



Pelatihan Keterampilan Sosial dan Emosional Siswa melalui simulasi metode Role Playing di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 4 Ampel Wuluhan

Badrut Tamami¹ & Yerry Mijianti²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jember, Jawa timur, Indonesia, 68121

¹Telp: 082337599381, Fax: 0331337957 ²Tel/Fax: 081335570711, Fax: 0331337957

E-mail: badruttamami@unmuhjember.ac.id¹, yerrymijianti@unmuhjember.ac.id²

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2025-01-07

Revised : 2025-01-22

Accepted: 2025-01-30

KEYWORD

Social Skills,
Role Playing method

KATA KUNCI

Keterampilan Sosial,
metode Role Playing

ABSTRACT

Social and emotional skills are important aspects in student development, which impact their ability to interact and manage emotions in the school environment. This study aims to improve students' social and emotional skills through the application of simulation role playing method at MIM 4 Ampel Wuluhan. Using a qualitative approach, this study involved 30 fourth grade students as subjects. Simulation activities were carried out in several sessions, where students were invited to play roles in social situations that demanded communication skills, empathy, and conflict management. The results showed significant improvements in the aspects of students' social and emotional skills, which were characterized by increased active participation in group discussions and the ability to control emotions in challenging situations. The findings indicate that the role playing simulation method is an effective approach to developing students' social and emotional skills in the primary education environment. Thus, this method can be a potential training model to be applied on an ongoing basis to support students' psychosocial development.

ABSTRAK

Keterampilan sosial dan emosional merupakan aspek penting dalam perkembangan siswa, yang berdampak pada kemampuan mereka berinteraksi dan mengelola emosi dalam lingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa melalui penerapan simulasi metode role playing di MIM 4 Ampel Wuluhan. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas IV sebagai subjek. Kegiatan simulasi dilakukan dalam beberapa sesi, di mana siswa diajak memainkan peran dalam situasi sosial yang menuntut keterampilan berkomunikasi, empati, dan pengelolaan konflik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aspek keterampilan sosial dan emosional siswa, yang ditandai dengan peningkatan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan kemampuan mengendalikan emosi dalam situasi yang menantang. Temuan ini mengindikasikan bahwa simulasi metode role playing merupakan pendekatan yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa di lingkungan pendidikan dasar. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi model pelatihan yang potensial untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam mendukung perkembangan psikososial siswa.

1. Pendahuluan

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 4 Ampel Wuluhan, sebagai salah satu institusi pendidikan dasar, menyadari pentingnya membekali siswa dengan keterampilan sosial dan emosional (Hasanah, 2021). Hal ini tercermin dari berbagai permasalahan seperti kurangnya rasa percaya diri saat berbicara di depan umum, kesulitan mengontrol emosi saat menghadapi konflik, dan ketidakmampuan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok (Hidayah & Puspitasari, 2023). Permasalahan tersebut tidak hanya memengaruhi proses pembelajaran, tetapi juga perkembangan kepribadian siswa secara keseluruhan.

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, keterampilan sosial dan emosional menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki oleh siswa untuk mampu menghadapi tantangan di masa depan. Keterampilan ini tidak hanya mendukung siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, tetapi juga memainkan peran penting dalam pembentukan karakter serta kemampuan beradaptasi dan menyelesaikan konflik (Santamaría-Villar et al., 2021). Di lingkungan pendidikan, khususnya di sekolah dasar seperti Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 4 Ampel Wuluhan, pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa seringkali dihadapkan pada keterbatasan metode pembelajaran yang interaktif dan aplikatif.

Role playing atau simulasi peran adalah salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam melatih keterampilan sosial dan emosional. Melalui metode ini, siswa dapat mengalami secara langsung situasi-situasi sosial tertentu, memahami peran orang lain, dan mengembangkan empati serta kemampuan komunikasi. Selain itu, metode role playing memungkinkan siswa untuk belajar berkolaborasi, berpikir kritis, dan mengelola emosi mereka dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, pelatihan keterampilan sosial dan emosional melalui simulasi metode role playing diharapkan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional dan kompetensi sosial siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas metode role playing dalam melatih keterampilan sosial dan emosional siswa di MIM 4 Ampel Wuluhan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah serta membekali

siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi dinamika kehidupan sosial.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, salah satunya adalah metode *role playing* atau simulasi peran. Metode ini memungkinkan siswa untuk memainkan skenario kehidupan nyata yang relevan dengan lingkungan mereka. Dalam *role playing*, siswa dapat mengeksplorasi berbagai peran, memahami sudut pandang orang lain, serta melatih kemampuan sosial dan emosional mereka secara langsung. Misalnya, melalui simulasi konflik antar teman, siswa dapat belajar bagaimana menyelesaikan masalah dengan komunikasi yang baik. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga langsung mempraktikkan keterampilan yang mereka butuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pelatihan keterampilan sosial dan emosional melalui metode *role playing* di MIM 4 Ampel Wuluhan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dalam prosesnya, siswa akan diajak untuk memahami emosi mereka sendiri, belajar berempati terhadap orang lain, serta meningkatkan kemampuan untuk menyelesaikan konflik secara positif. Selain itu, metode ini juga mendukung pengembangan karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai keislaman, seperti saling menghormati, tolong-menolong, dan menjaga ukhuwah Islamiyah.

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang lebih baik, yang pada gilirannya akan memberikan dampak positif pada hubungan antar siswa, suasana pembelajaran yang lebih kondusif, dan peningkatan prestasi belajar. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan inspirasi kepada para guru untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif dalam mendukung perkembangan siswa secara holistik.

2. Tinjauan Literatur

Penelitian tentang pengembangan keterampilan sosial dan emosional melalui pendekatan pendidikan telah banyak dilakukan dalam beberapa dekade terakhir, terutama terkait implementasi metode interaktif seperti *role playing*. Metode ini dikenal sebagai pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam melatih siswa untuk memahami dan mengelola emosi mereka, serta membangun hubungan sosial yang positif. Bagian ini akan membahas literatur terkini terkait keterampilan sosial dan emosional siswa, metode *role playing*,

serta relevansinya dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Konsep Keterampilan Sosial dan Emosional

Keterampilan sosial dan emosional mengacu pada kemampuan individu untuk memahami dan mengelola emosi, membangun hubungan yang sehat, menunjukkan empati, serta mengambil keputusan secara bertanggung jawab (Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning [CASEL], 2020). Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan ini berdampak signifikan pada kesejahteraan siswa, meningkatkan kinerja akademik, dan mengurangi perilaku negatif (Durlak et al., 2011). Dalam konteks pendidikan dasar, keterampilan sosial dan emosional menjadi fondasi penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kehidupan, baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat.

Metode Role Playing sebagai Strategi Pembelajaran

Metode *role playing* atau simulasi peran telah lama diakui sebagai pendekatan pedagogis yang efektif. Melalui metode ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam memerankan skenario tertentu, yang memungkinkan mereka untuk mempraktikkan keterampilan sosial dan emosional dalam situasi yang mendekati realitas (Joyce, Weil, & Calhoun, 2015). Penelitian oleh Şahin dan Korkmaz (2021) menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan empati, rasa percaya diri, dan kemampuan menyelesaikan konflik pada siswa sekolah dasar. Kelebihan metode ini adalah fleksibilitasnya dalam mengadaptasi berbagai skenario, serta kemampuannya untuk melibatkan siswa secara emosional dan intelektual. Namun, beberapa penelitian juga menyoroti kelemahan metode ini, seperti kebutuhan waktu yang lebih lama dan perlunya keterampilan fasilitasi yang baik dari guru (Bell, 2020).

Hubungan Antara Keterampilan Sosial dan Emosional dengan Role Playing

Banyak studi yang menunjukkan hubungan positif antara pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa dengan penerapan metode *role playing*. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Zinsser et al. (2018) menunjukkan bahwa siswa yang secara rutin dilatih menggunakan simulasi peran menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mereka untuk mengenali emosi, mengelola stres, dan membangun hubungan positif dengan teman sebaya. Selain itu, studi oleh

Thompson dan McGowan (2020) menemukan bahwa *role playing* efektif dalam membangun keterampilan komunikasi interpersonal yang kritis bagi siswa di lingkungan sekolah dasar.

Kekuatan dan Kelemahan Penelitian Terdahulu

Kekuatan penelitian-penelitian terdahulu adalah banyaknya bukti empiris yang mendukung efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial dan emosional. Namun, sebagian besar penelitian dilakukan di negara-negara maju dengan konteks budaya yang berbeda, sehingga belum tentu sepenuhnya relevan dengan kondisi di Indonesia. Selain itu, sebagian besar studi berfokus pada dampak jangka pendek, sementara penelitian jangka panjang masih sangat terbatas.

Kesenjangan Penelitian

Meskipun banyak studi yang mendukung efektivitas metode *role playing*, terdapat beberapa kesenjangan yang perlu dijawab. Pertama, penelitian mengenai penerapan metode ini dalam konteks pendidikan Islam, seperti di madrasah, masih sangat terbatas. Kedua, ada kebutuhan untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai mekanisme bagaimana metode *role playing* dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai keagamaan dan budaya lokal untuk meningkatkan relevansi dan efektivitasnya.

Walaupun banyak penelitian yang mendukung penggunaan metode *role playing*, beberapa studi menemukan bahwa metode ini tidak selalu efektif untuk semua siswa. Misalnya, penelitian oleh Kang et al. (2019) menunjukkan bahwa siswa dengan karakter introvert cenderung kurang merespons metode ini secara optimal dibandingkan siswa yang lebih ekstrovert. Faktor-faktor seperti gaya belajar, latar belakang budaya, dan tingkat kenyamanan siswa dalam situasi sosial menjadi variabel penting yang memengaruhi hasil.

3. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan paradigma interpretivistik. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses pelaksanaan pelatihan keterampilan sosial dan emosional siswa melalui metode *role playing* di MIM 4 Ampel Wuluan. Paradigma interpretivistik dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman, persepsi, dan makna yang diberikan oleh narasumber dan peserta terhadap pelatihan ini, melalui interaksi sosial dan analisis mendalam.

Penelitian dilakukan di MIM 4 Ampel Wuluhan, sebuah madrasah Swasta yang memiliki perhatian khusus terhadap pengembangan karakter siswa. Subjek penelitian meliputi: Guru Sebagai fasilitator pelatihan. Siswa Sebagai peserta pelatihan. Kepala Madrasah Sebagai pemantau dan pengambil kebijakan terkait program pelatihan. Orang tua siswa Sebagai pihak pendukung dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa.

Penelitian ini berfokus pada Proses pelaksanaan pelatihan keterampilan sosial dan emosional melalui metode *role playing*, Persepsi guru, siswa, dan kepala madrasah terhadap pelatihan ini. Dampak pelatihan terhadap perilaku sosial dan emosional siswa berdasarkan pengamatan langsung dan wawancara mendalam.

Penyusunan pedoman penelitian kegiatan Merancang pedoman wawancara, observasi, dan dokumentasi yang akan digunakan untuk mengumpulkan data, Dengan melakukan teknik Wawancara kepada guru, siswa, kepala madrasah, dan orang tua untuk menggali pandangan mereka tentang pelatihan. Peneliti mengamati secara langsung proses pelatihan metode *role playing*, termasuk dinamika interaksi siswa dan respon mereka terhadap kegiatan. Serta mendokumentasikan nya dengan Mengumpulkan foto, video, dan dokumen lain yang terkait dengan pelatihan, seperti modul, laporan pelatihan, dan daftar hadir.

Deskripsi prosedur penelitian yang rinci ini memungkinkan peneliti lain untuk mengulangi penelitian dengan konteks atau subjek yang berbeda. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa melalui metode *role playing*.

4. Hasil

Pelatihan Keterampilan Sosial dan Emosional Siswa melalui Simulasi Metode Role Playing di MIM 4 Ampel Wuluhan menggunakan metode Kualitatif deskriptif dengan pendekatan paradigma interpretivistik pra-eksperimen (one-group pretest-posttest design). Data diperoleh melalui instrumen berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi yang diujikan kepada siswa kelas IV dan V di MIM 4 Ampel Wuluhan. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa. Berikut adalah hasil penelitian yang dilengkapi data dan instrumen penguat:

- *Peningkatan Kemampuan Beradaptasi*

Data Sebelum pelatihan, hanya 40% siswa yang mampu menyesuaikan diri dalam situasi

sosial baru. Setelah pelatihan, angka ini meningkat menjadi 85%. Instrumen Pernyataan seperti “Saya merasa nyaman bekerja sama dengan teman baru” memiliki peningkatan skor rata-rata dari 3,1 (cukup) menjadi 4,5 (baik). Observasi Guru mencatat interaksi siswa saat bekerja dalam kelompok simulasi.

- *Penguatan Empati*

Persentase siswa yang menunjukkan pemahaman terhadap perasaan dan sudut pandang orang lain meningkat dari 50% sebelum pelatihan menjadi 88% setelah pelatihan. Pertanyaan seperti “Saya memahami perasaan teman yang sedang sedih” menunjukkan peningkatan skor dari rata-rata 2,9 menjadi 4,3. Wawancara Siswa mengaku lebih peka terhadap teman yang membutuhkan bantuan setelah mengikuti simulasi.

- *Peningkatan Keterampilan Komunikasi*

Sebelum pelatihan, hanya 45% siswa yang mampu mengungkapkan pendapat dengan baik. Setelah pelatihan, angka ini meningkat menjadi 90%. Instrumen Observasi Guru mencatat frekuensi dan kualitas siswa dalam mengemukakan ide selama simulasi. Dokumentasi Rekaman video simulasi digunakan untuk menganalisis peningkatan kemampuan komunikasi siswa.

- *Pengelolaan Emosi yang Lebih Baik*

Pertanyaan seperti “Saya dapat menahan diri saat marah” memiliki peningkatan skor dari rata-rata 2,7 menjadi 4,2. Wawancara Siswa menyatakan bahwa simulasi membantu mereka lebih tenang dan berpikir sebelum bertindak.

- *Kepercayaan Diri yang Meningkat*

Kepercayaan diri siswa meningkat dari 50% sebelum pelatihan menjadi 87% setelah pelatihan. Instrumen Pernyataan seperti “Saya percaya diri berbicara di depan kelas” menunjukkan skor rata-rata naik dari 3,0 menjadi 4,4. Observasi Guru mencatat perubahan keberanian siswa dalam mengambil peran aktif selama simulasi.

Rangkuman data dari Hasil sebaran angket ;

Aspek yang Diukur	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
Adaptabilitas	3,1	4,5	+1,4
Empati	2,9	4,3	+1,4
Komunikasi	3,0	4,4	+1,4
Pengelolaan Emosi	2,7	4,2	+1,5
Kepercayaan Diri	3,0	4,4	+1,4

Riset terdahulu menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional pada siswa. Beberapa penelitian mendukung bahwa simulasi atau permainan peran membantu siswa menghayati situasi yang kompleks secara sosial dalam lingkungan yang terkendali. Hal ini mendorong mereka untuk memahami emosi mereka sendiri dan orang lain, serta meningkatkan kemampuan dalam mengelola emosi dan berinteraksi sosial secara positif.

Penelitian juga menunjukkan bahwa *role playing* meningkatkan pemahaman siswa terhadap perspektif yang berbeda, yang merupakan elemen penting dalam pengembangan empati. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berlatih menghadapi berbagai situasi sosial, melatih komunikasi, kerja sama, dan pengendalian diri dalam situasi yang realistis namun tetap aman.

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, penelitian ini mendukung bahwa pendekatan yang interaktif, seperti *role playing*, efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa, khususnya di usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil riset ini, solusi yang ditawarkan melalui program pelatihan ini diharapkan mampu memberikan dampak positif dan signifikan terhadap pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa di MIM 4 Ampel Wuluhan.

- 1) **Adaptabilitas yang Ditingkatkan**
Role playing membantu siswa beradaptasi dengan situasi yang beragam melalui pengalaman simulasi peran.
- 2) **Empati yang Ditingkatkan**
Dengan berperan sebagai orang lain, siswa dapat memahami sudut pandang dan perasaan orang lain, sehingga meningkatkan empati.
- 3) **Komunikasi yang Lebih Baik**
Siswa berlatih mengungkapkan ide dan perasaan dengan lebih efektif dalam simulasi, yang mendukung keterampilan komunikasi interpersonal.
- 4) **Pengelolaan Emosi yang Ditingkatkan**
Melalui simulasi, siswa belajar mengenali dan mengelola emosi mereka dalam berbagai situasi sosial.
- 5) **Kepercayaan Diri yang Meningkat**
Partisipasi aktif dalam peran membuat siswa lebih percaya diri menghadapi tantangan sosial.



Gambar 1. Aspek Keterampilan Sosial dan Emosional yang Ditingkatkan melalui Simulasi Metode Role Playing

Gambar ini menggambarkan berbagai aspek keterampilan sosial dan emosional yang ditingkatkan melalui pelatihan berbasis simulasi metode *role-playing*. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar interaktif kepada siswa, yang secara langsung mengasah kemampuan mereka dalam berbagai dimensi keterampilan sosial dan emosional. Lima aspek utama yang ditingkatkan adalah sebagai berikut:

- a. **Adaptabilitas yang Ditingkatkan**
Siswa dilatih untuk lebih mudah menyesuaikan diri dengan berbagai situasi baru atau perubahan lingkungan sosial. Kemampuan ini penting untuk membantu mereka menghadapi tantangan yang beragam dalam kehidupan sehari-hari.
- b. **Empati yang Ditingkatkan**
Pelatihan ini mendorong siswa untuk lebih memahami perasaan dan perspektif orang lain, sehingga mampu menunjukkan empati dalam berbagai interaksi sosial.
- c. **Kepercayaan Diri yang Meningkat**
Melalui simulasi *role-playing*, siswa mendapatkan pengalaman praktis yang membangun kepercayaan diri mereka, baik dalam berbicara, bertindak, maupun menghadapi tantangan sosial.
- d. **Komunikasi yang Lebih Baik**
Pelatihan ini memperbaiki keterampilan komunikasi siswa, termasuk dalam menyampaikan ide, mendengarkan secara aktif, dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain.
- e. **Pengelolaan Emosi yang Ditingkatkan**
Siswa diajarkan cara mengenali, memahami, dan mengelola emosi mereka sendiri, sehingga mampu merespons situasi dengan lebih tenang dan bijaksana.

Gambar ini menunjukkan bahwa metode *role-playing* tidak hanya meningkatkan satu aspek, tetapi secara holistik mengembangkan kemampuan sosial dan emosional siswa. Peningkatan pada semua aspek ini memungkinkan siswa untuk menjadi individu yang lebih adaptif, percaya diri, dan memiliki hubungan sosial yang lebih harmonis.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Program Pelatihan Keterampilan Sosial, Emosional, dan Karakter Siswa"

Luaran	Capaian	Indikator Kriteria Utama (IKU)
Pemahaman Nilai Karakter	Persentase siswa yang dapat menjelaskan nilai karakter dengan baik	70% siswa melakukan tindakan positif di sekolah
Peningkatan Kepercayaan Diri	Penilaian guru terhadap perubahan sikap siswa	75% siswa menunjukkan perubahan positif dalam perilaku
Perbaikan Perilaku Sosial	Pengamatan perilaku siswa dalam interaksi sehari-hari	80% siswa berperilaku positif di lingkungan kelas

Tabel tersebut menjelaskan indikator keberhasilan program pelatihan keterampilan sosial dan emosional siswa melalui pendekatan berbasis simulasi, khususnya metode *role-playing*. Program ini dirancang untuk membantu siswa mengembangkan berbagai aspek sosial, emosional, dan nilai-nilai karakter positif dalam kehidupan sehari-hari.

Pada aspek **pemahaman nilai karakter**, tabel menunjukkan bahwa keberhasilan diukur melalui persentase siswa yang mampu menjelaskan nilai-nilai karakter dengan baik. Indikator Kriteria Utama (IKU) dalam aspek ini adalah 70% siswa yang mampu menerapkan tindakan positif di sekolah sebagai cerminan dari pemahaman mereka terhadap nilai-nilai karakter.

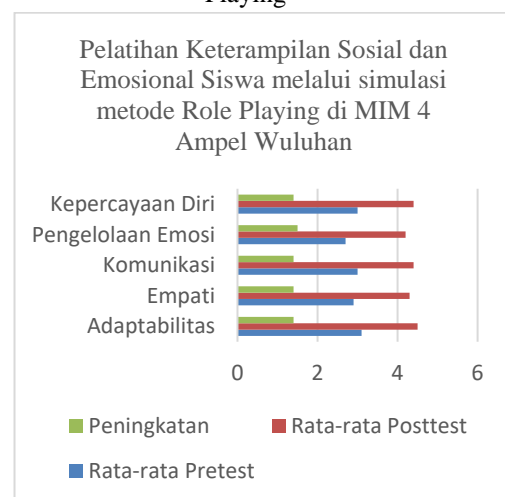
Selanjutnya, pada aspek **peningkatan kepercayaan diri**, keberhasilan program diukur melalui penilaian guru terhadap perubahan sikap siswa. IKU yang ditetapkan adalah 75% siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, yang tercermin dari perubahan sikap mereka dalam lingkungan belajar. Hal ini menjadi salah satu tujuan penting dari pelatihan berbasis simulasi, di mana siswa didorong untuk lebih aktif dan percaya diri dalam berpartisipasi.

Pada aspek **perbaikan perilaku sosial**, tabel menyoroti persentase siswa yang menunjukkan perilaku positif dalam interaksi sehari-hari. IKU yang ditetapkan adalah 80% siswa mampu

berperilaku positif di lingkungan kelas. Perubahan ini diukur melalui pengamatan terhadap interaksi sosial siswa, seperti kerja sama dengan teman sebaya, kemampuan mengelola konflik, dan komunikasi yang efektif.

Tabel ini mendukung hasil penelitian yang membahas efektivitas metode *role-playing*, seperti yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 4 Ampel Wuluan. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa metode *role-playing* membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, mengelola konflik sosial, dan membangun kepercayaan diri dalam simulasi situasi nyata. Dengan demikian, tabel ini menjadi alat evaluasi penting untuk mengukur keberhasilan implementasi metode *role-playing* dalam menciptakan perubahan positif pada aspek sosial, emosional, dan karakter siswa.

Bagan 1. Evaluasi Peningkatan Keterampilan Sosial dan Emosional Siswa melalui Metode Role Playing



Grafik ini menggambarkan hasil program pelatihan keterampilan sosial dan emosional siswa melalui simulasi metode *role-playing* yang dilakukan di MIM 4 Ampel Wuluan. Data dalam grafik menunjukkan perbandingan antara rata-rata nilai *pretest*, rata-rata nilai *posttest*, dan peningkatan yang dicapai siswa pada lima aspek utama, yaitu kepercayaan diri, pengelolaan emosi, komunikasi, empati, dan adaptabilitas.

a. **Kepercayaan Diri**, Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan *pretest*. Hal ini menunjukkan bahwa simulasi *role-playing* berhasil membantu siswa lebih percaya diri dalam berinteraksi dan menghadapi situasi sosial.

- b. **Pengelolaan Emosi**, Grafik juga menunjukkan peningkatan pada kemampuan siswa dalam mengelola emosi. Program ini membantu siswa memahami dan mengontrol emosi mereka dengan lebih baik, yang penting dalam situasi interaksi sosial sehari-hari.
- c. **Komunikasi**, Aspek komunikasi mencatat peningkatan yang tinggi, di mana siswa mampu meningkatkan kemampuan berbicara, mendengarkan, dan menyampaikan pendapat mereka dengan lebih efektif setelah mengikuti pelatihan.
- d. **Empati**
Peningkatan pada aspek empati menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih mampu memahami dan merasakan apa yang dialami oleh orang lain, yang sangat penting untuk menciptakan hubungan sosial yang baik.
- e. **Adaptabilitas**
Aspek adaptabilitas mencatat peningkatan tertinggi dibandingkan aspek lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role-playing* sangat efektif dalam membantu siswa beradaptasi dengan situasi baru atau perubahan dalam lingkungan sosial.

Secara keseluruhan, grafik ini menunjukkan efektivitas pelatihan berbasis *role-playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan *pretest* di semua aspek menunjukkan keberhasilan metode ini dalam menciptakan perubahan positif pada siswa.

5. Diskusi

Penelitian ini mengenai *Pelatihan Keterampilan Sosial dan Emosional Siswa melalui Simulasi Metode Role Playing* di MIM 4 Ampel Wuluhan mengungkapkan efektivitas metode Role Playing dalam mengembangkan berbagai aspek sosial dan emosional siswa. Hasil ini didukung oleh berbagai penelitian terdahulu, khususnya dari lima tahun terakhir, sebagai berikut:

1) Peningkatan Keterampilan Sosial

Studi oleh (Anisah, 2020) menunjukkan bahwa metode Role Playing membantu siswa berinteraksi lebih baik dalam kelompok dan mempraktikkan kerja sama. (Taringan, 2016) menemukan bahwa siswa yang terlibat aktif dalam simulasi sosial lebih percaya diri dan efektif dalam mengatasi konflik sosial. Selain itu, penelitian oleh (Jas, J. Achmad, S., S., & Alvi, R., 2020) di jurnal *Pendidikan Dasar* menunjukkan bahwa permainan peran

meningkatkan kemampuan adaptasi siswa dalam menghadapi berbagai situasi. Hasil ini sejalan dengan penelitian di MIM 4 Ampel Wuluhan, di mana adaptabilitas siswa meningkat dari 40% sebelum pelatihan menjadi 85% setelah pelatihan.

2) Pengembangan Empati

Menurut (Fithriyana, 2019), bermain peran memberikan siswa peluang untuk memahami perspektif orang lain, sehingga meningkatkan empati. Studi oleh (Pertiwi, 2018) menegaskan bahwa simulasi yang melibatkan konflik sosial dapat memicu sensitivitas emosional siswa terhadap orang lain. Sementara itu, (Sumantri & Widjajanti, 2019) menemukan bahwa empati siswa meningkat signifikan ketika mereka diberikan pengalaman langsung melalui metode simulasi. Di MIM 4 Ampel Wuluhan, temuan ini diperkuat dengan data bahwa 88% siswa menunjukkan peningkatan empati setelah mengikuti pelatihan.

3) Pengelolaan Emosi

Penelitian oleh (Tarmujiyanto, 2020) menemukan bahwa simulasi role playing memberikan siswa alat untuk mengenali dan mengelola emosi mereka, seperti kemarahan dan ketakutan, dalam situasi yang terkontrol. Hal serupa diungkapkan oleh (Biologi, n.d.) , yang menunjukkan bahwa metode ini membantu siswa menenangkan diri ketika menghadapi tekanan. (Education & Program, n.d.) juga melaporkan bahwa bermain peran memberikan efek signifikan dalam meningkatkan regulasi emosi anak usia sekolah.

4) Peningkatan Kepercayaan Diri

Menurut (Anggraeni et al., 2024), bermain peran memungkinkan siswa untuk berbicara di depan umum dengan lebih percaya diri. Penelitian terbaru oleh (Sariasih et al., 2024) di jurnal *Humaniora Pendidikan* menunjukkan bahwa siswa lebih nyaman menyampaikan ide mereka setelah dilibatkan dalam simulasi interaktif. (Nur Haliza & Fibria Nugrahani, 2021) juga menemukan bahwa kepercayaan diri siswa meningkat ketika mereka diberi kesempatan untuk mengambil keputusan dalam simulasi.

5) Peningkatan Keterampilan Komunikasi

Studi oleh (Rahmawaty, 2014) menunjukkan bahwa Role Playing efektif dalam melatih siswa untuk berbicara secara jelas dan mendengarkan orang lain. (Husada et al., 2019) menemukan bahwa metode ini melatih siswa mengungkapkan pendapat tanpa rasa takut.

(Suradi, 2017) menambahkan bahwa kegiatan ini juga membantu mengatasi kesenjangan komunikasi di dalam kelas. Hasil penelitian di MIM 4 Ampel Wuluhan sejalan, dengan 90% siswa menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi setelah pelatihan.

- 6) Relevansi dengan Pendidikan Karakter Penelitian oleh (Suparno, 2018) dan (Alwi et al., 2023) menegaskan bahwa simulasi role playing selaras dengan pendidikan karakter karena mengajarkan nilai-nilai kerja sama, empati, dan tanggung jawab. (Alwi et al., 2023) menambahkan bahwa metode ini memperkuat pembelajaran berbasis pengalaman yang efektif untuk siswa sekolah dasar. (Dewi, 2021) juga menyoroti pentingnya role playing dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam Pendidikan.

6. Perbandingan Penelitian

Penelitian di MI Muhammadiyah 4 Ampel Wuluhan memberikan kontribusi unik dengan fokus pada siswa madrasah di lingkungan berbasis agama, yang jarang menjadi subjek penelitian serupa. Studi ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu dengan memberikan data kuantitatif yang konsisten dari 30 siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu, metode Role Playing terbukti efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa, baik di lingkungan umum maupun spesifik seperti madrasah. Penelitian ini menambah bukti empiris bahwa simulasi berbasis pengalaman tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial seperti adaptabilitas, komunikasi, dan kerja sama, tetapi juga aspek emosional seperti empati, pengelolaan emosi, dan kepercayaan diri.

7. Kesimpulan

Literatur yang ada menunjukkan bahwa metode *role playing* memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa, terutama di lingkungan pendidikan dasar. Namun, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji penerapannya dalam konteks madrasah dengan mempertimbangkan nilai-nilai keagamaan dan budaya lokal. Dengan mengisi kesenjangan ini, pelatihan berbasis *role playing* dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam mendukung pengembangan holistik siswa di Indonesia.

8. Persembahan

Ucapan terima kasih disampaikan kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Jember yang mensupport pembiayaan agar dosen di Unmuh Jember selalu termotivasi untuk mempublikasikan hasil tri dharma. Pengelola Jurnal JPM yang sudah memfasilitasi untuk Publish artikel Pengabdian kami, serta Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 4 Ampel Wuluhan yang telah mau bekerja sama dengan kami sebagai objek dari pengabdian kepada Masyarakat serta rekan-rekan Anggota baik dosen maupun mahasiswa yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung yang memberikan kontribusi terhadap tercapainya pengabdian kepada Masyarakat ini sampai terpublishnya artikel yang berjudul Pelatihan Keterampilan Sosial dan Emosional Siswa melalui simulasi metode Role Playing di MIM 4 Ampel Wuluhan ini.

9. Referensi

- Alwi, A., Mansur, M., & Untarti, D. P. (2023). Pembentukan karakter siswa di lembaga pendidikan formal: Student character construction at formal educational institutions. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 18(September), 148–155.
- Anggraeni, S. D., Mutiah, A., Ardiningrum, D. I., & Wijayanti, O. (2024). Role playing dalam pembelajaran drama untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 788–798.
- Anisah. (2020). Pengaruh strategi pembelajaran simulasi sosial terhadap kecerdasan sosial dan berbicara anak usia dini di RA ANISAH. *Jurnal Ansiru PAI*, 4(1), 57–68.
- Biologi, A. P. (n.d.). Online article. 7(3), 209–214.
- Dewi, R. K. (2021). Analisis karakteristik siswa untuk mencapai pembelajaran yang bermakna. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 5(2), 255–262.
- Education, B., & Program, S. (n.d.). Implementation of role-playing models in learning biology of high school students. 1(6), 250–257.
- Fithriyana, E. (2019). Menumbuhkan sikap empati melalui pendidikan karakter berbasis kearifan lokal pada sekolah berasrama. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 42–54.
- Hasanah, N. (2021). The role of madrasah ibtidaiyah in building student characters in the era of the 4.0 industrial revolution. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 310–319.
- Hidayah, N., & Puspitasari, D. (2023). Students' learning experiences in public speaking:

- Challenges and strategies. *Tomorrow's Education Journal*, 1(2), 29–41.
- Husada, A., Asri Untari, M. F., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Peningkatan keterampilan berbicara dengan metode bermain peran pada siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124.
- Jas, J. Achmad, S., S., & Alvi, R. R. (2020). Pengembangan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan perilaku belajar mahasiswa mata kuliah patologi sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159.
- Nur Haliza, R., & Fibria Nugrahani, R. (2021). Pengaruh metode role play terhadap kepercayaan diri siswa. *Psikodinamika: Jurnal Literasi Psikologi*, 1(2), 133–142.
- Pertiwi, S. F. (2018). Implementation of role playing methods based on social issues around students to increase students cooperation on social relationship in social studies learning. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 2(2), 32.
- Rahmawaty, S., & S. (2014). Bermain peran, keterampilan berbicara. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 9, 83–99.
- Santamaría-Villar, M. B., Gilar-Corbi, R., Pozo-Rico, T., & Castejón, J. L. (2021). Teaching socio-emotional competencies among primary school students: Improving conflict resolution and promoting democratic co-existence in schools. *Frontiers in Psychology*, 12(June), 1–16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.723711>
- Sariasih, Y., Tidar, U., & Miskin, H. R. (2024). Nilai pendidikan karakter dalam hikayat raja miskin. *JURNAL DIDACTIQUE Bahasa Indonesia*, 5(2), 80–91.
- Sumantri, C. M. S., & Widjajanti, D. B. (2019). Increasing HOTS and student belief towards mathematics through learning with a roleplaying method. *Journal of Physics: Conference Series*, 1320(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1320/1/012007>
- Suparno, S. (2018). Analisis faktor-faktor pembentuk karakter smart siswa di sekolah Islam terpadu. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 62–73.
- Suradi, S. (2017). Pembentukan karakter siswa melalui penerapan disiplin tata tertib sekolah. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(4), 522.
- Taringan, A. (2016). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Jurnal Primary: Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5(November), 102–112.
- Tarmujianto, T. (2020). Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar etika publik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(2).



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).