

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

MOHAMMAD KUSAIRI

Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam,
Universitas Darul Ulum Lamongan (UNISDA)
kusairim06@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit,
Revisi,
Diterima,
Publish,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode role playing dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa Madrasah Ibtidaiyah. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di salah satu Madrasah ibtidaiyah, dengan jumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, yang meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan menyelesaikan konflik. Peningkatan terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan peningkatan skor keterampilan sosial siswa pada setiap siklus. Dengan demikian, metode role playing terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci : Metode Role playing,
Keterampilan sosial, Siswa Madrasah
Ibtidaiyah, Pembelajaran Aktif

.....
.....
.....



This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama
Afiliasi
Email:

1. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga untuk membentuk karakter dan keterampilan sosial yang baik. Salah satu keterampilan penting yang perlu dimiliki siswa sejak dini adalah keterampilan sosial, yaitu kemampuan untuk berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, dan menjalin hubungan positif dengan orang lain. Keterampilan sosial yang baik akan membantu siswa dalam proses belajar, membangun kepercayaan diri, serta menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, masih banyak siswa sekolah

dasar yang menunjukkan rendahnya keterampilan sosial. Hal ini terlihat dari kurangnya kemampuan dalam bekerja sama, sulit berkomunikasi dengan teman sebaya, hingga terjadinya konflik antar siswa yang tidak terselesaikan secara positif. Kondisi ini menuntut guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang dapat melatih dan mengembangkan keterampilan sosial siswa secara efektif.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial adalah metode **role playing** atau bermain peran. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan situasi sosial tertentu dalam bentuk

simulasi, sehingga mereka dapat belajar memahami peran, tanggung jawab, dan perspektif orang lain. Selain itu, metode role playing juga mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana penerapan metode role playing dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran di kelas. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang mendukung aspek sosial dan emosional siswa secara lebih optimal.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas serta memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan secara langsung dan berkelanjutan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di salah satu Madrasah Ibtidaiyah swasta yang berjumlah 20 orang. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kesenjangan dalam keterampilan sosial siswa, seperti kurangnya kemampuan bekerja sama, kurang percaya diri saat berbicara di depan kelas, serta sering terjadi konflik dalam interaksi antarsiswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode, antara lain:

1. **Observasi**, untuk mengamati perilaku sosial siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
2. **Wawancara**, dilakukan terhadap guru kelas dan beberapa siswa untuk mengetahui persepsi mereka terhadap perubahan keterampilan sosial.
3. **Dokumentasi**, berupa catatan hasil kegiatan, foto, dan lembar kerja siswa sebagai bukti pendukung.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi keterampilan sosial siswa yang mencakup beberapa indikator, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, menghargai pendapat orang lain, dan menyelesaikan konflik secara positif.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil observasi dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Keberhasilan tindakan ditunjukkan melalui peningkatan skor keterampilan sosial siswa pada setiap siklus serta perubahan positif dalam perilaku sosial siswa selama

proses pembelajaran.

baik, jangan asal mengopi. Bagian ini bisa dibagi menjadi beberapa sub bab, tetapi tidak perlu mencantumkan penomorannya. [Times New Roman, 10, normal]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui penerapan metode role playing. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Hasil Siklus I

Pada siklus I, guru mulai menerapkan metode role playing dengan skenario sederhana yang melibatkan situasi sosial di lingkungan sekolah, seperti meminta izin kepada guru, bekerja sama dalam kelompok, dan menyelesaikan konflik kecil. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa mulai berkembang, meskipun belum optimal. Beberapa siswa masih terlihat pasif dan belum mampu mengekspresikan peran dengan percaya diri.

Skor rata-rata keterampilan sosial siswa pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan kondisi pra-tindakan. Indikator yang paling berkembang adalah kemampuan bekerja sama dan menyampaikan pendapat. Namun, kemampuan menyelesaikan konflik dan menghargai perbedaan masih tergolong rendah.

Hasil Siklus II

Pada siklus II, guru memperbaiki skenario role playing agar lebih relevan dan menarik bagi siswa. Pendekatan yang lebih kolaboratif juga diterapkan, seperti memberikan waktu latihan dan diskusi kelompok sebelum tampil. Hasilnya, partisipasi siswa meningkat secara signifikan. Mereka tampak lebih antusias dan percaya diri saat bermain peran.

Observasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial secara menyeluruh. Siswa lebih aktif berdialog, menghargai pendapat teman, dan mampu menyelesaikan konflik melalui diskusi. Skor rata-rata keterampilan sosial siswa meningkat secara signifikan dibandingkan siklus I, dan hampir seluruh indikator keterampilan sosial menunjukkan perkembangan positif. Pembahasan

Peningkatan keterampilan sosial siswa setelah diterapkannya metode role playing menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam menciptakan situasi belajar yang mendekati realitas sosial. Bermain peran memungkinkan siswa untuk berlatih langsung dalam berinteraksi, memahami peran sosial, dan merespons situasi dengan cara yang tepat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam proses belajar. Selain itu, metode role playing juga terbukti mampu

meningkatkan rasa percaya diri dan empati siswa, yang merupakan bagian penting dari keterampilan sosial. Dengan demikian, penerapan metode role playing dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi alternatif strategi yang efektif untuk membentuk karakter sosial siswa sejak dini. Guru diharapkan dapat mengembangkan berbagai skenario yang sesuai dengan konteks kehidupan siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan bermain peran, siswa mendapatkan kesempatan untuk berlatih berinteraksi secara langsung, mengungkapkan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta memahami perasaan dan sudut pandang orang lain.

Peningkatan keterampilan sosial siswa terlihat dari perubahan perilaku dalam proses pembelajaran, seperti meningkatnya partisipasi, kemampuan berkomunikasi, dan penyelesaian konflik secara positif. Selain itu, siswa menjadi lebih percaya diri dan menunjukkan sikap toleransi terhadap teman sebaya.

Dengan demikian, metode role playing dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu membentuk karakter dan keterampilan sosial siswa secara efektif. Guru disarankan untuk mengintegrasikan metode ini dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang berkaitan dengan pengembangan sikap dan nilai sosial.

Daftar Pustaka

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah, B. U. (2008). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching* (8th ed.). Boston: Pearson.
- Lie, A. (2007). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Nurhadi. (2004). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL)*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

- Tulisan belum pernah dipublikasikan sebelumnya, juga belum pernah diterbitkan di jurnal lain.
- Tulisan merupakan hasil penelitian
- Tulisan ilmiah menggunakan bahasa Indonesia baku, setiap kata asing dicari padanannya dalam bahasa Indonesia baku, dan tidak perlu menyertakan bahasa asingnya.
- Kalimat yang diambil dari tulisan ilmiah dalam bahasa asing diterjemahkan dalam bahasa Indonesia baku.
- Referensi menggunakan aturan author, date hanya mencantumkan nama belakang penulis dan tahun tulisan (contoh: Fauzi, 2021) dan mohon dicek ulang dengan daftar pustaka (sangat membantu jika menggunakan fasilitas bibliography yang ada di word processor)
- Tidak menggunakan catatan kaki
- Tulisan ilmiah dikirimkan dengan format:
 - Ukuran kertas yang digunakan ukuran A4
 - Panjang tulisan minimum 10 halaman
 - Margin keliling 1” atau 2,5 cm
 - Spasi 1
 - Judul dan Abstrack dibuat dalam 1 kolom
 - Mulai dari Pendahuluan sampai referensi dibuat dalam bentuk 2 kolom
 - Huruf Times New Roman, ukuran 10
 - Semua jenis rumus ditulis menggunakan Mathematical Equation (bagi pengguna MS Word ada di bagian Insert => Equation), termasuk pembagian/fraksi, Zigma, Akar, Matriks, Integral, Limit/Log, Pangkat, dsb
 - Semua jenis simbol menggunakan simbol standar yang ada di Word Processor (bagi pengguna MS Word ada di bagian Insert => Symbol)
 - Judul tabel dan gambar ditulis di tengah, title case, dengan jarak 1 spasi dari tabel atau gambarnya. Tulisan “Tabel” atau “Gambar” dengan nomornya diletakkan satu baris sendiri.
 - Judul tabel diletakkan di atas tabel (sebelum tabel) dan judul gambar diletakkan di bawah gambar (setelah gambar).
 - Penulisan sumber tabel atau gambar diletakkan di bawah tabel dan gambar (center pada gambar dan sejajar tabel pada tabel dengan huruf 10 pt).
 - Pada gambar, penulisan sumber diletakkan setelah judul gambar dengan jarak 1 spasi. Tulisan dalam table 10 pt.

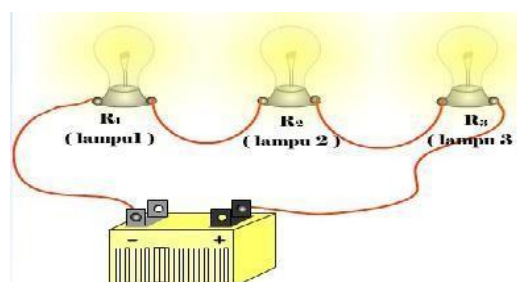
Tabel 2 Hasil Uji t Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) dan Penyerapan Tenaga Kerja

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	20409.707	9823.428		2.078	.057
PDR B	.022	.004	.848	5.995	.000

a. Dependent Variable: Tenaga_Kerja

Sumber : Olahan data SPSS versi 20

Contoh gambar:



Gambar 1. Skema Rangkaian Listrik