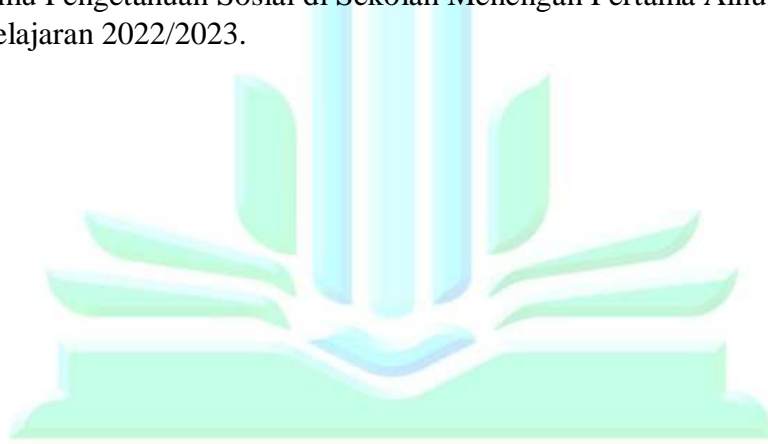
C. Untuk Waka Kurikulum :

1. Terkait strategi belajar apakah ibu menyarankan guru-guru untuk menggunakan strategi *role playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?, Apakah sumber belajar yang telah tersedia dimanfaatkan dan dikembangkan oleh guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ?.....
2. Menurut ibu apakah strategi *role playing* sangat mempengaruhi hasil belajar ?.....
3. Apakah semua guru disarankan dalam membuat Rencana Proses Pembelajaran ?.....
4. Menurut ibu seberapa penting evaluasi pembelajaran strategi *role playing* ?.....

- **Lampiran III**

PEDOMAN OBSERVASI.

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan strategi role playing pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin tahun pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan strategi role playing pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin tahun pelajaran 2022/2023.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi strategi role playing pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin tahun pelajaran 2022/2023.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran IV

PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Sumber Data Penelitian. Sumber data penelitian ini diambil dari data primer yaitu :
 - A. Kepala sekolah Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.
 - B. Guru sekolah Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.
 - C. Peserta didik sekolah Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.
2. Teknik Pengumpulan Data. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah :
 - A. Metode Observasi.

Saat observasi dalam penelitian oleh peneliti di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember menghasilkan beberapa data kegiatan hasil observasinya, adapun data tersebut sebagai berikut :

 - a. Gambaran keadaan fisik Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.
 - b. Bentuk kegiatan di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.
 - B. Metode Interview.

Data yang dibutuhkan untuk mendapatkan informasi atau data oleh peneliti dengan menggunakan metode wawancara yaitu :

 - a. Penerapan strategi role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.
 - b. Pelaksanaan strategi role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.

- c. Evaluasi strategi role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.

C. Metode Dokumentasi.

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Adapun data dokumen yang ingin diperoleh melalui metode dokumentasi adalah :

- a. Sejarah di dirikannya Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.
- b. Data guru dan peserta didik Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.
- c. Data terkait bentuk-bentuk kegiatan pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.
- d. Dokumen lain yang relevan dari berbagai sumber yang di akui validitasnya.

3. Analisis Data.

Analisis data merupakan bagian paling penting dalam penelitian ilmiah, analisis data dapat berguna untuk memecahkan masalah penelitian. Data analisis oleh peneliti menggunakan beberapa langkah sesuai teori Miles, Huberman, dan Saldana J yaitu :

- A. Kondensasi data (data condensation).
- B. Penyajian data (data display).
- C. Menarik kesimpulan atau verifikasi (conclusion drawing and verification).

- **Lampiran V**

DOKUMENTASI PELAKSANAAN PENELITIAN.

1. Foto Wawancara.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Gambar 1. Di ambil pada Senin, 12, Desember, 2022. Wawancara dengan bapak
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Fajar di ruang guru Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.

J E M B E R

2. Foto Wawancara.



Gambar 2. Di ambil pada Senin, 12, Desember, 2022. Wawancara dengan ibu Nani di ruang guru Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

3. Foto Wawancara.



Gambar 3. Di ambil pada Senin, 12, Desember, 2022. Wawancara dengan ibu Nurma di ruang guru Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.

4. Foto Wawancara.



Gambar 4. Di ambil pada Rabu, 28, Desember, 2022. Wawancara dengan ibu Nani dan ibu Dewi di ruang guru Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.

5. Foto Wawancara.



Gambar 5. Di ambil pada Senin, 2, Januari, 2023. Dalam rangka pembelajaran strategi role playing di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.

6. Foto Wawancara.



Gambar 6. Rabo, 4 Januari, 2022. Wawancara dengan bapak Ekhsan di ruang guru Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.

7. Foto Wawancara.



Gambar 7. Senin, 9, Januari, 2022. Wawancara dengan ibu Nani dan ibu Nurma di ruang guru Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.

8. Foto Wawancara.



Gambar 8. Di ambil pada Rabu, 11, Januari. Wawancara dengan peserta didik Ariani Putri di ruang guru Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.

9. Foto dokumentasi pelaksanaan *role playing* I



Gambar 9. Diambil pada : Senin, 2-Januari-2023 pada pukul 07.00 wib sampai dengan 11.00 wib dalam agenda praktek strategi *role playing* di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung.

10. Foto dokumentasi pelaksanaan *role playing* II



Gambar 10. Di ambil pada Diambil pada : Senin, 2-Januari-2023 pada pukul 07.00 wib sampai dengan 11.00 wib dalam agenda praktek strategi *role playing* di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung.

• **Lampiran VI**

RENCANA PROSES PEMBELAJARAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin-Ajung
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
Kelas/Semester	: Delapan/Genap.
Materi Pokok	: 2 Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan.
Sub Materi Pokok	: 2.A Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia.
Tema Pokok	: 2.A.1 Latar Belakang Kedatangan Bagi Bangsa-Bangsa Barat. 2.A.2 Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia. 2.A.3 Faktor Yang Menyebabkan Indonesia Mudah Dijajah.
Pendidik	: Ilman Khoiruddin Adami.
Alokasi Waktu	: 1 x 40 (1 x Pertemuan).

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi.

- 3.4. Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.
 - 3.4.1. Mendeskripsikan kajian teori Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia.
 - 3.4.2. Mendeskripsikan pengaruh terhadap Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia.
 - 3.4.3. Menjelaskan Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia.
- 4.4. Menyajikan kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.
 - 4.4.1. Keterampilan menjelaskan tentang Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia.
 - 4.4.2. Keterampilan melaksanakan diskusi dan presentasi tentang Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia.

C. Tujuan Pembelajaran.

Melalui pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat :

1. Memahami Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia dalam kajian teori tentang Latar Belakang bersumber tema pokok meliputi Kedatangan Bangsa Barat, Kedatangan Bangsa-Bangsa Ke Indonesia, dan Faktor Yang Menyebabkan Indonesia Mudah Di Jajah.
2. Menganalisis Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia dalam kajian teori tentang Latar Belakang berdasarkan tema pokok tentang Kedatangan Bangsa Barat, Kedatangan Bangsa-Bangsa Ke Indonesia, dan Faktor Yang Menyebabkan Indonesia Mudah Di Jajah.
3. Menelaah Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia dalam kajian teori tentang Latar Belakang dalam tema pokok menelaah Kedatangan Bangsa Barat, Kedatangan Bangsa-Bangsa Ke Indonesia, dan Faktor Yang Menyebabkan Indonesia Mudah Di Jajah.

- **Fokus Penguatan Karakter.**

Sikap Spiritual : Bersyukur, dan toleransi beragama.

Sikap Sosial : Jujur, kerjasama, percaya diri, dan bertanggung jawab.

D. Materi Pembelajaran.

A. Latar Belakang Kedatangan Bangsa Barat.

Latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia yaitu :

1. Jatuhnya konstantinopel ketangan Turki Utsmani pada tahun 1453. Konstantinopel merupakan pusat perdagangan Internasional bagi bangsa barat.
2. Serangkaian penemuan teknologi juga merupakan faktor penting melakukan pelayaran ke Tanah Hindia atau kepulauan Indonesia.
3. Semangat dan dorongan untuk melanjutkan perang salib juga ikut mendorong kedatangan menuju Indonesia.

Selain keterangan diatas ada beberapa latar belakang kedatangan bangsa barat

yaitu :

a. Daya Tarik Indonesia Bagi Bangsa-Bangsa Barat.

Daya tarik Indonesia bagi bangsa-bangsa barat yaitu rempah-rempah

yang merupakan satu komoditas perdagangan di eropa. Terjadinya kelangkaan rempah-rempah di eropa sehingga mendorong bangsa eropa untuk saling berlomba-lomba mencari rempah-rempah dari luar daerahnya seperti Amerika, India, serta Indonesia, dan lain-lain.

b. Motivasi 3G (Gold, Gospel, dan Glory).

1. Gold yaitu keinginan mencari kekayaan, sebagai lambang kekayaan emas sejajar dengan rempah-rempah serta menguasai daerah penghasil rempah-rempah akan mendatangkan kekayaan melimpah.
2. Gospel yaitu menyebarkan agama Nasrani, utusan resmi kerajaan para penjelajah wajib mengemban agama raja untuk disebarkan didaerah kekuasaannya (Al-Kitab atau Gospel).
3. Glory yaitu memperoleh kejayaan, kejayaan sebagai suatu bangsa ditunjukkan dengan kemampuannya menaklukkan wilayah lain dan luasnya daerah jajahan.

c. Revolusi Industri.

Revolusi industri dikawasan benua eropa bermula di Negara Inggris serta pada awal abad ke19 mulai menyebar ke negara-negara eropa lainnya dan negara-negara dibenua Amerika. Sebelum abad ke 18 sistem perekonomian masyarakat eropa sangat bergantung pada sistem ekonomi agraris. Perubahan sejak mulai digunakannya tenaga mesin sebagai alat produksi di pabrik-pabrik menggantikan tenaga manusia dan hewan (Revolusi Industri) kemajuan teknologi pada saat itu juga mendorong bangsa barat untuk melakukan penjelajahan yang pada akhirnya menemukan bumi Nusantara. Penemuan seperti kompas, navigasi, dan mesin juga menjadi hal yang sangat penting. Hal itu di buktikan dengan di temukannya benua Amerika oleh Colombus.

B. Kedatangan Bangsa-Bangsa Ke Indonesia.

Sejarah datangnnya bangsa eropa ke Indonesia atau dahulu disebut dengan Hindia Timur tidak lepas dari niat mereka menemukan negeri penghasil rempah-rempah. Adapun proses kedatangan bangsa barat ke Indonesia sebagai berikut =

a. Spanyol.

Orang Spanyol merupakan pelopor dalam pelayaran dan penjelajahan samudra menemukan dunia baru. Cristoper Columbus berhasil menemukan dunia baru pada tahun 1492 yang dinamakan Amerika. Setelah rombongan Columbus untuk melapor ke Spanyol mendorong para pelaut lain untuk melanjutkan penjelajahan ke samudra timur dan menemukan daerah penghasil rempah. Magellan disertai oleh seorang kapten kapal yang bernama Yan Sebastian Del Cano. Magellan mengambil jalur yang telah dilalui Columbus yang terus berlayar hingga menepi di ujung selatan benua Amerika yang

kemudian tempat tersebut dinamakan selat Magellan melalui selat Magellan rombongan Magellan meninggalkan samudra Atlantik menuju samudra Pasifik. Setelah sekitar 3 bulan berlayar Magellan dan rombongan mendarat di pulau Massava (Filiphina) yang kemudian menyatakan bahwa daerah tersebut adalah daerah koloni Spanyol yang akhirnya dapat perlawanan dari rakyat Moctan dan akhirnya Magellan terbunuh dalam perang tersebut, rombongan yang selamat melarikan diri di pimpin oleh Del Cano keselatan sehingga menemukan kepulauan Maluku, di Maluku mereka memenuhi kapal dengan rempah-rempah kemudian kembali ke Spanyol lagi melalui Tanjung Harapan di Afrika Selatan.

b. Portugis.

Berita Columbus berhasil menemukan daerah baru membuat raja portugis dan mengutus pelaut ulung Portugis bernama Vasco Da Gama untuk melakukan ekspedisi menuju Tanah Hindia pada tahun 1498 rombongan Vasco Da Gama berhasil mendarat di Kalikut dan Goa dipenuhi barat India. Setelah beberapa tahun tinggal di India mereka menyadari bahwa India bahan daerah penghasil rempah-rempah lalu disiapkan ekspedisi selanjutnya yang dipimpin oleh Alfonso De Albuquerque hingga pada tahun 1511 mereka berhasil mendarat di Maluku dan berhasil menguasai perdagangan di wilayah Malaka.

c. Belanda.

Mendengar keberhasilan Spanyol dan Portugis dalam menemukan daerah penghasil rempah-rempah pada tahun 1594 Barents mencoba berlayar ke dunia timur namun gagal melanjutkan perjalanan karena kapalnya terjepit es ia berusaha untuk kembali ke negaranya namun di tengah perjalanan ia meninggal.

Pada tahun 1595 pelaut Belanda yang bernama Cournelis De Houtman dan Peter De Keyser yang mengambil jalur laut yang sudah biasa dilewati pelaut-pelaut Portugis sehingga pada tahun 1596 berhasil mendarat di kepulauan Nusantara yaitu Banten. Awalnya orang Banten menerima mereka karena niatnya untuk berdagang namun makin lama mereka makin memaksa kehendak sehingga diusir dari Banten kembali lagi ke Belanda. Ekspedisi pada tahun 1598 yang di pimpin Van Heenskerck juga mendarat di Banten armada-armada yang lain berdatangan ke Indonesia berlayar ke arah timur dan singgah di Tuban kemudian di Maluku. Di bawah pimpinan Jacob Van Hack pada tahun 1599. Pelayaran dan berdagangan orang Belanda di Maluku mendapatkan keuntungan yang berlipat, sehingga banyak kapal-kapal yang berlayar menuju Maluku.

d. Inggris.

Setelah Portugis berhasil menemukan kepulauan Maluku, perdagangan rempah-rempah semakin meluas dalam waktu singkat. Lisabon berhasil menjadi pusat perdagangan rempah-rempah di Eropa barat sehingga Inggris mendapatkan keuntungan yang tinggi karena mendapat rempah-rempah secara bebas dan relatif murah di Lisabon. Tetapi adanya Inggris terlibat konflik dengan Portugis yang membuatnya kesulitan dipasar rempah-rempah di pasar Lisabon oleh karena itu mulai mencari rempah-rempah di pasar Lisabon oleh karena itu mulai mencari rempah-rempah ke daerah timur sendiri. Pelayaran dimulai hingga pada akhirnya pada tahun 1600 mereka singgah di India dan mendirikan kongsi Dagang yang diberi nama EIC (East India Company) dari

India mereka melanjutkan pelayaran dan mendarat di kepulauan Nusantara.

Bahkan pada tahun 1811 Inggris dapat menguasai tanah Hindia.

C. Faktor Yang Menyebabkan Indonesia Mudah Dijajah.

- a. Masyarakat Indonesia yang cenderung ramah dan terbuka terhadap kedatangan orang barat.
- b. Adanya politik adu domba yang dilakukan oleh pihak asing.
- c. Rendahnya kualitas sumber daya manusia pada saat itu.

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran.

1. Pendekatan : Saintifik.
2. Metode : *Role Playing*.
3. Model Pembelajaran : Discover Learning.

F. Media dan Sumber Belajar.

1. Media.
 - a) Gambar yang menunjukkan Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan buku siswa Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII dan buku LKS siswa IPS kelas VIII SMP di SMP Ainul Yaqin Ajung Jember.
 - b) Satu keilmuan kajian teori tentang Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia Dalam belajar-mengajar *Role Playing* yang dibagikan merata setiap kelompok terhadap peserta didik berdasarkan buku siswa Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII dan buku LKS siswa Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Jember.
2. Sumber Belajar : Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII, Buku Ilmu Pengetahuan Sosial lain yang relevan, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan.	Deskripsi Kegiatan	
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa.2. Peserta didik bersama guru mengondisikan kelas.3. Peserta didik menerima informasi topik dan tujuan pembelajaran dari guru tentang pengaruh tanam paksa bagi masyarakat Indonesia.4. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Tiap kelompok terdiri atas 4–5 orang	5 menit.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

<p>Kegiatan Inti.</p>	<p>Mengamati.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta untuk mengamati pendidik saat menerangkan materi dalam pembelajaran dikelas. 2. Peserta didik diminta untuk mengamati materi pembelajaran <i>role playing</i> (jika adanya agenda pembelajaran <i>role playing</i>). 3. Peserta didik diajak untuk menyeleksi apakah hal-hal yang ingin diketahui sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika belum, dengan panduan guru peserta didik diminta untuk memperbaiki. 4. Jika hal-hal yang ingin diketahui belum semuanya mencakup tujuan pembelajaran, guru dapat menambahkan hal-hal yang terkait dengan tujuan pembelajaran. 	<p>5 menit.</p>
------------------------------	--	-----------------



	<ul style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta mendiskusikan dalam kelompok untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahui dari hasil pengamatan pada power penjelasan materi pembelajaran pendidik tentang kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia. Pertanyaan diarahkan pada hal-hal yang substantif yang terkait dengan tujuan pembelajaran, seperti contoh berikut : <ul style="list-style-type: none"> a. Apa yang dimaksud dengan latar belakang kedatangan bangsa-bangsa barat menuju Indonesia ?..... b. Siapa saja tentang kedatangan bangsa-bangsa barat menuju Indonesia ?..... c. Bagaimana faktor yang menyebabkan Indonesia mudah dijajah ?..... 2. Salah satu peserta didik dari wakil kelompok diminta menuliskan rumusan pertanyaan di papan tulis. 3. Peserta didik diminta berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan apa yang diketahui. 	
	<p>Mengumpulkan data.</p> <p>Peserta didik diminta mengumpulkan informasi/data dari berbagai sumber seperti : membaca buku siswa, Membaca Modul yang sudah dibagikan oleh Guru, atau mencari di perpustakaan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan, serta diperbolehkan mencari diluar lingkungan sekolah jika diperlukan seperti interviuw/wawancara, penelitian objek sejarah, dan media sosial secara online atau offline jika memang diperlukan.</p>	15 Menit.

	<p>Mengasosiasi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan (menyempurnakan jawaban sementara yang telah dirumuskan dalam kelompok). 2. Peserta didik diminta untuk berdiskusi dalam kelompok untuk mengambil kesimpulan dari jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan. 	15 Menit.
	<p>Mengkomunikasikan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan hasil simpulan dari jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan. 2. Kelompok lain diminta memberi tanggapan atas hasil simpulan kelompok yang melakukan presentasi. Peserta didik bersama guru mengambil simpulan atas jawaban dari pertanyaan. 	
Penutup.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi. 2. Peserta didik diberi pesan tentang moral berkaitan kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia. 3. Peserta didik diingatkan untuk menyempurnakan laporan hasil diskusi kelompok tentang jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan dan membaca materi pada pertemuan berikutnya 	5 Menit.

Mengetahui, Kalabahi,2023.

Kepala Sekolah,

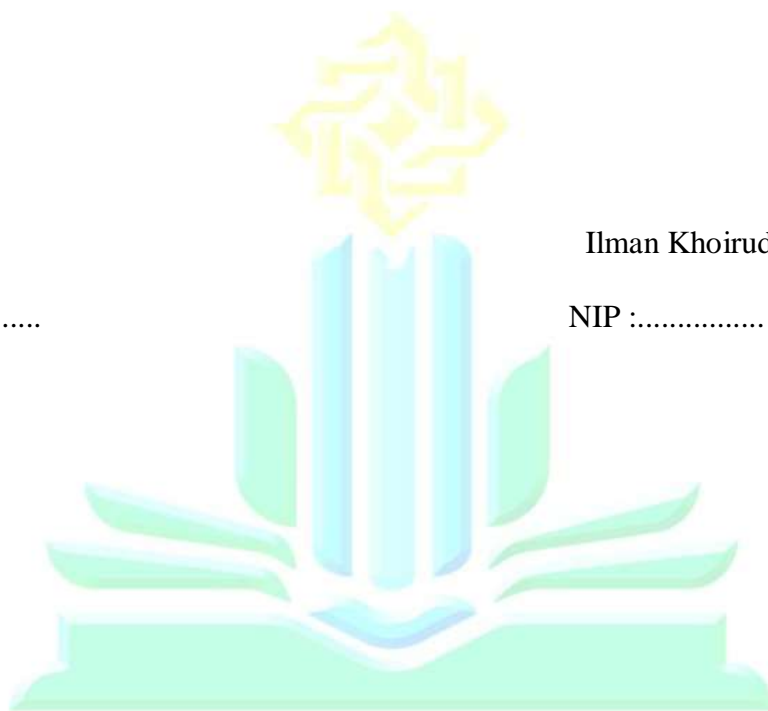
Guru Mata Pelajaran,

Rizky Alfian M.Pd.

Ilman Khoiruddin Adami.

NIP :

NIP :



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN RENCANA PROSES PEMBELAJARAN.

A. PENILAIAN.

1) Jenis Penilaian, Teknik dan Bentuk Instrument Penilaian.

No.	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen Penilaian.
1.	Sikap.	Penilaian Sikap Siswa.	Lembar Observasi Aktifitas Siswa.
2.	Keterampilan.	Penilaian Diskusi Kelompok.	Lembar Kerja Siswa
3.	Pengetahuan.	Penilaian Portofolio.	Lembar Kerja Siswa
4.	Keterampilan.	Penilaian Presentasi (Individu atau Kelompok.	Lembar Penilaian Presentasi.
5.	Pengetahuan.	Penilaian Kuis Soal	Kuis Game Tanya Jawab.

2). Instrumen Penilaian.

a. Lembar Observasi Penilaian Sikap Siswa Saat Mengikuti pembelajaran.

Nama Siswa.	Aspek Yang Di Nilai.			Jumlah	Nilai.
	Aktif.	Tanggung Jawab.	Kerjasama.		

.....					
Dst...					

b. Pedoman Penilaian Lembar Observasi.

Aspek Yang Di Nilai.	Rubrik.	Skor.
AKTIF.	Aktif dalam mengikuti pembelajaran dan diskusi dalam kelas.	3
	Kadang-kadang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan diskusi di kelas.	2
	Pasif dalam mengikuti pembelajaran dan diskusi dalam kelas.	1
TANGGUNG JAWAB.	Bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran dan diskusi.	3
	Kadang-kadang bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran dan diskusi.	2
	Tidak bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran dan diskusi.	1
KERJASAMA.	Selalu bekerjasama dengan baik pada saat mengikuti pembelajaran dan diskusi.	3
	Kadang-kadang bekerjasama dengan baik pada saat mengikuti pembelajaran dan diskusi.	2
	Bekerjasama dengan baik pada saat mengikuti pembelajaran dan diskusi.	1

Catatan :

- **Nilai Sikap : Jumlah Skor/Skor Maksimal x 100.**
- **Kriteria Skor : 91 – 100 : Istimewa.**

81 – 90 : Amat Baik.

71 – 80 : Baik.

61 – 70 : Cukup.

0 – 60 : Kurang.

c. Lembar Pengamatan Kegiatan Diskusi.

No.	Nama	Aspek Yang Di Nilai.			Jumlah
		Penguasaan	Keterampilan dalam Mengemukakan Pendapat.	Keaktifan	
1.					
2.					
Dst.					

Keterangan Skor.

Masing-masing kolom di isi dengan kriteria.

4 = Baik Sekali.

3 = Baik.

2 = Cukup.

1 = Kurang.

d. Lembar Penilaian Presentasi.

No.	Nama	Penilaian.				
		Aspek Yang Di Nilai.				
		Komuni	Sistemat	Wawasa	Keberani	Penampil
1.						
2.						
Dst..						

Rubrik :

Aspek Yang Di Nilai.	Penilaian.		
	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>
Komunikasi.	Tidak ada komunikasi.	Komunikasi sedang.	Komunikasi lancar dan baik.
Sistematika Penyampaian.	Penyampaian tidak sistematis	Sistematika penyampaian sedang.	Sistematika penyampaian baik.
Wawasan.	Wawasan kurang.	Wawasan sedang.	Wawasan luas.
Keberanian.	Tidak ada keberanian.	Keberanian sedang.	Keberanian penyampaian baik.
Penampilan.	Penampilan kurang.	Penampilan sedang.	Penampilan baik.

- **Keterangan Nilai** = nilai sangat baik (4) adalah bagi peserta didik yang selalu mendapatkan nilai baik (3) dalam kolom tersebut (Rubrik :).

B. SOAL DAN JAWABAN.

a. Soal.

1. Apa yang dimaksud dengan latar belakang kedatangan bangsa-bangsa barat menuju Indonesia ?..... (soal oleh kelompok 1 untuk soal kelompok 2).
2. Siapa saja tentang kedatangan bangsa-bangsa barat menuju Indonesia ?..... (soal oleh kelompok 2 untuk soal kelompok 3).
3. Bagaimana faktor yang menyebabkan Indonesia mudah dijajah ?..... (soal oleh kelompok 3 untuk soal kelompok 1).

b. Jawaban.

1. Adapun latar belakang kedatangan bangsa-bangsa barat menuju Indonesia yaitu =
 - a. Jatuhnya konstantinopel ketangan Turki Utsmani pada tahun 1453.
 - b. Serangkaian penemuan teknologi juga merupakan faktor penting melakukan pelayaran ketanah Hindia atau kepulauan Indonesia.
 - c. Semangat dan dorongan untuk melanjutkan perang salib juga ikut mendorong kedatangan menuju Indonesia.

Ada beberapa faktor-faktor lain yang menyebabkan kedatangan

bangsa-bangsa barat menuju Indonesia yaitu =

- a. Daya tarik bagi bangsa barat yaitu rempah-rempah yang merupakan satu komoditas perdagangan di eropa. Terjadinya kelangkaan rempah-rempah di eropa sehingga mendorong bangsa eropa untuk saling berlomba-lomba mencari sumber rempah-rempah dari luar daerahnya seperti : Amerika, India, Indonesia (Nusantara), dan lain-lain.
- b. Motivasi 3G (Gold, Gospel, dan Glory) yaitu = Gold adalah keinginan mencari kekayaan yang sebagai lambang kekayaannya emas sejajar dengan rempah-rempah dalam artian menguasai daerah penghasil rempah-rempah akan mendatangkan kekayaan melimpah, Gospel yaitu menyebarkan agama Nasrani serta utusan resmi kerajaan para penjelajah wajib mengemban agama raja untuk disebarkan di daerah kekuasaannya (Al-Kitab/Gospel), dan Glory merupakan memperoleh kejayaan, kejayaan sebagai suatu bangsa yang ditunjukkan dengan kemampuannya menaklukkan wilayah lain dan luasnya daerah jajahan.
- c. Revolusi industri di kawasan benua Eropa bermula di negara Inggris serta pada awal abad ke19 mulai menyebar ke negara-negara Eropa lainnya dan negara-negara di benua Amerika. Sebelum abad ke18 sistem perekonomian masyarakat Eropa sangat bergantung pada sistem ekonomi agraris perubahan sejak mulai digunakannya tenaga mesin sebagai alat produksi di pabrik, pabrik menggantikan tenaga manusia dan hewan (Revolusi Industri).

- Jawaban kelompok 2 soal kelompok 1.

2. Beberapa bangsa-bangsa terhadap kedatangan bangsa-bangsa barat menuju Indonesia yaitu =
 - a. Spanyol.

Orang Spanyol merupakan pelopor dalam pelayaran dan penjelajahan samudera untuk menemukan dunia baru. Cristoper Columbus berhasil menemukan dunia pada tahun 1492 yang dinamakan Amerika, setelah rombongan Columbus melapor ke Spanyol mendorong para pelaut lain untuk melanjutkan penjelajahan ke samudra timur dan menemukan daerah penghasil rempah-rempah. Magellan disertai oleh seorang kapten kapal yang bernama Yan Sebastian Del Cano mengambil jalur yang telah dilalui Columbus yang terus berlayar hingga menepi diujung selatan Benua Amerika yang kemudian tempat tersebut dinamakan selat Magellan, melalui selat Magellan rombongan Magellan meninggalkan samudra Atlantik menuju samudra Pasifik. Setelah 3 bulan berlayar Magellan dan rombongan mendarat di pulau

Massava (Filiphina) yang kemudian menyatakan bahwa dari tersebut adalah daerah koloni Spanyol yang akhirnya dapat perlawanan dari rakyat Mactan dan akhirnya Magellan terbunuh dalam perang tersebut, rombongan yang selamat melarikan diri dipimpin oleh Del Cano keselatan sehingga menemukan kepulauan Maluku, di Maluku mereka memenuhi kapal dengan rempah-rempah kemudian kembali ke Spanyol lagi melalui Tanjung Harapan di Afrika Selatan.

b. Portugis

Berita Columbus berhasil menemukan daerah baru membuat raja portugis dan mengutus pelaut ulung Portugis bernama Vasco

Da Gama untuk melakukan ekspedisi menuju Tanah Hindia pada tahun 1498 rombongan Vasco Da Gama berhasil mendarat di Kalikut dan Goa dipenuhi barat India. Setelah beberapa tahun tinggal di India mereka menyadari bahwa India bahan daerah penghasil rempah-rempah lalu disiapkan ekspedisi selanjutnya yang dipimpin oleh Alfonso De Albuquerque hingga pada tahun 1511 mereka berhasil mendarat di Maluku dan berhasil menguasai perdagangan di wilayah Malaka.

c. Belanda.

Mendengar keberhasilan Spanyol dan Portugis dalam menemukan daerah penghasil rempah-rempah pada tahun 1594 Barents mencoba berlayar ke dunia timur namun gagal melanjutkan perjalanan karena kapalnya terjepit es ia berusaha untuk kembali ke negaranya namun di tengah perjalanan ia meninggal. Pada tahun 1595 pelaut Belanda yang bernama Cournelis De Houtman dan Peter De Keyser yang mengambil jalur laut yang sudah biasa dilewati pelaut-pelaut Portugis sehingga pada tahun 1596 berhasil mendarat di kepulauan Nusantara yaitu Banten. Awalnya orang Banten menerima mereka karena niatnya untuk berdagang namun makin lama mereka makin memaksa kehendak sehingga diusir dari Banten kembali lagi ke Belanda. Ekspedisi pada tahun 1598 yang dipimpin Van Heenskerck juga mendarat di Banten armada-armada yang lain berdatangan ke Indonesia berlayar ke arah timur dan singgah di Tuban kemudian di Maluku. Di bawah pimpinan

Jacob Van Hack pada tahun 1599. Pelayaran dan berdagangan orang Belanda di Maluku mendapatkan keuntungan yang berlipat, sehingga banyak kapal-kapal yang berlayar menuju Maluku.

d. Inggris.

Setelah Portugis berhasil menemukan kepulauan Maluku, perdagangan rempah-rempah semakin meluas dalam waktu singkat. Lisabon berhasil menjadi pusat perdagangan rempah-rempah di Eropa barat sehingga Inggris mendapatkan keuntungan yang tinggi karena mendapat rempah-rempah secara bebas dan relatif murah di Lisabon. Tetapi adanya Inggris terlibat konflik dengan Portugis yang membuatnya kesulitan dipasar rempah-rempah di pasar Lisabon oleh karena itu mulai mencari rempah-rempah di pasar Lisabon oleh karena itu mulai mencari rempah-rempah ke daerah timur sendiri. Pelayaran dimulai hingga pada akhirnya pada tahun 1600 mereka singgah di India dan mendirikan kongsi Dagang yang diberi nama EIC (East India Company) dari India mereka melanjutkan pelayaran dan mendarat di kepulauan Nusantara. Bahkan pada tahun 1811 Inggris dapat menguasai tanah Hindia.

- Jawaban kelompok 2 soal kelompok 3.
- 3. Adapun beberapa faktor-faktor Yang Menyebabkan Indonesia Mudah Di Jajah Sebagai Berikut =
 - a. Masyarakat Indonesia yang cenderung ramah dan terbuka terhadap kedatangan orang barat.
 - b. Adanya politik adu domba yang dilakukan oleh pihak asing.
 - c. Rendahnya kualitas sumber daya manusia pada saat itu.
- Jawaban kelompok 3 soal kelompok 1.

Lampiran VII

JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

Jadwal kegiatan penelitian di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember bersifat tidak formal dari pihak sekolah untuk penulis hanya mendapat pesan jika hadir dalam kepenelitian yaitu di hari Senin, Rabu, dan Kamis karena serta jangan lupa sesuai izin kepenelitian untuk membuat skripsi sedangkan hasilnya diberi toleransi untuk diserahkan di pihak sekolah oleh penulis tidak sesuai izin kepenelitian, hal-hal tersebut karena terdapat halangan tertentu yaitu rapat sekolah, ujian sekolah, peserta didik, dan pihak dewan pendidik sebagai narasumber hanya ada di hari-hari tersebut. Namun untuk memperjelas maka penulis berusaha menyantumkan dalam lampiran 7 tentang Jadwal Kegiatan Penelitian di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember sesuai pesan atau amanah pihak sekolah tersebut terhadap peneliti atau penulis. Adapun jadwal kegiatan penelitian di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember sebagai berikut :

1. Senin, 3-Januari-2023 pada Pukul 07.00 wib sampai dengan 11.00 wib dalam agenda permohonan untuk perizinan secara dialog oleh peneliti terhadap bapak Risky Alvian di ruang kantor kepala sekolah Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.
2. Selasa, 4-Januari-2023 pada pukul 07.00 wib sampai dengan 11.00 wib dalam acara perkenalan dewan pendidik Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin oleh bapak Risky Alvian di ruang kantor sekolah Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember .
3. Rabu, 5-Januari-2023 pada pukul 07.00 wib sampai dengan 11.00 wib dalam agenda pemberian berkas-berkas sebagai persyaratan untuk kepenelitian dalam pembuatan skripsi oleh penulis terhadap bapak Risky Alvian di ruang kantor sekolah Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.

4. Kamis, 6-Januari-2023 pada pukul 07.00 wib sampai dengan 11.00 wib dalam agenda untuk bimbingan dan arahan oleh kepala sekolah dan pendidik terhadap peserta didik agar valid dalam proses jalannya penelitian di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember.
5. Minggu, 9 Januari-2023 pada pukul 09.00 wib sampai dengan 11.00 wib dalam agenda wawancara guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung, Ibu Nani Ismiyati seorang diri secara non formal melalui media telekomunikasi berupa telepon dalam aplikasi whatsapp.
6. Senin, 12-Januari-2023 pada pukul 07.00 wib sampai dengan 11.00 wib dalam agenda untuk wawancara dengan bapak Ahmad Shodiq Fajar, bapak Risky Alfian, ibu Nani Ismiyati, dan ibu Nur Imamah Akmaliah.
7. Rabo, 28-Desember-2023 pada pukul 07.00 wib sampai dengan 11.00 wib dalam agenda untuk wawancara dengan ibu Nani Ismiyati, dan ibu Dwi Atkimawati.
8. Senin, 2-Januari-2023 pada pukul 07.00 wib sampai dengan 11.00 wib dalam agenda praktek strategi *role playing* di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember (praktek pembelajaran strategi *role playing* hanya sekali karena oleh ibu Nani Ismiyati dan bapak Risky Alfian jika dapat menjalankan proses pembelajaran di kelas yang nakal itu dengan baik, bagus, dan benar maka diberi toleransi serta hanya penelitian interviuw terhadap pihak terkait dalam penelitian secara tertulis selanjutnya, alhamdulillah hasilnya sukses maka sesuai ketentuan tersebut yang dialami penulis dalam penelitiannya).
9. Rabo, 4-Januari-2023 pada pukul 07.00 wib sampai dengan 11.00 wib dalam acara untuk wawancara dengan bapak Muhammad Daimul Ekhsan.
10. Senin, 10-Januari-2023 pada pukul 07.00 wib sampai dengan 11.00 wib dalam rangka untuk wawancara ibu Nani Ismiyati.
11. Selasa, 11-Januari-2023 dan Juma't 14-Januari-2023 pada pukul 07.00 wib sampai dengan 11.00 wib dalam rangka wawancara peserta didik kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin, Ajung, Jember dengan adek Ariana Putri Lestari dan adek Abdul Qodir.

• **Lampiran VIII**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website [www.http://frik.uinkhas-jember.ac.id](http://frik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.uinjember@gmail.com

Nomor : B-5499/In.20/3.a/PP.009/11/2022

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Ainul Yaqin Ajung

Pondok Pesantren Ainul Yaqin Ajung, Jalan Otto Iskandardinata, Nomor 13, Dusun Klanceng, I

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20179039

Nama : ILMAN KHOIRUDDIN ADAMI

Semester : Semester sebelas

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Implementasi Strategi Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2021/2022" selama 133 (seratus tiga puluh tiga) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Rizky Alfian, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 November 2022

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor : B-2954/In.20/3.a/PP.009/05/2022

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember, perlu kepastian pembimbing;
b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 02/IN.20/3/01//2017 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS

- Kepada : Dr. Ubaidillah, M. Ag.
- Untuk : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
a. NIM : T20179039
b. Nama : ILMAN KHOIRUDDIN ADAMI
c. Prodi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
d. Judul : IMPLEMENTASI STRATEGI ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP AINUL YAQIN AJUNG TAHUN PELAJARAN 2021/2022.
- Tugas Berlaku : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 17 Mei 2023 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember, 17 Mei 2022

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran XI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005, Kode Pos 68136
Website : <http://ftik.iain-jember.ac.id> e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-9995/ln.20/3d/03/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MOH. ZAINURI, SE
NIP : 197107052000031002
Pangkat/Golongan : Pembina (IV/a)
Jabatan : Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut dibawah ini :

NIM : T20179039
Nama : ILMAN KHOIRUDDIN ADAMI
Tempat, Tanggal Lahir : BEKASI, 22 OKTOBER 1997
Prodi / Semester : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL / SEPULUH
Alamat : JL AROWANA V, RT02/RW01, LINGKUNGAN GEBANG TAMAN, KEBON AGUNG, KALIWATES, JEMBER.

benar - benar Mahasiswa aktif di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember pada Semester Genap tahun akademik 2021 / 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 22 Maret 2022

Dekan,
Kabag TU FTIK,



MOH. ZAINURI

**YAYASAN PENDIDIKAN DAN PONDOK PESANTREN AINUL YAQIN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
(SMP) AINUL YAQIN**



NPSN : 69758985 NSS : 202052411339

Alamat : Jl. Otto Iskandar Dinata No. 13 Klanceng, Ajung, Jember. Kode Pos : 68175
Telp. 085859766605/ 085608826123 Email : ainulyaqinsmpl@gmail.com

SURAT KETERANGAN
098/02/YPI.PP.SMP.AY/V/2023

Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Kepala Sekolah SMP Ainul Yaqin menerangkan bahwa:

Nama : ILMAN KHOIRUDDIN ADAMI
Status : Mahasiswa UIN Jember
NIM : T20179039
Semester : XI
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Benar-benar telah selesai melakukan penelitian tentang "Implementasi strategi role playing dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin Ajung Tahun 2022/2023" di lembaga kami pada tanggal 25 Maret 2023–22 Juni 2023.

Demikian surat keterangan ini kami buat, supaya dipergunakan sebagaimana mestinya.









Wassalamu'alaikum, Wr. Wb


Ajung, 23 Juni 2023
Kepala Sekolah

Rizky Alfyan, S. Pd.
Nip. -

LAMPIRAN XII

JURNAL PENELITIAN KEGIATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) K.H AHMAD SHIDDIQ JEMBER
Lokasi : SMP AINUL YAQIN AJUNG


NO	TANGGAL KEGIATAN	JADWAL KEGIATAN	TANDA TANGAN
1.	14 November 2022	Mengurus surat izin penelitian di bagian umum kampus UIN KHAS	
2.	03 Januari 2023	Menyerahkan surat penelitian kepada kepala sekolah SMP Ainul Yaqin Ajung	
3.	04 Januari 2023	Observasi keadaan guru	
		Observasi siswa kelas VIII A saat pembelajaran berlangsung	
4.	05 Januari 2023	Wawancara kepala Sekolah SMP Ainul Yaqin Ajung bapak Rizky Alfyan	
5.	12 Januari 2023	Wawancara Urusan Kurikulum SMP Ainul Yaqin Ajung, Bapak Ahmad Fajar Shodiq	
6.	09 Januari 2023	Wawancara Guru IPS kelas VIII SMP Ainul Yaqin Ajung, Ibu Nani Ismiyati	
7.	11 Januari 2023	Wawancara Siswa kelas VIII SMP Ainul Yaqin Ajung Abdul Qodir	
		Wawancara Siswa kelas VIII SMP Ainul Yaqin Ajung Ariana Putri	
8.		Dokumentasi kegiatan metode	

14 Januari 2023	role playing berlangsung	
	Dokumentasi profil sekolah	
	Dokumentasi data guru	
	Dokumentasi struktur organisasi	
	organisasi	

Jember, 30 Mei 2023

Kepala Sekolah




Rizky Alfiyan, S.Pd., M.Pd

Lampiran XIII

1. Keadaan Sarana dan Prasarana

Keadaan sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor pendukung terhadap keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, serta efektivitas dan efisiensi waktu dalam proses belajar mengajar di Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin Ajung Jember. Adapun sarana dan prasarana tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3.
Keadaan Sarana dan Prasarana Sekolah Menengah Pertama Ainul Yaqin
Ajung Jember Tahun Ajaran 2022/2023

No	Jenis Ruang.	Jumlah.	Luas m²	Kondisi.
1	Ruang Kelas.	3.	140.	Baik.
2	Ruang Ka. Sekolah :			
3	Ruang Guru.	1.	42.	Baik.
4	Ruang Aula.	1.	100.	Baik.
5	Musholla.	1.	81.	Baik.
6	Kantin.	1.	81.	Baik.
7	Asrama.	16.	140.	Baik.
8	WC Guru.	1.	10.	Baik.
9	WC Peserta didik.	7.	70.	Baik.
10	Salon.	2.	Buah.	
11	Jam Dinding.	3.	Buah.	
12	Gambar Presiden, Wakil & Lambang Negara.	3.	Buah.	
13	P3K.	1.	Buah.	
14	Horden Lengkap.	1.	Buah.	
15	Almari Kelas.	2.	Buah.	
16	Papan Tulis Kelas.	3.	Buah.	
17	Meja Guru.	3.	Buah.	
18	Komputer Guru.	2.	Buah.	
19	Komputer Osis.	1.	Unit.	
20	Print Digital.	1.	Unit.	
21	Almari Osis.	1.	Buah.	
22	Mading Peserta didik.	1.	Buah.	
23	Dispenser.	1.	Buah.	
24	Alat Peraga IPA :			

	a. Jangka Sorong.	1.	Buah.	
	b. Mikrometerskrup.	1.	Buah.	
	c. Mistar/ penggaris.	3.	Buah.	
	d. Bebatuan alam.	24.	Jenis.	
	Alat Peraga IPS :			
	a. Peta.	8.	Buah.	
	b. Atlas.	55.	Buah.	
	c. Kompas.	9.	Buah.	
	d. Globe.	1.	Buah.	
25	Sarana Olahraga :			
	a. Bola Sepak.	1.	Buah.	
	b. Bola Volley.	1.	Buah.	
	c. Bulu Tangkis.	2.	Buah.	
	d. Tolak Peluru.	2.	Buah.	
	e. Lempar Lembing.	6.	Buah.	
	Alat Peraga Matematika			
	:			
	a. Model Bngun Persegi Panjang.	9.	Buah.	
	b. Model Bangun Kubus.	9.	Buah.	
	c. Model Bangun Jajar Genjang.	9.	Buah.	
	d. Model Bangun Belah Ketupat.	9.	Buah.	
	e. Model Layang-layang.	9.	Buah.	
26	f. Model Trapesium Sama Kaki.	9.	Buah.	
	g. Model Trapesium Sembarang.	9.	Buah.	
	h. Model Bangun Segitiga Sama Kaki.	9.	Buah.	
	i. Model Bidang Segitiga Sama Kaki.	9.	Buah.	
	j. Model Bidang Segitiga Lancip.	9.	Buah.	
	k. Model Bidang Segitiga Siku-siku.	9.	Buah.	
	l. Model Bidang Segitiga Tumpul.	2.	Buah.	
	m. Model Lingkaran.	2.	Buah.	
	n. Busur.	1.	Buah.	

27	Sarana Lengkap UKS.	1.	Unit.	
28	ATK :			
	a. Board Maker.	29.	Buah.	
	b. Gunting.	3.	Buah.	
	c. Cutter.	2.	Buah.	
	d. Staples.	3.	Buah.	
	e. Isolasi.	6.	Buah.	
	f. Kertas HVS A4.	1.	Rim.	
	g. Kertas HVS Follio.	1.	Rim.	
h. Kertas Follio Bergaris.	1.	Rim.		
29	Sarana Pramuka dan Osis :			
	a. Bendera Merah Putih.	2.	Buah.	
	b. Bendera Leli.	1.	Buah.	
	c. Bendera Tunas.	1.	Buah.	
	d. Shemapore.	1.	Pasang.	
	e. Tongkat.	6.	Buah.	
	f. Peluit.	1.	Buah.	



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran XV

BIODATA PENULIS.



- Nama Penulis : Ilman Khoiruddin Adami.
NIM Penulis : T20179039.
Tempat/Tanggal Lahir Penulis : Bekasi/22, September/1997.
Alamat Penulis : Jl Arowana V, RT02/RW01. Gebang Taman, Kebon Agung, Kaliwates, Jember.
Email Penulis : ilmankhoiruddinadami@g.mail.com.
Fakultas Penulis : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.
Prodi Penulis : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.
Riwayat Pendidikan Penulis :
1. TK Idhata, Patrang, Jember.
 2. Mima KH Shiddiq, Kaliwates, Jember.
 3. MTs Nurul Yaqin, Sukorambi, Jember.
 4. MA Al-Amiriyah-Pondok Pesantren Darussalam (PP DABLO = Pondok Pesantren Darussalam-Blokagung), Tegalsari, Banyuwangi.
 5. UIN KHAS JEMBER, Kaliwates, Jember (Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember, Kaliwates, Jember).
- Pengalaman Organisasi Penulis :
1. Palang Merah Remaja-Pondok Pesantren Darussalam, Blokagung, Tegalsari, Banyuwangi (PMR-PP DABLO, Tegalsari, Banyuwangi).
 2. Ikatan Pelajar Nahdlatul U'lama-Pondok Pesantren Darussalam, Blokagung, Tegalsari, Banyuwangi (IPNU-PP DABLO, Tegalsari, Banyuwangi).
 3. Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia-UIN Khas Jember (PMII-UIN KHAS JEMBER).
 4. Forum Studi Ahlussunnah Wal-Jama'ah-UIN Khas Jember (FORSA-UIN KHAS JEMBER).