PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* SEBAGAI PENDEKATAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS XI SMAIT AL-MUMTAZ PONTIANAK

SKRIPSI

OLEH
SYIFA NUR FADHILA
NIM. F1091211036

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* SEBAGAI PENDEKATAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS XI SMAIT AL-MUMTAZ PONTIANAK

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Pendidikan Ilmu – Ilmu Sosial
Program Studi Pendidikan Sosiologi

OLEH
SYIFA NUR FADHILA
NIM. F1091211036

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* SEBAGAI PENDEKATAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS XI SMAIT AL-MUMTAZ PONTIANAK

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada

SYIFA NUR FADHILA
NIM. F1091211036

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Nuraini Asriati, M. Si.	**Iwan Ramadhan, M. Pd.**
NIP. 196310031989032003	**NIP. 199303042019031012**

Disahkan,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr. Ahmad Yani T, M. Pd.
NIP. 19660401191021001

Lulus tanggal: 21 Maret 2025

Dipindai dengan CamScanner

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* SEBAGAI PENDEKATAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS XI SMAIT AL-MUMTAZ PONTIANAK

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada

SYIFA NUR FADHILA
NIM. F1091211036

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Nuraini Asriati, M. Si.	**Iwan Ramadhan, M. Pd.**
NIP. 196310031989032003	**NIP. 199303042019031012**

Penguji I	Penguji II
Hadi Wiyono, M. Pd.	**Fauziah Sri Wahyuni, S. Pd., M. Pd.**
NIP. 198808232019031018	**NIP. 199002152024062001**

Disahkan,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi

Iwan Ramadhan, M. Pd.
NIP. 199303042019031012

Dipindai dengan CamScanner

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Syifa Nur Fadhila

NIM : F1091211036

Jurusan/Prodi : Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial/Pendidikan Sosiologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 17 Maret 2025

Yang membuat pernyataan,



Syifa Nur Fadhila

NIM. F1091211036

Dipindai dengan CamScanner

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan model pembelajaran *role playing* sebagai pendekatan interaktif dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI SMAIT Al-Mumtaz Pontianak. Penelitian ini berfokus pada pelaksanaan dan kendala penggunaan model pembelajaran *role playing.* Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, melibatkan seorang guru sosiologi dan empat peserta didik sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* telah diterapkan dengan baik dan sistematis dalam pembelajaran sosiologi dengan melibatkan siswa dalam simulasi peran sesuai materi yang diajarkan. Namun, terdapat dua kendala utama dalam pelaksanaannya, yaitu keterlibatan siswa yang belum merata, di mana beberapa siswa kurang aktif dalam berpartisipasi, serta kesulitan siswa dalam memahami keterkaitan antara simulasi dan konsep teori sosiologi. Meskipun demikian, model ini tetap efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif jika didukung dengan pendampingan guru yang optimal dan pengelolaan waktu yang lebih baik. Sehingga, kesimpulannya adalah bahwa model pembelajaran *role playing* sebagai pendekatan interaktif dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sosiologi. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada strategi pendampingan guru serta kesiapan siswa dalam berpartisipasi aktif.

Kata Kunci: *Role Playing,* Pendekatan Interaktif, Pembelajaran Sosiologi

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of the role playing learning model as an interactive approach in sociology learning in grade XI of SMAIT Al-Mumtaz Pontianak. This study focuses on the implementation and constraints of using the role playing learning model. This research method uses a qualitative approach with a descriptive type. Data were obtained through observation, interviews, and documentation, involving a sociology teacher and four students as research subjects. The results of the study show that the role playing learning model has been well and systematically applied in sociology learning by involving students in role simulations according to the material taught. However, there are two main obstacles in its implementation, namely uneven student involvement, where some students are less active in participating, and students' difficulties in understanding the relationship between simulations and sociological theory concepts. However, this model is still effective in creating more interactive learning if supported by optimal teacher assistance and better time management. Thus, the conclusion is that the role playing learning model as an interactive approach can be an effective method in increasing student involvement and understanding in sociology learning. However, its success is highly dependent on the teacher's mentoring strategy and the readiness of students to actively participate.

Keywords: Role Playing, Interactive Approach, Sociology Learning

MOTTO HIDUP

"We will never know the real answer before we try, just trust to Allah"

Jikalah aku melangkah, semoga itu bukan karena "ketakutan"

Jikalah aku melangkah, semoga itu bukan karena "kesombongan"

Jikalah aku melangkah, semoga itu bukan karena "kerendahdirian"

Jikalah aku melangkah, semoga itu bukan karena "mengharapkan pandangan orang"

Jikalah aku melangkah, semoga itu bukan karena "rasa kasihan"

Jikalah aku melangkah, semoga itu karena "keberanian"

Jikalah aku melangkah, semoga itu karena "kebenaran"

Jikalah aku melangkah, semoga itu karena "cinta"

Jikalah aku melangkah, semoga itu karena "hakikat"

Jikalah aku melangkah, semoga itu karena "ALLAH"

HALAMAN PERSEMBAHAN

Rasa syukur ini adalah kesadaran dari relung terdalam, rasa syukur ini adalah kesabaran atas upaya menjemput harapan. Sesungguhnya hanyalah dengan izin-Mu, hanyalah dengan kuasa-Mu segala sesuatu menemukan wujudnya. Setiap gerak pena, setiap susunan kata, setiap kalimat yang mengemuka adalah juga atas sepengetahuan-Mu. Dengan mengucap syukur Alhamdulillahirabbil'alamiin, sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah penuis lalui untuk akhirnya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini penulis persembahkan sebagai tanda bukti sayang dan cinta yang tiada terhingga untuk:

1. Teristimewa kedua orang tua penulis, cinta pertama ayahanda M. Noor dan pintu surga ibunda Roswita. Dua orang yang sangat berharga bagi penulis, yang menjadi alasan dan penguat penulis menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas semua doa yang tulus dan segala pengorbanan yang sudah diberikan, yang selalu memberikan dukungan terbaik berupa moril maupun materil yang tak terhingga. Terimakasih sudah selalu menjadi garda terdepan untuk putri kecilmu ini, semoga ayah dan ibu selalu sehat, panjang umur, dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
2. Saudara laki-laki tercinta Fatha Al Yusra Fikri, terimakasih atas doa dan dukungannya, pemberi semangat paling menenangkan sampai akhirnya penulis berhasil menyelesaikan studinya sampai sarjana. Semoga selalu menjadi saudara yang saling menyayangi dan bersama dalam setiap keadaan suka dan duka.

3. Keluarga penulis diperantauan, Om, Cu, Nayya, dan Ridha. Terimakasih atas semua kebaikan baik moril maupun materil yang sudah diberikan kepada penulis. Terimakasih sudah menjadi keluarga dan tempat pulang ternyaman selama di perantauan, penulis adalah saksi betapa banyak kebaikan yang sudah diberikan kepada penulis, betapa banyak kasih sayang diberikan sehingga walaupun di perantauan penulis tetap merasakan hangatnya berkumpul bersama keluarga yang penuh dengan kelapangan hati, dan rasa saling menyayangi.
4. Keluarga besar Ayi Odok Syafii dan Ayi Abang Tu Usman yang juga telah memberikan doa dan dukungan yang tiada henti kepada penulis dan pengingat agar menyelesaikan studi dengan tepat waktu. Bahkan disaat penulis meragukan diri sendiri, keluarga penulis yang pertama kali selalu percaya bahwa penulis mampu melewati semuanya.
5. Sahabat satu prodi Marbela Vaderofa Putri yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan bantuan dalam proses penulisan dari awal hingga pada selesainya penyusunan skripsi ini. Terimakasih telah menunjukkan bahwa kekuatan selalu ada dalam kebersamaan.
6. Sahabat sedari SMA penulis, Tiara, Ukhtie, Tazkia, Adzra, dan Ansaf. Terimakasih sudah selalu mendengarkan keluh kesah, menguatkan serta memberikan saran dan masukan kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Meski keluh menghampiri, kalian tetap memilih untuk tumbuh bersama.

7. Teman-teman Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Angkatan 2021, yang telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari kesuksesan kita semua.
8. Teman-teman Badan Pembina dan Pengurus LDSI At-Tarbawi FKIP UNTAN Periode 2024/2025, yang juga telah menjadi bagian perjalanan panjang ini. Semoga selalu ada kesan baik dari penulis yang bisa teman-teman ingat selama satu kepengurusan. perjalanan ini takkan berarti tanpa kalian, terimakasih untuk dedikasinya, semangat, dan kebersamaan yang tak ternilai.
9. Semua pihak yang namanya tidak dapat penulis tuliskan satu persatu, terimakasih telah membersamai memberikan dukungan, bantuan, serta doa nya demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.
10. Dan terakhir, kepada diri penulis sendiri. Syifa Nur Fadhila. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini, sudah berhasil menyelesaikan apa yang telah dimulai. Banyak perjuangan, air mata, keluh kesah yang telah dirasakan, terimakasih sudah selalu percaya pada dirimu sendiri dan tenang melewati semuanya, ternyata benar menjadikan ini kesan yang tak akan terlupakan. Selamat memulai pertualangan baru ya!

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan limpahan kuasa-Nya, sehingga penulis dapat diberikan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik, adapun judul skripsi ini adalah "**Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Sebagai Pendekatan Interaktif Dalam Pembelajaran Sosiologi Di Kelas XI SMAIT Al-Mumtaz Pontianak**". Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak terlepas dari bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Nuraini Asriati, M. Si., selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah memberikan bimbingan, masukan, motivasi serta saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Iwan Ramadhan. M. Pd., selaku Dosen Pembimbing Kedua sekaligus Koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi yang telah memberikan bimbingan, masukan, motivasi serta saran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Dr. H. Ahmad Yani T. M. Pd., selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
4. Dr. Imran, M. Kes., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu – Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

5. Bapak dan Ibu Dosen, Staf Akademik dan Administrasi PIIS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
6. Zaenuri, ST., M. Pd., selaku Kepala sekolah SMAIT Al-Mumtaz Pontianak, yang telah memberikan izin penelitian.
7. Khairiyah Asnida, S. Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Sosiologi SMAIT Al-Mumtaz Pontianak.
8. Ustadz dan Ustadzah, Pengelolan Tata Usaha dan Administrasi SMAIT Al-Mumtaz Pontianak.
9. Kedua orang tua penulis, dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun material.
10. Keluarga Besar Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak khususnya Angkatan 2021 serta pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi catatan amal dan diberikan pahala serta berkat dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Pontianak, 17 Maret 2025



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i

HALAMAN JUDUL ii

LEMBAR PERSETUJUAN iii

LEMBAR PENGESAHAN iv

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN v

ABSTRAK vi

MOTTO viii

HALAMAN PERSEMBAHAN ix

KATA PENGANTAR xii

DAFTAR ISI xiv

DAFTAR TABEL xviii

DAFTAR GAMBAR xix

DAFTAR LAMPIRAN xx

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Pertanyaan Penelitian 7

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 8

1. Manfaat Teoritis 8

2. Manfaat Praktis 8

E. Ruang Lingkup Penelitian 9

1. Fokus Penelitian 9

2. Operasional Konsep 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA 14

A. Teori Belajar Konstruktivisme 14

B. Model Pembelajaran *Role Playing* 16

1. Pengertian *Role Playing* 16

2. *Role Playing* sebagai Model Pembelajaran 18

3. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing* 20

4. Langkah – Langkah *Role Playing* 22

C. Pendekatan Interaktif dalam Pembelajaran 23

1. Pengertian Pendekatan Interaktif 23

2. Karakteristik Pendekatan Interaktif 25

3. Manfaat Pendekatan Interaktif 26

4. Keterbatasan pendekatan Interaktif 27

D. Pembelajaran Sosiologi 29

E. Penelitian Terdahulu 31

BAB III METODE PENELITIAN 34

A. Pendekatan Penelitian 34

B. Kehadiran Peneliti 35

C. Lokasi Penelitian 36

D. Instrumen Penelitian 37

E. Sumber Penelitian 38

1. Sumber Data Primer 39

2. Sumber Data Sekunder 40

F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data 42
1. Teknik Pengumpulan Data 42
2. Alat Pengumpulan Data 46
G. Teknik Analisis Data 49
1. Pengumpulan Data 49
2. Reduksi Data 50
3. Penyajian Data 51
4. Penarikan Kesimpulan 52
H. Penguji Keabsahan Data 53
1. Perpanjangan Pengamatan 53
2. Meningkatkan Ketekunan Pengamatan 53
3. Triangulasi 54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 56
A. Hasil Penelitian 56
1. Penyajian Data 56
2. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 57
a. Profil SMAIT Al-Mumtaz Pontianak 57
b. Visi, Misi, dan Tujuan SMAIT Al-Mumtaz Pontianak 57
c. Identitas Informan 60
3. Data Khusus 60
a. Hasil Observasi 61
b. Hasil Wawancara 88
B. Pembahasan Penelitian 106

1. Pelaksanaan Model Pembelajaran *Role Playing* Sebagai Pendekatan Interaktif dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI SMAIT Al-Mumtaz Pontianak 106
2. Kendala Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Sebagai Pendekatan Interaktif dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI SMAIT Al-Mumtaz Pontianak 112

BAB V PENUTUP 118

A. Kesimpulan 118

B. Saran 119

DAFTAR PUSTAKA 122

LAMPIRAN 126

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data peserta didik kelas XI SMAIT Al-Mumtaz Pontianak..... 5

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu..... 31

Tabel 4.1 Data Informan SMAIT Al-Mumtaz Pontianak 60

Tabel 4.2 Tingkat Kejenuhan Data (Verifikasi Data) 104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Guru sedang menyiapkan LKPD skenario 65
Gambar 4.2 Guru sedang membentuk kelompok 67
Gambar 4.3 Guru membagikan LKPD skenario 68
Gambar 4.4 Peserta didik sedang mempelajari LKPD dengan teman satu kelompok 69
Gambar 4.5 Guru menjelaskan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai 70
Gambar 4.6 Guru memastikan untuk menjelaskan kembali kepada masing-masing kelompok 71
Gambar 4.7 Guru memanggil kelompok untuk tampil menggunakan spin 72
Gambar 4.8 Penampilan kelompok 1 (Adjudikasi) 73
Gambar 4.9 Penampilan kelompok 2 (Mediasi) 74
Gambar 4.10 Penampilan kelompok 3 (Arbitrase) 75
Gambar 4.11 Penampilan kelompok 4 (Negosiasi) 76
Gambar 4.12 Masing-masing kelompok mengamati kelompok lain yang sedang bermain peran..... 77
Gambar 4.13 Guru membagikan lembar penilaian kelompok 78
Gambar 4.14 Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya 79
Gambar 4.15 Guru memberikan kesimpulan secara umum 80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi – Kisi Panduan Observasi 126

Lampiran 2. Hasil Observasi 1299

Lampiran 3. Kisi – Kisi Panduan Wawancara 133

Lampiran 4. Pedoman Wawancara Guru Sosiologi 135

Lampiran 5. Hasil Wawancara Guru Sosiologi 137

Lampiran 6. Pedoman Wawancara Peserta Didik 142

Lampiran 7. Hasil Wawancara Peserta Didik 144

Lampiran 8. Validasi Data Informan 1588

Lampiran 9. Modul Ajar 159

Lampiran 10. Lembar Observasi dan Refleksi Guru 164

Lampiran 11. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 164

Lampiran 12. Lembar Penilaian Kelompok 179

Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian 181

Lampiran 14. Surat Bantuan Pra-Riset 183

Lampiran 15. Surat Balasan Pra-Riset 184

Lampiran 16. SK Pembimbing Skripsi 185

Lampiran 17. SK Pembimbing Artikel 186

Lampiran 18. Surat Tugas 187

Lampiran 19. Surat Riset 188

Lampiran 20. Surat Balasan Riset 189

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peran penting dalam pembentukan generasi masa depan. Di tingkat sekolah menengah atas, pendidikan tidak hanya bertujuan membekali siswa dengan ilmu pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis. Dalam hal ini pendekatan pembelajaran interaktif menjadi penting untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Pendekatan interaktif dalam pembelajaran telah lama dianggap sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Pendekatan ini menekankan pada komunikasi dua arah, partisipasi aktif, dan kolaborasi antara guru dan siswa. Salah satu model pembelajaran yang mendukung pendekatan ini adalah *role playing*, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan teori melalui simulasi peran dalam situasi sosial nyata.

Berdasarkan hasil observasi di SMAIT Al-Mumtaz Pontianak, ditemukan bahwa pembelajaran sosiologi masih banyak menggunakan metode ceramah. Metode ini sering kali membuat siswa pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep – konsep abstrak. Menurut Nurhadi (2022), metode ceramah tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, karena siswa lebih cenderung menghafal konsep tanpa memahami esensi teori yang diajarkan. Siswa lebih

cenderung menghafal konsep – konsep tanpa benar – benar memahami esensi dari teori – teori sosiologi tersebut. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara teori dan praktik, di mana siswa tidak mampu menerapkan konsep sosiologi dalam analisis fenomena sosial yang nyata. Di sisi lain, siswa yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik, serta mampu mengaitkan teori dengan situasi sosial yang mereka alami sehari – hari.

Menurut Slavin (2020), *role playing* mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga memainkan peran tertentu dalam skenario sosial. Metode ini mengajak siswa untuk mengeksplorasi berbagai perspektif sosial, sehingga mereka dapat memahami materi pelajaran dengan lebih mendalam dan kontekstual.

Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky juga mendukung pendekatan *role playing* dalam pendidikan. Piaget (2018) menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui proses interaksi aktif dengan lingkungannya. Pembelajaran yang efektif, menurut Piaget, adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. *role playing* sebagai bentuk pembelajaran aktif memberikan pengalaman nyata bagi siswa, sehingga mereka dapat membangun pemahaman konsep – konsep sosiologi berdasarkan peran yang mereka mainkan dalam simulasi.

Sementara itu, teori Vygotsky (2019) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Vygotsky percaya bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa berkolaborasi dan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial. Dalam pembelajaran yang menggunakan model *role playing*, siswa tidak hanya berperan secara individu, tetapi juga bekerja sama dengan teman-teman mereka dalam memecahkan masalah sosial yang diberikan. Dengan demikian, pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan empati. Penelitian terbaru semakin memperkuat relevansi penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran Sosiologi. Johnson (2021) menemukan bahwa siswa yang belajar melalui *role playing* menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode ceramah. Siswa merasa lebih tertantang dan tertarik untuk terlibat dalam simulasi sosial, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep – konsep abstrak yang diajarkan. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Anderson & Doyle (2022), yang menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran *role playing* lebih mampu menghubungkan teori sosiologi dengan fenomena sosial di dunia nyata. Mereka menjadi lebih aktif dalam diskusi kelas, serta lebih kritis dalam menganalisis situasi sosial yang kompleks.

Pada SMAIT Al-Mumtaz Pontianak, penerapan model *role playing* memiliki potensi besar untuk mengatasi permasalahan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Sosiologi. Siswa di kelas XI sering kali

mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep sosiologi yang bersifat abstrak, seperti struktur sosial, interaksi sosial, konflik sosial dan perubahan sosial. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan masih berfokus pada penyampaian teori tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami dan merasakan sendiri konsep tersebut. Oleh karena itu, penerapan model *role playing* dapat menjadi solusi yang efektif dalam mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sosiologi.

Model pembelajaran *role playing* juga sejalan dengan kebutuhan siswa SMAIT Al-Mumtaz Pontianak untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan bermain peran, siswa dapat berlatih keterampilan seperti komunikasi, kerja sama, pemecahan masalah, dan empati, yang semuanya merupakan keterampilan penting dalam interaksi sosial. Melalui pengalaman bermain peran, siswa tidak hanya belajar tentang teori sosiologi, tetapi juga bagaimana teori tersebut dapat diterapkan dalam situasi nyata, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan model *role playing* sebagai sarana pendekatan interaktif, siswa tidak hanya mampu meningkatkan perhatian dan keaktifan selama proses pembelajaran, tetapi juga membangun ruang bagi siswa untuk merefleksikan konsep – konsep sosial yang dipelajari dengan pengalaman nyata yang mereka temui sehari – hari, baik di sekolah maupun dalam lingkungan sosial mereka. Namun, dalam penerapannya, masih terdapat berbagai kendala yang

mempengaruhi keberhasilan model pembelajaran ini, terutama dalam hal keterlibatan dan pemahaman siswa. Kendala keterlibatan mencakup minimnya partisipasi siswa selama proses simulasi peran, sementara kendala pemahaman mencakup kesulitan siswa dalam mengaitkan konsep teori dengan situasi nyata yang mereka perankan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pelaksanaan dan kendala penggunaan model pembelajaran *role playing* sebagai pendekatan interaktif, dengan fokus pada kendala keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Sosiologi di SMAIT Al-Mumtaz Pontianak. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengatasi hambatan yang ada, serta mendukung penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif di sekolah.

Tabel 1.1
Data peserta didik kelas XI Tahun 2025 SMAIT Al-Mumtaz Pontianak

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Kelas
1	AMFN	L	XI
2	DFH	L	XI
3	DVL	L	XI
4	FR	L	XI
5	HB	L	XI
6	MAR	L	XI
7	MRN	L	XI
8	RII	L	XI
9	ASR	P	XI
10	CK	P	XI
11	FIA	P	XI
12	NAA	P	XI
13	NSR	P	XI
14	RSF	P	XI
15	TMP	P	XI

Sumber: Guru Mata Pelajaran Sosiologi SMAIT Al-Mumtaz Pontianak

Berdasarkan tabel diatas terdapat 8 orang peserta didik laki - laki dan 7 orang peserta didik perempuan pada kelas XI, sehingga total peserta didik pada kelas XI keseluruhan yaitu 15 orang. SMAIT Al-Mumtaz sudah menggunakan Kurikulum Merdeka sehingga mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas XI sudah dilakukan pembagian kelas peminatan.

Berdasarkan hasil pra riset yang dilakukan pada tanggal 22 Mei 2024 di SMAIT Al-Mumtaz Pontianak melalui wawancara bersama Ustadzah KA penggunaan model pembelajaran *role playing* sudah pernah dilakukan beberapa kali pada pembelajaran namun dalam proses pembelajarannya masih belum maksimal digunakan di sekolah tersebut. Dikatakan belum maksimal dikarenakan sering mengalami hambatan seperti pertimbangan guru yang harus menyesuaikan materi dengan penggunaan model pembelajaran serta kendala teknis dan waktu yang sudah menjadi hambatan yang sering dialami. Oleh karena itu, penulis berharap dengan adanya penelitian terkait penggunaan model pembelajaran *role playing* sebagai pendekatan interaktif dapat memberikan kontribusi dalam membantu guru melaksanakan serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kendala penggunaan model pembelajaran *role playing* sebagai pendekatan interaktif dalam pembelajaran Sosiologi di kelas XI SMAIT Al-Mumtaz Pontianak. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi

dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan, serta meningkatkan kualitas pembelajaran Sosiologi di sekolah.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan diatas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Sebagai Pendekatan Interaktif dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI SMAIT Al-Mumtaz Pontianak?

Untuk lebih fokus pada hal – hal yang diteliti, maka peneliti memfokuskan pada sub-sub masalah berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* sebagai pendekatan interaktif dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI SMAIT Al-Mumtaz Pontianak?
2. Apa kendala penggunaan model pembelajaran *Role Playing* sebagai pendekatan interaktif dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI SMAIT Al-Mumtaz Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Adapun untuk tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui:

1. Pelaksanaan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* sebagai pendekatan interaktif dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI SMAIT Al-Mumtaz Pontianak.

2. Kendala model pembelajaran *Role Playing* sebagai pendekatan interaktif dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI SMAIT Al-Mumtaz Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan wawasan, informasi serta dapat memberikan sumbangsih ide-ide baru untuk memperkaya konsep, teori dan praktek serta perkembangan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pada mata kuliah perencanaan pembelajaran sosiologi. Penggunaan model *role playing* sebagai pendekatan interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menekankan konsep *student centered*, di mana siswa lebih aktif, kreatif, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran sosiologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan pengalaman belajar siswa yang menyenangkan, meningkatkan efektivitas pembelajaran, seperti motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman konsep sosiologi. Penelitian ini juga menekankan penggunaan model *role playing* sebagai pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menambah referensi pendidik untuk memilih model dalam melakukan pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif dan dapat menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah terkait pelaksanaan penggunaan model pembelajaran *role playing* sebagai pendekatan interaktif pada mata pelajaran sosiologi kelas XI SMAIT Al-Mumtaz Pontianak.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dimaksud untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai bahasan dari penelitian. Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian agar tidak terjadi kesalahpahaman dan mengartikan penelitian ini. Dibawah ini akan dijelaskan mengenai fokus penelitian dan definisi operasional konsep.

1. Fokus Penelitian

Penelitian ini pada penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata pembelajaran sosiologi di kelas XI SMAIT AL-MUMTAZ Pontianak. Adapun unsur – unsur penelitian ini adalah:

a. Pelaksanaan model pembelajaran *role playing* sebagai pendekatan interaktif dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI SMAIT Al-Mumtaz Pontianak.
b. Kendala penggunaan model pembelajaran *role playing* sebagai pendekatan interaktif dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI SMAIT Al-Mumtaz Pontianak.

2. Operasional Konsep

Operasional konsep dalam penelitian ini dilakukan untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan – perbedaan penafsiran yang ada antara peneliti dengan pembaca, maka perlu dibuat penjelasan konsep – konsep yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun konsep- konsep tersebut antara lain:

a. Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* adalah model yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep dan keterampilan sosial dengan memainkan peran dalam skenario tertentu. Dalam pelaksanaannya, siswa mengambil peran aktif, berpartisipasi dalam simulasi sosial, dan mendiskusikan pengalaman mereka untuk mendapatkan pemahaman mendalam. Sedangkan model *role playing* yang dimaksud oleh peneliti adalah pembelajaran yang berupa permainan dengan cara bersandiwara atau memainkan peran. Model ini berfokus pada pengembangan keterampilan interaksi sosial,

pemahaman terhadap peran dalam masyarakat, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Model pembelajaran *role playing* diterapkan di SMAIT Al-Mumtaz Pontianak untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan realistis, memungkinkan siswa kelas XI memahami konsep sosiologi melalui simulasi peran. Tujuan penerapan ini adalah mengatasi hambatan pembelajaran berbasis ceramah dan meningkatkan pemahaman materi abstrak, serta mengaitkan teori sosiologi dengan kehidupan sehari-hari. Metode ini sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget, yang menekankan interaksi aktif siswa dengan lingkungan. Di sekolah ini, *role playing* memungkinkan siswa terlibat dalam simulasi yang mereplikasi fenomena sosial nyata, sehingga mereka dapat membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

b. Pendekatan Interaktif

Pendekatan interaktif dalam konteks pembelajaran adalah metode pengajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Pendekatan ini menekankan komunikasi dua arah antara guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya bertindak sebagai penerima informasi pasif, melainkan sebagai peserta aktif yang ikut membangun pengetahuan mereka sendiri melalui partisipasi aktif dalam diskusi, kerja kelompok, dan berbagai aktivitas kolaboratif lainnya. Guru

bertindak sebagai fasilitator yang mendorong keterlibatan siswa dengan cara memberikan pertanyaan terbuka, memberikan umpan balik yang mendorong refleksi kritis, serta menyediakan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide dan pemahaman mereka sendiri.

Pendekatan interaktif relevan dalam pembelajaran Sosiologi karena topik-topiknya sering berkaitan dengan isu-isu sosial yang kompleks. Melalui pendekatan ini, siswa dilatih untuk berpikir kritis, menyusun argumen, dan mempertimbangkan berbagai perspektif dalam menganalisis fenomena sosial. Dengan demikian, pendekatan interaktif memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi pelajaran secara lebih mendalam, tidak hanya melalui bacaan dan ceramah, tetapi juga melalui pengalaman langsung dan diskusi yang melibatkan rekan-rekan mereka.

Pendekatan interaktif diterapkan di SMAIT Al-Mumtaz Pontianak untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa, yang sebelumnya mengalami kendala partisipasi akibat metode pengajaran satu arah. Dengan pendekatan ini, siswa kelas XI didorong untuk berpartisipasi dalam diskusi, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan memberikan umpan balik. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip kurikulum merdeka, yang menekankan keterlibatan siswa untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam. Didukung oleh teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky, pendekatan ini menekankan interaksi sosial dalam pembelajaran, memungkinkan siswa

mengembangkan pemahaman melalui dialog dan refleksi, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

Berdasarkan operasional konsep diatas maka dapat dikatakan penggunaan model pembelajaran *role playing* sebagai pendekatan interaktif dalam pembelajaran Sosiologi di SMAIT Al-Mumtaz Pontianak bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa melalui simulasi peran yang memungkinkan mereka mengalami konsep – konsep sosiologi secara langsung. Model ini berfokus pada pengembangan keterampilan sosial dan pemahaman peran dalam masyarakat, serta relevan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi aktif dalam pembelajaran. Melalui pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna, mengatasi batasan metode ceramah dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta berpartisipasi dalam diskusi dan kolaborasi.