

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PELAJARAN IPAS DALAM
MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS V MADRASAH
IBTIDAIYAH MA'HAD AL-ZAYTUN**

Iqlima Firdaus¹, Dewi Utami², Moh. Mas'ud Arifin³

^{1,2}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam
Al-Zaytun Indonesia

³Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Al-Zaytun
Indonesia

1IqlimaFirdaus31@gmail.com, 2dewi@iai-alzaytun.ac.id, [3masud@iai-
alzaytun.ac.id](mailto:3masud@iai-alzaytun.ac.id)

ABSTRACT

Basic education plays an important role in the formation of character, knowledge, and social skills of students. However, the learning of Natural and Social Sciences (IPAS) is often still conventional through lecture methods, making students passive in learning and less interactive with each other. This study aims to describe the applications of the Role Playing method in IPAS learning and to determine its impact on improving social interactions of fifth grade students of Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. Data analysis is carried out interactively through reduction, data presentation and drawing conclusions with triangulation of technical sources and time to ensure the validity of the data. The result of the study indicate that the application of the Role Playing method has strategic steps that are useful for creating a fun learning process and are able to create an active and collaborative learning atmosphere. Student become more courageous in expressing opinions, working together, and showing empathy and social responsibility. The positive impact of the applications of the Role Playing method is seen in the establishment of cooperation, assimilation, accommodation and acculturation. Meanwhile on the other hand, negative impacts can be seen from the emergence of controversial competition and conflicts that do not lead to violence. This fosters social dynamics that color differences and learning to respect each other.

Keywords: Role Playig, Social Interaction, Natural and Social Sciences

ABSTRAK

Pendidikan dasar berperan penting dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan sosial siswa. Namun, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sering kali masih bersifat konvensional melalui metode ceramah sehingga membuat siswa pasif dalam belajar dan kurang berinteraksi satu sama lain. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode Role

Playing dalam pembelajaran IPAS serta mengetahui dampaknya terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan triangulasi sumber, teknik dan waktu untuk menjamin keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing memiliki langkah-langkah yang strategis berguna menciptakan proses pembelajaran menyenangkan dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif. Siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, bekerja sama, serta menunjukkan empati dan tanggung jawab sosial. Dampak positif pada penerapan metode Role Playing terlihat dari terjalannya kerja sama, asimilasi, akomodasi, dan akulturasi. Sedangkan disisi lain dampak negative terlihat dari munculnya persaingan, konroversi hingga pertentangan yang tidak sampai pada kekerasan, hal ini menumbuhkan dinamika sosial yang mewarnai perbedaan dan belajar saling menghargai.

Kata Kunci: Role Playing, Interaksi Sosial, IPAS

A. Pendahuluan

Langkah pertama dalam menentukan potensi perkembangan anak adalah pendidikan. Guru berperan sebagai fasilitator yang menilai kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar, unit pendidikan resmi pertama yang bertugas membina sikap dan keterampilan (Kamiliya, 2023). Dalam hal ini, guru memainkan peran paling penting dalam menciptakan siswa yang berkualitas. Salah satu komponen pendidikan yang berkualitas adalah memiliki guru yang berkualitas (Himmawan et al., 2023).

Dalam kapasitasnya sebagai pendidik, guru harus mempersiapkan

siswanya untuk menjadi kontributor masa depan bagi bangsa. Wajar jika guru mempertimbangkan bagaimana memastikan pesan atau materi pembelajaran yang mereka sampaikan dapat dipahami oleh siswa sehingga mereka dapat memahami dan berpikir kritis tentang apa yang telah mereka pelajari, karena hal tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar mengajar di sekolah. Tentu saja, cara guru dalam menyampaikan materi kepada siswa terkait erat dengan hal ini. Dalam pelaksanaan tugas dan kegiatannya sesuai dengan kemajuan dan perkembangan teknologi menyebabkan guru harus mampu

menumbuh-kembangkan kreasi dan kreativitas siswa (Sutikno, 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial melibatkan interaksi antara guru dan siswa, guru harus mahir menggunakan berbagai model dan teknik untuk membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan berhasil. Namun, banyak guru menggunakan teknik ceramah saat mengajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang membuat anak-anak mudah bosan dan mencegah mereka mempelajari materi secara maksimal (Mahananingtyas et al., 2023). Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), interaksi sosial merupakan aspek penting dalam pembelajaran yang mengajarkan siswa tentang lingkungan sosial dan lingkungan alam. Interaksi sosial dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori berdasarkan jumlah pelakunya: individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang dinamis antara dua orang atau lebih melalui kontak langsung atau tidak langsung. (Bainudin et al., 2025). Interaksi antarteman yang efektif merupakan tantangan bagi siswa

Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. Siswa cenderung tidak mau bekerja sama dan berpartisipasi secara aktif saat menggunakan pendekatan pengajaran tradisional. Oleh karena itu, membutuhkan strategi pengajaran yang mendorong interaksi sosial antar siswa berlangsung.

Metode pembelajaran *Role Playing* adalah salah satu pendekatan yang menjanjikan. Metode ini melibatkan siswa dalam berkolaborasi permainan peran yang memungkinkan mereka untuk berempati, berkomunikasi, dan dengan baik (Sari & Rahmawati, 2021). Dengan mengadopsi pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi IPAS sekaligus meningkatkan keterampilan sosial mereka. Dalam metode ini, siswa berperan sebagai seseorang dengan profesi atau karakter tertentu, sehingga mereka dapat mempelajari makna dari tindakan setiap karakter dalam skenario drama. Teknik modeling terbukti memiliki peran penting dalam meningkatkan interaksi sosial siswa, yang ditandai dengan adanya perkembangan kemampuan siswa dalam berhubungan dengan orang lain (Zuhara, 2020).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah Mahad Al-Zaytun, khususnya dalam aspek interaksi sosial. Mengingat pentingnya keterampilan sosial dalam perkembangan pribadi dan sosial siswa, penerapan metode *Role Playing* dianggap relevan dan strategis. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak interaksi sosial dari penerapan metode ini terhadap kemampuan berinteraksi sosial siswa, sehingga mampu memberikan rekomendasi bagi peningkatan metode pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

Berdasarkan studi pendahuluan diketahui bahwa penyampaian dengan menggunakan metode ceramah kurang mengasah kemampuan siswa dalam memaknai nilai-nilai dari interaksi sosial. Hal ini disebabkan karena guru menggunakan metode pembelajaran ceramah yang hanya memanfaatkan materi dalam pelajaran IPAS, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan dalam memaknai nilai-nilai dari interaksi sosial (Hermawan et al., 2023). Beberapa penelitian

sebelumnya telah menunjukkan keberhasilan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan interaksi sosial siswa. Misalnya, penelitian oleh (Susilawati et al., 2024) di salah satu Sekolah Dasar Pamarisen menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.

Dari latar belakang yang dijelaskan maka peneliti mengemukakan rumusan masalah yang diamati berupa penerapan metode *Role Playing* pada pelajaran IPAS dalam meningkatkan interaksi sosial siswa dan dampak penerapan metode *Role Playing* pada pelajaran IPAS dilihat pada dua aspek interaksi sosial yaitu Asosiatif dan Disosiatif. Melihat keberhasilan pada penelitian terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara spesifik penerapan metode *Role Playing* dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah Mahad Al-Zaytun, dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif di lingkungan pendidikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian tentang keadaan objek alamiah dilakukan dengan metode kualitatif, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama, pengumpulan data menggunakan triangulasi, analisis data menggunakan analisis induktif, dan temuan penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. (Abdussamad, 2021). Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena yang terjadi dalam penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan interaksi sosial siswa pada pelajaran IPAS di Kelas V MI Mahad Al-Zaytun. Penelitian ini akan menggali pemahaman dan pengalaman siswa terkait penggunaan metode *Role Playing*, serta dampaknya terhadap interaksi sosial siswa di dalam kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun, yang berlokasi di Blok Tanjung Jaya, Desa Mekar Jaya, Kecamatan Gantar, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat. Pemilihan lokasi ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi yang mendalam

guna mendukung penelitian yang dilakukan.

Populasi dalam penelitian ini merupakan keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran generalisasi hasil penelitian (Sugiyono, 2020). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun, yang berjumlah sebanyak 165 peserta didik dan seluruh guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun, yang berjumlah 13 guru. Dalam konteks penelitian ini, purposive sampling digunakan untuk memilih 20 siswa serta 1 guru mata pelajaran IPAS sebagai sampel penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil sumber data berupa data primer dan data sekunder. Peneliti memperoleh data primer melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru IPAS dan siswa kelas V. Proses ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang autentik dan mendalam terkait subjek penelitian. Dengan menggunakan observasi, peneliti dapat mencatat perilaku, interaksi, dan situasi secara langsung di lingkungan alami, sementara wawancara

memungkinkan penggalian perspektif, pengalaman, dan pandangan dari partisipan secara lebih rinci dan personal (Arvyanda, 2023). Kombinasi kedua metode ini membantu memperkaya data yang dikumpulkan dan meningkatkan validitas penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan berbagai sumber data sekunder yang sudah tersedia. Data tersebut mencakup RPP, modul ajar, buku paket, laporan pembelajaran, absensi, profil sekolah, dokumen administratif, serta referensi dari penelitian sebelumnya yang relevan, baik berupa buku maupun artikel ilmiah. Sumber-sumber ini digunakan untuk memperkuat analisis, memberikan konteks yang lebih komprehensif, serta mendukung temuan yang diperoleh dari data primer.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi partisipatif digunakan untuk memahami bagaimana dalam pelaksanaan metode Role Playing siswa mampu mengekspresikan perasaannya dan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga muncul dampak interaksi sosial antar

siswa. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru IPAS dan siswa untuk menggali pengalaman belajar yang relevan sesuai fokus penelitian. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data melalui analisis berbagai dokumen, catatan, laporan, rekaman, maupun foto yang berkaitan dengan aktivitas guru, guna membandingkan kesesuaian antara kebijakan tertulis dengan implementasi di lapangan (Achmad, 2024).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Reduksi dilakukan dengan menyaring dan mengelompokkan data sesuai tema penelitian, penyajian dilakukan dalam bentuk narasi, kutipan, dan tabel tematik, sedangkan penarikan kesimpulan difokuskan pada temuan utama yang kemudian diverifikasi melalui triangulasi untuk memastikan validitas terkait penerapan metode Role Playing dan dampaknya dilihat dari interaksi sosial..

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penerapan Metode Role Playing

Pada penerapan metode *Role Playing* dalam pelajaran IPAS kelas V MI Ma'had Al-Zaytun, peneliti melakukan langkah-langkah pembelajaran secara terorganisir dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dan memperoleh pendidikan yang bermakna. Penerapan metode *Role Playing* disusun secara strategis bersama peneliti dan guru IPAS, sesuai dengan tema materi kemudian sesuaikan dengan kegiatan nyata agar mendorong kreatifitas siswa. Selaras dengan teori aktivitas pembelajaran *Role Playing*, menurut Akbar (2023) yang menyatakan terdapat sepuluh langkah-langkah penerapan *Role Playing*, yaitu; (1) menetapkan tujuan pembelajaran, (2) pemilihan peran atau karakter, (3) persiapkan skrip atau skenario, (4) berikan instruksi dan penjelasan, (5) lakukan pemanasan, (6) lakukan *Role Playing*, (7) observasi atau pemantauan kegiatan, (8) diskusi dan refleksi, (9) umpan balik dan evaluasi, dan yang terakhir (10) aplikasikan pembelajaran

Pada penetapan tujuan, guru dan peneliti berdiskusi dalam kegiatan

yang dilakukan menggunakan metode *Role Playing*, hal ini selaras dengan Afri (2024) yang menginginkan siswa mampu mengenal isu-isu untuk dipahami dan dikuasai. Guru IPAS dan peneliti memilih simulasi jual beli yang bertujuan untuk memperkenalkan pelaku ekonomi dan potensi daerah apa saja yang dapat meningkatkan ekonomi daerah, hal ini memberikan gambaran mengenai isu sosial dan ekonomi yang penting untuk siswa pahami. Selanjutnya memilih peran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan melakukan kesepakatan siswa dibagikan peran secara acak bertujuan untuk mengurangi konflik, sejalan dengan teori Vega (2024) yang memberikan kesempatan siswa merasakan permasalahan dari sudut pandang pelaku yang mereka jalani. Peneliti juga mempersiapkan naskah dialog dan skenario jalannya pembelajaran dalam memfasilitasi keberhasilan kegiatan. Dalam pemilihan peran, siswa mendapatkan peran secara acak dengan cara di undi. Aktivitas *Role Playing* menjadikan imajinasi siswa terbentuk karena pengalaman nyata. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu Hermawan (2023) yang menyatakan bahwa *Role Playing*

menjadi satu-satunya cara efektif dalam mempelajari materi melalui pengembangan imajinasi dan keterampilan sosial.

Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPAS kelas V MI Ma'had Al-Zaytun menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, kreatif, dan berani berinteraksi selama kegiatan belajar berlangsung. Secara teoretis, Hamalik dalam Rohmah & Suryadi (2022) menjelaskan bahwa *Role Playing* merupakan bagian dari pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Pada pelaksanaan *Role Playing*, siswa diberikan intruksi dan penjelasan mengenai tugas dan tanggung jawab dalam setiap peran, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Suhelayanti et al (2023) di mana aspek integrasi IPAS dapat membangun pengembangan sikap ilmiah dan sosial salah satunya mengenai tanggung jawab. Pada tahap pemanasan, siswa berlatih terlebih dahulu agar pelaksanaan jual beli terlihat lebih nyata, siswa juga mempersiapkan kebutuhan peran masing-masing. Sejalan dengan pendapat Gómez Poyato (2025) yang menjelaskan bahwa bermain peran merupakan pembelajaran aktif yang

membawa siswa mengalami konteks kehidupan nyata.

Pada pelaksanaan *Role Playing*, siswa menjadi pemeran utama di kelas yang menjalankan alur pembelajaran dengan guru sebagai pengarah dan pendamping. Siswa diajak memerankan situasi sosial yang ada dan mengatasi permasalahan yang sudah dijelaskan. Hal ini terlihat jelas ketika siswa berperan sebagai pedagang, pembeli, nelayan, maupun kepala desa, mereka bukan hanya menghafal konsep perdagangan dan sumber daya alam dalam IPAS, melainkan mengalaminya secara konkret melalui simulasi. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya memahami konsep IPAS terkait ekonomi dan sumber daya alam, tetapi juga berlatih mengelola transaksi, bekerja sama, serta menghadapi masalah sederhana seperti perebutan peran atau perbedaan harga barang. Dengan demikian, pembelajaran *Role Playing* membuktikan bahwa teori ini dapat diimplementasikan secara efektif di kelas dasar. Siswa memerankan pedagang atau nelayan, mereka belajar tentang aspek alam (hasil bumi, laut) sekaligus aspek sosial (jual beli, distribusi, komunikasi). Hal ini

sesuai dengan pendapat Suhelayanti (2023) bahwa IPAS bertujuan melatih siswa berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, sekaligus memahami kaitan fenomena alam dengan kehidupan sosial.

Dari sisi keterlibatan siswa, hasil observasi dan wawancara memperlihatkan bahwa hampir semua siswa merasa lebih bersemangat dan tidak bosan dengan metode pembelajaran ini. Hal ini mendukung teori Pratiwi (2022) yang menegaskan bahwa *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar, metode ini bukan sekedar alat untuk mengajarkan materi saja namun juga sebagai sarana untuk membangun keterampilan interpersonal yang penting bagi siswa. Begitu pula siswa lainnya mengaku bahwa ia belajar bekerja sama dengan partnernya mencatat pemasukan, yang mengindikasikan keterampilan kolaborasi nyata.

Setelah pelaksanaan *Role Playing*, setiap siswa diberikan tugas mengisi LKPD yang sudah disiapkan oleh peneliti. Hasil pengerjaan LKPD menunjukkan bahwa siswa merasa senang belajar sambil bermain dan lebih memahami materi IPAS, guru juga merasakan perbedaan saat

mengerjakan tugas siswa lebih antusias dan memahami materi setelah menerapkan *Role Playing*. Dalam hal ini sesuai dengan penelitian Mahananingtyas (2023) menegaskan bahwa penerapan *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, karena siswa belajar melalui praktik langsung yang membuat konsep lebih mudah dipahami. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat hasil-hasil sebelumnya dan menegaskan konsistensi efektivitas metode *Role Playing* dalam konteks pembelajaran sekolah dasar.

Meski pada penerapannya, tentu metode *Role Playing* memiliki beberapa kekurangan. Dalam pencatatan transaksi, siswa merasa kesulitan menghitung dengan cepat. Hambatan ini memperlihatkan bahwa tidak semua siswa siap dengan tuntutan peran, sehingga guru perlu melakukan bimbingan tambahan atau lebih mempersiapkan bahan ajar yang dapat membuat siswa lebih mudah dalam mencatat transaksi. Namun, hambatan ini justru bisa menjadi pembelajaran berharga karena melatih siswa untuk lebih tertib, adil dalam berbagi peran, dan teliti dalam berhitung. Hambatan lainnya mengenai waktu pelaksanaan yang

panjang dan persiapan yang matang, metode *Role Playing* membutuhkan waktu yang cukup lama agar seluruh aktifitas belajar bermain peran dapat terlaksana selain itu banyak yang harus dipersiapkan dalam melaksanakan metode *Role Playing*. Dalam pelaksanaannya, bisa besar pula kemungkinan pelajar tidak aktif berpartisipasi karena memiliki karakter yang berbeda-beda, metode *Role Playing* juga membutuhkan guru sebagai fasilitator yang terlatih, mampu menguasai konsep pembelajaran, menjadikan pembelajaran menyenangkan dan yang terpenting guru dapat memberi umpan balik yang baik ke peserta didik.

2. Dampak penerapan Metode Role Playing

Dampak penerapan metode *Role Playing* terhadap interaksi sosial siswa sangat signifikan. Menurut teori interaksi sosial Maunah dalam Magara (2025), hubungan timbal balik antara individu atau kelompok dapat berbentuk asosiatif (kerja sama, akomodasi, asimilasi, akulturasi) maupun disosiatif (persaingan, kontravensi, pertentangan). Hasil penelitian pada penerapan metode *Role Playing* ini menunjukkan

dominasi interaksi sosial dalam dampak asosiatif di antara siswa yaitu kerjasama, akomodasi, asimilasi dan akulturasi.

a. Kerja sama

Kerja sama merupakan kesepakatan kelompok untuk bekerja sama guna mencapai tujuan bersama setelah menyadari bahwa mereka memiliki kepentingan yang sama. Pada penerapan metode *Role Playing*, tampak aspek kerjasama saat siswa membagi tugas dalam berjualan, menata meja stan dan barang jualan, mencatat pemasukan, dan melayani pembeli. TAA misalnya, bekerja sama dengan temannya untuk membagi peran antara mencatat dan mengembalikan uang. Metode *Role Playing* memberikan dampak besar pada sifat saling gotong royong dalam tugas bekerja sama, tanggung jawab peran yang dimiliki pada diri serta lingkungan, dan solidaritas sesama teman. Temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu Susilawati (2024) menemukan bahwa metode *Role Playing* mampu meningkatkan kerja sama dan rasa percaya diri siswa

b. Akomodasi

Akomodasi merupakan proses penyesuaian antara orang-orang, kelompok-kelompok untuk

menghindari atau menyelesaikan konflik dan kekacauan. Pada penerapan metode Role Playing saat pemilihan peran, terlihat saat siswa awalnya bersikeras memilih peran sesuai keinginan masing-masing namun hal ini justru menimbulkan kekacauan di kelas dan guru menyelesaikan perebutan peran dengan diskusi atau mediasi pembagian peran dilakukan dengan undian agar lebih adil sehingga tidak menimbulkan konflik, siswa terlihat mampu menyelesaikan permasalahan ini dan menerima peran yang sudah diacak oleh guru untuk menghindari konflik. Metode Role Playing mampu membangun sifat toleransi berpendapat, kemampuan berkomunikasi dan menumbuhkan sifat kesabaran pada masing-masing siswa.

c. Asimilasi

Asimilasi merupakan upaya untuk mengurangi kesenjangan diantara individu atau kelompok dan dalam menyamakan kedudukan dalam sikap, pola pikir, dan perilaku dalam rangka mencapai tujuan bersama. Pada pelaksanaan Role Playing terjadi proses asimilasi terlihat ketika siswa yang biasanya pasif menjadi lebih terbuka, seperti DFA,

menjadi lebih berani berbicara dengan siswa laki-laki. Penerapan Role Playing menunjukkan adanya penyesuaian diri dalam interaksi sosial yang sebelumnya terbatas menjadi lebih terbuka baik dalam sikap, pola pikir dan perilaku. Metode Role Playing menjadikan siswa mampu mengeluarkan ekspresi ketika belajar sambil bermain, sehingga siswa terlibat aktif di kelas. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Hermawan (2023) yang menunjukkan peningkatan keberanian siswa dalam berbicara setelah menggunakan metode bermain peran.

d. Akulturasi

Akulturasi merupakan proses sosiokutural masuknya paparan unsur-unsur budaya tanpa menghilangkan ciri khas yang ada, melainkan saling melengkapi. Dalam penerapan Role Playing muncul adanya stereotipe atau gambaran tentang karakter suatu kelompok budaya yang belum tentu akurat, hal ini dirasakan beberapa siswa yang beranggapan bahwa siswa yang berasal dari Jakarta terkesan kasar, tidak disiplin, gaduh. Namun disisi lain muncul pula empatiritas budaya di mana siswa saling memahami dan menghargai perbedaan dan

menjadikan bahasa Indonesia sebagai alat berkomunikasi antar daerah. Dengan penerapan Role Playing mampu menciptakan keterlibatan sosial yang mempengaruhi interaksi sosial mereka karena membantu mereka memahami dan menerima lingkungan sekitar, hal ini sejalan dengan teori oleh Adam (2023).

Sebaliknya, bentuk interaksi disosiatif merupakan sifat persaingan atau konflik pada keadaan sosial yang mengarah pada perpecahan. Pada penerapan Role Playing lebih sedikit muncul aspek yang mengarah pada Disosiatif. Seperti sedikit pada kontravensi ringan, selebihnya siswa lebih mampu mengendalikan emosial.

a. Persaingan

Persaingan merupakan suatu perjuangan yang dilakukan individu atau kelompok agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif tanpa menimbulkan ancaman. Pada penerapan Role Playing jual beli, didapati persaingan antar siswa yang mengharuskan mereka bersikap sportivitas, berani dan berprestasi. Seperti halnya siswa yang berlomba-lomba dalam menghabiskan dagangannya. Fakta ini menunjukkan bahwa Role Playing

mampu mendorong siswa menunjukkan kemampuan terbaiknya, menciptakan lingkungan sosial yang kondusif, memperkuat solidaritas dan rasa kebersamaan. Persaingan menunjukkan adanya dinamika sosial yang membuat suasana belajar lebih hidup.

b. Kontroversi

Kontroversi merupakan sikap tidak senang atau kebencian, baik secara tersembunyi ataupun terang-terangan seperti mengandung sifat kritik, ketegasan dan kewaspadaan. Pada penerapan Role Playing, kontroversi ditunjukkan pada siswa yang mengeluh pada ketidaksesuaian dalam harga barang yang ditetapkan, selain itu siswa juga merasa tidak senang dengan peran pembeli yang tidak tertib dalam mengantri saat membeli barang. Hal ini menunjukan bahwa metode Role Playing mampu menumbuhkan sifat berpikir kritis di mana siswa mampu mengkritik harga yang tidak sesuai dengan usaha yang dikeluarkan, siswa juga lebih berani berbicara. Selain itu metode Role Playing mendorong siswa untuk bersifat tegas ketika ada ketidaksesuaian meski tidak sampai pada protes secara terbuka. Hal ini sejalan dengan penelitian Hermawan

(2023) menegaskan adanya peningkatan karakter siswa, termasuk keberanian berbicara dan berinteraksi pada penerapan metode Role Playing.

c. Pertentangan

Pertentangan merupakan proses sosial di mana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan disertai ancaman dan kekerasan. Pada penerapan Role Playing tidak didapati adanya ancaman atau kekerasan dalam simulasi jual beli, hal ini menunjukkan bahwa penerapan Role Playing dengan langkah strategis dan sistematis mampu mendorong sikap empati dan pengendalian emosi berdasarkan keterampilan sosial siswa sesuai dengan pendapat Salem, (2024).

Dampak interaksi sosial ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu Susilawati (2024) menemukan bahwa Role Playing meningkatkan kerja sama dan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran IPS. Hermawan (2023) menegaskan adanya peningkatan karakter siswa, termasuk keberanian berbicara dan berinteraksi. Mahananingtyas (2023) menunjukkan bahwa Role Playing efektif meningkatkan hasil belajar IPAS,

terutama karena siswa belajar melalui praktik nyata. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan-temuan tersebut, namun memberikan kontribusi tambahan Role Playing tidak hanya memahami akademik, tetapi juga mengikis hambatan interaksi antara siswa laki-laki dan perempuan, serta melatih berpikir kritis dalam menilai situasi sosial.

Guru IPAS (Bu Agnia) menilai bahwa siswa bahkan mampu berpikir analitis, seperti ketika mereka menilai harga ikan hiu tidak sesuai dengan usaha menangkapnya. Ini menunjukkan munculnya kemampuan reflektif dan empati, sesuai dengan gagasan Salem (2024) bahwa Role Playing dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan empati.

Dengan demikian, penerapan Role Playing di kelas V MI Ma'had Al-Zaytun selaras dengan teori metode pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif, penguatan keterampilan sosial, dan pencapaian tujuan pembelajaran yang bermakna. Kontribusi penting dari penelitian ini adalah penegasan bahwa metode Role Playing efektif menciptakan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran IPAS. Kegiatan ini

terbukti menumbuhkan kerja sama, melatih penyelesaian konflik melalui akomodasi, serta menumbuhkan sikap saling memahami melalui asimilasi. Selain itu, aspek komunikasi, empati, dan keberanian siswa berkembang secara signifikan

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan metode Role Playing pada pelajaran IPAS di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* terdiri dari sepuluh aktifitas berupa menetapkan tujuan pembelajaran, memilih peran, memberikan instruksi, melakukan pemanasan, melakukan *Role Playing*, melakukan observasi atau pemantauan, diskusi refleksi, memberi umpan balik dan evaluasi, dan yang terakhir mendorong siswa untuk mengaplikasikan materi kedalam kehidupan sehari-hari. Langkah-langkah yang sistematis dan strategis dapat menciptakan pembelajaran *Role Playing* yang efektif dan menyenangkan. Penerapan metode *Role Playing* memberikan dampak interaksi sosial yaitu pada aspek asosiatif atau

persatuan dan aspek disosiatif atau perpecahan. Pada aspek asosiatif, terlihat dari terjalannya kerjasama, akomodasi, asimilasi, dan akulturasi. Sedangkan pada aspek disosiatif, terlihat dari munculnya persaingan, kontraversi, dan pertentangan. Aktifitas pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* menumbuhkan keterampilan sosial siswa dalam menilai dinamika situasi yang lebih nyata bukan hanya sekedar teori.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (1st Ed.). PT Syakir Media Press.
- Achmad. (2024). *Mewawancarai Kandidat: Strategi Untuk Meningkatkan Efisiensi Dan Efektivitas*. 2(2). <https://doi.org/10.59603/Masman.V2i2.387>
- Adam, N. M., Afiati, E., & Wibowo, B. Y. (2023). Profil Interaksi Sosial Siswa Dan Implikasi Bagi Bimbingan Pribadi Sosial. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 8(2). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPBK/Article/View/24588>
- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140.

- <https://doi.org/10.55606/Jubpi.V2i2.2938>
- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Isma, S., & Saputra, R. (2023). *Model Dan Metode Pembelajaran Inovatif (Teori Dan Panduan Praktis)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arvyanda. (2023). Analisis Pengaruh Perbedaan Bahasa Dalam Komunikasi Antar Mahasiswa. *Jurnal Harmoni Nusa Bangsa*, 1. <http://dx.doi.org/10.47256/Jhnb.V1i1.338>
- Bainudin, B., Wulandari, K. R., Syafi'i, A. H., Magara, I., Ustianti, U., Irawan, I., Hamzaini, H., Taufik, Y., Prayogi, A., Muhammad, L. O. Ahmad, Matitaputty, J. K., & Silubun, H. C. A. (2025). *Mosaik Peradaban: Interaksi Manusia Dan Kebudayaan*. CV. Gita Lentera.
- Gómez Poyato, M. J., Lozano, R., Mira-Aladrén, M., & Valero, D. (2025). Role-Playing As A Method For The Improvement Of Ethical Competences In Social Work: A Case Study. *Social Work Education*, 44(3), 506–521. <https://doi.org/10.1080/02615479.2024.2328161>
- Hermawan, A. R., Niswatin, N., Segara, N. B., & Setyawan, K. G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Karakter Siswa Pada Materi Interaksi Sosial. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 3(3), 69–80. <https://doi.org/10.26740/penips.V3i3.55757>
- Himmawan, D., Syaefulloh, Sauri, S., & Khoirurrahman, A. (2023). Peran Tenaga Pendidik Dalam Transformasi Pendidikan Menuju Generasi Emas Indonesia. *Manajia: Journal Of Education And Management*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.58355/Manajia.V1i1.3>
- Kamiliya, Z. (2023). Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Membentuk Kepribadian Muslim Pada Peserta Didik Kelas Viii Di MTSN Model Bangkalan. *Muta Allim Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 242–253. <https://doi.org/10.18860/Mjpai.V2i4.2434>
- Magara, I. (2025). Interaksi Sosial Dan Pembentukan Nilai-Nilai Budaya. In *Mosaik Peradaban: Interaksi Manusia Dan Kebudayaan* (Pp. 61–65). CV. Gita Lentera.
- Mahananingtyas, E., Lesnussa, A., & Djerol, R. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd Inpres Benjina*. 3(2).
- Pratiwi, R. (2022). Dampak Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 45–52.
- Rohmah, A. N. F., & Suryadi. (2022). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sdi Nurul Qur'an Kecamatan Abung Tengah Kabupaten Lampung Utara. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 90–106. <https://doi.org/10.55510/Tadzkirah.V3i2.102>
- Salem, F. Attiya Imran. (2024). دور الأنشطة الحركية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى

- طفل الروضة في ضوء متطلبات نظام التعليم الجديد 2.0. المجلة التربوية لكلية التربية بسوهاج, 1799–1759, (128) 128. <https://doi.org/10.21608/Edusohag.2024.319345.1556>
- Sari, D. P., & Rahmawati, A. (2021). Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 123–130.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA, CV.
- Suhelayanti, Z, S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)* (Vol. 1). Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Susilawati, D., Citra, A., & Dahlani, A. (2024). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Materi Interaksi Sosial Melalui Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, Volume 3, No. 1.
- Sutikno, S. (2021). *Strategi Pembelajaran*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Ydmeeaaaqbaj&oi=fnd&pg=PA1&dq=Guru+Sangat+Berpengaruh+Dalam+Menentukan+Terjadinya+Proses+Belajar+Mengajar+Di+Sekolah,+Jadi+Sudah+Sepatutnya+Guru+Harus+Memikirkan+Bagaimana+Cara+Agar+Pesan+Atau+Bahasan+Pembelajaran+Yang+Ia+Sampaikan+Akan+Dimengerti+Oleh+Para+Siswa+Sehingga+Siswa+Mampu+Menangkap+Dan+Berpikir+Kritis+Tentang+Apa+Yang+Sudah+Dipelajarinya&ots=Vnda60qegh&sig=Pwzvxtn1tlieasfedckeriwnzdm&redir_esc=Y#V=OnePage&q&f=false
- Vega, N. D., Raharjo, R., Susaldi, S., Laka, L., Slamet, I., Sulaiman, S., Rukmana, K., Abdullah, G., Jayadiputra, E., Yusufi, A., Nurbaiti, N., Nurteti, L., & Hartutik, H. (2024). *Metode & Model Pembelajaran Inovatif: Teori & Penerapan Ragam Metode & Model Pembelajaran Inovatif Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zuhara, E. (2020). Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(1), 41. <https://doi.org/10.22373/Je.V6i1.8208>