



Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS Di SMA Dwijendra Mataram

Jihad Akbar Ramdhani*, Nursaptini, Imam Malik

Program Studi Pendidikan Sosiologi, Jurusan PIPS, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit
No. 62, Mataram NTB Indonesia 83115.

Email Korespondensi: jihadar95@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS SMA Dwijendra Mataram, berdasarkan hasil observasi awal hanya 38% siswa yang aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dalam proses pembelajaran ditemukan bahwa penggunaan metode ceramah oleh guru dominan dan belum menerapkan metode pembelajaran inovatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan metode *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas XI IPS SMA Dwijendra Mataram. Data dikumpulkan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran dan instrumen penilaian keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan persentase keaktifan belajar siswa sebesar 50%, yang masih berada di bawah indikator keberhasilan sebesar 80%. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, terjadi peningkatan signifikan di mana keaktifan belajar siswa mencapai 94%. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar secara efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi.

Kata kunci: *Role Playing*; Kartu Bergambar; Keaktifan Belajar; Sosiologi.

Implementation of the Role Playing Method Using Picture Card Media to Improve Student Learning Activeness in the Sociology Subject of Class XI IPS at Dwijendra Mataram High School

Abstract

This research is motivated by the low learning activity of students in sociology in class XI IPS of SMA Dwijendra Mataram. Based on the results of initial observations, only 38% of students were actively involved in the learning process. Furthermore, in the learning process, it was found that the use of lecture methods by teachers was dominant and had not implemented innovative learning methods. The purpose of this study was to increase student learning activity through the application of role-playing methods assisted by picture cards. The type of research used was Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles, with stages including planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 16 class XI IPS students of SMA Dwijendra Mataram. Data were collected through observations of the implementation of learning and assessment instruments for student learning activity. The results of the study in Cycle I showed the percentage of student learning activity was 50%, which was still below the success indicator of 80%. After improvements were made in Cycle II, there was a significant increase where student learning activity reached 94%. Based on these findings, it can be concluded that the application of role-playing methods assisted by picture cards effectively increases student learning activity in sociology.

Keywords: *Role Playing; Picture Cards; Learning Activity; Sociology.*

How to Cite: Ramdhani, J. A., Nursaptini, N., & Malik, I. (2026). Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS Di SMA Dwijendra Mataram. *Empiricism Journal*, 7(1), 216-224. <https://doi.org/10.36312/1mxjn161>



<https://doi.org/10.36312/1mxjn161>

Copyright© 2026, Ramdhani et al.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



PENDAHULUAN

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sisdiknas No 20 tahun 2003). Pendapat lainnya menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya

memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah serta luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat (Triyanto, 2014). Salah satu bentuk pendidikan formal adalah pendidikan yang diselenggarakan di sekolah. Pada setiap jenjang tersebut memiliki mata pelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Adapun salah satu mata pelajaran pada jenjang sekolah menengah atas (SMA) yang memiliki manfaat besar bagi kehidupan sehari-hari adalah mata pelajaran sosiologi.

Sosiologi juga merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting untuk mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap konsep dan fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya pemahaman tersebut, maka peserta didik diharapkan dapat memiliki kemampuan untuk menghadapi dan menyelesaikan berbagai masalah sosial yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari (Jannah & Junaidi, 2020). Pada masa ini pembelajaran dituntut untuk lebih berpusat kepada siswa. Oleh karena itu untuk mencapai pemahaman yang baik serta pembelajaran yang berpusat pada siswa maka aktivitas belajar siswa saat di dalam kelas harus ditingkatkan. Upaya dalam meningkatkan aktivitas belajar ini tentu menuntut guru untuk menyuguhkan pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih mengarah pada siswa (*student centered*), pembelajaran ini memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan dimediasi oleh teman sebaya (*peer mediated instruction*), proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa agar lebih aktif selama proses belajar (Widyaningrum & Rahmanumeta, 2016). Hasil observasi awal yang telah dilakukan dengan guru Sosiologi di SMA Dwijendra Mataram diperoleh beberapa informasi bahwa dari 16 siswa di kelas, hanya 6 orang yang aktif bertanya serta menanggapi pertanyaan sebagian besar siswa hanya diam. Bukan hanya interaksi dengan guru bahkan dengan teman sekelasnya, siswa tidak tertarik atau tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Lebih lanjut ditemukan fakta bahwa guru belum menerapkan metode pembelajaran inovatif. Hal ini didukung dengan wawancara guru mata pelajaran sosiologi yang mengungkapkan bahwa selama ini pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah.

Melihat dari fakta lapangan di atas diperlukan adanya tindakan yang mendorong guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan metode *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Study sebelumnya menunjukkan *role playing* dapat meningkatkan partisipasi, namun belum banyak mengintegrasikan *role playing* dengan media kartu bergambar sebagai pemicu skenario konflik sosial untuk mendorong keberanian bermain peran dan berpendapat pada siswa kelas XI IPS di SMA Dwijendra Mataram.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sinanglingtyas & Muchtar (2013) bahwa dengan menggunakan metode *Role Playing* cukup bagus dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak malu-malu dan lebih menggunakan perannya ketika di dalam kelas. Lebih lanjut menggunakan metode *Role Playing* siswa mempunyai kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran seperti melakukan diskusi kelompok, tanya jawab, dan melaksanakan tugas yang diberikan guru baik individu maupun kelompok dengan bermain peran juga menambah kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menyenangkan (Nurfauzi Dkk, 2023)

Selain dari penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, penggunaan peran media pembelajaran menjadi komponen utama dalam mendukung kegiatan Pendidikan terutama dalam proses pembelajaran berlangsung. Maka dalam penelitian ini penggunaan media pembelajaran yang digunakan berupa media kartu bergambar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Risnaningtyas (2016) membuktikan bahwa siswa yang belajar IPS menggunakan media kartu bergambar menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa bantuan media tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan kartu bergambar terbukti mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses

pembelajaran, baik dalam diskusi, menjawab pertanyaan, maupun dalam menyampaikan pendapat.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI IPS SMA Dwijendra Mataram dan menganalisis peningkatan keaktifan belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Susilowati (2018) PTK merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati. Kemudian Susilowati (2018) bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) juga dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pendidikan. Hal ini terjadi karena kegiatan tersebut dilaksanakan sendiri, di kelas sendiri dengan melibatkan siswa sendiri, melalui sebuah tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, evaluasi, dan refleksi. Arikunto (2017) menambahkan bahwa PTK adalah suatu bentuk penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas secara sistematis dan berkelanjutan melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Sampel dan Lokasi Penelitian

Dalam pelaksanaannya peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS SMA Dwijendra Mataram, Bapak Ahmad Baehaki, S.Pd. dan peneliti bertindak sebagai observer serta dengan 16 siswa. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di kelas XI IPS di SMA Dwijendra Mataram yang beralamat di Jl, Dr Seodjono NO 15 Lingkar Selatan, Pagutan Timur, Kec. Mataram, Kota Mataram Prov. Nusa Tenggara Barat. Kode Pos : 83115.

Teknik Analisis Data Penelitian

Dalam teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Data yang diperoleh hasil pengamatan selama proses tindakan berlangsung dianalisis secara deskriptif. Menurut Ismail (2019) analisis deskriptif merupakan analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

Penelitian ini menerapkan pendekatan pembelajaran *Role Playing* yang dipadukan dengan media kartu bergambar sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dalam perencanaan penelitian terdapat perencanaan yang disusun dalam penelitian, meliputi : (1) Penyusunan alur tujuan pembelajaran; (2) Penyusunan Modul Ajar (perencanaan pelaksanaan pembelajaran) dengan metode *Role Playing*; (3) Membuat media kartu bergambar; (4) Membuat instrumen observasi pelaksanaan metode *Role Playing*; dan (5) Membuat instrumen penilaian.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh hasil penelitian pada setiap siklus, peneliti menganalisis data berdasarkan indikator keterlaksanaan pembelajaran dan capaian keaktifan belajar siswa. Pada siklus I, peneliti menghitung jumlah tindakan yang berhasil dilaksanakan guru dari total 27 tindakan yang direncanakan, dan mengonversinya ke dalam persentase. Data akan dikumpulkan melalui hasil *Role Playing*, hasil diskusi kelompok, dan pengamatan keterlibatan siswa dalam proses bermain peran. Selanjutnya, refleksi terhadap hasil siklus I akan dijadikan dasar untuk menyusun rencana perbaikan pada siklus II. Pada siklus II, data dianalisis dengan pendekatan yang sama. Hasil peningkatan akan dianalisis secara komparatif terhadap siklus I untuk menilai efektivitas penerapan metode *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan fokus penelitian, yang meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dari penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar yang dilaksanakan di SMA Dwijendra pada pada hari rabu 21 Januari 2026 dan Kamis 22 Januari 2026 berlangsung selama dua kali pertemuan. yang bertindak melakukan tindakan adalah guru sosiologi kelas XI IPS SMA Dwijendra Mataram, Bapak Ahmad Baehaki, S.Pd. dan peneliti bertindak sebagai observer. Teknik pengambilan data pada siklus I ini untuk mengukur keaktifan belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$Dp \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

n : jumlah skor perolehan

N : Jumlah keseluruhan

Adapun rincian Penelitian Tindakan Kelas dalam siklus I diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

- Menyusun alur tujuan pembelajaran disesuaikan dengan materi konflik sosial. Pada tahap ini peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran untuk menyusun alur tujuan pembelajaran pada hari Sabtu tanggal 10 Januari 2026.
- Menyusun Modul Ajar/Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan metode *Role Playing*. Pada tahapan ini, dimulai dengan berdiskusi kemudian peneliti menyusun Modul Ajar/ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan alur tujuan pembelajaran yang telah disusun.
- Menyiapkan media pembelajaran berupa kartu bergambar yang berkaitan dengan materi. Pada tahap ini peneliti dan guru menetapkan media pendukung yang digunakan sesuai dengan materi dan modul ajar yang telah disusun sebelumnya.
- Menyusun instrumen observasi untuk mengamati keterlaksanaan metode *Role Playing* selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini instrument pembelajaran disusun secara mandiri oleh peneliti dengan menggunakan acuan modul ajar dan materi yang telah didiskusikan sebelumnya bersama guru mata pelajaran.
- Menyusun instrumen penilaian pembelajaran untuk mengukur hasil keaktifan belajar siswa setelah menerapkan metode *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar. Pada tahap ini instrument penelitian disusun secara mandiri oleh peneliti dengan menggunakan acuan modul ajar dan materi yang telah didiskusikan sebelumnya bersama guru mata pelajaran.

Adapun tahapan pelaksanaan penelitian pada siklus I meliputi kegiatan awal berupa: pembukaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui tahap mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa. Tahapan kedua yang dilakukan dalam penelitian ini berupa: memperkenalkan metode pembelajaran dengan bantuan media kartu bergambar dan menjelaskan skenario yang akan dimainkan oleh siswa. Tahap terakhir penutup: Adapun yang dilakukan oleh guru dalam tahapan ini adalah melakukan refleksi pembelajaran dan menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan di lakukan pada pertemuan selanjutnya.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

No	Kategori	Jumlah	Persen
1	Sangat Baik	3	19%
2	Baik	5	31%
3	Cukup Baik	3	19%
4	Kurang Baik	5	31%

Dari hasil observasi keaktifan belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar pada siklus I menunjukkan keaktifan belajar siswa 50% dan 50% siswa masih belum aktif. Sedangkan indikator keberhasilan siswa 80%. Dengan demikian, dari hasil data ini menunjukkan perlu adanya perbaikan pada siklus II.

Adapun yang menyebabkan belum tercapainya indikator keaktifan belajar siswa pada siklus 1 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Refleksi Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus 1

Keaktifan Siswa siklus 1		
No	Kekurangan	Solusi
1.	Siswa kurang dalam menguraikan atau mengemukakan pendapat.	Di siklus selanjutnya peneliti dan guru saling mengingatkan kekurangan sebelumnya guru memberikan dorongan dan motivasi lebih berupa hadiah atau nilai plus kepada siswa agar menanggapi dan menguraikan pendapat.
2.	Siswa kurang perhatian terhadap penjelasan guru.	Di siklus selanjutnya peneliti dan guru saling mengingatkan kekurangan sebelumnya yakni guru memberikan penjelasan dengan memainkan intonasi suara seperti suara dipelankan dan guru berkeliling agar siswa lebih memperhatikan dan fokus pada penjelasan guru.

Dari penjabaran di atas jika dihubungkan dengan hasil keaktifan belajar siswa terlihat jelas bahwa siswa kurang dalam mengemukakan pendapat dan memperhatikan penjelasan guru.

Berdasarkan analisis dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan guru dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada siklus I menunjukkan dari 27 langkah pembelajaran yang ada, sebanyak 22 langkah yang terlaksana dengan persentase 81%. Sedangkan indikator keberhasilan keterlaksanaan yang ditetapkan 90% sehingga penelitian ini dilanjutkan ke siklus II. Hasil observasi penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar oleh siswa pada siklus I menunjukkan hasil 71% dari 90% indikator keberhasilan. Dengan demikian, dari hasil data ini menunjukkan perlu adanya perbaikan pada siklus II.

Ada beberapa langkah pembelajaran yang tidak dilaksanakan oleh guru selama berlangsungnya proses pembelajaran, Adapun langkah- langkah yang tidak dilaksanakan oleh guru antara lain yakni:

Tabel 3. Hasil Refleksi Pembelajaran pada Siklus I

No	Kekurangan	Solusi
1	Guru tidak menanyakan psikis dan fisik peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran	Di siklus selanjutnya, sebelum pembelajaran dimulai peneliti dan guru saling mengingatkan kekurangan sebelumnya yakni guru menanyakan fisik dan psikis peserta didik dengan mengajukan pertanyaan sederhana terkait kesehatan, kesiapan belajar, dan suasana hati siswa, sehingga guru dapat menyesuaikan proses pembelajaran agar lebih efektif dan kondusif.
2	Guru tidak menjelaskan siswa untuk memahami masing-masing peran mereka dalam pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	Di siklus selanjutnya, sebelum pembelajaran dimulai peneliti dan guru saling mengingatkan kekurangan sebelumnya yakni guru menjelaskan kepada siswa agar memahami peran masing-masing dalam proses pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> .
3	Guru tidak memastikan setiap siswa memahami perannya	Di siklus selanjutnya, sebelum pembelajaran dimulai peneliti dan guru saling mengingatkan kekurangan sebelumnya yakni guru harus memastikan kembali setiap siswa memahami perannya masing-masing
4	Guru tidak menyampaikan kepada kelompok yang	Di siklus selanjutnya, sebelum pembelajaran dimulai peneliti dan guru saling mengingatkan kekurangan

No	Kekurangan	Solusi
	belum presentasi untuk menyiapkan diri serta peran mereka secara lebih maksimal	sebelumnya yakni guru menyampaikan kepada kelompok yang belum presentasi untuk menyiapkan diri serta peran mereka secara lebih maksimal.
5	Guru tidak memberikan waktu 5-7 menit kepada masing-masing kelompok yang maju kedepan dalam mempersentasikan peran mereka.	Di siklus selanjutnya, sebelum pembelajaran dimulai peneliti dan guru saling mengingatkan kekurangan sebelumnya yakni guru memberikan waktu kepada masing-masing kelompok untuk memainkan perannya sesuai dengan waktu yang disepakati.

Dari kekurangan dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran tersebut berdampak pada keaktifan belajar siswa. Namun demikian, keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 90%. Beberapa langkah pembelajaran belum terlaksana secara optimal, seperti guru belum menanyakan kondisi fisik dan psikis siswa di awal pembelajaran, belum memastikan pemahaman setiap siswa terhadap peran yang akan dimainkan, serta belum memberikan arahan secara maksimal kepada kelompok yang belum melakukan presentasi.

Hal ini menunjukkan bahwa tahapan *Role Playing* sebagaimana dijelaskan oleh Hamzah (2009) dan Sari (2018) pada Bab II, khususnya pada tahap pemanasan, penyiapan pemain, dan pengarahan pengamat, belum sepenuhnya diterapkan secara maksimal. Akibatnya, pelaksanaan metode *Role Playing* belum berjalan optimal sebagaimana yang diharapkan secara teoritis. Selain itu, hasil observasi penerapan metode *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar oleh siswa menunjukkan persentase sebesar 71%, yang masih berada di bawah indikator keberhasilan. Kondisi ini berkaitan dengan kelemahan metode *Role Playing* sebagaimana dikemukakan oleh Hamzah (2011) dalam Bab II, bahwa apabila siswa tidak dipersiapkan dengan baik dan tidak diarahkan secara optimal, maka permainan peran cenderung tidak berjalan efektif. Beberapa siswa masih terlihat pasif, kurang percaya diri dalam berdialog, serta belum sepenuhnya memahami peran yang dimainkan.

Hasil penelitian siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 4 Februari 2026 dan hari Kamis tanggal 5 Februari 2026. Pada siklus II ini dilakukan perbaikan berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus ini hampir sama dengan langkah-langkah yang telah dilakukan pada siklus I. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II sebagai berikut: (a) Menyusun Modul Ajar/Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar (b) Menyiapkan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar disusun dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang akan dicapai pada siklus II. (c) Menyiapkan alat dan bahan media pembelajaran yang digunakan. (d) Menyiapkan perbaikan dari kekurangan siklus I. (e) Menyiapkan instrumen yang diperlukan dalam penelitian, berupa observasi guru dan siswa.

Adapun tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada siklus II ini hampir sama dengan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I namun tujuan dari adanya siklus II ini adalah untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang dilakukan pada siklus I, Tindakan yang dilakukan pada siklus ini meliputi kegiatan awal berupa guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dan meminta siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran, kegiatan inti berupa guru menjelaskan inti dari materi pembelajaran yang di ajarkan dengan menggunakan media ajar yang sudah ditentukan dan pada kegiatan terakhir yakni penutup, dalam kegiatan ini guru melakukan refleksi pembelajaran dan menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya, peningkatan tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah:

Tabel 4. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran dan Keaktifan Belajar Siswa Siklus I dan II

Siklus	Tindakan Guru		Penerapan Metode <i>Role Playing</i>		Keaktifan Belajar Siswa	
	Tindakan	%	Tuntas	%	Tuntas	%
I	22	81%	9	71%	8	50%
II	27	100%	15	90%	15	94%

Tabel di atas menunjukkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar pada siklus II telah mencapai 27 indikator dengan persentase 100%. Keseluruhan langkah-langkah dalam tahap pelaksanaan pembelajaran sudah diterapkan dengan sangat baik oleh guru. Adapun dari tabel diatas menunjukkan penerapan metode *Role Playing* yang dilakukan oleh siswa pada siklus II telah menunjukkan hasil 90% dari 90% indikator keberhasilan. Hal ini berarti telah terpenuhinya indikator keberhasilan yang telah ditentukan sehingga peneliti mengakhiri tindakan penelitian ini sampai pada siklus II.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

No	Kategori	Jumlah	Persen
1	Sangat Baik	8	50%
2	Baik	7	44%
3	Cukup Baik	1	6%
4	Kurang Baik	0	0%

Dari hasil observasi keaktifan belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar pada siklus II menunjukkan keaktifan belajar siswa 94% dan 6% siswa masih belum aktif, dan telah mencapai indikator keberhasilan siswa 80%. Dengan demikian, dari hasil data ini peneliti mengakhiri tindakan penelitian ini pada siklus II.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan adanya perubahan kualitas pembelajaran dibandingkan dengan siklus I, terutama setelah dilakukan perbaikan. Berdasarkan hasil refleksi sebelumnya, perbaikan tersebut difokuskan pada penguatan pemahaman peran siswa, peningkatan keaktifan belajar, serta optimalisasi kerja sama kelompok. Kondisi ini mencerminkan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar. Seluruh tahapan pembelajaran pada siklus II terlaksana secara sistematis dan utuh, mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutup. Pelaksanaan ini sesuai dengan langkah-langkah metode *Role Playing* yang dikemukakan oleh Hamzah (2009) dan Sari (2018), yang menekankan pentingnya tahap pemanasan, pembagian peran, pengarahan, pelaksanaan peran, serta diskusi dan evaluasi. Guru terlihat lebih terstruktur dalam memberikan arahan, menjelaskan skenario, serta memastikan kesiapan setiap siswa sebelum bermain peran. Kesesuaian antara pelaksanaan tindakan dengan tahapan teoritis tersebut berdampak pada meningkatnya kualitas.

Peningkatan kualitas penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar pada siklus II juga mendukung teori yang dikemukakan oleh Wahab (2008), bahwa bermain peran memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi hubungan sosial, sikap, nilai, dan pemecahan masalah melalui penghayatan peran. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I.

Selain itu, hasil observasi keaktifan belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang positif. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 15 dari 16 siswa (94%) berada pada kategori sangat baik dan baik, sementara hanya 1 siswa (6%) yang berada pada kategori cukup. Temuan ini sejalan dengan teori keaktifan belajar yang dikemukakan oleh Sardiman (2010), Wibowo (2016), dan Helmiati (2016), yang menegaskan bahwa keaktifan belajar ditandai dengan keterlibatan siswa secara fisik dan mental dalam proses pembelajaran. Indikator keaktifan yang meliputi perhatian terhadap penjelasan guru, kerja sama kelompok, kemampuan mengemukakan pendapat, serta keberanian bertanya telah tercapai secara optimal pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada siswa kelas XI IPS SMA Dwijendra Mataram, oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media kartu bergambar secara efektif meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS SMA Dwijendra Mataram. Hal ini dibuktikan dengan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada siklus I mencapai 81% dan mengalami peningkatan yang signifikan mencapai 100%, penerapan metode *role playing* yang dilakukan oleh siswa pada siklus I mencapai 71% dan meningkat pada siklus II menjadi 90%, dan peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus I hanya 50% dan menjadi 94% pada siklus II. Melalui metode ini, siswa menjadi lebih berani dalam mengemukakan pendapat, lebih fokus terhadap penjelasan guru, dan aktif berkolaborasi dalam kelompok melalui penghayatan peran yang dilakukan.

REKOMENDASI

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan studi serupa diingatkan dapat memaksimalkan hasil temuan ini sehingga bisa memberikan kontribusi berupa temuan-temuan baru mengingat penelitian ini terbatas pada materi konflik sosial, peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan metode *Role Playing* pada materi sosiologi lainnya, atau mengombinasikannya dengan media digital seperti *Virtual Reality*, *Kahoot*, *Wordwall*, dan *Educandy* untuk meningkatkan keterlibatan siswa di era modern. Hal ini terbukti dari keberhasilan penelitian yang telah dilakukan di SMA Dwijendra Mataram dengan menggunakan media kartu bergambar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengungkapkan penghargaan yang tulus kepada seluruh pihak SMA Dwijendra Mataram, khususnya kepada kepala sekolah dan tenaga pengajaran bidang keilmuan sosiologi yang telah memberikan pertolongan, mendukung, memotivasi dan memfasilitasi peneliti selama melakukan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Bahri, A. S. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Doly, M. (2015). Penerapan Strategi Instan Assessment untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa AMP Al Hidayah Medan TP 2013/2014. *Jurnal EduTech*, 1(1), 3.
- Hamzah, B. U. (2009). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, B. U. (2011). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Helmiati. (2016). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Jannah, M., & Junaidi, J. (2020). Faktor Penghambat Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran Sosiologi di SMAN 2 Batusangkar. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 191-197.
- Muah, T. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 9B Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015 SMP Negeri 2 Tuntang-Semarang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 41-53.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, P. (2018). *Metode Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, N. (2004). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilowati, D. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.

- Triyanto, T. (2014). Pengantar Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, A. Z. (2008). Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-139.
- Widyaningrum, H. K., & Rahmanumeta, F. M. R. (2016). Pentingnya strategi pembelajaran inovatif dalam menghadapi kreativitas siswa di masa depan. *Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education)*, 268-277.