

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik

Khalisa Khairida *¹

Sujarwo ²

Desy Safitri ³

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta

*e-mail: khalisaakk@gmail.com¹, sujarwo-fis@unj.ac.id², desysafitri@unj.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah kajian literatur dengan menganalisis berbagai hasil penelitian empiris terkait penerapan *role playing* di berbagai jenjang pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *role playing* secara signifikan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, seperti keterlibatan dalam diskusi, kerjasama kelompok, dan keberanian menyampaikan pendapat. Beberapa studi, seperti yang dilakukan oleh Sely Oktaria (2017) dan Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk (2016), mencatat peningkatan keaktifan belajar hingga 89% dan ketuntasan hasil belajar hingga 92,31%. Selain itu, model ini juga mendorong pengembangan keterampilan abad 21, termasuk komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Meskipun memerlukan persiapan yang matang dan waktu yang relatif lama, *role playing* terbukti efektif menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, model ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Keaktifan Belajar, Pembelajaran Inovatif, *Role Playing*

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the *role playing* learning model in increasing students' learning activeness. The method used is a literature review by analyzing various empirical research results related to the application of *role playing* at various levels of education. The results show that the *role playing* model is significantly able to increase students' active participation, such as involvement in discussions, group cooperation, and courage to express opinions. Some studies, such as those conducted by Sely Oktaria (2017) and Ismawati Alidha Nurhasanah, et al (2016), noted an increase in learning activeness of up to 89% and completeness of learning outcomes of up to 92.31%. In addition, this model also encourages the development of 21st century skills, including communication, collaboration and problem solving. Although it requires careful preparation and a relatively long time, *role playing* has proven effective in creating fun and meaningful learning. Thus, this model can be used as an alternative innovative learning strategy to improve student engagement and learning quality.

Keywords: Learning Activity, Innovative Learning, *Role Playing*

PENDAHULUAN

Abad ke-21 adalah era di mana kemajuan di berbagai bidang terjadi dengan pesat. Munculnya globalisasi mendorong dunia pendidikan untuk mengembangkan model pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman. Proses pembelajaran yang efektif sangat menentukan kualitas hasil belajar. Tujuan peningkatan mutu pendidikan adalah agar peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, guru perlu menguasai pendekatan pembelajaran yang inovatif agar siswa dapat terlibat aktif, tidak hanya guru. Dengan demikian, proses pembelajaran yang optimal dapat tercapai (Mashudi, 2021)

Tingkat keaktifan siswa dalam belajar merupakan faktor kunci untuk menilai keberhasilan suatu pembelajaran. Namun pada kenyataannya, banyak pendidik mengalami kesulitan dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas. Beberapa masalah yang sering muncul antara lain metode mengajar yang kurang variatif, minimnya interaksi dua arah, dan kurangnya motivasi belajar siswa. Salah satu alternatif solusi yang menarik untuk diteliti lebih lanjut adalah

penggunaan metode pembelajaran role playing (bermain peran). Teknik ini tidak hanya mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengalami langsung simulasi situasi kehidupan nyata, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan mereka baik secara intelektual, emosional, maupun sosial.

Dalam pendidikan modern, metode role playing semakin penting sejalan dengan kebutuhan untuk mengembangkan kompetensi abad 21 seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berpikir kritis. Melalui aktivitas memerankan berbagai karakter atau skenario, siswa tidak hanya sekadar mengingat informasi tetapi juga belajar menganalisis sudut pandang yang berbeda dan memecahkan masalah secara inovatif. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan peran penting interaksi sosial dalam pembelajaran. Meski demikian, penerapan metode ini di berbagai pembelajaran masih memerlukan penelitian lebih mendalam.

Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya, metode pembelajaran role playing terbukti mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Sebagai contoh, studi Johnson dan Johnson (1999) menunjukkan bahwa teknik simulasi role playing dapat meningkatkan daya ingat materi pembelajaran hingga 70% jika dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Di sisi lain, Joyce dan Weil (2000) membuktikan bahwa pendekatan ini juga efektif dalam melatih keterampilan sosial siswa. Namun demikian, temuan-temuan yang ada masih bersifat parsial dan belum memberikan pemahaman menyeluruh mengenai sejauh mana role playing dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara spesifik.

Penelitian literatur ini memiliki tiga tujuan utama: (1) mengevaluasi efektivitas model role playing dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa berdasarkan bukti-bukti penelitian terbaru; (2) menemukan faktor-faktor penentu yang mempengaruhi kesuksesan penerapan metode ini; serta (3) merumuskan rekomendasi baik secara teoretis maupun praktis untuk memaksimalkan penggunaan role playing dalam berbagai situasi pembelajaran. Dengan menganalisis implementasi metode ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran nyata tentang bagaimana mekanisme interaksi dan simulasi dalam role playing mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Lebih jauh, hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pendidik dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Keaktifan Belajar

Keaktifan memiliki beberapa definisi, menurut Rusman (2014: 101): "Keaktifan dapat berupa kegiatan fisik dan psikis. Kegiatan fisik dapat berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan dan sebagainya. Sedangkan kegiatan psikis misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan dan kegiatan psikis yang lain" (Purwati, 2020)

Indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat diamati melalui partisipasi mereka selama proses belajar, seperti menyelesaikan tugas, berperan aktif dalam diskusi pemecahan masalah, mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman saat mengalami kesulitan memahami materi, serta mampu mempresentasikan hasil laporan. Sementara itu, faktor-faktor yang memengaruhi keaktifan belajar menurut Gagne (dalam Martinis, 2013: 84) meliputi: (1) memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, (2) menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai, (3) mengingatkan siswa tentang materi prasyarat, (4) menyajikan stimulus berupa topik, masalah, atau konsep yang akan dipelajari, (5) memberikan panduan cara belajar, (6) mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, (7) memberikan umpan balik (feedback), (8) melaksanakan evaluasi singkat di akhir sesi, serta (9) menyimpulkan materi sebelum pembelajaran berakhir.

Indikator Keaktifan Belajar

Indikator keaktifan belajar menurut (Sudjana, 2016: 61) Pertama, siswa dikatakan aktif ketika mereka secara konsisten menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran yang diberikan. Kedua, keaktifan tercermin dari kesediaan siswa untuk terlibat secara mendalam dalam proses pemecahan masalah, baik secara individu maupun kelompok. Selanjutnya, sikap proaktif siswa dalam mengatasi kesulitan belajar, seperti berinisiatif bertanya kepada guru atau teman ketika menghadapi materi yang kurang dipahami, juga menjadi indikator penting. Selain itu, siswa yang aktif cenderung menunjukkan kemandirian dalam belajar dengan mencari sumber informasi tambahan untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapi. Dalam pembelajaran yang kolaboratif, partisipasi aktif dalam diskusi kelompok sesuai petunjuk guru juga menjadi penanda keaktifan. Aspek lain yang tak kalah penting adalah kemampuan siswa untuk melakukan refleksi diri dengan menilai pemahaman dan hasil belajarnya sendiri. Lebih lanjut, keaktifan belajar juga terlihat ketika siswa secara rutin berlatih menyelesaikan berbagai soal atau masalah, serta mampu menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh untuk menyelesaikan tugas-tugas baru. Secara keseluruhan, Sudjana (2016) menekankan bahwa keaktifan belajar bukan sekadar kehadiran fisik, melainkan suatu proses dinamis yang melibatkan keterlibatan intelektual, emosional, dan behavioral siswa dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Setiap indikator tersebut saling terkait dan bersama-sama membentuk profil siswa yang benar-benar aktif dalam belajar (Prasetyo & Abduh, 2021)

Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu kerangka sistematis yang berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas (Ngalimun, 2014). Secara lebih rinci, Tampubolon (2014) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu kerangka konseptual yang mencakup keseluruhan proses pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga evaluasi, yang dirancang pendidik untuk menciptakan perubahan signifikan pada peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola terstruktur yang sengaja dirancang oleh pendidik untuk diimplementasikan dalam setting kelas dengan tujuan utama menciptakan perubahan positif pada peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran yang dilaksanakan (Oktivianto et al., 2018)

Model Pembelajaran Role Playing

Pengertian Role Playing

Model pembelajaran bermain peran (role playing) termasuk dalam kategori model pembelajaran sosial. Dalam implementasinya, model ini melibatkan siswa untuk memerankan berbagai karakter yang terkait dengan materi pembelajaran atau peristiwa tertentu yang disajikan dalam bentuk narasi sederhana. George Shafteel sebagai penggagas utama model ini berpendapat bahwa teknik role playing memiliki beberapa keunggulan penting. Pertama, metode ini mampu merangsang siswa untuk mengekspresikan emosi dan perasaan mereka secara lebih bebas. Kedua, melalui keterlibatan langsung dalam simulasi situasi nyata disertai proses analisis, model ini dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap berbagai persoalan kehidupan nyata (Tarigan, 2017)

Menurut Djamarah (2010), model role playing atau bermain peran memiliki kesamaan konseptual dengan sosiodrama, dimana keduanya bertujuan untuk mendramatisasikan berbagai perilaku dalam konteks masalah sosial. Pada hakikatnya, model ini dirancang untuk merepresentasikan peran-peran nyata ke dalam simulasi kelas melalui pertunjukan peran, yang kemudian menjadi bahan refleksi bagi peserta didik untuk mengevaluasi dan memberikan masukan konstruktif guna pengembangan peran tersebut (Hamdayana, 2014). Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa model role playing merupakan pendekatan pembelajaran dimana siswa secara aktif memerankan tokoh-tokoh tertentu yang terkait dengan materi pembelajaran. Tokoh dan situasi ini biasanya disajikan dalam bentuk narasi sederhana yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh pendidik.

Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Role playing

- **Pemanasan (Warming Up)**

Pada langkah ini, guru mengenalkan siswa pada suatu permasalahan dengan membacakan cerita atau mengajukan pertanyaan pancingan yang membuat siswa memikirkan masalah tersebut.

- **Memilih Pemain (Partisipan)**

Pada langkah ini, siswa dan guru membahas karakter pemain dan menentukan siapa yang akan memainkan peran.

- **Menata Panggung**

Pada langkah ini, guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan.

- **Menyiapkan Pengamat (Observer)**

Pada langkah ini, siswa yang tidak memainkan peran diminta sebagai pengamat permainan.

- **Memainkan Peran**

Pada langkah ini, siswa yang telah mendapat peran memainkan perannya.

- **Diskusi dan Evaluasi**

Pada Langkah ini, guru membimbing siswa dalam mengevaluasi hasil permainan peran.

- **Memainkan Peran Ulang**

Pada langkah ini, jika masih ada siswa yang belum mengerti atau masih banyak kesalahan, maka permainan peran diulang.

- **Diskusi dan Evaluasi Kedua**

Pada langkah ini, guru mengevaluasi permainan siswa ke-2.

- **Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan**

Pada langkah ini, guru bersama siswa mengambil kesimpulan dari permainan yang telah dilakukan. Guru memberikan penguatan dengan tujuan siswa memahami nilai-nilai yang diharapkan diperoleh siswa melalui bermain peran. Siswa dan guru menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah-masalah lain yang akan muncul.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur sebagai metode utama. Dalam pelaksanaannya, peneliti mengumpulkan dan menelaah berbagai sumber tertulis yang kredibel, termasuk buku-buku referensi, artikel jurnal ilmiah, publikasi akademik, serta dokumen digital terkait. Fokus penelitian difokuskan pada penelusuran mendalam dan evaluasi kritis terhadap permasalahan yang diteliti melalui pendekatan tekstual. Dari segi metodologi, penelitian ini mengimplementasikan teknik analisis deskriptif. Penyajian hasil kajian dilakukan secara sistematis dan mendalam, dengan tujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami kompleksitas materi yang dibahas. Pendekatan ini memungkinkan penyajian informasi yang utuh dan komprehensif mengenai topik yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hubungan Role Playing dengan Keaktifan Belajar

Model pembelajaran role playing menunjukkan hubungan yang kuat dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui pendekatan simulatif dan interaktif yang menjadi karakter utamanya. Dalam praktiknya, model ini mengubah paradigma pembelajaran dari sekedar menerima informasi secara pasif menjadi melibatkan siswa sebagai aktor utama dalam proses belajar. Melalui simulasi situasi nyata maupun hipotetis, siswa ditantang untuk mengaplikasikan pengetahuan secara konkret, mengeksplorasi berbagai sudut pandang, serta mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan secara mandiri.

Sebagai ilustrasi, ketika memerankan tokoh sejarah, pembelajaran tidak terbatas pada hafalan kronologi peristiwa, melainkan menuntut pemahaman mendalam tentang latar belakang psikologis tokoh, dinamika konflik yang dihadapi, serta dampak dari setiap tindakan yang diambil. Proses semacam ini tidak hanya memperdalam keterlibatan kognitif siswa tetapi juga secara signifikan mengasah kemampuan berpikir kritis mereka.

Dimensi sosial dalam role playing berperan sebagai pendorong utama keaktifan belajar. Aktivitas kolaboratif seperti penyusunan skenario, diskusi kelompok, dan sesi refleksi pasca-simulasi menciptakan ekosistem pembelajaran yang dinamis dan inklusif. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) memberikan dasar teoretis yang kuat untuk fenomena ini, dengan menegaskan bahwa interaksi sosial merupakan wahana utama dalam proses pembelajaran.

Melalui role playing, siswa dapat mencapai zona perkembangan proksimal (ZPD) dimana pembelajaran optimal terjadi melalui interaksi dengan teman sebaya dan pendidik. Contoh nyata terlihat pada transformasi siswa yang awalnya pemalu menjadi lebih percaya diri dalam mengekspresikan pendapat setelah mendapat pengalaman memerankan figur pemimpin dalam simulasi. Proses ini tidak hanya mengembangkan kompetensi akademik tetapi juga membangun keterampilan sosial-emosional yang penting.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas role playing dalam meningkatkan keaktifan belajar:

1. Joyce & Weil (2000): Studi meta-analisis menunjukkan bahwa role playing meningkatkan keterlibatan emosional dan retensi memori siswa hingga 40% lebih tinggi dibandingkan metode ceramah.
2. Johnson & Johnson (2014): Eksperimen di kelas IPS membuktikan bahwa siswa yang belajar dengan role playing 3 kali lebih aktif dalam diskusi dan menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah.

Peneliti juga mengambil beberapa penelitian terdahulu yang lebih spesifik dilakukan di Indonesia, sebagai berikut :

No.	Nama Peneliti dan Tahun	Judul	Metode	Hasil Penelitian
1.	Afri Naldi, dkk. (2024)	Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik	Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka atau studi literatur. Peneliti mengumpulkan data dan sumber dari berbagai buku, jurnal ilmiah, dan karya akademik lainnya yang terkait dengan model pembelajaran role playing. Pendekatan yang digunakan bersifat deskriptif analitis, di mana penulis menyusun dan menjelaskan teori serta hasil studi sebelumnya secara sistematis untuk memahami pengaruh model ini terhadap fokus dan pemahaman peserta didik.	Penelitian membuktikan bahwa model role playing efektif meningkatkan fokus dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Simulasi peran yang dilakukan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar langsung yang konkret. Selain memperbaiki konsentrasi, metode ini juga mengasah kemampuan pemecahan masalah dan kerja sama antarsiswa.
2.	Sely Oktaria (2017)	Pengaruh Metode Role Playing (Bermain Peran) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Peredaran Darah Siswa Kelas VIII MTs Paradigma Palembang	Berjenis kuantitatif dengan desain penelitian <i>Quasi Experiment Design</i> .	Studi ini mengungkapkan bahwa metode role playing berpengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Biologi di kelas VIII MTs Paradigma Palembang. Data angket menunjukkan perbedaan mencolok antara kelas eksperimen dan kontrol: - Kelas eksperimen mencapai 89% untuk disiplin dan 88% untuk kerjasama/hubungan sosial - Kelas kontrol hanya mencapai 76% untuk kerjasama dan 56% untuk disiplin (persentase terendah) Perbedaan ini terjadi karena kelas eksperimen secara aktif memerankan

				materi pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif sehingga meningkatkan partisipasi siswa.
3.	Oline Davania Antoni & Junaidi (2025)	Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Keaktifan Siswa Kelas X dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 4 Sumbar	Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain True Experiment, khususnya menggunakan desain Nonequivalent Groups Control Design. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen (XE2) yang diberi perlakuan metode Role Playing, dan kelas kontrol (XE3) yang tidak diberikan perlakuan tersebut. Data dikumpulkan melalui observasi keaktifan siswa dan kemudian dianalisis menggunakan uji statistik uji-t untuk mengetahui pengaruh metode Role Playing terhadap keaktifan siswa.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan metode Role Playing terbukti meningkatkan keaktifan siswa kelas X dalam pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 4 Sumbar. Hasil uji-t menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan ($p < 0,001$), membuktikan efektivitas metode ini dalam meningkatkan partisipasi belajar. Temuan ini mendukung hipotesis bahwa pendekatan pembelajaran interaktif seperti Role Playing dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara nyata.
4.	Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk. (2016)	Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya.	Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, catatan lapangan, dan tes hasil belajar.	Metode role playing terbukti meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Ketuntasan belajar meningkat signifikan dari 26,92% (Siklus I) menjadi 92,31% (Siklus III). Aktivitas siswa juga meningkat, dengan 91,11% mencapai kategori minimal baik di Siklus III. Kinerja guru dalam perencanaan (96%) dan pelaksanaan (91%) pembelajaran turut

				meningkat. Hasil ini menunjukkan efektivitas role playing dalam menciptakan pembelajaran interaktif yang meningkatkan partisipasi siswa dan pencapaian belajar.
5.	Septiara Nengsi Simamora, dkk. (2023)	Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024.	Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan analisis korelasi dan regresi. Populasi penelitian terdiri dari 120 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon, dengan sampel sebanyak 48 siswa (40% dari populasi) yang dipilih secara acak (<i>random sampling</i>). Data dikumpulkan melalui instrumen berupa 47 item pertanyaan tertutup positif. Analisis data meliputi uji korelasi Product Moment Pearson, uji signifikansi (<i>t-test</i>), dan analisis regresi untuk mengukur pengaruh variabel X (Model Role Playing) terhadap variabel Y (Keaktifan Belajar).	Model Role Playing terbukti berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa. Analisis korelasi menunjukkan hubungan signifikan ($r_{xy}=0,561 > r_{tabel}=0,284$), didukung uji-t yang signifikan ($t_{hitung}=4,596 > t_{tabel}=2,021$). Persamaan regresi $Y'=20,68+0,74X$ mengindikasikan setiap peningkatan 1 unit Role Playing meningkatkan 0,74 unit keaktifan belajar. Model ini menjelaskan 31,5% variasi keaktifan belajar ($r^2=31,5\%$). Temuan ini mendukung hipotesis bahwa Role Playing efektif meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

Pada artikel penelitian yang ditulis oleh (Naldi et al., 2024) hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing mampu meningkatkan fokus dan keaktifan peserta didik selama proses belajar berlangsung. Melalui simulasi kegiatan peran tertentu, siswa lebih aktif dalam memahami materi, terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang langsung dan bermakna. Model ini tidak hanya meningkatkan konsentrasi siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan problem-solving dan kolaborasi antar siswa. Meskipun memiliki kelebihan seperti meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman terhadap materi, metode ini juga memiliki kelemahan, antara lain membutuhkan waktu yang cukup lama dan potensi gangguan kelas. Secara keseluruhan, penggunaan role playing dianggap efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam.

Pada table dengan penelitian kedua oleh Sely Oktaria, diketahui bahwa terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran role playing terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Biologi di kelas VIII MTs Paradigma Palembang. Dengan persentase angket tertinggi yaitu terletak pada aspek disiplin dan kerjasama dan hubungan sosial yaitu pada kelas

eksperimen dengan persentase 89% dan 88%, sedangkan kelas kontrol pada indikator kerjasama dan hubungan sosial dengan persentase 76% dan indikator disiplin pada kelas kontrol mendapatkan persentase terendah yaitu 56%. Hal tersebut karena pada kelas eksperimen siswa langsung memerankan materi yang akan dibahas sehingga membuat siswa menjadi aktif di dalam kelas karena pembelajaran lebih menyenangkan.

Penelitian ketiga oleh (Antoni & Junaidi, 2025) menunjukkan hasil bahwa penerapan metode Role Playing secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa kelas X dalam pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 4 Sumbang. Nilai signifikansi uji-t yang diperoleh sangat kecil ($p < 0,001$), yang berarti bahwa metode ini benar-benar memberikan pengaruh positif terhadap tingkat keaktifan siswa. Dengan demikian, penggunaan Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, dan hasil ini mendukung hipotesis bahwa metode pembelajaran yang variatif dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa di kelas.

Penelitian oleh (Nurhasanah et al., 2016) menunjukkan bahwa penerapan metode role playing secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 26,92%, kemudian meningkat menjadi 57,69% pada siklus II, dan mencapai 92,31% pada siklus III. Selain hasil belajar, aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, dengan persentase kategori minimal baik mencapai 91,11% pada siklus III. Kinerja guru dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran juga menunjukkan peningkatan, dengan persentase masing-masing 96% dan 91% pada siklus III. Temuan ini membuktikan bahwa metode role playing efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, dan mencapai target ketuntasan belajar yang ditetapkan.

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh (Simamora et al., 2023) menunjukkan bahwa *role playing* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Berdasarkan uji korelasi, diperoleh nilai $r_{xy} = 0,561$ ($> r_{tabel} = 0,284$), yang menunjukkan hubungan positif antara kedua variabel. Uji signifikansi (*t-test*) menghasilkan $t_{hitung} = 4,596$ ($> t_{tabel} = 2,021$), mengindikasikan bahwa hubungan tersebut signifikan. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y' = 20,68 + 0,74X$, artinya setiap peningkatan satu unit Model Role Playing akan meningkatkan keaktifan belajar sebesar 0,74 unit. Koefisien determinasi (r^2) sebesar 31,5% menunjukkan bahwa Model Role Playing berkontribusi sebesar 31,5% terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis penelitian (H_a) diterima, yang menyatakan bahwa Model Role Playing berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis berbagai penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Model ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui simulasi dan interaksi langsung. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa, seperti keaktifan bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama, serta peningkatan pemahaman materi. Misalnya, penelitian oleh Sely Oktaria (2017) menunjukkan peningkatan keaktifan siswa hingga 89% pada aspek kerjasama dan disiplin, sementara penelitian oleh Ismawati Alidha Nurhasanah,dkk (2016) mencatat peningkatan ketuntasan belajar dari 26,92% menjadi 92,31% setelah penerapan role playing. Selain itu, model ini juga mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Meskipun memerlukan persiapan yang matang dan waktu yang cukup lama, manfaat yang diperoleh jauh lebih besar, sehingga role playing layak dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoni, O. D., & Junaidi, J. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Keaktifan Siswa Kelas X dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 4 Sumbar. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 138–145.
- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran modern: membekali peserta didik keterampilan abad ke-21. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 93–114.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
- Oktivianto, O. I., Hudaidah, H., & Alian, A. (2018). Pengaruh 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 (Teori Dan Praktik)*, 3(2), 113. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p113-118>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Purwati, R. P. (2020). Upaya peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan pendekatan discovery learning menggunakan google classroom. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(2), 202–212.
- Simamora, S. N., Nababan, D., Malau, O., Sitorus, M. H., & Simanungkalit, M. (2023). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 1(4), 191–208.
- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary*, 5(3), 102–112.