

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
(IPS) DI MADRASAH TSANAWIYAH (MTs) DARUL HIKMAH
KONCER KIDUL BONDOWOSO
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**



Oleh :
Achmad Faruq Ramadhani
NIM : 205101090020

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

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2025**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
(IPS) DI MADRASAH TSANAWIYAH (MTs) DARUL HIKMAH
KONCER KIDUL BONDOWOSO
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

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 Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
Achmad Faruq Ramadhani
NIM : 205101090020

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2025**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
(IPS) DI MADRASAH TSANAWIYAH (MTs) DARUL HIKMAH
KONCER KIDUL BONDOWOSO
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

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 :

Achmad Faruq Ramadhani
NIM : 205101090020

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

Disetujui Pembimbing



Alfisyah Nuthayati, M. Si.
NIP. 197708162006042002

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
(IPS) DI MADRASAH TSANAWIYAH (MTs) DARUL HIKMAH
KONCER KIDUL BONDOWOSO
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima 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

Hari : Rabu

Tanggal : 19 November 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Khoirul Anwar, M. Pd. I
NIP. 198306222015031001

Anindya Fajarini, S. Pd., M. Pd
NIP. 199003012019032007

Anggota :

1. Dr. H. Mahrus, M. Pd. I
2. Alfisyah Nurhayati, S. Ag., M. Si.

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul. Mu'is S. Ag., M. Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : " niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan”
(Q.S. Al-Mujadalah/58:11)*



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

*“Qur’an Kemenag,” accessed July 15, 2024, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/58?from=11&to=22>.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan rasa syukur yang mendalam dan atas dukungan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada :

1. Orang tua tersayang Bapak Junaidi dan Ibu Titin yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya.



ABSTRAK

Achmad Faruq Ramadhani, 2025 : Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Madrasah Tsanawiyah (MTS) Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso Tahun Pelajaran 2024/2025

Kata kunci : Model Pembelajaran Role Playing, Pembelajaran IPS

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang bertujuan untuk menghidupkan suasana pembelajaran, meningkatkan pemahaman, mengembangkan keterampilan sosial, dan melatih pemecahan masalah, dan serta manfaatnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta meningkatkan keaktifan siswa, dalam model pembelajaran *role playing* juga lebih menarik maka dari itu saya meneliti model pembelajaran ini.

Fokus dalam penelitian yaitu : 1. Bagaimana perencanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025?, 2. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025?, 3. Bagaimana evaluasi model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025?

Tujuan dari penelitian ini antara lain : 1. Untuk mendeskripsikan perencanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025, 2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025, 3. Untuk mendeskripsikan evaluasi dari hasil dan proses model pembelajaran *role playing* IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025.

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

Hasil dari penelitian ini yaitu : 1. Perencanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso menyusun skenario, menjelaskan tujuan pembelajaran, memilih pemeranan serta menjelaskan permasalahan yang ada 2. Pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso, siswa memerankan tokoh yang ada dalam skenario, lalu mendiskusikan peran yang dimainkan dan guru memantau siswa yang sedang mempraktekkan tahap pelaksanaan dalam model pembelajaran *role playing* ini, 3. Evaluasi model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso dilakukan oleh guru IPS dengan mengevaluasi pemeranan yang dilakukan oleh siswa, seperti tentang keseriusan, kefokusannya yang nantinya akan dikembangkan di pemeranan kedua dan di evaluasi kembali.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat, rahmat, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Role playing Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Darul hikmah koncer kidul Bondowoso Tahun Pelajaran 2024/2025” dengan baik. Skripsi ini merupakan upaya yang dilakukan penulis dalam rangka menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Kelancaran dan kesuksesan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, tanpa bimbingan dan dukungan tersebut, penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M.,CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi proses kegiatan perkuliahan di lembaga ini.
2. Dr. H. Abdul Muis, S.Ag.,M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mendukung proses studi di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Dr. Hartono, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Sains yang telah memfasilitasi selama studi di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Fiqru Mafar, M.Ip., selaku Koordinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.
5. Alfisyah Nurhayati, M. Si selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah membimbing, memberikan pengarahan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua Dosen dan di Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya dan Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada umumnya yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan sehingga penulis telah sampai pada tahap ini.

7. Andrik Iriyanto S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah MTsS Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di MTs Darul hikmah koncer kidul Bondowoso.
8. Rafiq fitriana, S.Pd., selaku Wakil kepala kurikulum Sekolah MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso yang telah membantu saya dalam proses penelitian dan pengambilan data informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan skripsi, serta memberikan banyak motivasi pada saat penelitian.
9. Hikmatul M , S.Pd., selaku guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso yang telah membantu menyelesaikan pengambilan data informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini,

Akhir kata, semoga segala kebaikan yang telah diberikan oleh Bapak/Ibu kepada penulis tercatat sebagai amal shalih yang diterima oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Jember, 5 Maret 2025

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

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	xi
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu.....	12
B. Kajian Teori.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	41

B. Lokasi Penelitian	41
C. Subyek Penelitian	42
D. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Analisis Data	46
F. Keabsahan Data	49
G. Tahap-Tahap Penelitian.....	52
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	54
A. Gambaran Obyek Penelitian.....	54
B. Penyajian Data dan Analisis.....	62
C. Pembahasan Temuan	72
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran-Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	87

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

DAFTAR TABEL

2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	17
---	----



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

DAFTAR GAMBAR

4.1 MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso	57
4.2 Struktur organisasi MTs Darul hikmah koncer kidul bondowoso.....	61
4.3 Modul ajar kelas VII	65
4.4 Buku lks IPS kelas VII	66
4.5 Bahan-Bahan model pembelajaran <i>role playing</i>	66
4.6 Pelaksanaan model pembelajaran <i>role playing</i>	68
4.7 Pelaksanaan kedua model pembelajaran <i>role playing</i>	69
4.8 Evaluasi pertama model pembelajaran <i>role playing</i>	71
4.9 Evaluasi kedua model pembelajaran s	71



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 menjelaskan tentang definisi 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.”²

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi manusia dalam menjalani kehidupan dalam rangka merubah keadaan hidupnya menjadi lebih baik dan terarah. pendidikan juga sangat erat kaitannya dengan ilmu pengetahuan sebagaimana dalam Al-Quran dijelaskan tentang pentingnya ilmu pengetahuan Al-Quran telah menjelaskan bahwa manusia yang memiliki ilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam Al-Quran surah Al-Mujadalah/58:11

² Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Citra Umbara, 2012).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
 خَبِيرٌ

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.”³

Dari ayat di atas dapat disimpulkan bahwa orang yang beriman dan berilmu akan diangkat Allah SWT derajatnya dari orang yang tidak beriman dan berilmu. Ilmu pengetahuan sangat penting bagi kehidupan manusia dalam menjalani kehidupannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperoleh ilmu pengetahuan yaitu dengan proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan sebagai bekalnya dalam menjalani kehidupan.

Proses pembelajaran yang baik dan tepat adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

³ “Qur’an Kemenag,” accessed July 15, 2024, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/58?from=11&to=22>.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi yang sama pentingnya yaitu proses dan hasil belajar.

Manusia mempunyai keinginan alami untuk berkembang menurut beberapa psikolog humanistik.⁴ Pembelajaran IPS di tingkat SMP/MTS 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 atau model pembelajaran *ekspositori*. Model pembelajaran ekspositori adalah model pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Roy Killen menamakan model ekspositori ini dengan istilah model pembelajaran langsung (*direct intruction*)⁵, untuk siswa yang memiliki pendengaran yang kurang baik, serta ingatan dari indra pendengaran yang kurang akan menyebabkan informasi yang disampaikan guru tidak tersampaikan dengan baik kepada siswa, selain itu strategi pembelajaran ekspositori cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga sulit untuk

⁴ Endang Komara, *Belajar Dan Pembelajaran Interaktif* (Refika Aditama, 2014).

⁵ I Made Suweta, *Model Pembelajaran Ekspositori sebagai Upaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kepariwisata*, 4, no. 4 (2020).

mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa dalam hal kemampuan sosialnya.⁶

Maka dengan adanya beberapa kekurangan tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih mudah untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki, salah satunya adalah kemampuan sosialnya, dan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi dalam pelajaran IPS.

Untuk mengatasi hal tersebut perlu dilakukannya inovasi dalam sebuah proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran tersebut harus menjadikan siswa aktif dan tujuan pembelajaran tercapai sehingga hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan. Salah satunya adalah menerapkan model pembelajaran yang di dalamnya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga siswa menjadi tertarik, senang dan nyaman ketika proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi akan memberikan kesan yang lebih menyenangkan bagi peserta siswa. Sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan model pembelajaran.

Model pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan suatu model pembelajaran. Peserta didik diminta untuk memainkan peran tertentu, terutama yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial, dalam pengertian yang sederhana, bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (*action*).⁷ Metode Role Playing ini pada praktiknya banyak melibatkan siswa yang akan membuat mereka senang belajar dan

⁶ Damayanti Nababan Seapril S G Manurung Reza F Marbun, "Analisis Perbedaan Strategi Pembelajaran Ekspositori Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri", 02, no. 2 (2023).

⁷ Dr. M. Sobry Sutikno, *Metode Dan Model-Model Pembelajaran* (Holistica Lombok, 2019).

mempunyai nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, karena didalamnya ada permainan dan pengalaman yang menyenangkan.⁸

Model pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran yang mendramatiskan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan siswa diikutsertakan dalam memainkan peran dalam dramatisasi tersebut. Model *Role Playing* adalah membimbing siswa untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat⁹, dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa, salah satunya dalam kemampuan sosialnya.

Model pembelajaran yang berlandaskan teori belajar akan lebih efektif dalam pencapaian hasil belajar dan tujuan pendidikan nasional, maka dari itu dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing* dengan teori belajar *Social learning* agar menambah wawasan terhadap praktisi pendidikan, supaya dalam penerapan model pembelajaran terdapat konsep teori belajar, dan memperhatikan kegiatan psikomotor siswa dalam berinteraksi dengan penilaian.¹⁰

⁸ Dewi Ferawati, Nur Hidayah, "Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Aspek Berbicara", *Tarbiya Islamica*, vol. 11, No. 1, (Juni 2023): 3.

⁹ Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif* (Remaja Rosdakarya, 2016).

¹⁰ Rony Wirachman, Ike Kurniawati, "Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 7 No. 1 (2023): 39.

Tujuan model pembelajaran bermain peran atau *role playing* menurut Joyce dan Weil adalah mendorong peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu mengenai nilai-nilai perseorangan dan nilai-nilai sosial dengan tingkah laku dan nilai-nilai mereka sendiri sebagai sumber rasa ingin tahu mereka. Pengalaman belajar yang di peroleh dari model ini meliputi kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.¹¹

Hasil wawancara dengan guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso guru menerapkan model pembelajaran *role playing* pada materi perubahan sosial. Dimana pembelajaran ini dapat meningkatkan minat, motivasi belajar siswa lebih aktif dan juga menarik serta memudahkan siswa memahami materi, dan memberikan pengalaman langsung bagi siswa.¹²

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengetahui lebih dalam terkait pelaksanaan model pembelajaran *role playing* di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso, maka dari itu peneliti tertarik mengangkat sebuah penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso Tahun Pelajaran 2024/2025”.

B. Fokus penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

¹¹ Dr. M. Sobry Sutikno, *Metode Dan Model-Model Pembelajaran*.

¹² Hikmah, “Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran IPS,” June 3, 2024.

1. Bagaimana perencanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025?
3. Bagaimana evaluasi model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, maka dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi dari hasil dan proses model pembelajaran *role playing* IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta sumbangsih pemikiran yang berhubungan dengan implementasi model pembelajaran *role playing*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi masukan dalam mengambil kebijakan di MTs Darul Hikmah Koncer kidul Bondowoso dalam mengembangkan model pembelajaran yang digunakan, khususnya model pembelajaran *role playing* sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk dapat mengevaluasi model pembelajaran yang digunakan khususnya model pembelajaran *role playing* sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Diharapkan siswa lebih aktif sehingga siswa menjadi tertarik, senang, dan nyaman serta lebih mudah memahami ketika proses pembelajaran berlangsung.

d. Bagi UIN KHAS Jember

Diharapkan dapat menjadi koleksi kajian, referensi dan bahan evaluasi bagi penelitian selanjutnya.

e. Bagi Peneliti

Dapat memberikan tambahan wawasan, ilmu pengetahuan dan pengalaman selama penelitian tentang perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi terkait model pembelajaran role playing pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025.

E. Definisi istilah

Definisi istilah memiliki peran pening dalam penelitian, yaitu untuk memastikan bahwa maksud peneliti dari istilah tersebut tidak disalahpahami. Istilah penting yang menjadi fokus judul penelitian dimasukkan dalam definisi istilah. Istilah yang digunakan dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut :

1. Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing*

Implementasi adalah pelaksanaan dan penerapan atau suatu tindakan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci untuk mencapai suatu tujuan. Salah satu upaya mewujudkan dalam suatu sistem adalah implementasi. Jadi dapat dikatakan bahwa implelementasi merupakan proses untuk melaksanakan ide , atau seperangkat aktivitas baru dengan harapan orang lain dapat menerima dan melakukan

penyesuaian dalam tubuh birokrasi demi terciptanya suatu tujuan yang bisa tercapai dengan jaringan pelaksana yang bisa dipercaya.

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana.

2. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mata pelajaran IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Implementasi model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS merupakan penerapan atau pelaksanaan pembelajaran dengan gaya belajar dalam bentuk pemeranan siswa terhadap materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso.

F. Sistematika Pembahasan

Pembahasan sistematika meliputi pembahasan skripsi, mulai dari pendahuluan sampai dengan kesimpulan, sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Sub-bab pada bagian ini meliputi: pengertian kata, kelebihan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, konteks penelitian, dan pembahasan metodis.

BAB II Kajian Kepustakaan

Tinjauan pustaka pada Bab II mencakup penelitian teoritis dan sebelumnya.

BAB III Metode Penelitian

Bab III membahas tentang berbagai metodologi dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, metode pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahapan penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan penekanan utama pada Bab IV yang juga memuat uraian permasalahan penelitian, penyajian data dan analisis, serta pembahasan temuan.

BAB V Penutup

Pada akhirnya ada saran dan kesimpulan. Kesimpulannya terhubung dengan jawaban fokus penelitian. Meskipun rekomendasi untuk studi lebih lanjut ditawarkan.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu berisi tentang berbagai hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasan baik penelitian yang sudah terpublikasi atau belum terpublikasi seperti skripsi, tesis, disertasi, artikel yang dimuat pada jurnal ilmiah dan sebagainya. Penelitian sebelumnya yang telah ditulis oleh peneliti lain, diantaranya yaitu :

1. Perdanang Putra Gustiawan, Judul skripsi, *“Implementasi Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Keterampilan Ibadah Shalat Peserta Didik di SMA Sultan Agung 3 Semarang”*, 2023.¹³

Penelitian ini untuk mengetahui persiapan metode bermain peran dan untuk menjelaskan implelementasi metode bermain peran di SMA Sultan Agung 3 Semarang dalam meningkatkan ketrampilan ibadah siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif.

Hasil penelitian ini berkesimpulan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan ketrampilan ibadah shalat peserta didik, sehingga dapat digunakan sebagai metode pembelajaran agar siswa tidak bosan menggunakan satu metode saja.

¹³ Perdanang Putra Gusniawan, *“Implementasi Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Keterampilan Ibadah Shalat Peserta Didik di SMA Sultan Agung 3 Semarang”*, Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang, n.d.(2023)

2. Desi Wahyuni¹, Andi Warisno, Yuli Habibatul Imamah, Finy Muslihatuz Zahro, Judul Jurnal, *"Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam"*, 2022.¹⁴

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman pada mata Pelajaran sejarah kebudayaan islam pada siswa kelas VII di MTs Hidayatul Mubtadiin sidoharjo Jati Agung lampung selatan Tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif-kualitatif.

Hasil penelitian menunjukan bahwa guru telah mengimplementasikan Metode *Role Playing* Dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Hidayatul Mubtadiin Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan Tahun 2021/2022 melalui tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

3. Achmad Fachrul Rozy, tahun 2023 dengan judul skripsi *"Pengaruh Metode Pembelajaran Role playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS"*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Menjelaskan pengaruh dari metode pembelajaran Role playing dalam meningkatkan kemampuan meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang, 2) Menjelaskan pengaruh dari

¹⁴ Desi Wahyuni, Andi Warisno, Yuli Habibatul Imamah., Finy Muslihatuz et al., *"Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam"*, 01 (2022): 36–50.

metode pembelajaran Role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian adalah penelitian Quasi Eksperimen. Dalam rancangan penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas yang menjadi kelompok eksperimen adalah kelas VIII B dengan jumlah 22 siswa, sedangkan kelas yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas VIII A dengan jumlah 16 siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji independent sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikansi antara metode pembelajaran Role playing terhadap kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikansi antara metode pembelajaran Role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang.¹⁵

4. Nur Asyiyatul Muthiy¹⁶, tahun 2023 dengan judul skripsi “*Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Smp Negeri 2 Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023*”.

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui efektivitas model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS

¹⁵ Achmad Fachrul Rozy “*Pengaruh Metode Pembelajaran Role playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*” (skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ,2023), 17

¹⁶ Nur Asyiyatul Muthiy¹⁶, tahun 2023 dengan judul skripsi “*Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Smp Negeri 2 Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023*”. (skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, 2023), 6

peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari, dan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar menggunakan Role Playing dengan model konvensional. Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan jenis Quasi Experimental Design dengan rancangan Non-Equivalent Design. Populasi dalam penelitian ini yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah 133 peserta didik. Sampel kelas 8.3 sebagai kelas eksperimen berjumlah 28 peserta didik dan 8.2 sebagai kelas kontrol berjumlah 27 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan dengan Simple random sampling (cara pengambilan sampel secara acak).

Hasil penelitian ini menggunakan SPSS V.16 bahwa uji Independent Sampel t Test data diperoleh dari nilai Thitung sebesar 2.725 dan nilai Ttabel pada df 53 nilai alfa 0.05 adalah 2.00575. Karena nilai Thitung > Ttabel, maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima. Rata-rata nilai N-Gain pada pembelajaran Role Playing 0.613 termasuk kriteria sedang. Kenaikan efektivitas model pembelajaran Role Playing adalah 80,95%. Rata-rata nilai N-Gain pada pembelajaran Konvensional 0.451 termasuk kriteria rendah. Kenaikan efektivitas model pembelajaran konvensional adalah 69,5%. Simpulan pada penelitian ini yaitu terdapat efektivitas pada model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023.

5. Mahlia Ma'rifatus Sa'diyah¹⁷, tahun 2023 dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Pada Materi Lapisan Bumi Dan Bencana Siswa Kelas Viismpn 1 Rambipuji Kabupaten Jember*”.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran role playing berbantuan media gambar pada materi lapisan bumi dan bencana kelas VII SMPN 1 Rambipuji Kabupaten Jember? 2) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media gambar terhadap hasil belajar materi lapisan bumi dan bencana pada siswa kelas VII SMPN 1 Rambipuji Kabupaten Jember?, Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif.

Hasil penelitian ini adalah 1) Penerapan model pembelajaran role playing berbantuan media gambar dilakukan pada kelas eksperimen dilakukan dengan tahapan a) Menyusun skenario b) membagi peran c) menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai d) memainkan role playing dengan berbantuan media gambar e) melakukan pengamatan f) melakukan diskusi dan evaluasi g) mengambil kesimpulan. 2) Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai diperoleh melalui uji U Mann Whitney dengan Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan

¹⁷ Mahlia Ma'rifatus Sa'diyah, “*Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Pada Materi Lapisan Bumi Dan Bencana Siswa Kelas VII Smpn 1 Rambipuji Kabupaten Jember*”, (skripsi, Mahlia ma'rifatus Sa'diyah, universitas islam negeri kiai haji ahmad siddiq jember 2023), 9

antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta adanya perbedaan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 83,88 dan kelas kontrol 71,56

6. Abraham Gunadi, judul penelitian *“implementasi metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris”*, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar bahasa Inggris siswa Kelas XII Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran 2 SMK Negeri 1 Sekayu baik pada kompetensi dasar pengetahuan maupun keterampilan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar bahasa Inggris melalui metode pembelajaran Role Playing. Hal ini ditandai dengan rata-rata hasil belajar dan ketuntasan klasikal siswa pada siklus I sebesar 61,89 dengan ketuntasan klasikal sebesar 17,24%; siklus II sebesar 76,20 dengan ketuntasan klasikal sebesar 68,96%; dan pada siklus III sebesar 80,17 dengan ketuntasan klasikal sebesar 89,65%.¹⁸

Tabel 2.1
Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	<i>Pradanang Putra Gustiawan</i>	Implementasi Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Keterampilan Ibadah Shalat Peserta Didik di SMA Sultan Agung 3 Semarang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus keduanya menggunakan model <i>role playing</i> (bermain peran) dalam pokok bahasan 2. Keduanya menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif 	Penelitian terdahulu meneliti tentang implementasi metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan ibadah shalat, sedangkan penelitian yang akan dilakukan tentang

¹⁸ Abraham Gunadi, “implementasi metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris”jurnal keguruan dan ilmu Pendidikan, vol.1 no.1(januari 2023): 39.

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
				implementasi model pembelajaran <i>role playing</i> pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.
2.	<i>Desi Wahyuni, Andi Warisno, Yuli Habibatul Imamah, Finy Muslihatuz Zahro</i>	Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus keduanya tentang implementasi model <i>role playing</i> 2. Keduanya menggunakan penelitian kualitatif, 3. Keduanya menggunakan teknik pengumpulan observasi, wawancara, dan dokumentasi 	Penelitian terdahulu meneliti tentang Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan penelitian yang akan dilakukan tentang implementasi model pembelajaran <i>role playing</i> pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.
3.	<i>Achmad Fachrul Rozy</i>	Pengaruh Metode Pembelajaran Role playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS	Keduanya menggunakan model <i>role playing</i> (bermain peran) dalam pembelajaran IPS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus Penelitian 2. Metode penelitian 3. Lokasi
4.	<i>Nur Asyiyatul Muthiy,</i>	Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Smp Negeri 2 Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023	1. Keduanya menggunakan model <i>role playing</i> (bermain peran)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus penelitian 2. Metode penelitian 3. Lokasi
5.	<i>Mahlia</i>	Pengaruh Model	Keduanya menggunakan	1. Metode Penelitian

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
6.	<p><i>Ma'rifatus Sa'diyah</i></p> <p><i>Abraham Gunadi</i></p>	<p>Pembelajaran Role Playing berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Pada Materi Lapisan Bumi Dan Bencana Siswa Kelas VII smpn 1 Rambipuji Kabupaten Jember</p> <p>Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris</p>	<p>model pembelajaran <i>role playing</i> (bermain peran)</p> <p>Keduanya menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i> (bermain peran)</p>	<p>2. Fokus Penelitian</p> <p>3. Lokasi</p> <p>1. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.</p> <p>2. Fokus penelitian pada penelitian ini tentang bagaimana untuk memperbaiki hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XII otomatisasi tata Kelola perkantoran 2 menggunakan metode pembelajaran <i>role playing</i>, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi model pembelajaran <i>role playing</i> pada mata pelajaran IPS</p>

B. Kajian teori

1. Kajian teori implementasi model pembelajaran *role playing*

a. Pengertian model pembelajaran *role playing* (bermain peran)

Model pembelajaran¹⁹ merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran serta para guru dalam melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian adanya model pembelajaran ini agar kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan dapat tercapai pada tujuan.

Menurut Maulana Arafat²⁰ Model Pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang menggambarkan proses kegiatan belajar-mengajar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khusus oleh guru. Selain itu model pembelajaran juga merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.

Di dalam model pembelajaran²¹ terdapat strategi yang menjelaskan operasional, alat, atau teknik yang digunakan siswa dalam proses belajar, dalam strategi pembelajarannya terdapat metode pembelajaran yang menjelaskan langkah-langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

¹⁹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Rosdakarya, 2013). 37

²⁰ Maulana Arafat, *Pembelajaran PPKn Di SD/MI*, (Akshara Sakti, 2018). 8

²¹ Fadhli Dzil Ikrom, Dien Madina Farinada, Siti Julaha, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah", *Journal of Humanities Educaion Management Accounting and Transportation*, 1 no. 2 (Agustus 2024): 648.

Menurut Trianto²² model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran tutorial, model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas, jadi model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya, terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media, dan alat.

Berdasarkan beberapa pengertian model pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sangatlah penting dalam melaksanakan suatu pembelajaran agar konsep yang diberikan oleh guru dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dikembangkan oleh Fannie Shaftel dan George Shaftel. Bermain peran merupakan suatu model pembelajaran²³, dimana peserta didik diminta untuk memainkan peran tertentu, terutama yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Dalam pengertian yang sederhana, bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (*action*).

²² Shilphy A. Octavia, Model-Model Pembelajaran (Yogyakarta:penerbit deepublish, 2012), hlm. 12.

²³ M Sobry Sutikno, *Metode Dan Model-Model Pembelajaran*. 65

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran sangatlah penting bagi siswa agar siswa itu sendiri bisa mengerti dalam memecahkan masalah melalui peragaan tindakan.

Model pembelajaran *role playing* menurut para ahli lainnya antara lain diungkapkan oleh Djamarah, yang mengatakan bahwa model *role playing* (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan Sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Bermain peran atau *role playing* pada prinsipnya merupakan pembelajaran dengan menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa dapat memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.²⁴

Menurut Albert Bandura, sebagai ahli psikologi sosial, Albert Bandura menekankan pentingnya observasi dan pembelajaran melalui model (*modelling*). *Role playing* dapat berfungsi sebagai bentuk *modelling* yang efektif karena peserta didik dapat mengamati dan meniru perilaku, karakter atau peran yang dimainkan.²⁵

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model *role playing* adalah uatu model pembelajaran dengan

²⁴ “Mengenal Metode Pembelajaran Role Playing,” Aku Pintar, accessed June 19, 2024, <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/mengenal-metode-pembelajaran-role-playing>. 5

²⁵ Ferdinand Salomo Leuwol et al., *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21* (Adab CV Adanu Abimata, 2023).168

menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran IPS diharapkan mampu memberikan perubahan yang lebih baik kepada peserta didik untuk dapat meningkatkan kecerdasan sosial mereka dan memiliki tujuan untuk meningkatkan kecerdasan sosial siswa pada pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.²⁶

Tujuan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) menurut Joyce dan Weil adalah mendorong peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu mengenai nilai-nilai perseorangan dan nilai-nilai sosial dan tingkah laku dan nilai-nilai mereka sendiri sebagai sumber rasa ingin tahu mereka. Pengalaman belajar yang diperoleh dari model ini meliputi kemampuan kerja sama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian.²⁷

Tujuan model pembelajaran *role playing* juga untuk meningkatkan minat belajar siswa, melatih siswa untuk mengasah diri sendiri dalam mengembangkan kemampuan kreatif, komunikatif, dan strategi dalam mengatasi masalah, dan memiliki kesan pembelajaran yang kuat dan

²⁶ Wanisa Damayanti , Eka Yusnaldi, “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Kecerdasan Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”, Jurnal Kependidikan vol. 13 no. 3 (Agustus 2024): 3388.

²⁷ M. Sobry Sutikno, *Metode Dan Model-Model Pembelajaran*.hlm 66

tahan lama dalam ingatan sehingga dapat membantu siswa mengingat materi yang dipelajari lebih lama.²⁸

Metode *Role Playing* dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasian masalah-masalah, mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi yang kreatif, dengan menggunakan metode *Role Playing*, siswa menjadi aktif karena terlibat langsung dalam mata pelajaran, hal tersebut akan membuat siswa tertarik pada materi atau suatu mata pelajaran.²⁹

Adapun tujuan model pembelajaran *role playing* lainnya sebagai berikut :

- 1) Membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran , menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.
- 2) Memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap dan

²⁸ Yosefa Triani Wea, Maria herliyani dua bunga, Maria helvina, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Inpres Madawat”, Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, vol. 8 No. 1, (Januari 2025): 2288.

²⁹ Nasyatul Aisyah, “Aplication Of *Role Playing Learning Model* To Improve Student Speaking”, Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 11, no. 1 (Januari 2021):12.

memecahkan masalah, mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

- 3) Melalui pembelajaran bermain peran peserta didik dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan sesuai dengan kemampuan masing-masing.³⁰

Inti bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Menurut Dahlan para peserta didik diharapkan dapat: (a) Mengeksplorasi perasaan-perasaannya; (b) Memperoleh gambaran tentang sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsi-persepsinya; (c) Mengembangkan keterampilan dan sikap-sikap dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi, dan (d) Mengeksplorasi pokok persoalan, yakni yang diperankan melalui berbagai cara.³¹

c. Implementasi model pembelajaran *role playing*

Implementasi model pembelajaran *role playing* merupakan penerapan salah satu model pembelajaran sosial, dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana.

³⁰ Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran* (Bumi Aksara, 2019).hlm 71

³¹ M. Sobry Sutikno, *Metode Dan Model-Model Pembelajaran*.lombok: penerbit holisica, 2019 hlm. 69.

Dalam implementasinya, tantangan dalam mengimplementasikan metode Role playing dapat meliputi beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan dengan cermat, kesiapan siswa dalam mengambil peran dapat menjadi faktor yang mempengaruhi keberhasilan metode ini, Beberapa siswa mungkin merasa tidak nyaman atau kurang percaya diri dalam mengambil peran tertentu, sehingga memerlukan dukungan tambahan dari guru dalam membangun kepercayaan diri mereka dan memotivasi partisipasi aktif.³²

1) Perencanaan model pembelajaran *role playing*

Berdasarkan teori dalam buku “Metode dan Model-Model Pembelajaran” oleh M. Sobry Sutikno³³ terkait perencanaan model pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut :

a) Memotivasi Kelompok

1) Mengidentifikasi masalah

2) Menjelaskan masalah

3) Menginterpretasikan, cerita dan mengeksplorasi isu-isu

4) Menjelaskan peran-peran yang akan dimainkan

b) Memilih Pemeran

(1) Menganalisis peran-peran

(2) Memilih dan menetapkan pemeran

³² Vadia Rahmi Inaya, “Analisis Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jawa Kelas 2 SD Negeri 2 Tahunan”, Jurnal Ilmiah Kependidikan, vol. 4, no. 02, (Agustus 2024): 667.

³³ M. Sobry Sutikno, *Metode Dan Model-Model Pembelajaran*.lombok: penerbit holisica, 2019 hlm. 66

c) Menyiapkan Pengamat

(1) Memutuskan apa yang akan dan perlu diamati

(2) Menjelaskan tugas-tugas pengamat

d) Menyiapkan tahap-tahap peran

(1) Merinci urutan peran

(2) Menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan

(3) Memasuki situasi masalah

Berdasarkan teori dalam buku yang berjudul “Top 10 Model Pembelajaran Abad 21” oleh Ferdinand Salomo Leuwol, S. Pd., M. Sc. dkk (dan kawan-kawan)³⁴ Sebagai berikut :

a) Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama adalah menentukan dengan jelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui permainan peran.

Tujuan harus spesifik, terukur, sesuai, dapat dicapai, dan sesuai dengan kurikulum atau topik pembelajaran.

b) Pemilihan Skenario dan Peran

Setelah tujuan pembelajaran ditetapkan, guru harus memilih skenario atau situasi yang cocok untuk permainan peran.

Skenario tersebut harus realistis dengan tujuan pembelajaran dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memainkan beragam peran yang menarik.

³⁴ Ferdinand Salomo Leuwol et al., *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: Penerbit Adab. 2023. hlm.175

c) Penyusunan Karakter dan Latar Belakang

Guru perlu merancang karakter atau tokoh dalam skenario beserta latar belakangnya. Setiap karakter harus memiliki ciri khas, peran yang jelas, dan motivasi yang kuat agar memudahkan peserta didik dalam berperan.

d) Penjelasan Aturan dan Instruksi

Sebelum memulai permainan peran, guru harus memberikan penjelasan tentang aturan dan instruksi permainan dengan jelas kepada peserta didik. Hal ini termasuk penjelasan mengenai tujuan, peran masing-masing karakter, aturan interaksi, dan mekanisme permainan.

2) Pelaksanaan model pembelajaran *role playing*

Berdasarkan teori dalam buku “Metode dan Model-Model Pembelajaran” oleh M. Sobry Sutikno³⁵ terkait perencanaan model

pembelajaran Role Playing sebagai berikut :

a) Pemeranan

(1) Memulai bermain peran

(2) Meneruskan pemeranan

(3) Menghentikan pemeranan

b) Pemeranan Ulang

(1) Memainkan peran yang perlu diperbaiki

³⁵ M. Sobry Sutikno, *Metode Dan Model-Model Pembelajaran*.lombok: penerbit holisica, 2019 hlm. 67.

- (2) Mengemukakan alternatif perilaku selanjutnya yang mungkin muncul dari pemeranan ulang

Berdasarkan teori dalam buku yang berjudul “Top 10 Model Pembelajaran Abad 21” oleh Ferdinand Salomo Leuwol, S. Pd., M. Sc. dkk (dan kawan-kawan)³⁶ Sebagai berikut :

a) Permainan Peran

Peserta didik berperan sebagai karakter dalam skenario yang telah ditentukan. Mereka berinteraksi satu sama lain sesuai dengan peran yang dimainkan, menyelesaikan tugas atau tantangan, serta menghadapi situasi yang muncul dalam permainan. Jika ada murid yang masih bingung dengan perannya dan sudah keluar dari jalur permainan, maka guru harus menghentikan permainan tersebut.³⁷

b) Monitoring dan Bimbingan

Selama permainan peran berlangsung, guru harus memantau dan memberikan bimbingan kepada peserta didik. Guru dapat memberikan pertanyaan panduan, umpan balik, atau arahan untuk membantu peserta didik memahami peran.

³⁶ Ferdinand Salomo Leuwol et al., *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: Penerbit Adab. 2023. hlm.176.

³⁷ Orchidta Ikhwan Oktivianto, Hudaidah, Alian, “Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang”, *Jurnal Pendidikan*, vol. 3, no. 2 (2018):115.

3) Evaluasi model pembelajaran *role playing*

Berdasarkan teori dalam buku “Metode dan Model-Model Pembelajaran” oleh M. Sobry³⁸ Sutikno terkait evaluasi model pembelajaran Role Playing sebagai berikut :

a) Diskusi dan Evaluasi pertama

- (1) Mengkaji ketepatan pemeranan
- (2) Mendiskusikan fokus utama
- (3) Mengembangkan pemeranan ulang

b) Diskusi dan Evaluasi kedua

- (1) Mengkaji ketepatan pemeranan
- (2) Mendiskusikan fokus utama
- (3) Mengembangkan pemeranan ulang

c) Membagi Pengalaman dan Menarik Generalisasi

- (1) Menghubungkan situasi masalah dengan pengalaman nyata dan masalah-masalah yang tengah berlangsung, dan
- (2) Mengeksplorasi prinsip-prinsip umum tentang perilaku

Berdasarkan teori dalam buku yang berjudul “Top 10 Model Pembelajaran Abad 21” oleh Ferdinand Salomo Leuwol, S. Pd., M.

Sc. dkk (dan kawan-kawan)³⁹ Sebagai berikut :

a) Refleksi dan Diskusi

³⁸ M. Sobry Sutikno, *Metode Dan Model-Model Pembelajaran*.lombok: penerbit holisica, 2019 hlm. 67.

³⁹ Ferdinand Salomo Leuwol et al., *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: Penerbit Adab. 2023. hlm.177.

Setelah permainan peran selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi dan diskusi. Peserta didik berbagi pengalaman mereka dalam berperan, menganalisis keputusan yang diambil, serta mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik atau konsep yang dipelajari.

b) Evaluasi Pembelajaran

Guru dapat mengevaluasi hasil pembelajaran dari permainan peran, baik secara formatif maupun sumatif. Evaluasi ini dapat meliputi observasi, penilaian partisipasi, dan penilaian hasil akhir dari permainan peran. Guru bersama siswa juga mendiskusikan permainan peran tadi dan usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.⁴⁰

c) Transfer Pembelajaran

Langkah terakhir adalah memastikan transfer pembelajaran dari permainan peran ke kehidupan nyata atau situasi lainnya. Guru harus membantu peserta didik menghubungkan pengalaman dan keterampilan yang dipelajari dalam permainan peran ke dalam konteks yang lebih luas. Guru juga

⁴⁰ Arleni Tarigan, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Uku", jurnal Primary Program Studi PGSD fkip Universitas Riau, 5, no. 3 (November 2016):105.

memberikan penguatan dengan tujuan siswa memahami nilai-nilai yang diharapkan diperoleh siswa melalui bermain peran.⁴¹

4) Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*

A. Kelebihan Model Role Playing (Bermain Peran)

Model bermain peran cocok digunakan bilamana pelajaran yang dimaksudkan untuk menerangkan peristiwa yang dialami dan menyangkut orang banyak berdasarkan pertimbangan didaktis; pelajaran tersebut dimaksud untuk melatih siswa agar menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat psikologis untuk melatih siswa agar dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta permasalahannya. Untuk kelebihan yang diperoleh dari model pembelajaran Role Playing⁴² adalah sebagai berikut:

- (1) Untuk mengajar peserta didik agar dapat menempatkan dirinya dengan orang lain.

Dengan bermain peran setiap peserta didik diberi tugas memerankan hal-hal yang sesuai dengan kemampuannya. Sehingga dalam pelaksanaan tersebut setiap anak merasa bertanggung jawab terhadap pelaksanaannya. Pelaksanaan bermain peran selalu menyangkut antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya sehingga peserta didik dapat

⁴¹ Khalisa Khairida, Sujarwo, Desy Safitri, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik", Jurnal Sosial dan Humaniora, vol. 2, No. 4 (Mei 2025): 248.

⁴² Nahdliatul Latifah, Ika Priantari." Implementasi Metode Role Playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar", Jurnal Teknologi Pendidikan Vol: 1, No 4, (Juni 2024): 2.

merasakan perasaan orang lain yang benar-benar merasakan sesuai dengan yang diperankan.

- (2) Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik.

Jika dalam pembelajaran guru hanya mengetahui kemampuan peserta didik dengan jalan observasi saja, sehingga guru tidak bisa melihat dengan sebenarnya sampai mana kemampuan peserta didik dalam memainkan peranan yang dipegangnya.

- (3) Bermain peran dan permainan peran menimbulkan diskusi yang hidup.

Ketika hal yang diperankan tersebut menarik maka peserta didik yang menjadi pengamat akan melakukan kritik terhadap penampilan dari temannya.

- (4) Peserta didik akan mengerti sosial psikologis.

Dalam bermain peran peserta didik akan berhadapan dengan masalah yang berhubungan dengan kehidupan manusia.

- (5) Model bermain peran dapat menarik minat peserta didik.

Dalam model ini peserta didik akan dapat menemukan bermacam-macam pengalaman yang berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari.

(6) Melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi.

Pada model ini peserta didik dituntut mengeluarkan pendapatnya pada waktu menyelesaikan drama, dan disamping itu mereka juga dapat mengembangkan daya fantasinya dalam peran yang diinginkan.

Menurut Jarvis et al, Role playing juga memiliki beberapa keunggulan yaitu 1) minat siswa terhadap pembelajaran akan meningkat dan pemahaman terhadap materi lebih mudah, 2) peningkatan keterlibatan siswa, 3) mengajarkan empati dan pemahaman perspektif yang berbeda sehingga dapat meningkatkan keterampilan interpersonal dan kemampuan komunikasi.

B. Kelemahan Model Role Playing (Bermain Peran)

Kelemahan model bermain peran⁴³ dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (1) Sukar untuk memilih anak-anak yang benar-benar berwatak yang sesuai untuk memecahkan masalah tersebut.
- (2) Perbedaan adat istiadat kebiasaan kehidupan-kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya.
- (3) Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif.
- (4) Kalau model ini dipakai untuk tujuan yang tidak layak.

⁴³ Istarani, 58 *Pembellajaran Inovatif* (Media Persada, 2014). 51

- (5) Jika guru kurang bijaksana tujuan pembelajaran yang hendak dicapai tidak memuaskan.

Menurut Taringan⁴⁴, Beberapa kelemahannya yaitu: 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka jadi kurang kreatif, 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pelaksanaan pertunjukan. 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas, 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

2. Kajian Teori Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu ilmu yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah hubungan antara manusia dengan masyarakat serta hubungan antara manusia di dalam masyarakat. Pada hakekatnya ialah kajian mengenai manusia dengan segala aspeknya dalam sistem hidup bermasyarakat. Kajian ini dilakukan orang dalam bentuk pengajaran di sekolah untuk mempersiapkan anak didik menjadi warga masyarakat yang baik berdasarkan nilai dan kaidah kemasyarakatan yang hidup dan berlaku.⁴⁵

⁴⁴ Afri Naldi, Reval Oktaviandry, Gusmaneli Gusmaneli. "Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik", Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI) Vol.2, No.2 (Mei 2024):137.

⁴⁵ Simangunsong, M.P. & Zainal Abidin, *Metodologi IIS (IPS) Untuk SPG- SGO-KPG Dan Guru SD (I)* (Akademika Pressindo, 1987).127

Ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai macam disiplin ilmu sosial dan humaniora untuk mengembangkan warga negara yang baik. Dalam program sekolah, IPS memberikan koordinasi studi yang sistematis menggambarkan pada disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi serta konten yang sesuai dengan humaniora.⁴⁶

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu yang memiliki perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang disusun secara sistematis.

IPS sebagai perwujudan dari pendekatan interdisipliner dari berbagai konsep ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan disederhanakan untuk tujuan pengajaran di sekolah . Menurut Wesley . IPS didefinisikan sebagai berikut: *“The social studies are social sciences simplified for pedagogical purposes in school. The social studies consist of geography, history, economics, sociology, civics and various combination of these subject”*. IPS merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pengajaran di sekolah. IPS terdiri dari geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, kewarganegaraan dan berbagai kombinasi dari kesemuanya itu.⁴⁷

⁴⁶ Simangunsong, M.P. & Zainal Abidin, *Metodologi IIS (IPS) Untuk SPG- SGO-KPG Dan Guru SD (I)* (Akademika Pressindo, 1987).131

⁴⁷ Musyarofah et al., *Konsep Dasar IPS* (Komojoyo Press (anggota IKPI), 2021). 2.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.⁴⁸

Muhammad Numan Somantri⁴⁹ menjelaskan serta merumuskan tentang IPS di tingkat sekolah yaitu “suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara, dan agama yang diorganisasikan serta disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan”. Dengan demikian, maka mata pelajaran IPS di Indonesia ialah penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial yang disajikan secara ilmiah dan psikologis yang memiliki tujuan untuk bidang pendidikan. Didefinisikan dan dirumuskan juga oleh Muhammad Numan Somantri bahwa tujuan IPS untuk tingkat sekolah sebagai mata pelajaran, yaitu 1) menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi

⁴⁸ Teofilus Ardian Hopeman et al., *Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar*, 1 (2022).31

⁴⁹ Lucky Suciati dkk, “Penerapan model Role playing untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas VII SMP negeri 1 batanghari”, *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* 16 (2), (2022): 176.

negara, dan agama, 2) menekankan pada isi dan metode berpikir ilmunan sosial, dan 3) menekankan pada reflective inquiry.

Menurut Ross, Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki tujuan untuk mempersiapkan kemampuan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai agar siswa mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial dan masyarakat.⁵⁰

Pendidikan IPS dimaksudkan mampu memberikan pengertian terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Sedangkan konsep IPS itu meliputi: interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman atau kesamaan atau perbedaan, konflik dan konsensus, pola, tempat, kekuasaan, nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan, kelangkaan, kekhususan, budaya, dan nasionalisme kepada peserta didik.⁵¹

Tujuan mendasar IPS yaitu membantu generasi muda untuk mengembangkan kemampuannya untuk membuat informasi dan mengambil keputusan untuk kebaikan masyarakat sebagai warga negara yang didalamnya terdapat berbagai budaya, masyarakat demokratis dalam dunia yang saling memiliki ketergantungan. Asori Ibrahim (2018) menegaskan tujuan pendidikan IPS yaitu membentuk warga negara yang memiliki pengetahuan tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur,

⁵⁰ Nugroho Putro et al., *Tujuan Mata Pelajaran IPS di SMP dan MTs Illona Alodia*, Unpublished, 2021, <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.17515.05921.45>

⁵¹ Hopeman et al., *Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar*.34

demoratis, kreatif, kritis, analitis, suka membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi pada pengembangan kehidupan sosial, budaya, berkomunikasi dan produktif. Tujuan mata pelajaran IPS sebagaimana dalam Permendiknas nomor 22 Tahun 2006⁵² tentang standar isi untuk mata pelajaran pendidikan dasar dan menengah, antara lain:

- 1) Peserta didik mampu mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dan kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Begitu pula dengan tujuan mata pelajaran IPS di Indonesia tingkat SMP dan MTs, sebagaimana yang diungkapkan oleh Arnie Fajar, yakni:

- a. Mengembangkan kemampuan berpikir, inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial.
- b. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan

⁵² “Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia”, Nomor 22’ Tahun 2006

- c. Meningkatkan kemampuan berkompetisi dan bekerja sama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.⁵³



⁵³ Nugroho Putro et al., *Tujuan Mata Pelajaran IPS di SMP dan MTs Illona Alodia*.27

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini memberikan gambaran dan penjelasan yang tepat mengenai keadaan atau gejala yang dihadapi. metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁵⁴

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memperoleh data dari orang-orang yang di amati baik tertulis atau lisan. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti mampu untuk menggambarkan dan mendeskripsikan secara mendalam tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi berkenaan dengan penentuan unit bagian, kelompok, dan tempat dimana orang-orang terlibat dalam kegiatan atau peristiwa yang ingin di teliti, pemilihan lokasi perlu di rumuskan dengan jelas terutama dalam tema atau

⁵⁴ Sugioyono "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D ", Bandung :Alfabeta,2022.296.

fokus-fokus penelitian yang kompleks.⁵⁵

Penelitian ini dilakukan di MTs Darul Hikmah yang berlokasi di dusun Jatian, Desa Koncer Kidul, Kecamatan Tenggarang, Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur. Alasan memilih lokasi penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Belum adanya penelitian yang dilakukan terkait model pembelajaran role playing di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso.

C. Subyek Penelitian

Penentuan subyek dalam penelitian ini menggunakan *purposive*⁵⁶, yaitu dengan menentukan subyek penelitian sesuai dengan pertimbangan, dan yang dipilih merupakan orang yang dianggap paling mengerti dan memahami terkait implelementasi model pembelajaran *role playing* di MTs Darul Hikmah Bondowoso.

3. Andrik Iriyanto, S. Pd selaku Kepala Madrasah
4. Rafiqa Fitriana, S. Pd selaku Wakil Kepala Kurikulum Madrasah
5. Hikmatul Masruroh, S. Pd selaku Guru Mata Pelajaran IPS
6. Kasih, Putri dan Imron selaku Siswa

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian dari sumber data (subyek maupun sampel penelitian). Teknik pengumpulan data merupakan suatu kewajiban, karena teknik pengumpulan data ini nantinya digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrumen penelitian. Instrument penelitian merupakan seperangkat

⁵⁵ Nana syaodih sukmandinata, *Metode penelitian pendidikan*, (Bandung, 2016) 102

⁵⁶ Nana syaodih sukmandinata, *Metode penelitian pendidikan*, (Bandung, 2016) 103.

peralatan yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian.⁵⁷

Peneliti tidak akan dapat memperoleh data yang memenuhi standar yang ditetapkan jika mereka tidak memahami atau memiliki pengetahuan tentang teknik pengumpulan data. Pada teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Berikut penjelasannya :

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu dari teknik pengumpulan data, Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan. Sedangkan menurut Zainal Arifin⁵⁸ dalam buku Kristanto observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan.

Penelitian ini menggunakan observasi partisipan, sehingga data yang didapatkan akan lebih komprehensif, tajam, dan memungkinkan untuk memahami dengan lebih dalam makna dari setiap perilaku yang terlihat, dimana selama proses penelitian ini, peneliti memiliki peran aktif atau berpartisipasi langsung dalam kegiatan sehari-hari.⁵⁹

Peneliti melakukan observasi awal dengan melihat dari kegiatan proses pembelajaran kelas VII di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul

⁵⁷ Iryana and Risky Kawasati, *Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif*, n.d., <https://osf.io/cy9de/download/?format=pdf.41>.

⁵⁸ Iryana and Risky Kawasati, *Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif*, n.d., <https://osf.io/cy9de/download/?format=pdf.43>.

⁵⁹ Sugioyono "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D ", Bandung :Alfabeta,2022.300..

Bondowoso. Setelah melakukan pengamatan awal, peneliti mengambil langkah selanjutnya dengan pengamatan langsung proses pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dan bertanya terkait tahap-tahap perencanaan dan pelaksanaan model pembelajaran *role playing* di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso .

2. Teknik Wawancara

Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. wawancara semi terstruktur berlangsung mengacu pada satu rangkaian pertanyaan terbuka. Metode ini memungkinkan pertanyaan baru muncul karena jawaban yang diberikan oleh narasumber sehingga selama sesi berlangsung penggalian informasi dapat dilakukan lebih mendalam. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka di mana responden diminta untuk berpendapat dan mengemukakan ide-idenya.

Peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang di kemukakan oleh informan. Susan Stainback⁶⁰ mengatakan bahwa melalui wawancara, peneliti akan mengetahui dan memahami hal-hal yang diteliti lebih mendalam tentang cara partisipan mengamplifikasi situasi dan fenomena yang sedang terjadi dan tidak didapatkan melalui observasi.

Dalam melakukan wawancara peneliti mengumpulkan data dengan bantuan alat perekam suara, mencatat wawancara, mengambil gambar, serta alat bantu lainnya yang dapat digunakan untuk membantu kelancaran

⁶⁰ Sugioyono "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D ", Bandung :Alfabeta,2022.304..

pada proses wawancara. Adapun data yang ingin diperoleh oleh dalam wawancara ini antara lain :

1. Mengetahui perencanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025?
 2. Mengetahui pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025?
 3. Mengetahui evaluasi model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025?
3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata *document*, yang artinya sesuatu yang tertulis. Apabila menggunakan teknik dokumentasi, peneliti mempelajari objek-objek yang tertulis atau berbentuk dokumen, seperti arsip, majalah, catatan harian, dan notulen rapat. Menurut Nurhadi Magetsari dkk⁶¹, menjelaskan bahwa pengertian dokumentasi adalah suatu bahan yang tergolong dalam jenis, bentuk dan sifat apapun terkait tempat informasi yang direkam, rekaman tertulis atau pahatan, yang menyuguhkan informasi fakta.

Dokumentasi juga merupakan bagian dari teknik pengumpulan data yang dianggap sebagai pelengkap dari hasil observasi dan wawancara.

⁶¹ Arikunto Suharsimi, “*Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktis*”, Jakarta: Rineka Cipta, 2018, 198.

Dokumen adalah catatan peristiwa masa lalu, biasanya berupa tulisan, foto, atau karya monumental seseorang. Dokumentasi dapat ditujukan untuk mengumpulkan dan melengkapi data sekunder yang bisa dilakukan, contoh dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau lainnya. Seperti buku-buku yang berkaitan dengan topic penelitian serta referensi atau publikasi lainnya.⁶²

Pada penelitian kualitatif, pengumpulan data dengan menggunakan teknik diatas yang telah dijabarkan sangat tepat, karena data yang didapat berupa data deskriptif bukan statistik atau angka. Jadi sudah pasti dalam penelitian kualitatif membutuhkan teknik observasi untuk mengamati kegiatan secara langsung, wawancara digunakan untuk menggali informasi sedalam dalamnya sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peneliti, dan dokumentasi sebagai bukti penelitian.

E. Analisis Data

Analisis data diartikan dengan sebuah rangkaian yang dilakukan oleh peneliti untuk melakukan pengolahan data, informasi atau fakta yang ditemukan sehingga bisa menghasilkan kesimpulan dari wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam penelitian yang dianalisis pada tahap ini⁶³.

Pada penelitian ini, dalam menganalisis data peneliti menggunakan model Miles, Huberman dimana ia menyatakan bahwa kegiatan analisis data kualitatif bersifat interaktif dan berlangsung terus menerus sampai selesai

⁶² Sugioyono "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D ", Bandung :Alfabeta, 2022. 321.

⁶³ Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri, "Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan" Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019, 61.

atau data jenuh. Aktivitas pada analisis data model ini ialah pengumpulan data (*data collection*), Reduksi Data (Data Reduction), Penyajian Data, dan Penarikan/Verifikasi Kesimpulan.⁶⁴ Berikut penjelasan aktivitas analisis data model Miles dan Huberman⁶⁵ sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Dalam penelitian kualitatif⁶⁶ pengumpulan data dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (Triangulasi). Pengumpulan data dilakukan sehari-hari, bahkan bisa sampai berbulan-bulan, sehingga data yang diperoleh akan banyak. Pada tahap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial yang diteliti, semua yang dilihat dan didengar direkam dengan menggunakan bantuan alat elektronik. Dengan demikian peneliti akan mendapatkan data yang banyak serta bervariasi.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Kegiatan mereduksi data yaitu data mentah yang telah di kumpulkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diklasifikasikan, kemudian diringkas agar mudah dipahami. Reduksi data ini merupakan suatu bentuk analisis yang bertujuan mempertajam, memilih, memfokuskan, menyusun data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dari penelitian dapat dibuat dan diverifikasikan. Reduksi data bisa dilakukan sejak permulaan pengumpulan data. Pengumpulan data pada

⁶⁴ Sirajuddin Saleh et al., *Analisis Data Kualitatif*, n.d.57.

⁶⁵ Sugioyono "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D ", Bandung :Alfabeta,2022.323.

⁶⁶ Sugioyono "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D ", Bandung :Alfabeta,2022.323.

tiap harinya dapat direduksi sehingga didapatkan data yang sesuai dengan masalah penelitian. .⁶⁷

Kegiatan mereduksi data yaitu data mentah yang telah di kumpulkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diklasifikasikan, kemudian diringkaskan agar mudah dipahami. Reduksi data ini merupakan suatu bentuk analisis yang bertujuan mempertajam, memilih, memfokuskan, menyusun data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dari penelitian dapat dibuat dan diverifikasi.

Reduksi data bisa dilakukan sejak permulaan pengumpulan data. Pengumpulan data pada tiap harinya dapat direduksi sehingga didapatkan data yang sesuai dengan masalah penelitian⁶⁸ Kemudian akhir pengumpulan data pun peneliti melakukan reduksi data dari awal sampai akhir. Peneliti menyaring kembali seluruh data dan reduksinya sehingga didapatkan intisari dari penemuan-penemuan lapangan. Reduksi data meliputi beberapa teknik, yaitu: coding (pengkodean), identifikasi tema, review tema, klasifikasi data, meringkas data, dan semiotic (pendalaman data).

3. Penyajian Data (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi)

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya peneliti akan melakukan penyajian data. Dalam penelitian ini, data-data yang telah di reduksi disajikan dalam bentuk deskriptif atau narasi.⁶⁹ Dengan sajian data tersebut membantu untuk memahami sesuatu yang sedang terjadi

⁶⁷ Muhammad Hasan dkk, “*Metode Penelitian Kualitatif*”, Makasar, Tahta Media Grup, 2022, 201.

⁶⁸ Muhamad Hasan dkk, “*metode penelitian kualitatif*” Makassar, Tahta Media Grup, 2022, 35.

⁶⁹ Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, Bandung: Alfabeta, 2020, 341.

kemudian untuk membuat suatu analisis lebih lanjut berdasarkan pemahaman terhadap data yang disajikan tersebut. Oleh karena itu dengan permasalahan yang diteliti, data akan disajikan dalam bentuk tabel, matrik, grafik, dan bagan. Dengan penyajian seperti itu diharapkan informasi tertata dengan baik dan benar menjadi bentuk yang padat dan mudah dipahami untuk menarik sebuah kesimpulan.

4. Penarikan/Verifikasi Kesimpulan

Langkah terakhir dalam penelitian ini, peneliti melakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang disajikan peneliti dibuktikan dengan data-data yang peneliti dapatkan dalam proses penelitian. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten pada saat penelitian kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁷⁰

F. Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk mengetahui kredibilitas data yang sudah ditemukan di lapangan dengan menggunakan beberapa teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik.⁷¹ untuk memeriksa data dari berbagai sumber yang kemudian dibandingkan satu sama

⁷⁰ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*”, Bandung:Alfabeta, 2019, 169.

⁷¹ Muhammad Hasan dkk, “*Metode Penelitian Kualitatif*”,Makasar,Tahta Media Grup, 2022, 201.

lain Dilakukan Dengan Teknik Triangulasi.

Triangulasi merupakan cara terbaik untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks suatu studi sewaktu mengumpulkan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan. Artinya, dalam hal ini peneliti bisa me-recheck temuannya dengan cara membandingkan hasil penelitiannya dengan berbagai sumber, metode dan teori yang ada.⁷² Triangulasi data dalam pengujian kredibilitas data dibagi menjadi 3 cara diantaranya yaitu sebagai berikut :⁷³

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi Sumber membandingkan informasi dari wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memastikan validitas.⁷⁴ Dari pelaksanaan triangulasi ini nantinya adalah dengan mengecek hasil wawancara dengan pengurus komunitas laskar segoro kidul, Anggota komunitas laskar segoro kidul dan masyarakat yang terlibat, serta mengumpulkan data dari beberapa guru kemudian disandingkan dengan hasil pengamatan penelitian serta dokumentasi yang diperoleh.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik merupakan teknik dimana peneliti mengumpulkan data dengan cara berbeda-beda untuk mendapatkan informasi atau data yang sama.⁷⁵ Triangulasi dalam sebuah penelitian penting dilakukan jika

⁷² Adhi Kusumastuti dan Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2019), 76.

⁷³ Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri, *“Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan”*, Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019, 98

⁷⁴ Muhamad Hasan dkk, *“metode penelitian kualitatif”*, Makassar, Tahta Media Grup, 2022, 201.

⁷⁵ Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri, *“Metode Penelitian Kualitatif di Bidang*

peneliti benar-benar menginginkan data yang akurat. Dalam pengumpulan data penelitian sering dijumpai ketidaksamaan antara data yang diperoleh dari narasumber satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu teknik yang dapat membuat data yang berbeda agar dapat ditarik kesimpulan yang pasti dan akurat.

3. Trianguasi Waktu

Triangulasi waktu juga sering mempengaruhi kreadibilitas data.⁷⁶ Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Untuk itu dalam rangka pengujian kreadibilitas data dapat dilakukan dengan cara pengecekan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji mendapatkan hasil yang beda, sehingga akan tetap dilakukan berulang-ulang sampai mendapatkan kepastian data.

Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber, dengan penjabaran sebagai berikut :

1. Triangulasi sumber⁷⁷ dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek kembali data yang sudah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi sumber pada penelitian ini dilakukan dengan cara

Pendidikan”, Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), 95.

⁷⁶ Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri, “*Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*”, Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019, 96.

⁷⁷ Sugioyono “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*”, Bandung :Alfabeta, 2022.340.

mengumpulkan informasi dari kepala madrasah, wakil kepala kurikulum, guru mata pelajaran IPS, dan siswa MTsS Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso, lalu dibandingkan untuk mengecek kebenarannya.

2. Triangulasi teknik⁷⁸ dilakukan untuk menguji kredibilitas data yang sudah ditemukan di lapangan dengan teknik yang digunakan berbeda. Triangulasi teknik dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui wawancara di kroscek kebenarannya dengan data yang diperoleh dengan observasi dan dokumentasi.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Uraian rencana penelitian yang akan peneliti laksanakan selama penelitian ini, mulai dari tahap penelitian pendahuluan hingga tahap penyusunan proposal. Berikut adalah tahapan penelitian yang akan dilakukan:

1. Tahap pra lapangan, diantaranya :

- a. Menyusun rancangan penelitian
- b. Menentukan lokasi penelitian
- c. Menentukan informan
- d. Mempersiapkan perlengkapan penelitian
- e. Mengurus perizinan penelitian
- f. Mempersiapkan instrument penelitian

⁷⁸ Muhammad Hasan dkk, “*Metode Penelitian Kualitatif*”,Makasar,Tahta Media Grup, 2022, 201.

- g. Mempersiapkan diri baik secara fisik, psikis maupun mental
- 2. Tahap pelaksanaan, diantaranya :
 - a. Mengumpulkan data-data dengan memahami dan memasuki lokasi/lapangan
 - b. Berpartisipasi didalam kegiatan serta menganalisis data
- 3. Tahap akhir, diantaranya :

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis data dengan mereduksi semua data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian menyajikannya dalam bentuk teks naratif dan menarik kesimpulan. Setelah itu, guna mendapatkan data yang kredibel peneliti melakukan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Selanjutnya peneliti menyusun laporan yang disesuaikan dengan pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

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

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso

Perkembangan pendidikan di Indonesia semakin mengakui eksistensi madrasah sebagai bagian integral dari sistem pendidikan nasional. Dari perspektif ini menjadikan madrasah diakui sama dalam berbagai aspek dengan lembaga pendidikan formal lainnya. Hal ini dapat dibaca dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional⁷⁹, bagian kedua dari UU tersebut yang berbicara tentang Pendidikan Dasar, pada pasal 17 ayat (2) dinyatakan bahwa "Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat atau bahkan SMA yang sederajat dengan Madrasah Aliyah (MA). Jelas dari bunyi pasal 12 di atas menempatkan posisi madrasah pada posisi yang kuat dalam sistem perundang-undang kita. Dalam pandangan undang-undang, posisi madrasah (dalam hal ini MI, MTs, MA) sama dengan sekolah (SD, SMP dan SMA).

Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Koncer Kidul⁸⁰ adalah sebuah lembaga pendidikan formal tingkat menengah yang bercirikan agama Islam dan berstatus swasta di bawah naungan organisasi NU dan

⁷⁹Peraturan Perundang-undangan " *Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*", 20 Jakarta (Juli 2003): 37.

⁸⁰ Andrik Iriyanto, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 19 Februari 2025

Kementerian Agama yang beralamat di Jalan Tamanan Dusun Jatiyan Rt.025 Rw. 009 Desa Koncer Kidul Kecamatan Tenggarang Kabupaten Bondowoso.

Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Koncer Kidul didirikan pada tanggal 1 Juli 2012 atas Restu dari Bapak KH. Hanif Hasan⁸¹ Pengasuh Pondok Pesantren Annuqoyah Guluk-guluk dan diprakarsai oleh tokoh masyarakat yaitu Bapak KH. Toharuddin (Alm) Pengasuh Pondok Pesantren Nurul Hasan, Bapak Dr. H. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I Ketua Yayasan Darul Hikmah, Bapak KH. Mas'ud Ali Pengurus NU Cabang Bondowoso, Bapak Dr. H. Saihan, S.Ag, M.Pd.I Pengurus NU Cabang Bondowoso serta dibantu oleh warga masyarakat sekitar.

Setelah melalui proses yang panjang dan berliku serta berkali-kali mengadakan pertemuan untuk bertukar pendapat dan mencari berbagai masukan, maka diputuskan untuk mendirikan sebuah lembaga pendidikan setingkat SLTP itu. Setelah persiapan dianggap cukup, maka secara resmi pada tanggal 1 Juli 2012 didirikan Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Koncer Kidul yang berkedudukan di Desa Koncer Kidul Kecamatan Tenggarang Kabupaten Bondowoso yang bernaung di bawah Yayasan Darul Hikmah Pondok Pesantren Nurul Hasan.⁸²

Sebagai madrasah swasta, tuntutan dan harapan kepada seluruh civitas akademika madrasah cukup besar terutama dalam peningkatan mutu pendidikan dan status madrasah. Selain menuntut peningkatan mutu

⁸¹ Andrik Iriyanto, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 19 Februari 2025

⁸² Andrik Iriyanto, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 19 Februari 2025

pendidikan madrasah, tuntutan lain terhadap MTs Darul Hikmah Koncer Kidul ini adalah tentang peningkatan status madrasah.

Untuk mengakomodir pendidikan formal, MTs Darul Hikmah Koncer Kidul menyelenggarakan pendidikan dengan memakai kurikulum Kementerian Agama dan dipadu dengan kurikulum pesantren.⁸³ Artinya MTs Darul Hikmah Koncer Kidul walaupun berada dilingkungan pondok pesantren, Kurikulum pembelajaran yang digunakan merangkum kurikulum nasional dan kurikulum pesantren.

Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Koncer Kidul sampai saat ini sudah beberapa kali mengalami pergantian kepemimpinan atau kepala madrasah⁸⁴, di antaranya:

- a. Adi Sucipto, S.Pd.I (Tahun 2012 s.d 2013)
- b. Hokimah, S.Pd.I, M.Pd.I (Tahun 2013 s.d 2017)
- c. Andrik Iriyanto, S.Pd.I (Tahun 2017 s.d Sekarang)

Adapun batas-batas wilayah Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Koncer Kidul adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Timur berbatasan dengan Persawahan;
- b. Sebelah Barat berbatasan dengan TPU;
- c. Sebelah Selatan juga berbatasan dengan Perkebunan warga; dan
- d. Sebelah Utara berbatasan dengan batas desa antara Desa Koncer Kidul dan Desa Sumber Salam.

⁸³ Andrik Iriyanto, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 19 Februari 2025

⁸⁴ Andrik Iriyanto, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 19 Februari 2025

2. Profil MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso



Gambar 4.1
MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso⁸⁵

a. Identitas Madrasah⁸⁶

- 1) Nama Madrasah : MTsS Darul Hikmah Koncer Kidul
- 2) Nama Yayasan : Dr. KH. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I
- 3) Kepala Madrasah : Andrik Iriyanto, S.Pd.I
- 4) NSM : 121235110124
- 5) NPSN : 697853364
- 6) Jenjang : MADRASAH TSANAWIYAH (MTs)
- 7) Status : SWASTA
- 8) Tahun Berdiri : Tahun 2012

⁸⁵ Dokumentasi, MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso, 2012

⁸⁶ Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Koncer Kidul, Bondowoso, *Profil MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso Tahun Pelajaran 2024/2025*, (Bondowoso: Tim Manajemen MTs Darul Hikmah Koncer Kidul, Bondowoso, 2024), hlm. 3.

9) Alamat : Jalan Tamanan Rt.025/Rw.009 Koncer
Kidul

10) Desa/Kecamatan : Koncer Kidul / Tenggarang

11) Kabupaten/Kota : Bondowoso

12) Provinsi : Jawa Timur

13) Telp. : 08124926089

14) Operator : Ahmad Ibah Sudarmulyo, S.Pd

15) Email : darulhikmah71@yahoo.com

b. Keadaan Madrasah⁸⁷

1) Luas Tanah : 3.500 m²

2) Luas yang sudah dibangun : 968 m²

3) Luas Tanah yang masih bisa dibangun : 1.032 m²

4) Luas Halaman : 1.500 m²

c. Gedung

1) Ruang Kelas : 8 Ruang

2) Ruang Kepala : 1 Ruang

3) Ruang Guru : 3 Ruang

4) Ruang TU : 1 Ruang

5) Ruang UKS : 1 Ruang

6) Ruang LAB : 1 Ruang

7) Ruang Tamu : 3 Ruang

8) Ruang Perpustakaan : 0 Ruang

⁸⁷ Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Koncer Kidul, Bondowoso, *Profil MTsS Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso Tahun Pelajaran 2024/2025*, (Bondowoso: Tim Manajemen MTsS Darul Hikmah Koncer Kidul, Bondowoso, 2024), hlm. 3.

- 9) WC Guru : 3 Kamar
- 10) WC Siswa : 7 Kamar
- 11) Dapur : 1 Ruang
- 12) Kantin : -
- 13) Gudang : 2 Lokal

3. Visi, misi dan tujuan MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso

a. Visi Madrasah⁸⁸

“MADRASAH UNGGUL DALAM BIDANG IPTEK,
LINGKUNGAN HIJAU (GREEN SCHOOL) BERDASARKAN
IMAN DAN TAQWA”

Indikator Visi :

- 1) Unggul dalam Bidang IPTEK : Mempunyai bakat dan minat pada pengetahuan, baik pengetahuan sosial, religius dan teknologi
- 2) Madrasah Hijau : Teduh, rindang, tidak ada polusi
- 3) Iman dan Taqwa : Sesuai Akidah Ahlussunnah Waljamaah

b. Misi Madrasah⁸⁹

- 1) Melaksanakan pengembangan kegiatan bidang imtaq, pembimbingan kerohanian bagi semua warga madrasah
- 2) Melaksanakan pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang mengacu pada Standar Nasional Pendidikan

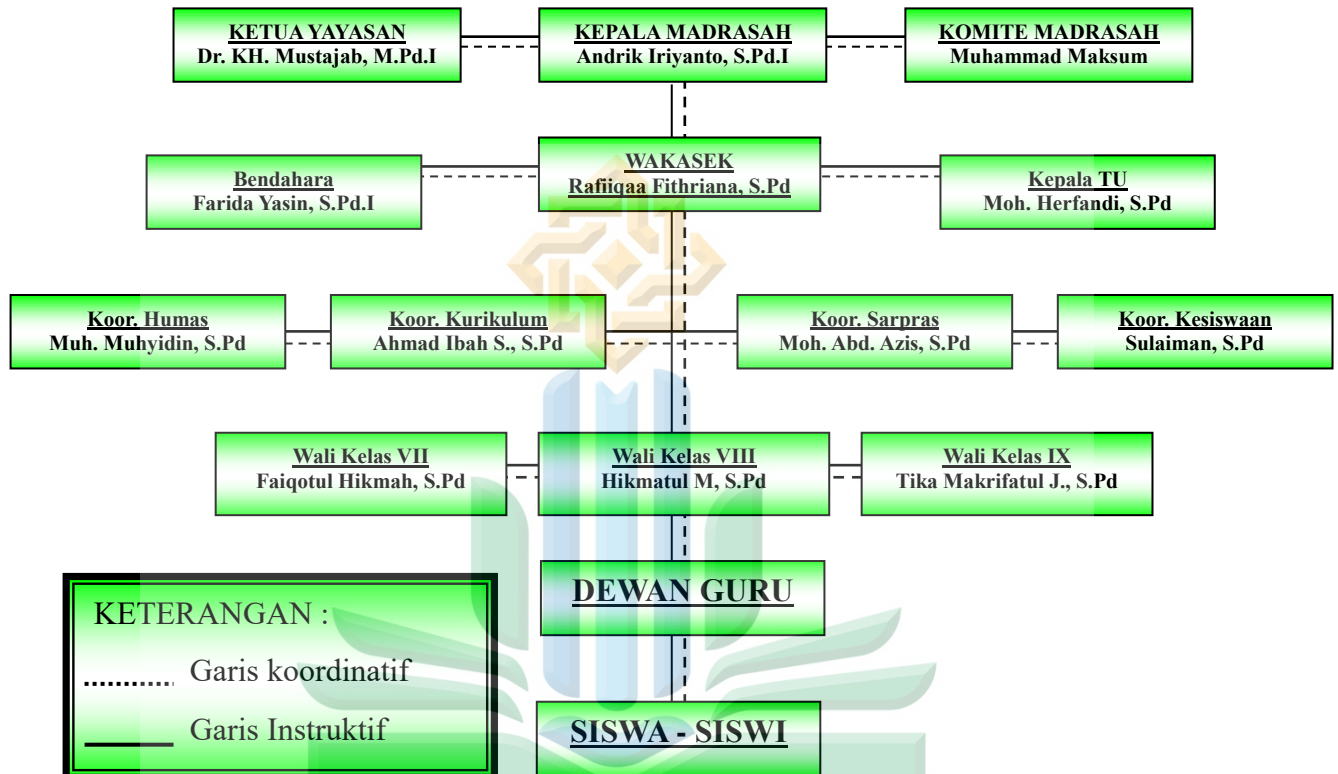
⁸⁸ Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Koncer Kidul, Bondowoso, *Profil MTsS Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso Tahun Pelajaran 2024/2025*, (Bondowoso: Tim Manajemen MTsS Darul Hikmah Koncer Kidul, Bondowoso, 2024), hlm. 5.

⁸⁹ Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Koncer Kidul, Bondowoso, *Profil MTsS Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso Tahun Pelajaran 2024/2025*, (Bondowoso: Tim Manajemen MTsS Darul Hikmah Koncer Kidul, Bondowoso, 2024), hlm. 6.

- 3) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif agar siswa dapat berkembang secara optimal
- 4) Meningkatkan perolehan nilai rata-rata Ujian Nasional maupun ujian madrasah
- 5) Meningkatkan fungsi sarana prasarana madrasah guna peningkatan untuk pembelajaran
- 6) Melaksanakan pengelolaan manajemen madrasah yang transparan, akuntabilitas, dan partisipatif dengan memberdayakan masyarakat
- 7) Mengoptimalkan pelayanan kepada masyarakat guna menjalin hubungan kerjasama yang baik dalam peningkatan mutu pendidikan
- 8) Meningkatkan model-model alat penilaian guna memacu daya pikir siswa untuk mencapai prestasi yang optimal
- 9) Meningkatkan model-model pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif
- 10) Tersedianya taman akademis dan apotik hidup di lingkungan madrasah yang bisa di manfaatkan sebagai sumber belajar dan penataan lingkungan melalui penanaman pohon yang rindang

4. Struktur organisasi MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso

Tahun Ajaran 2024-2025



(Sumber: Dokumentasi MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Tenggara Bondowoso tahun ajaran 2024-2025)

Gambar 4.2
Struktur organisasi MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso⁹⁰

⁹⁰ Dokumentasi MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Tenggara Bondowoso tahun ajaran 2024-2025

B. Penyajian Data dan Analisis

1. Perencanaan model pembelajaran role playing pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025

Perencanaan dalam model pembelajaran role playing sangat penting untuk mempermudah proses pelaksanaannya, semakin baik dan tertata perencanaannya maka semakin siap dalam proses pelaksanaannya, oleh karena itu pelaksanaannya dalam pembelajaran role playing adalah langkah awal yang harus diperhatikan.

Tahap tahap perencanaan model pembelajaran role playing meliputi memotivasi kelompok antara lain yang pertama mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menginterpretasikan, cerita dan mengeksplorasi isu-isu, menjelaskan peran-peran yang akan dimainkan, yang kedua yaitu memilih pemeran antara lain menganalisis peran-peran, memilih dan menetapkan pemeran, yang ketiga yaitu menyiapkan pengamat antara lain, memutuskan apa yang akan dan perlu diamati, menjelaskan tugas-tugas pengamat, yang keempat menyiapkan tahap-tahap peran antara lain, merinci urutan peran, menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan, memasuki situasi masalah, sebagaimana hasil wawancara dengan guru ips di MTs darul hikmah bondowoso yaitu :

“Untuk perencanaan model pembelajaran role playing ini biasanya diawali dengan menyusun skenario, menjelaskan tujuan pembelajaran, serta memilih pemeran”⁹¹

⁹¹ Hikmatul Masruroh, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 25 Februari 2025

Selain itu waka kurikulum juga mengatakan

"Kalau didalam pembelajaran *role playing* ini saat perencanaan pastinya memilih dan menetapkan peran peran, dan menjelaskan masalah, nah dibagian perencanaan ini yang memilih dan menetapkan peran itu dari guru, misalnya murid A memerankan seorang pembeli murid B memerankan seorang penjual, jadi ditahap perencanaan ini ya penting agar direncanakan degan baik biar ditahap selanjutnya ya pelaksanaannya lancar, lalu menjelaskan masalah, disitu sebelum pelaksanaan guru juga nantinya menjelaskan permasalahan dalam bermain peran tersebut, agar murid nantinya memahami apa yang akan diperankan, gitu."⁹²

Pernyataan tersebut diperkuat oleh siswa MTs Darul Hikmah yaitu

Kasih

"Biasanya ya kalau pakai model pembelajaran *role playing*, diawal itu Bu guru menjelaskan tentang permasalahan sosialnya, saya dan teman-teman mendengarkan, kita juga diberi penjelasan peran perannya, nanti teman teman ada yang meranin, dan nanti pasti seru banget, jujur saya senang kalau bu guru pakai *role playing* ini saat mengajar, karena saya tuh bisa berinteraksi sama sesama teman terus juga diskusi, jadi kelas rasanya seru banget "⁹³

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara untuk perencanaan pembelajaran guru ips menggunakan modul ajar, hal tersebut sesuai dengan penjelasan dari ibu Hikmatul Masruroh S,Pd selaku guru ips di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul, yaitu :

“perencanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang pertama adalah modul ajar hal tersebut untuk menekankan pengetahuan siswa itu sendiri, agar siswa dituntut harus lebih aktif dalam proses pembelajaran, dalam perencanaan ini siswa juga menyiapkan bahan-bahan untuk *role playing* seperti bakiak, sandal heels, tas

⁹² Rafiqa Fitriana , diwawancarai oleh penulis, Bondowoso, 26 Februari 2025

⁹³ Kasih , diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 25 Februari 2025

modern, pakaian yang menampilkan zaman modern, dan sarung tradisional”⁹⁴

Penjelasan dari ibu Hikmah tersebut bahwa dalam penyusunan modul ajar ini agar guru lebih memperhatikan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan juga mempersiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan. Penjelasan ibu hikmah sesuai dengan pernyataan dari ibu Rafiqa Fitriana S,Pd selaku waka kurikulum MTs Darul Hikmah Koncer Kidul, yaitu :

“kalau untuk perencanaan pembelajaran di masing masing kelas diwajibkan untuk menggunakan modul ajar dan pastinya mempersiapkan alat atau bahan yang diperlukan”⁹⁵

Bapak Andrik Iriyanto, S.Pd.I selaku kepala madrasah MTs Darul Hikmah bondowoso juga memberikan penguatan terhadap penjelasan dari ibu Hikmah dan ibu Fiqa, berikut pernyataan dari bapak Andrik:

“Terkait sistem perencanaan pembelajaran di kelas kami serahkan kepada masing masing guru, termasuk membuat modul, menentukan model pembelajaran, menentukan media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan itu semua sudah menjadi tugas dari masing-masing guru mata pelajaran”⁹⁶

Pernyataan diatas menunjukkan bahwa tidak ada batasan dalam menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar. Setiap guru bebas membuat media dan sumber belajar yang ingin digunakan. Dengan begitu setiap guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dan sumber belajar

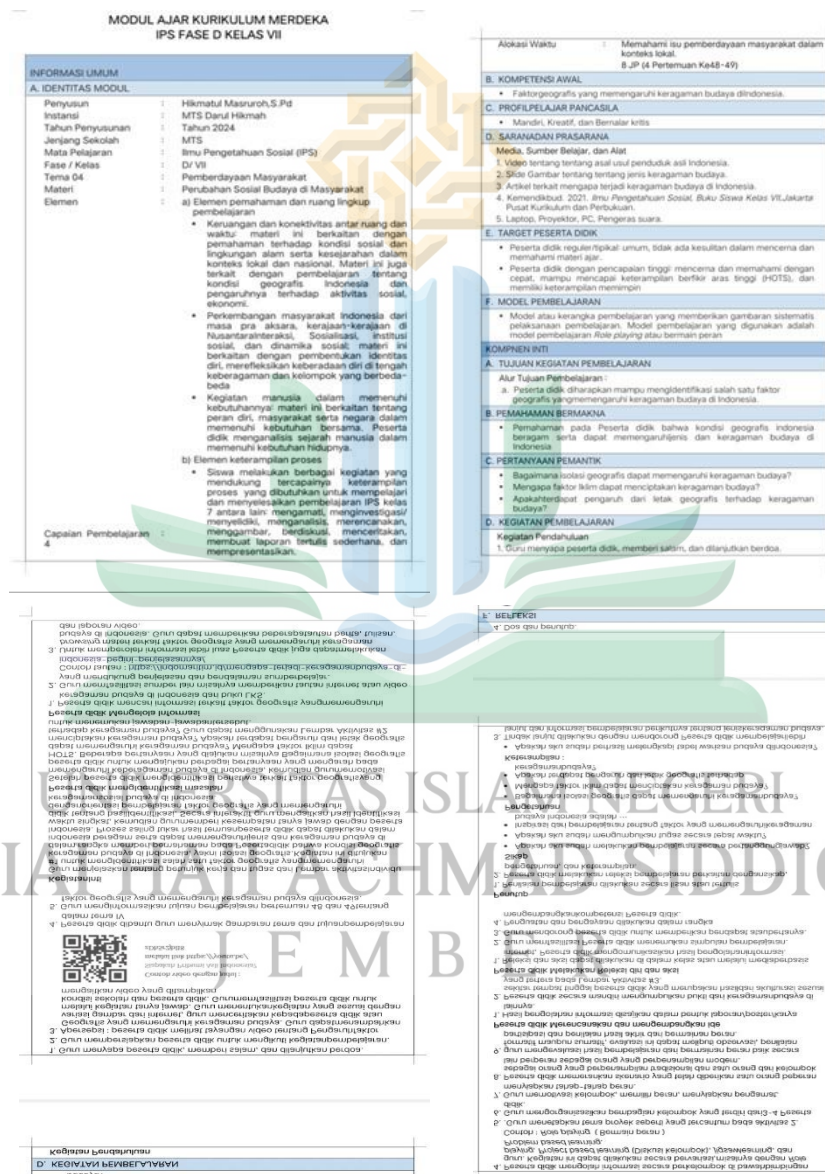
⁹⁴ Hikmatul Masruroh, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 25 Februari 2025

⁹⁵ Rafiqa Fitriana , diwawancarai oleh penulis, Bondowoso, 26 Februari 2025

⁹⁶ Andri Iriyanto, diwawancarai oleh penulis , Bondowoso , 26 Februari 2025

tersebut dengan semaksimal mungkin untuk menunjang pembelajaran siswa dikelas.

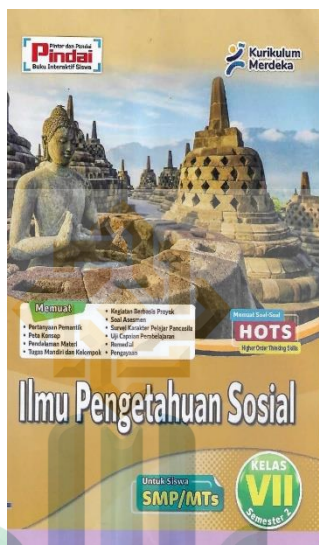
Hasil observasi dan wawancara diatas didukung dengan hasil dokumentasi yang diperoleh peneliti, berikut hasil dokumentasinya :



Gambar 4.3
Modul ajar kelas VII⁹⁷

⁹⁷ Dokumentasi, oleh peneliti, Modul ajar kelas VII. 2025.

Hasil observasi dan wawancara diatas juga didukung dengan hasil dokumentasi yang diperoleh peneliti, berikut hasil dokumentasinya :



Gambar 4.4
Buku LKS IPS Kelas VII⁹⁸



Gambar 4.5
Bahan-bahan model pembelajaran *role playing*⁹⁹

⁹⁸ Buku LKS IPS Kelas VII, <https://buku.kemendikdasmen.go.id/katalog/ilmu-pengetahuan-sosial-smp-mts-kelas-vii>

⁹⁹ Dokumentasi, oleh penulis, Bahan-bahan model pembelajaran *role playing*

2. Pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025

Pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* adalah bagian inti yaitu bermain peran dimana siswa mulai memerankan tokoh dan berinteraksi sesuai skenario. Guru dapat berperan sebagai pengontrol atau pemandu, membantu jika diperlu, guru juga bisa mengarahkan siswa pada pemecahan masalah atau refleksi terhadap pengalaman yang didapat.

Adapun pelaksanaan dalam model pembelajaran *Role Playing* yaitu pemeranan dan pemeranan ulang jika ada yang harus diperbaiki serta arahan guru sebagai pemandu. sebagaimana sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Hikmah Masruroh, S. Pd sebagai guru IPS Darul Hikmah Bondowoso yaitu:

"Setelah di tahap pelaksanaan siswa memerankan tokoh yang ada dalam skenario, lalu siswa berdialog mendiskusikan peran yang dimainkan, misalkan siswa memerankan seorang tokoh masyarakat yang hidup di zaman tradisional dan pada zaman modern, lalu disitulah terjadi dialog dan diskusi tentang perubahan sosial"¹⁰⁰

Selain itu dari hasil wawancara guru IPS diperkuat lagi oleh siswa yang bernama Kasih siswa kelas VII A MTs Darul Hikmah Koncer kidul , yaitu:

"kalau pelaksanaannya guru saya menyuruh untuk memerankan tokoh yang ada dimateri tersebut lalu saya dan teman teman memerankan tokoh tersebut waktu itu saya memerankan sebagai orang yg menggunakan pakaian tradisional sedangkan temen saya

¹⁰⁰ Hikmatul Masruroh, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 3 Maret 2025

menggunakan pakaian yang modern atau pakaian jaman sekarang”.¹⁰¹

Wawancara tersebut diperkuat lagi oleh siswa yang bernama Putri kelas VII A MTs Darul Hikmah Koncer Kidul yaitu:

“waktu itu saya memerankan sebagai orang yang menggunakan pakaian modern seperti yang ada di jaman saat ini yaitu sandal hil, jakit parasit seadangkan temen saya yang menjadi orang tradisional menggunakan sarung, sandal tradisional”.¹⁰²

Penjelasan dari ibu Hikmah, Kasih dan Putri diperkuat kembali oleh Imron selaku siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Koncer Kidul, sebagai berikut:

“di pemeranan pertama saya sempat ada yang salah, makanya setelah itu diulang lagi sambil diarahkan sama bu Hikmah”.¹⁰³

Hasil observasi dan wawancara diatas juga didukung dengan hasil dokumentasi yang diperoleh peneliti, berikut hasil dokumentasinya :



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

Gambar 4.6
Pelaksanaan model pembelajaran *role playing*¹⁰⁴

¹⁰¹ Kasih , diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 3 Maret 2025

¹⁰² Putri, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 3 Maret 2025

¹⁰³ Imron, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 3 Maret 2025

¹⁰⁴ Dokumentasi, Oleh Peneliti, Pelaksanaan model pembelajaran *role playing*, 2025



Gambar 4.7
Pelaksanaan model pembelajaran role playing¹⁰⁵

Dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran Role playing pada mata pelajaran IPS di MTs Darul hikmah koncer kidul Bondowoso dilakukan dengan tiga tahapan terdiri dari: 1) pemeranan 2) pemeranan ulang jika ada yang harus diperbaiki 3) arahan guru sebagai pemandu.¹⁰⁶

3. Evaluasi model pembelajaran role playing pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025

Evaluasi dalam pembelajaran role playing sangat penting untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitasnya. Evaluasi bisa dilakukan melalui berbagai cara, seperti observasi perilaku siswa, diskusi, dan umpan balik, evaluasi adalah suatu kegiatan yang terencana untuk mengetahui seberapa dalam keadaan kegiatan suatu objek yang diukur dengan menggunakan beberapa aturan

¹⁰⁵ Dokumentasi, Oleh penulis, Pelaksanaan model pembelajaran role playing, 2025

¹⁰⁶ Observasi, Oleh penulis, 25 Februari 2025

seperti penggunaan instrument yang hasilnya nanti dibandingkan untuk menjadi sebuah tolak ukur untuk mendapatkan kesimpulan dari objek tersebut.

Diskusi dan Evaluasi pertama mengkaji ketepatan pemeranan, mendiskusikan fokus utama, mengembangkan pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi kedua, mengkaji ketepatan pemeranan, mendiskusikan fokus utama mengembangkan pemeranan ulang, membagi Pengalaman dan menarik generalisasi, menghubungkan situasi masalah dengan pengalaman nyata dan masalah-masalah yang tengah berlangsung, dan mengeksplorasi prinsip-prinsip umum tentang perilaku, seperti yang dijelaskan oleh ibu Hikmah dalam wawancara selaku guru MTs Darul Hikmah Bondowoso, yaitu:

“Setelah siswa melaksanakan pemeranan sesuai materi dilanjut dengan evaluasi dari saya tentang pemeranannya itu, agar disaat melakukan pemeranan ulang dapat memerankan lebih baik lagi dari sebelumnya, evaluasi dari saya dan setelah itu evaluasinya terkait pengembangan pemeranan dari sebelumnya”¹⁰⁷

Pernyataan tersebut diperkuat oleh Kasih yaitu siswa MTs Darul Hikmah Bondowoso:

“evaluasinya dari bu Hikmah yaa tentang pemeranan saya dan teman-teman, mungkin ada yang kurang dan bisa dikembangkan lagi”¹⁰⁸

Hasil wawancara tersebut juga diperkuat oleh Putri siswi MTs Bondowoso, yaitu:

¹⁰⁷ Hikmatul Masruroh, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 5 Maret 2025

¹⁰⁸ Kasih, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 5 Maret 2025

“saat saya dan teman-teman kurang serius dan masih banyak bercanda saat memerankan pemeranan, itu menjadi salah satu evaluasi juga oleh bu Hikmah, dan tentunya masih ada evaluasi yang lain”.¹⁰⁹

Hasil observasi dan wawancara diatas juga didukung dengan hasil dokumentasi yang diperoleh peneliti, berikut hasil dokumentasinya :



Gambar 4.8
Evaluasi pertama model pembelajaran *role playing*¹¹⁰



Gambar 4.9
Evaluasi kedua model pembelajaran *role playing*¹¹¹

Dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi model pembelajaran *Role playing* pada mata

¹⁰⁹ Putri, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 5 Maret 2025

¹¹⁰ Dokumentasi, oleh peneliti, Evaluasi pertama model pembelajaran *role playing*, 2025.

¹¹¹ Dokumentasi, oleh penulis, Evaluasi kedua model pembelajaran *role playing*, 2025

pelajaran IPS di MTs Darul hikmah koncer kidul Bondowoso dengan mengevaluasi pemeranan yang dilakukan oleh siswa, seperti tentang keseriusan, kefokusannya yang nantinya akan dikembangkan di pemeranan kedua dan di evaluasi kembali.¹¹²

C. Pembahasan Temuan

Pada bagian pembahasan temuan ini peneliti akan menjelaskan dan mendeskripsikan data-data yang dihasilkan dari proses pengumpulan data yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data tersebut berkaitan dengan fokus penelitian yang ditetapkan oleh peneliti dalam penelitian implementasi model pembelajaran *role playing* di MTs Darul Hikmah Bondowoso. berikut beberapa pembahasan temuan yang penulis temukan:

1. Perencanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025

Perencanaan dalam model pembelajaran *role playing* sangat penting untuk mempermudah proses pelaksanaannya, semakin baik dan tertata perencanaannya maka semakin siap dalam proses pelaksanaannya, oleh karena itu pelaksanaannya dalam pembelajaran *role playing* adalah langkah awal yang harus diperhatikan.

Berdasarkan hasil temuan, perencanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025 ini diawali dengan menyusun skenario, menjelaskan tujuan pembelajaran, serta memilih pemeranan atau menetapkan peran

¹¹² Observasi, Oleh penulis, 25 februari 2025

peran, serta menjelaskan permasalahan yang ada, guru juga menjelaskan tentang permasalahan sosialnya.

Berdasarkan hasil temuan, beberapa tahap perencanaan model pembelajaran *role playing* diatas sesuai dengan teori Joyce dan Weil¹¹³ dalam buku “metode dan model-model pembelajaran”, dalam teori tersebut dijelaskan bahwa tahap perencanaan model pembelajaran *role playing* pada tahap perencanaan sebagai berikut :

a. Memotivasi Kelompok

- 1) Mengidentifikasi masalah
- 2) Menjelaskan masalah
- 3) Menginterpretasikan, cerita dan mengeksplorasi isu-isu
- 4) Menjelaskan peran-peran yang akan dimainkan

b. Memilih Pemeran

- 1) Menganalisis peran-peran
- 2) Memilih dan menetapkan pemeran

c. Menyiapkan Pengamat

- 1) Memutuskan apa yang akan dan perlu diamati
- 2) Menjelaskan tugas-tugas pengamat

d. Menyiapkan tahap-tahap peran

- 1) Merinci urutan peran
- 2) Menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan
- 3) Memasuki situasi masalah

¹¹³ M. Sobry Sutikno, *Metode Dan Model-Model Pembelajaran*.lombok: penerbit holisica, 2019 hlm. 66

Dari penjelasan tersebut ada satu langkah perencanaan yang tidak sesuai dengan teori Joyce dan Weil yaitu menyusun skenario.

Hasil temuan juga menunjukkan sesuai dengan penjelasan Lindawati dkk.¹¹⁴ dalam buku “top 10 model pembelajaran abad 21” yaitu :

a) Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama adalah menentukan dengan jelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui permainan peran. Tujuan harus spesifik, terukur, sesuai, dapat dicapai, dan sesuai dengan kurikulum atau topik pembelajaran.

b) Pemilihan Skenario dan Peran

Setelah tujuan pembelajaran ditetapkan, guru harus memilih skenario atau situasi yang cocok untuk permainan peran. Skenario tersebut harus realistis dengan tujuan pembelajaran dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memainkan beragam peran yang menarik.

c) Penyusunan Karakter dan Latar Belakang

Guru perlu merancang karakter atau tokoh dalam skenario beserta latar belakangnya. Setiap karakter harus memiliki ciri khas, peran yang jelas, dan motivasi yang kuat agar memudahkan peserta didik dalam berperan.

d) Penjelasan Aturan dan Instruksi

¹¹⁴ Ferdinand Salomo Leuwol et al., *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: Penerbit Adab. 2023. hlm.175.

Sebelum memulai permainan peran, guru harus memberikan penjelasan tentang aturan dan instruksi permainan dengan jelas kepada peserta didik. Hal ini termasuk penjelasan mengenai tujuan, peran masing-masing karakter, aturan interaksi, dan mekanisme permainan.

2. Pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025

Pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* adalah bagian inti yaitu bermain peran dimana siswa mulai memerankan tokoh dan berinteraksi sesuai skenario. Guru dapat berperan sebagai pengontrol atau pemandu, membantu jika diperlukan, guru juga bisa mengarahkan siswa pada pemecahan masalah atau refleksi terhadap pengalaman yang didapat.

Sesuai dengan hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara yang diperoleh pada pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025 pada tahap pelaksanaan siswa memerankan tokoh yang ada dalam skenario, lalu siswa mendiskusikan peran yang dimainkan dan guru memantau siswa yang sedang mempraktekkan tahap pelaksanaan dalam model pembelajaran *role playing* ini.

Berdasarkan hasil tersebut, ditemukan temuan hasil penelitian bahwa sesuai dengan teori Joyce dan Weil¹¹⁵ dalam buku “metode dan model-model pembelajaran” berikut penjelasan dalam teori tersebut :

a) Pemeranan

- (1) Memulai bermain peran
- (2) Meneruskan pemeranan
- (3) Menghentikan pemeranan

b) Pemeranan Ulang

- (1) Memainkan peran yang perlu diperbaiki
- (2) Mengemukakan alternatif

Perilaku selanjutnya yang mungkin muncul dari pemeranan ulang hasil temuan juga sesuai dengan penjelasan Lindawati dkk¹¹⁶ dalam buku “top 10 model pembelajaran abad 21”, penjelasannya sebagai berikut:

a) Permainan Peran

Peserta didik berperan sebagai karakter dalam skenario yang telah ditentukan. Mereka berinteraksi satu sama lain sesuai dengan peran yang dimainkan, menyelesaikan tugas atau tantangan, serta menghadapi situasi yang muncul dalam permainan. Jika ada murid yang masih bingung dengan perannya dan sudah keluar dari jalur permainan, maka guru harus menghentikan permainan tersebut.

¹¹⁵ M. Sobry Sutikno, *Metode Dan Model-Model Pembelajaran*.lombok: penerbit holisica, 2019 hlm. 67.

¹¹⁶ Ferdinand Salomo Leuwol et al., *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: Penerbit Adab. 2023. hlm.176.

b) Monitoring dan Bimbingan

Selama permainan peran berlangsung, guru harus memantau dan memberikan bimbingan kepada peserta didik. Guru dapat memberikan pertanyaan panduan, umpan balik, atau arahan untuk membantu peserta didik memahami peran.

3. Evaluasi model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025

Evaluasi dalam pembelajaran *role playing* sangat penting untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitasnya. Evaluasi bisa dilakukan melalui berbagai cara, seperti observasi perilaku siswa, diskusi, dan umpan balik. Evaluasi¹¹⁷ adalah suatu kegiatan yang terencana untuk mengetahui seberapa dalam keadaan kegiatan suatu objek yang diukur dengan menggunakan beberapa aturan seperti penggunaan instrument yang hasilnya nanti dibandingkan untuk menjadi sebuah tolak ukur untuk mendapatkan kesimpulan dari objek tersebut.

Sesuai dengan hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara yang diperoleh pada evaluasi model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025 evaluasi model pembelajaran *role playing* dilakukan oleh guru IPS dengan mengevaluasi pemeranan yang dilakukan oleh siswa, seperti

¹¹⁷ Ferdinand Salomo Leuwol et al., *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: Penerbit Adab. 2023. hlm.177.

tentang keseriusan, kefokusannya yang nantinya akan dikembangkan di pemeranan kedua dan di evaluasi kembali.

Berdasarkan hasil tersebut, temuan hasil penelitian sesuai dengan yang dikemukakan oleh Lindawati dkk¹¹⁸ dalam buku “top 10 model pembelajaran abad 21”, berikut penjelasannya :

a) Refleksi dan Diskusi

Setelah permainan peran selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi dan diskusi. Peserta didik berbagi pengalaman mereka dalam berperan, menganalisis keputusan yang diambil, serta mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik atau konsep yang dipelajari.

b) Evaluasi Pembelajaran

Guru dapat mengevaluasi hasil pembelajaran dari permainan peran, baik secara formatif maupun sumatif. Evaluasi ini dapat meliputi observasi, penilaian partisipasi, dan penilaian hasil akhir dari permainan peran. Guru bersama siswa juga mendiskusikan permainan peran tadi dan usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

c) Transfer Pembelajaran

Langkah terakhir adalah memastikan transfer pembelajaran dari permainan peran ke kehidupan nyata atau situasi lainnya. Guru

¹¹⁸ Ferdinand Salomo Leuwol et al., *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: Penerbit Adab. 2023. hlm.177.

harus membantu peserta didik menghubungkan pengalaman dan keterampilan yang dipelajari dalam permainan peran ke dalam konteks yang lebih luas. Guru juga memberikan penguatan dengan tujuan siswa memahami nilai-nilai yang diharapkan diperoleh siswa melalui bermain peran.

Temuan hasil penelitian selajutnya yaitu pada tahap evaluasi ini juga sesuai dengan teori Joyce dan Weil¹¹⁹ dalam buku “metode dan model-model pembelajaran”, berikut isi dari teori Joyce dan Weil :

a. Diskusi dan Evaluasi pertama

- 1) Mengkaji ketepatan pemeranan
- 2) Mendiskusikan fokus utama
- 3) Mengembangkan pemeranan ulang

b. Diskusi dan Evaluasi kedua

- 1) Mengkaji ketepatan pemeranan
- 2) Mendiskusikan fokus utama
- 3) Mengembangkan pemeranan ulang

c. Membagi Pengalaman dan Menarik Generalisasi

- 1) Menghubungkan situasi masalah dengan pengalaman nyata dan masalah-masalah yang tengah berlangsung, dan
- 2) Mengeksplorasi prinsip-prinsip umum tentang perilaku

¹¹⁹ M. Sobry Sutikno, *Metode Dan Model-Model Pembelajaran*.lombok: penerbit holisica, 2019 hlm. 67.

Dari penjelasan tersebut hanya tahap membagi pengalaman dan menarik generalisasi yang tidak tercantum dalam hasil evaluasi oleh guru IPS, di MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025, Untuk perencanaan model pembelajaran *role playing* ini diawali dengan menyusun skenario, menjelaskan tujuan pembelajaran, serta memilih pemeranan atau menetapkan peran peran, serta menjelaskan permasalahan yang ada, guru juga menjelaskan tentang permasalahan sosialnya.
2. Pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025, pada tahap pelaksanaan siswa memerankan tokoh yang ada dalam skenario, lalu siswa mendiskusikan peran yang dimainkan dan guru memantau siswa yang sedang mempraktekkan tahap pelaksanaan dalam model pembelajaran *role playing* ini.
3. Evaluasi model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025 dilakukan oleh guru IPS dengan mengevaluasi pemeranan yang dilakukan oleh siswa,

seperti tentang keseriusan, kefokusannya yang nantinya akan dikembangkan di pemeranan kedua dan di evaluasi kembali.

B. Saran

1. Kepala sekolah MTs Darul hikmah koncer kidul Bondowoso

Kepala sekolah MTs Darul hikmah sebaiknya membantu, memotivasi, mendorong dan berterima kasih kepada setiap guru mata pelajaran yang menunjukkan kekreativitasannya dalam hal mengajar dengan menggunakan berbagai model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

2. Waka kurikulum

Diharapkan kepada Waka kurikulum untuk dapat memberi masukan dan evaluasi terhadap model model pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran dalam proses pembelajaran.

3. Guru IPS MTs Darul hikmah koncer kidul Bondowoso

Kepada guru IPS MTs Darul hikmah koncer kidul yang hendaknya mau menggunakan model pembelajaran Role playing dalam proses pembelajaran hendaknya untuk lebih fokus kepada siswa yang kurang aktif atau kurang memahami materi pembelajaran dikelas.

4. Untuk siswa

Diharapkan untuk lebih disiplin dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas terutama dengan model pembelajaran Role playing agar lebih mudah dalam memahami materi dan pembelajaran dikelas dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nasyatul “*Aplication Of Role Playing Learning Model To Improve Student Speaking*”, Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 11, no. 1 (Januari 2021).
- Arikunto Suharsimi, “*Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktis*”, Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- Br Nasution, Rizani Qorinah. “*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas Iv Sd Negeri 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara,*” 2021.
- B.Uno, Hamzah. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara, 2012.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemah Special for Woman* (Q.S Al-Isra' Ayat 6).
- Ferawati, Dewi. Hidayah, Nur. “*Implementasi Metode Role Playingdalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Aspek Berbicara*”, Tarbiya Islamica, vol. 11, No. 1, (Juni2023).
- Damayanti , Wanisa. Yusnaldi, Eka.,“*Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Kecerdasan Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*”, Jurnal Kependidikan vol. 13 no. 3 (Agustus 2024).
- Dzil Ikrom, Fadhli. Madina Farinada, Dien. Julaeha, Siti. “*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah*”, Journal of Humanities Educaion Management Accounting and Transportation, 1 no. 2 (Agustus 2024).
- Gunadi, Abraham.“*implementasi metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa inggris*”jurnal keguruan dan ilmu Pendidikan, vol.1 no.1(januari 2023).
- Gusniawan, Perdanang Putra. “*Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang,*”
- Hopeman, Teofilus Ardian, Nur Hidayah, and Winda Arum Anggraeni. “*Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran IPS yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar*” 1 (2022).

- Ikhwani Oktivianto, Orchidta. Hudaidah, Alian, “Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang”, *Jurnal Pendidikan*, vol. 3, no. 2 (2022).
- Istarani. *58 Pembellajaran Inovatif*. Medan: Media Persada, 2014.
- Khairida, Khalisa. Sujarwo. Safitri, Desy. “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik”, *Jurnal Sosial dan Humaniora*, vol. 2, No. 4 (Mei 2025): 254-248.
- Komara, Endang. *Belajar Dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama, 2014.
- Kusumastuti Adhi dan Mustamil Khoiron Ahmad , *Metode Penelitian Kualitatif*, (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2019).
- Latifah, Nahdliatul. Priantari, Ika.” *Implementasi Metode Role Playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar*”, *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol: 1, No 4, (Juni 2024).
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya, 2013.
- Maulana Arafat. *Pembelajaran PPKn Di SD/MI*,. Medan: Akshara Sakti, 2018.
- Muhammad Hasan dkk, “*Metode Penelitian Kualitatif*”,Makasar,Tahta Media Grup, 2022.
- Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, Nasobi Niki Suma. “Konsep Dasar IPS”. Jember: Komojoyo Press (anggota IKPI), 2021.
- Muthy,Nur Asyiyatul, tahun 2023 dengan judul skripsi “*Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Smp Negeri 2 Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023*”. skripsi,Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung,2023.
- Nababan, Damayanti Seapril S G Manurung Reza F Marbun. “*Analisis Perbedaan Strategi Pembelajaran Ekspositori Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri*” 02, no. 2 (2023).
- Naldi, Afri. Oktaviandry, Reval. Gusmaneli, Gusmaneli.”*Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik*”, *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*Vol.2, No.2 (Mei 2024).
- Octavia, A Shilphy, *Model-Model Pembelajaran*.Yogyakarta:penerbit deepublish, 2012.

- Pintar. Aku “*Mengenal Metode Pembelajaran Role Playing.*” Accessed June 19, 2024. <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/mengenal-metode-pembelajaran-role-playing>.
- Putro, Nugroho Pd and Illona Alodia. “*Tujuan Mata Pelajaran IPS di SMP dan MTs Illona Alodia,*” 2021. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.17515.05921>.
- “Qur’an Kemenag.” Accessed July 15, 2024. <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/58?from=11&to=22>.
- Rahmi Inaya, Vadia. “*Analisis Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Jawa Kelas 2 SD Negeri 2 Tahunan*”, Jurnal Ilmiah Kependidikan, vol. 4, no. 02, (Agustus 2024).
- Rosyad, Ali Miftakhu “*Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembelajaran Di Lingkungan Sekolah*” 5 N0.02 (December 2019).
- Saefuddin, Asis dan Ika Berdiati. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Saleh, Sirajuddin, S Pd, and M Pd. “*Analisis Data Kualitatif,*”
- Salomo Lewol, Ferdinand dkk. “*Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*”. Indramayu: Adab CV Adanu Abimata, 2023.
- Sa’diyah, Mahlia Ma’rifatus, “*Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Pada Materi Lapisan Bumi Dan Bencana Siswa Kelas Vii Smpn 1 Rambipuji Kabupaten Jember*”, skripsi, Mahlia ma’rifatus Sa’diyah, universitas islam negeri kiai haji ahmad siddiq jember 2023.
- Sugioyono “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*”, Bandung :Alfabeta, 2022.
- Sidiq Umar dan Choiri Moh. Miftachul “*Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*” Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019.
- Simangunsong, M.P. & Zainal Abidin. *Metodologi IIS (IPS) Untuk SPG- SGO-KPG Dan Guru SD (I)*. Jakarta: Akademika Pressindo.
- Suciati, Lucky. dkk, “*Penerapan model Role playing untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas VII SMP negeri 1 batanghari*”, Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) 16 (2), (2022).
- Sutikno, M. Sobry. *Metode Dan Model-Model Pembelajaran*. Holistica Lombok, 2019.
- Suweta, I Made. “*Model Pembelajaran Ekspository sebagai Upaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kepariwisata*” 4, no. 4 (2020).

Syahrawati, “Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Dalam Pembelajaran Ppkn Di Sdn 127 Inpres Moncongloe” skripsi, Universitas Muhammadiyah Makasar, 2024.

Tarigan, Arleni. “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 PGSD fkip Universitas Riau, 5, no. 3 (November 2023).

Rozy, Achmad Fachrul, “Pengaruh Metode Pembelajaran Role playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS” skripsi, Universitas Islan Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ,2023.

Triani Wea, Yosefa. Dua Bunga, Maria herliyani. helvina, Maria, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas V Sd Inpres Madawat”, Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, vol. 8 No. 1, (Januari 2025).

Wahyuni, Desi dkk. “Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” 01 (2022).

Wirachman, Rony. Kurniawati, Ike., “Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif”, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, vol. 7 No. 1 (2023).



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

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	VARI ABLE	SUB VARIABLE	INDIKATOR	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN N <i>ROLE PLAYING</i> PADA MATA PEMBELAJARAN N ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI MADRASAH TSANAWIYAH (MTS) DARUL HIKMAH KONCER KIDUL BONDOWOSO TAHUN PEMBELAJARAN N 2024/2025	Implementasi model pembelajaran <i>Role Playing</i> ..	1. Perencanaan model pembelajaran <i>Role Playing</i> 2. Pelaksanaan model pembelajaran <i>Role Playing</i> 3. Evaluasi model pembelajaran <i>Role Playing</i>	1. Perencanaan : a) Rencana Perencanaan Pembelajaran (RPP) b) mempersiapkan alur cerita/naskah c) buku paket, buku LKS 2. langkah-langkah metode <i>role playing</i> : a) Memotivasi kelompok b) Memilih pemeran c) Menyiapkan pengamat d) Menyiapkan tahap-tahap peran e) Pemeranan f) Diskusi dan evaluasi g) Pemeranan ulang h) Diskusi dan evaluasi i) Membagi pengalaman dan menarik generalisasi 3. Evaluasi/penilaian : a) Evaluasi proses b) Evaluasi hasil	1. Metode penelitian menggunakan kualitatif. 2. Jenis penelitian deskriptif 3. Teknik pengumpulan data : observasi, wawancara, dokumentasi 4. Analisis data penelitian menggunakan model interaktif, Miles, Huberman, dan Saldana J yaitu : a. Kondensasi data (data condensation). b. Penyajian data (data display). c. Menarik kesimpulan (conclusion drawing and verification). 5. Keabsahan data metode penelitian ini yaitu a. triangulasi sumber. b. triangulasi metode/teknik	1. Bagaimana perencanaan model pembelajaran <i>role playing</i> pada pembelajaran IPS di MTsS Darul HikmahKoncer Kidul Bondowoso tahun pembelajaran 2024/2025 ? 2. Bagaimana pelaksanaan modul pelajaran <i>role playing</i> pada pembelajaran IPS di MTsS Darul Hikmah Koncer KidulBondowoso Tahun pembelajaran 2024/2025 ? 3. Bagaimana evaluasi model pembelajaran <i>role playing</i> pada pembelajaran IPS di MTsS Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso tahun pembelajaran 2024/2025?

Lampiran 2 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Achmad Faruq Ramadhani
Nim : 205101090020
Program Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain kecuali yang tertulis dalam kutipan dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

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

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

Jember, 18 Agustus 2025

Saya yang menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Achmad Faruq Ramadhani
NIM 205101090020

Lampiran 3 Pedoman Penelitian

1. Pedoman Observasi

Tujuan dalam pengamatan ini adalah untuk mendapatkan data atau informasi terkait implementasi model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS di MTsS Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso.

Situasi yang diamati antara lain :

- a. implementasi model pembelajaran *role playing* pada tahap perencanaan
- b. implementasi model pembelajaran *role playing* pada tahap pelaksanaan
- c. implementasi model pembelajaran *role playing* pada tahap evaluasi
- d. Sarana dan prasarana MTsS Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso

2. Pedoman Dokumentasi

Pada pedoman dokumentasi ini antara lain :

- a. Gambaran umum lokasi MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso
- b. Visi, Misi MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso
- c. Struktur Lembaga MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso
- d. Tugas, fungsi dan tujuan MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso

3. Pedoman Wawancara

Pada penelitian ini dalam menggali data, salah satu teknik yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik wawancara. Teknik wawancara ini akan dilakukan oleh peneliti kepada narasumber yang telah ditentukan yang bertujuan untuk mendapat data dan informasi yang objektif. Peneliti melakukan wawancara kepada kepala MTs Darul Hikmah Kocer Kidul Bondowoso, Waka Kurikulum, Guru IPS (ilmu pengetahuan sosial) dan tiga siswa MTs Darul Hikmah Kocer Kidul Bondowoso.

a. Pedoman wawancara untuk guru

1. Bagaimana bapak/ibu pemanfaatan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial?
2. Apa saja model pembelajaran *role playing* yang digunakan oleh bapak/ibu dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ?
3. Apakah bapak /ibu menggunakan lebih dari 1 sumber belajar dalam pembelajaran IPS ?

4. Menurut bapak/ibu apakah ada faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ?
5. Adakah perubahan/peningkatan hasil belajar setelah bapak/ibu mengembangkan model pembelajaran *role playing* ?
6. Model pembelajaran apa saja yang digunakan bapak/ibu dalam mengembangkan hasil belajar dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ?
7. Apakah bapak/ibu mengganti model pembelajaran jika siswa merasa kesulitan dalam menerima materi jika menggunakan model sumber belajar tersebut ?
8. Menurut bapak/ibu seberapa besar pengaruh model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ?
9. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* apakah mencapai kriteria ketuntasan minimal ?
10. Bagaimana perencanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS ?
11. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS ?
12. Bagaimana evaluasi model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS ?

b. Pedoman wawancara 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 model pembelajaran *role playing* ?
8. Bagaimana menurut adek-adek tentang kesan dan pesan terhadap model pembelajaran *role playing* saat saya mempraktikkannya dalam pembelajaran di kelas ?
9. Bagaimana perencanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS ?
10. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS ?
11. Bagaimana evaluasi model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS ?

c. Pedoman wawancara untuk waka kurikulum

1. Apakah sumber belajar yang telah tersedia dimanfaatkan dan dikembangkan oleh guru dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ?
2. Menurut bapak/ibu apakah model pembelajaran *role playing* sangat mempengaruhi hasil belajar ?
3. Apakah semua guru disarankan dalam membuat modul ajar ?
4. Menurut bapak/ibu seberapa penting untuk mengevaluasi model pembelajaran *role playing* ?
5. Bagaimana perencanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS ?
6. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS ?
7. Bagaimana evaluasi model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS ?

d. Pedoman wawancara untuk kepala sekolah

1. Bagaimana cara mengatasi kelemahan model pembelajaran *role playing*?
2. Apakah model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa?
3. Apakah model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?
- 4 . Bagaimana perencanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS ?
5. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS ?
6. Bagaimana evaluasi model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS ?




Lampiran 4 Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI
MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA (MTSS) DARUL HIKMAH
KONCER KIDUL BONDOWOSO TAHUN PELAJARAN 2024/2025

No.	Tanggal	kegiatan	Informan	TTD
1	24 Juli 2024	Observasi Pra Penelitian mengenai pembelajaran Role Playing	Hikmatul Masruroh, S. Pd	
2	17 Februari 2025	Permohonan izin Penelitian dan penyerahan surat izin penelitian di MTSS Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso	Rafiq Fitriana, S. Pd	
3	19 Februari 2025	ACC surat penelitian dan observasi pelaksanaan pembelajaran	Andrik Iriyanto, S. Pd	
4	26 Februari 2025	Wawancara dengan kepala sekolah MTSS Darul Hikmah	Andrik Iriyanto, S. Pd	
5	27 Februari 2025	Wawancara dengan waka kurikulum MTSS Darul Hikmah	Rafiq Fitriana, S. Pd	
6	25 Februari 2025	Wawancara dan observasi	Hikmatul Hikmatul Masruroh, S. Pd	
	3 Maret 2025	wawancara dengan siswi MTSS Darul Hikmah	Kasih	
7	5 Maret 2025	wawancara dengan siswi MTSS Darul Hikmah	Putri	
8	7 Maret 2025	Wawancara dengan siswa MTSS Darul Hikmah	Imron	
9	14 Maret 2025	Meminta surat selesai penelitian	Andrik Iriyanto, S. Pd	

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian

	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://fik.unkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com
---	---

Nomor : B-9104/In.20/3.a/PP.009/11/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTSs Darul Hikmah
Koncer Kidul, Tenggarang, Bondowoso


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

NIM : 205101090020
Nama : ACHMAD FARUQ RAMADHANI
Semester : Semester sembilan
Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA (MTSS) DARUL HIKMAH KONCER KIDUL BONDOWOSO TAHUN PELAJARAN 2024/2025" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Andrik Iriyanto, s.pd.i

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 17 Februari 2025
Dekan,
Nahli Dekan Bidang Akademik,


KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 6 Surat Selesai Penelitian



YAYASAN DARUL HIKMAH KONCER KIDUL
MADRASAH TSANAWIYAH DARUL HIKMAH

SK KEMENKUMHAM NOMOR : AHU - 3462 AH.01.04 Tahun 2013
NSM 121235110124 NPSN 69853364 TERAKREDITASI
Jl. Tamanan Koncer Kidul, Tenggarang, Kab. Bondowoso,
Kode Pos 68281 Telp. 08124926089, Email: darulhikmah71@yahoo.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor 120.2.2/YPI.DH/MTsS.DH/SK.P/IV/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andrik Iriyanto, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Koncer Kidul
Alamat : Jl. Tamanan Koncer Kidul Tenggarang Bondowoso

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : ACHMAD FARUQ RAMADHANI
NIM : 205101090020
Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
Asal Sekolah : UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
(UIN KHAS) JEMBER

Benar telah selesai melakukan Penelitian / Riset di Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Koncer Kidul dalam rangka penyusunan tugas Skripsi :

**"IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI
MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA (MTSS) DARUL HIKMAH
KONCER KIDUL BONDOWOSO TAHUN PELAJARAN 2024/2025"**

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 14 Maret 2025

Kepala Madrasah,



Andrik Iriyanto, S.Pd.I

Lampiran 7 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPS FASE D KELAS VII

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Hikmatul Masruroh, S.Pd
Instansi	: MTS Darul Hikmah
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: MTS
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: D/ VII
Tema 04	: Pemberdayaan Masyarakat
Materi	: Perubahan Sosial Budaya di Masyarakat
Elemen	: <ul style="list-style-type: none"> a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> ▪ Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu: materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan nasional. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi. ▪ Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan-kerajaan di Nusantara Interaksi, Sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda ▪ Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya: materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Peserta didik menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. b) Elemen keterampilan proses <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain: mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan.
Capaian Pembelajaran	: 4

Alokasi Waktu	: Memahami isu pemberdayaan masyarakat dalam konteks lokal. 8 JP (4 Pertemuan Ke48-49)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> Faktorgeografis yang memengaruhi keragaman budaya diIndonesia. 	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> Mandiri, Kreatif, dan Bernalar kritis 	
D. SARANADAN PRASARANA	
Media, Sumber Belajar, dan Alat 1. Video tentang asal usul penduduk asli Indonesia. 2. Slide Gambar tentang jenis keragaman budaya. 3. Artikel terkait mengapa terjadi keragaman budaya di Indonesia. 4. Kemendikbud. 2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VII, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.</i> 5. Laptop, Proyektor, PC, Pengeras suara.	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> Model atau kerangka pembelajaran yang memberikan gambaran sistematis pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran <i>Role playing</i> atau bermain peran 	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Alur Tujuan Pembelajaran : a. Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi salah satu faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia.	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman pada Peserta didik bahwa kondisi geografis Indonesia beragam serta dapat memengaruhi jenis dan keragaman budaya di Indonesia 	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ul style="list-style-type: none"> Bagaimana isolasi geografis dapat memengaruhi keragaman budaya? Mengapa faktor iklim dapat menciptakan keragaman budaya? Apakah terdapat pengaruh dari letak geografis terhadap keragaman budaya? 	
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Kegiatan Pendahuluan 1. Guru menyapa peserta didik, memberi salam, dan dilanjutkan berdoa.	

budaya :

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru menyapa peserta didik, memberi salam, dan dilanjutkan berdoa.
2. Guru mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Apersepsi : peserta didik melihat tayangan video tentang Pengaruh faktor Geografis yang memengaruhi keragaman budaya. Guru dapat menambahkan variasi gambar dari internet, guru menceritakan kepada peserta didik atau melalui kegiatan tanya jawab. Guru menentukan kegiatan yang sesuai dengan kondisi sekolah dan peserta didik. Guru memfasilitasi peserta didik untuk mengaitkan video yang ditampilkan



Contoh video dengan judul :
Siapa Pribumi Asli Indonesia?
melalui link <https://youtu.be/zDh5r2j1l18>

4. Peserta didik dibantu guru menyimak gambaran tema dan tujuan pembelajaran dalam tema IV
5. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pertemuan 48 dan 49 tentang faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia.

Kegiatan Inti

Guru menjelaskan tentang petunjuk kerja dan tugas dari Lembar aktivitas Individu #1 untuk mengidentifikasi salah satu faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia, yakni Isolasi geografis. Kegiatan ini ditujukan dalam rangka memberi pemahaman pada Peserta didik bahwa kondisi geografis Indonesia beragam serta dapat memengaruhi jenis dan keragaman budaya di Indonesia. Proses saling tukar hasil temuan peserta didik dapat dilakukan dalam waktu singkat, kemudian guru memberi kesempatan tanya jawab dengan peserta didik tentang hasil identifikasi. Secara interaktif guru mengaitkan hasil identifikasi dengan orientasi pembelajaran faktor geografis yang memengaruhi keragaman sosial budaya di Indonesia.

Peserta didik mengidentifikasi masalah

Setelah peserta didik mengidentifikasi peristiwa terkait faktor geografis yang memengaruhi keberagaman budaya di Indonesia, kemudian guru memotivasi peserta didik untuk mengajukan berbagai pertanyaan yang mengarah pada HOTS. Beberapa pertanyaan yang diajukan misalnya Bagaimana isolasi geografis dapat memengaruhi keragaman budaya? Mengapa faktor iklim dapat menciptakan keragaman budaya? Apakah terdapat pengaruh dari letak geografis terhadap keragaman budaya? Guru dapat menggunakan Lembar Aktivitas #2 untuk menemukan jawaban-jawaban tersebut.

Peserta didik Mengelola Informasi

1. Peserta didik mencari informasi terkait faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia dari buku LKS.
2. Guru memfasilitasi sumber lain misalnya memberikan tautan internet atau video yang mendukung penjelasan dan pendalaman sumber belajar.
Contoh tautan : <https://indomaritim.id/mengapa-terjadi-keragamanbudaya-di-indonesia-begini-penjelasan/>
3. Untuk memperoleh informasi lebih luas Peserta didik juga dapat melakukan browsing materi terkait faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia. Guru dapat memberikan beberapa tautan berita, tulisan, dan laporan video.

4. Peserta didik mengolah informasi secara berkelompok di bawah bimbingan guru. Kegiatan ini dapat dilakukan secara bervariasi, misalnya dengan *Role playing*, *Project based learning* (Diskusi kelompok), *jigsaw learning*, dan *Problem based learning*.
Contoh : *Role playing* (Bermain peran)
5. Guru menetapkan tema proyek seperti yang tercantum pada aktivitas 2.
6. Guru mengorganisasikan pembagian kelompok yang terdiri dari 3-4 Peserta didik.
7. Guru memotivasi kelompok, memilih peran, menyiapkan pengamat, menyiapkan tahap-tahap peran.
8. Peserta didik memerankan skenario yang telah diberikan satu orang berperan sebagai orang yang berpenampilan tradisional dan satu orang dari kelompok lain berperan sebagai orang yang berpenampilan modern.
9. guru mengevaluasi hasil pembelajaran dari permainan peran baik secara formatif maupun sumatif, evaluasi ini dapat meliputi observasi, penilaian partisipasi dan penilaian hasil akhir dari permainan peran.

Peserta didik Merencanakan dan mengembangkan ide

1. Hasil pengolahan informasi disajikan dalam bentuk laporan/poster/karya lainnya.
2. Peserta didik secara mandiri mengumpulkan bukti dari keragaman budaya di sekitar tempat tinggal peserta didik yang merupakan hasil dari akulturasi sesuai yang tertera pada Lembar Aktivitas #3.

Peserta didik Melakukan Refleksi diri dan aksi

1. Refleksi dan aksi dapat dilakukan di dalam kelas atau melalui media berbasis internet, Peserta didik mengomunikasikan hasil pengolahan informasi.
2. Guru memfasilitasi Peserta didik menemukan simpulan pembelajaran.
3. Guru mendorong peserta didik untuk memberikan pendapat atau bertanya.
4. Penguatan dan pengayaan dilakukan dalam rangka mengembangkannya kompetensi Peserta didik.

Penutup

1. Penilaian pembelajaran dilakukan secara lisan atau tertulis
2. Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran berkaitan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Sikap

- Apakah aku sudah melakukan pembelajaran secara bertanggung jawab?
- Apakah aku sudah mengumpulkan tugas secara tepat waktu?
- Inspirasi dari pembelajaran tentang faktor yang memengaruhi keragaman budaya Indonesia adalah ...

Pengetahuan

- Bagaimana isolasi geografis dapat memengaruhi keragaman budaya?
- Mengapa faktor iklim dapat menciptakan keragaman budaya?
- Apakah terdapat pengaruh dari letak geografis terhadap keragaman budaya?

Keterampilan :

- Apakah aku sudah berhasil melengkapi tabel warisan budaya di Indonesia?

3. Tindak lanjut dilakukan dengan mendorong Peserta didik mempelajari lebih lanjut dan informasi pembelajaran berikutnya tentang jenis keragaman budaya.

4. Doa dan penutup.

F. REFLEKSI

Lampiran 8 Dokumentasi wawancara



Wawancara bersama Kepala Sekolah MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso



Wawancara bersama Waka Kurikulum MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso



Wawancara bersama guru IPS MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso



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

Wawancara bersama siswa MTs Darul Hikmah Koncer Kidul Bondowoso



model pembelajaran role playing pada saat tahap perencanaan



Model pembelajaran role playing pada saat tahap pelaksanaan



Model pembelajaran role playing pada saat tahap evaluasi

BIODATA PENULIS



1. Identitas Diri

Nama : Achmad Faruq Ramadhani
Nim : 205101090020
Tempat/Tanggal Lahir : Bondowoso, 07 Desember 1999
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Ilmu Pengetahuan Sosial
Email : faruqramadhani77@gmail.com
Alamat Rumah : Dusun Gembul Buto, Koncer Kidul, Kec. Tenggarang,
Kabupaten Bondowoso

2. Riwayat Pendidikan

TK : TK Pertiwi Koncer Kidul
SD : SDN Grujugan Lor 1
SMP : MTSN 2 Bondowoso
SMA : MAN Bondowoso
Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember