

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah MTs NU I'anatuth Thullab

MTs NU I'anatuth Thullab merupakan sekolah swasta yang berdiri sejak lebih dari 50 tahun yang lalu oleh para ulama' sekitar desa Mutih Kulon. Sekolah ini berdiri karena dilatarbelakangi oleh kondisi sosial disekitar desa Mutih Kulon. Salah satu pendirinya adalah KH. Mas'udi yang menginisiasi bagaimana anak-anak sekitar desa Mutih Kulon dan anak-anak yang ada di pesantren yang orang tuanya tidak mampu menyekolahkan anaknya karena keterbatasan biaya dapat kembali melanjutkan pendidikan selanjutnya. Dapat kembali meneruskan pendidikan jenjang SD/MI. Keadaan sosial kala itu banyak yang putus sekolah karena membantu perekonomian orang tua yang mayoritas bermatapencaharian sebagai petani, pedagang, dan nelayan.¹

Tergerak hati KH. Mas'udi untuk melakukan sesuatu agar persoalan di sekitar kala itu dapat teratasi. Akhirnya, berkumpullah para ulama' dan tokoh agama yang ada di desa Mutih Kulon dan Mutih Wetan di rumah Bapak KH. Mukhtar Amin. Menurut cerita, kurang lebih ada 7 atau 9 tokoh yang berkumpul untuk membahas rencana pendirian lembaga pendidikan di Mutih Kulon sebagai kelanjutan dari jenjang SD/MI yang ada. Ada Bapak KH. Chudrin Noor yang kala itu menjabat sebagai kepala desa Mutih Kulon tahun 1949-1974. Ada juga Simbah KH. Mahfudz Kholil selaku kepala desa Mutih Wetan.

Dari pertemuan itu, disepakati mendirikan sekolah lanjutan dari jenjang SD/MI yang telah ada yaitu Madrasah Tsanawiyah. Saat itu, madrasah tersebut belum punya nama. Akhirnya, KH. Mas'udi sowan atau silaturahmi ke gurunya Romo KH. Muhammadun Pondowan. Kala itu Romo KH. Mansur Sanusi masih di pondok tahun 1969. KH. Mas'udi bersama KH. Mansur Sanusi sowan ke KH. Muhammadun untuk menceritakan keinginan para tokoh di desa Mutih, baik Mutih Kulon maupun Mutih Wetan untuk mendirikan sebuah lembaga pendidikan.

¹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

Oleh KH. Muhammadun Pondowan diberi nama I'ANATUTH THULLAB. Arti dari I'anatuth Thullab adalah pertolongan kepada para santri atau para pelajar.

Memang faktanya yang bersekolah di MTs NU I'anatuth Thullab dulunya berasal dari keluarga-keluarga yang kurang mampu. Kala itu, keluarga-keluarga yang memiliki ekonomi mencukupi, menyekolahkan anak cucunya di Kajen, Pecangaan, Kaliwungu Kendal, Kudus, Jepara, dan daerah lainnya. Sedangkan untuk anak dari keluarga yang tidak mampu akhirnya harus putus sekolah karena saat itu belum ada MTs NU I'anatuth Thullab. Pada mulanya sekolah ini dibangun karena diinisiasi oleh para sesepuh atau tokoh agama yang ada di desa Mutih Kulon lantaran melihat banyak masyarakat yang tidak memiliki akses dan biaya lebih untuk menyekolahkan anak cucunya. Seperti yang dikatakan oleh Bapak Ali Sa'ad Masyfu', M. Pd. selaku Kepala MTs NUI'anatuthThullab:

“...bahwa lembaga I'anatuth Thullab ini didirikan berawal dari keprihatinan para sesepuh tentang keadaan siswa pada waktu itu atau anak-anak seusia sekolah pada waktu itu yang tidak bisa melanjutkan sekolah karena keterbatasan biaya, kondisi lingkungan yang tidak mendukung, dan juga pemahaman orang tua tentang pentingnya pendidikan yang kurang. Maka diinisiasi didirikan lembaga madrasah meneruskan yang sudah ada, yaitu jenjang MI yang sudah ada, didirikanlah MTs NU I'anatuth Thullab Mutih Kulon. Dimaksudkan agar anak-anak usia sekolah tidak hanya berhenti di MI atau SD tapi bisa melanjutkan ke MTs.”²

Berdirinya MTs NU I'anatuth Thullab pada tahun 1969 dipimpin oleh Bapak H. Abudzarrin sebagai Kepala Madrasah pertama. Kala itu belum memiliki gedung sekolah sehingga harus meminjam tempat di SD Mutih Kulon. Kemudian pindah di rumah Simbah Kyai Fakhurrozi. Pernah juga menempati bekas kandang ayam karena belum memiliki gedung sekolah. Sekitar tahun 1980-an akhirnya MTs I'anatuth Thullab memiliki tempat yang awalnya milik H. Madznur yang akhirnya dibeli oleh H. Abdul Muiz Siran untuk diwakafkan kepada I'anatuth Thullab. Dibangunlah gedung sekolah yang ditempati hingga saat ini.

² Ali Sa'ad Masyfu', (wawancara oleh penulis, 8 Juni 2022, wawancara 6, transkrip).

Berdirinyasekolah ini mendapat dukungan dari masyarakat desa Mutih dan sekitarnya, juga pemerintah desa. Sehingga pada tahun 1971 sudah bisa mengikuti Ujian Nasional meskipun hanya diikuti oleh segelintir siswa. Tahun demi tahun berjalan, para pendiri terus mengupayakan madrasah menjadi majlis ilmu yang bermanfaat.

Sekitar tahun 1977, Kepala Madrasah berganti menjadi Bapak Nawawi. Beliau masyhur yang dikenal sebagai sosok luar biasa disiplin dalam hal apapun. Karena kedisiplinannya, MTs I' anatuth Thullab melalanguana hingga ke berbagai penjuru dan terkenal sebagai sekolah yang siswanya pintar agama. Meskipun madrasah ini terletak di pelosok daerah yang jauh dari pusat kota, namun prestasi dan eksistensinya terkenal hingga ke berbagai daerah.³

2. Profil MTs NU I' anatuth Thullab

Sekolah ini bernama MTs NU I' anatuth Thullab atau yang sering dikenal dengan MTs ITM. Berstatus swasta di bawah naungan Kementerian Agama. Bertempat di Jalan Peguron No. 1-2 desa Mutih Kulon kecamatan Wedung kabupaten Demak kode pos 59554. Sekolah ini memiliki NSM (Nomor Statistik Madrasah) yakni 121233210094 dan NPSN (Nomor Pokok Sekolah Nasional) yakni 20364400. Didirikan pada tanggal 02 Januari 1969 dengan No. SK Pendirian yakni Lk/3.c/93/Pgm.MTs/1978 pada tanggal 02 Januari 1978 atau 9 tahun setelah sekolah ini didirikan.

Sekolah ini telah terakreditasi A dengan nomor SK Akreditasi yakni 044/BANSM-JTG/SK/X/2018 pada tanggal 16 Oktober 2018. Adapun luas tanah yang dimiliki sekitar 810 m². Berdaya listrik 4400 Watt dengan sumber listrik PLN. MTs NU I' anatuth Thullab juga memiliki surel yang dapat dihubungi yaitu mts_itm@ymail.com.⁴

3. Letak Geografis

Berdirinya sebuah sekolah atau lembaga pendidikan tentu sebelumnya telah dipertimbangkan segala sesuatunya termasuk lokasi bangunan. Yayasan pendidikan I' anatuth Thullab pun

³ KH. Muhammad Aminuddin, "MATSAMA 2021 - Sejarah Berdirinya MTs NU I' anatuth-Thullab Mutih Kulon" (MTs NU ITM OFFICIAL, n.d.), <https://youtu.be/2RgTWZs1ZK4>.

⁴ Data Dokumen MTs NU I' anatuth Thullab, n.d.

telah mempertimbangkan segala situasi untuk didirikannya sebuah lembaga pendidikan kala itu. Lokasi berdirinya yayasan pendidikan ini cukup berbeda dengan lembaga pendidikan lainnya. Jika lembaga pendidikan lain didirikan di daerah terbuka dekat dengan jalan raya atau pemukiman warga. Yayasan pendidikan I'anatuth Thullab berada di ujung kampung yang berbatasan dengan lapangan desa dan area persawahan.

Untuk keluar dari area kampung menuju jalan raya, harus menempuh perjalanan ± 200 meter. Lokasi tepatnya sekolah ini berada di Jalan Peguron, No. 1-2, desa Mutih Kulon, kecamatan Wedung, kabupaten Demak, provinsi Jawa Tengah kode pos 59554. MTs NU I'anatuth Thullab merupakan sekolah yang berada di daerah perbatasan kabupaten sehingga banyak dari peserta didik luar kabupaten yang mengenyam pendidikan tersebut. Desa Mutih Kulon terletak di ujung utara kabupaten Demak berbatasan dengan kabupaten Jepara. Oleh karena itu, sejak didirikannya MTs NU I'anatuth Thullab pada tahun 1969 banyak dari masyarakat luar daerah yang sangat terbantu dengan adanya sekolah tersebut.

Berikut batas wilayah MTs NU I'anatuth Thullab Mutih Kulon, yaitu:

- a. Bagian utara berbatasan dengan Balai Desa Mutih Kulon
- b. Bagian timur berbatasan dengan Perkampungan Warga desa Mutih Kulon
- c. Bagian selatan berbatasan dengan Pondok Pesantren Darut Tauhid Al Alawiyah
- d. Bagian barat berbatasan dengan Persawahan desa Mutih Kulon

4. Visi Misi dan Tujuan Berdirinya MTs NU I'anatuth Thullab

Berdirinya MTs NU I'anatuth Thullab bukan tanpa dasar atau arah tujuan. Yayasan ini membawa maksud khusus didirikannya yayasan pendidikan demi membantu masyarakat agar dapat mengenyam pendidikan dengan biaya yang terjangkau. Adapun visi MTs NU I'anatuth Thullab adalah "UNGGUL DALAM MUTU, SANTUN DALAM PERILAKU". Sedangkan untuk misi MTs NU I'anatuth Thullab adalah:

- a. Melaksanakan proses belajar mengajar secara efektif
- b. Melaksanakan bimbingan dan konseling secara insentif
- c. Menumbuhkan semangat untuk berprestasi lebih unggul dalam segala bidang

- d. Menumbuhkembangkan dan meningkatkan penghayatan serta pengamalan ajaran agama Islam Ahlussunnah Waljamaah
- e. Menanamkan budi pekerti luhur dalam pergaulan hidup bermasyarakat⁵

5. Data Tenaga Pendidik MTs NU I'anatuth Thullab

Bagian penting dalam sebuah pendidikan salah satunya ialah tenaga pendidik. Adapun tenaga pendidik yang ada di MTs NU I'anatuthThullab yakni sebagai berikut:⁷²

Tabel 4.1

Daftar Tenaga Pendidik MTs NU I'anatuth Thullab

No	Nama Lengkap	JK	Tugas	Mata Pelajaran
1	Ali Sa'ad Masyfu', M.Pd.	L	Kepala Madrasah	
2	H. Yamahsari	L	Guru Mapel	Matematika & Ke-NU-an
3	KH. M. Aminuddin	L	Guru Mapel	Qur'an Tartil
4	H. Muqorrobin, S. Pd.I	L	Guru Mapel	Aqidah Akhlaq, Fathul Qorib
5	Mulyono, S. Pd.I	L	Guru Mapel & Wali Kelas IX C	Sejarah KebudayaanIslam
6	Ahmad Thoifin, M.Pd.	L	Guru Mapel	Bahasa Indonesia
7	Harsana, S. Pd.	L	Guru Mapel	IPA
8	Nur Sholeh, S.Ag., M. Pd.	L	Guru Mapel & Wali Kelas VII A	Bahasa Arab
9	Tutik Muntasiroh, S.H.	P	Guru Mapel	PKN
10	K. Aliyul Adzhan	L	Guru Mapel & Waka. Humas	Abi Jamroh
11	Qusayin, A.Md.	L	Guru Mapel	Pendidikan Jasmani
12	Sumiyeni	P	Guru Mapel	IPS
13	Mustaqim, S.Pd.I	L	Guru Mapel & Wali Kelas VIID	Fiqih & Qur'an Hadits
14	Nur Ahmad, S.H.	L	Guru Mapel, Ka. TU & Wali Kelas VIIB	PKN
15	K. Rosyikh Ilmi	L	Guru Mapel & Wali Kelas IX A	Umrithi & Qur'an Hadits
16	KH. Ahmad Syafi'faz	L	Guru Mapel	Fathul Qorib
17	Mizwaruddin, S.Pd.	L	Guru Mapel	Bahasa Indonesia

⁵ Data Dokumen MTs NU I'anatuth Thullab, pada tanggal 10 Juni 2022.

18	Siti Mardiyah, S.S.I., M. Pd.	P	Guru Mapel	Aqidah Akhlaq
19	Muhammad Agus Salim, S. Pd.	L	Guru Mapel, Wali Kelas VIIC & Pembina OSIS	Bahasa Jawa, Prakarya, dan Penjaskes
20	Mukhammad Alfaruq, S. Pd.	L	Guru Mapel, Waka. Sarpras & Wali Kelas VIII B	Matematika
21	Atin Mawaddah Ilmiyati, S. Pd.	P	Guru Mapel, Waka. Kesiswaan & Wali Kelas VIII A	Bahasa Inggris
22	Nur Laila Zahro, S.Pd.	P	Guru Mapel, Waka. Kurikulum & Wali Kelas IX D	Seni Budaya
23	Ahmad Wajih Wijdany, S.S	L	Guru Mapel	Bahasa Arab
24	Ahmad Minanur Rohim, M. Pd.	L	Guru Mapel	IPA
25	Noor Adham, S.Pd.I	L	Guru Mapel	Kaligrafi
26	Daris Salamah, M.Pd.	P	Guru Mapel	IPA
27	Zumala Nahari, S. Hum	P	Guru Mapel & Wali Kelas VIII C	Bahasa Indonesia
28	Abdur Rozak	L	Guru Mapel Wali Kelas VIIIB & Pembina Ekstrakurikuler	Penjaskes dan Prakarya
29	Abdullah Salman Syuaiby, A.Md.Kep	L	Guru Mapel & Wali Kelas VII D	Bahasa Inggris
30	Anik Tri Wahyuningsih, S.E	P	Guru Mapel & Wali Kelas VII E	IPS & Prakarya
31	Maulidatul Asroh S.Pd.	P	Guru Mapel & Wali Kelas IX B	IPS, Seni Budaya
32	Ahmad Najih Azhar	L	Guru Mapel	Fathul Qorib
33	Abdullah Rodliyuddin	L	Guru Mapel	Qur'an Hadits & Aqidah Akhlaq
34	Iqomudin	L	Tata Usaha	
35	Anik Shofiyanti	P	Tata Usaha	
36	M. Luthfil Karim, S.Pd.	L	Tata Usaha	
37	Adik Wijayanti, S.Sos	P	Tata Usaha	

6. Data Peserta Didik MTs NU I'anatuth Thullab

Bagian penting dalam objek penelitian ini adalah peserta didik. Data peserta didik di MTs NU I'anatuth Thullab Mutih Kulon yakni sebagai berikut:⁶

Tabel 4.2
Data Siswa MTs NU I'anatuth Thullab

Kelas	A	B	C	D	E	Jumlah		Total
						L	P	
7	29	27	26	27	25	54	80	134
8	32	31	30	28	29	66	85	150
9	34	31	28	27	0	60	60	120
TOTAL KESELURUHAN								404

7. Sarana dan Prasarana MTs NU I'anatuth Thullab

Demi keberlangsungan kegiatan belajar mengajar, MTs NU I'anatuth Thullab memiliki sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki MTs NU I'anatuth Thullab Mutih Kulon, yakni sebagai berikut:⁷

Tabel 4.3
Data Fasilitas MTs NU I'anatuth Thullab

No	Uraian	Jumlah	Kondisi	Keterangan
1	Siswa	404	-	Kelas VII, VIII dan IX
2	Rombel	14	-	Kelas VII : 5 Rombel Kelas VIII : 5 Rombel Kelas IX D : 4 Rombel
3	Ruang kelas	14	Baik	
4	Ruang kepala sekolah	1	Baik	
5	Ruang guru	2	Baik	
6	Ruang BK/BP	1	Baik	
7	Ruang UKS	1	Baik	
8	Musholla	1	Baik	
10	Perpustakaan	1	Baik	
11	Ruang OSIS	1	Rusak Ringan	
12	Kamar Mandi Guru	3	Rusak Ringan	

⁶ Data Dokumen MTs NU I'anatuth Thullab, pada tanggal 10 Juni 2022.

⁷ Data Dokumen MTs NU I'anatuth Thullab, pada tanggal 10 Juni 2022.

13	Kamar Mandi Siswa	8	Rusak Ringan	KM Siswa : 4 KM Siswi : 4
14	Laboratorium Komputer	1	Baik	
	Gudang	1	Rusak Ringan	

8. Kurikulum MTs NU I'anatuth Thullab

MTs NU I'anatuth Thullab menganut pada kurikulum yang telah ditentukan oleh pemerintah yakni Kurikulum 2013 atau Kurtilas atau K-13. Baru beberapa tahun dengan berbagai pertimbangan akhirnya sejak tiga tahun lalu sekolah ini beralih dari KTSP 2006 menjadi Kurikulum 2013.⁸ Hal ini disampaikan oleh Ibu Nurlaila Zahro', S. Pd.I. bahwa:

“Kita pake kurikulum K13, kurang lebih sih sekitar tiga tahunan ini.”⁹

Beralihnya kurikulum tentu merubah sistem pembelajaran di MTs NU I'anatuth Thullab. Masa transisi dari kurikulum lama menjadi kurikulum 2013 tentu membutuhkan sebuah proses. Hingga pada saat ini banyak guru yang masih butuh adaptasi lebih lama untuk menerapkan kurikulum 2013. Meskipun secara praktik guru mampu menyesuaikan diri, namun secara administrasi masih butuh adaptasi.¹⁰ Seperti yang disampaikan oleh Ibu Nurlaila Zahro', S. Pd.I. bahwa:

“Kalau kesulitan beradaptasi secara praktik tidak ada kesulitan karena memang bagaimanapun kurikulumnya secara praktik masih menggunakan metode atau mungkin teknik pembelajaran yang konvensional ceramah. Mungkin adaptasi yang perlu dilakukan itu dalam segi administrasi itu yang kesulitannya disitu. Karena RPP dari satu kurikulum ke kurikulum yang lain biasanya beda.”¹¹

⁸ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

⁹ Nurlaila Zahro', (wawancara oleh penulis, 09 Juni 2022, wawancara 7, transkrip).

¹⁰ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

¹¹ Nurlaila Zahro', (wawancara oleh penulis, 09 Juni 2022, wawancara 7, transkrip).

Sistem atau kurikulum yang baru akan selalu berkembang seiring berkembangnya zaman. Terlebih memasuki era digital, teknologi canggih mulai diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sangat dibutuhkan dalam kurikulum 2013. MTs NU I'anatuth Thullab memiliki fasilitas untuk menunjang pembelajaran kurikulum 2013 namun tidak begitu banyak. Kondisi dari beberapa media pun banyak yang rusak atau tidak layak pakai.¹² Hal ini tentu mempengaruhi efisiensi penggunaan media pembelajaran seperti yang disampaikan oleh Ibu Nurlaila Zahro', S. Pd.I. bahwa:

“Efisien tidaknya itu berbeda dari masing-masing sekolah. Kalau disini kurang efisien menurut saya. Karena satu, dari sarananya juga kurikulum K13 jaringan internet itu kan juga perlu. Kemudian media pembelajaran seperti media untuk presentasi, komputer ataupun itu juga ada, tapi banyak juga yang rusak sehingga itu mengurangi efisiensi pelaksanaan K13 disini.”¹³

Media menjadi salah satu kendala sekolah dalam menerapkan kurikulum 2013. Jika dari pemegang kebijakan turut serta mendukung pembelajaran K-13, sedangkan dari segi fasilitas memang MTs NU I'anatuth Thullab belum sepenuhnya siap.

“Itu tadi kendalanya. Satu, di media pembelajaran, media elektronik terutama. Semacam LCD Proyekturnya itu, kemudian ketika kita membutuhkan online waktu pandemi kemarin itu kan butuh *online* sekali yaa, PJJ kan. Itu terutama kendala yang sangat dirasakan sama bapak ibu guru. Kalau dari tenaga pendidik kendalanya itu aplikatifnya, pengaplikasian metode pembelajaran yang sesuai dengan permasalahannya, itu yang kurang pelatihan, kurang pendampingan, seperti itu. Kalau dari siswa mungkin karena lebih kepada keaktifan siswa yang kurang. Terlebih selama dua tahun kita tidak bisa bertatap muka itu salah satu kendala yang sangat menghambat pembelajaran untuk semester ini. Kalau dari pemegang kebijakan sih mereka menyerahkan seluruhnya kepada

¹² Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

¹³ Nurlaila Zahro', (wawancara oleh penulis, 09 Juni 2022, wawancara 7, transkrip).

madrasah ya, baiknya seperti apa, gitu. Karena kita yang terjun langsung dan berhubungan langsung dengan siswa. Jadi pemangku kebijakan ya hanya memberikan masukan, memberikan saran kepada siswanya seperti apa, baiknya juga bagaimana.”¹⁴

Kendala tersebut tentu mendorong pihak sekolah untuk terus mengupayakan yang terbaik agar kegiatan belajar dapat terpenuhi. Secara eksternal KTSP dengan K-13 berbeda. Namun, esensi pembelajaran masih sama antara kurikulum sebelumnya dengan kurikulum yang sekarang.¹⁵ Seperti pada mata pelajaran IPS yang telah disampaikan oleh Ibu Nurlaila Zahro’, S. Pd.I. bahwa:

“Sama sih. Sama seperti kurikulum sebelumnya. Tanggung jawab, disiplin, nasionalisme itu pasti ada apalagi di pelajaran IPS. Nasionalisme dan juga demokrasi itu sebisa mungkin ditingkatkanlah.”¹⁶

Pihak sekolah akan terus meningkatkan kualitas pendidikan yang terbaik untuk kegiatan belajar siswa agar lebih bermakna. Meskipun terdapat beberapa kesulitan dalam menghadapi kurikulum baru seperti yang disampaikan oleh Ibu Nurlaila Zahro’, S. Pd.I. bahwa:

“Kalau materi siap insyaAllah. RPP juga siap karena kita ada supervisi dari pengawas jadi mau tidak mau kita juga dituntut untuk kesiapan RPP-nya. Itu persiapan dari guru dan itu untuk media tidak semua guru menyediakan media karena kendalanya beberapa guru senior masih menggunakan *teacher center* itu tadi. Sarananya juga ada sebagai faktor pendukung juga. Sarana internet dan komputer. Cuma kembali lagi pada saat-saat tertentu memang jaringannya lumayan sulit, beberapa alat elektronik juga banyak yang rusak seperti itu.”¹⁷

¹⁴ Nurlaila Zahro’, (wawancara oleh penulis, 09 Juni 2022, wawancara 7, transkrip).

¹⁵ Hasil Observasi MTs NU I’anatuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

¹⁶ Nurlaila Zahro’, (wawancara oleh penulis, 09 Juni 2022, wawancara 7, transkrip).

¹⁷ Nurlaila Zahro’, (wawancara oleh penulis, 09 Juni 2022, wawancara 7, transkrip).

9. Kondisi General MTs NU I'anatuth Thullab

MTs NU I'anatuth Thullab merupakan sekolah swasta yang didirikan atas inisiatif dari para sesepuh melihat kondisi warga desa Mutih yang tidak bisa melanjutkan pendidikan lantaran keterbatasan ekonomi. Sekolah ini berdiri pada tahun 1969 yang bertempat di Jalan Peguron No. 1-2 desa Mutih Kulon, kecamatan Wedung, kabupaten Demak, kode pos 59554.¹⁸

Sekolah dengan akreditasi A ini merupakan sekolah yang menjunjung nilai-nilai keagamaan di tengah lingkungan sekitar dengan masyarakat yang agamis dan menjunjung tradisi leluhur. Sekolah ini bertempat di ujung gang Peguron dekat dengan jalan Persawahan desa Mutih Kulon jauh dari pusat kota dan letaknya yang tidak terlihat oleh jalan raya desa. Merupakan sekolah dari yayasan I'anatuth Thullab yang dulu gedung sekolahnya menjadi satu dengan MA NU I'anatuth Thullab.¹⁹

Tahun 2016 setelah MA NU I'anatuth Thullab memiliki gedung sendiri di samping makam desa Mutih Kulon dekat dengan jalan raya, gedung MA lama dialihkan menjadi hak milik MTs NU I'anatuth Thullab. Kini, MTs NU I'anatuth Thullab memiliki dua gedung berhadapan yang dipisahkan oleh jalan kampung.²⁰

MTs NU I'anatuth Thullab memiliki program unggulan yang bernapaskan agama dan negara. Adapun program-programnya yaitu LDK OSIS dan Pramuka, Petamulas, Matsama, Kirab Maulid, Karnaval 17-an, Ngaji posonan, Kirab budaya, Istighotsah, dan sebagainya.²¹

Terdapat dua gedung yang saling berhadapan yang dipisah oleh jalan Gang Peguron. Masing-masing gedung memiliki lapangan yang biasa digunakan untuk kegiatan olahraga serta apel pagi. Gedung utama terdapat dua lantai dan satu gerbang. Lokasi sekolah yang berdekatan dengan beberapa pondok pesantren menjadi salah satu keunggulan tersendiri. Banyak dari peserta

¹⁸ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

¹⁹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

²⁰ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

²¹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

didik yang mondok di beberapa pondok yang telah bekerjasama dengan lembaga I' anatuth Thullab.²²

MTs NU I' naatuth Thullab juga memiliki kereta penjemputan siswa yang masih aktif bertugas untuk antar jemput siswa terutama daerah Jungpasir, Ujungpandan, dan Jungsemi. Kedamaian dan gotong royong begitu terasa meskipun dengan sarana dan prasarana yang masih terbatas.²³

B. Deskripsi Data Penelitian

Tabel 4.4
Data Informan Penelitian

No	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan
1	Sumiyeni	Perempuan	Guru IPS Kelas VII
2	Aliyana Setya Dewi	Perempuan	Observer
3	Ahmad Fairuz Amali	Laki-laki	Peserta didik kelas VII
4	Ahmad Azhar Ibrahim	Laki-laki	Peserta didik kelas VII
5	Kharisma	Perempuan	Peserta didik kelas VII
6	Ali Sa'ad Masyfu', M.Pd.	Laki-laki	Kepala MTs NU I' anatuth Thullab
7	Nurlaila Zahro', S.Pd.I	Perempuan	Waka. Kurikulum MTs NU I' anatuthThullab

Atas dasar rumusan masalah yang telah dipaparkan dalam bab pertama, telah dibagi menjadi tiga bahasan. *Pertama*, bagaimana implementasi metode *role playing* dalam membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS kelas VII MTs NU I' anatuth Thullab Mutih Kulon Wedung Demak.

Kedua, apa faktor pendukung dan penghambat metode *role playing* dalam membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS kelas VII MTs NU I' anatuth Thullab Mutih Kulon Wedung Demak.

Ketiga, sejauh mana metode *role playing* mampu membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS kelas VII MTs NU I' anatuth Thullab Mutih Kulon Wedung Demak. Masing-masing rumusan permasalahan tersebut akan mengantarkan pada jawaban atau temuan hasil penelitian.

²² Hasil Observasi MTs NU I' anatuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

²³ Hasil Observasi MTs NU I' anatuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

Untuk mempermudah tercapainya tujuan penelitian, maka peneliti telah merumuskan menjadi beberapa cakupan, diantaranya:

1. Implementasi Metode *Role Playing* dalam Membangun Rasa Nasionalisme Pada Pembelajaran IPS Kelas VII MTs NU I'anatuth Thullab Mutih Kulon Wedung Demak

MTs NU I'anatuth Thullab merupakan sekolah swasta yang sudah berusia setengah abad lebih. Usia yang sudah sangat matang untuk satuan pendidikan sebagai tempat mencari ilmu. Ribuan alumni telah menempuh pendidikan menengah pertama di sekolah tersebut.²⁴ Tujuan utama didirikannya lembaga pendidikan ini memang untuk membantu anak-anak sekitar agar dapat melanjutkan pendidikan. Meskipun secara keseluruhan lembaga pendidikan ini belum bisa dikatakan ideal karena beberapa faktor yang mempengaruhinya. Bapak Ali Sa'ad Masyfu', M.Pd. mengungkapkan bahwa:

“Lha karena lingkungan pada saat itu memang dikatakan kesadaran pendidikan itu masih kurang, terus juga tingkat pendidikan masyarakat juga bisa dikatakan masih rendah, kemampuan ekonomi juga yang rendah. MTs NU I'anatuth Thullab belum bisa merencanakan pendidikan yang ideal seperti apa, yang penting anak-anak sekolah dulu. Karena apa? Ya itu tadi kalau idealnya pendidikan akhirnya mereka tidak akan sekolah, yang pertama. Yang kedua, sumber daya guru juga pada masa itu masih sangat terbatas dan itu sampai sekarang pun walaupun sudah sangat berkurang tapi kondisi masyarakat itu masih banyak yang seperti itu.”²⁵

Beberapa faktor cukup mempengaruhi masyarakat kala itu untuk tidak melanjutkan pendidikan di jenjang SMP/MTs. Dari penjelasan Beliau, penyebab utama masyarakat tidak melanjutkan pendidikannya adalah keterbatasan ekonomi. Sehingga para sesepuh harus memutar otak supaya masyarakat dapat mengenyam pendidikan dengan biaya yang sedikit. Bapak Ali Sa'ad Masyfu', M. Pd. juga menjelaskan bahwa:

“Sehingga madrasah semakin harus mencari cara bagaimana agar meminimalkan dampak-dampak itu.

²⁴ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

²⁵ Ali Sa'ad Masyfu', (wawancara oleh penulis, 8 Juni 2022, wawancara 6, transkrip).

Bagaimana meningkatkan kesadaran orang tua tentang pentingnya pendidikan anak. Bagaimana meningkatkan kesadaran anak tentang pentingnya pendidikan. Bahwa yang terjadi selama ini mereka atau orang tua mereka atau kakak mereka yang lebih tua dari mereka itu yang tidak sekolah bisa bekerja. Ya, itu realita. Karena memang kebanyakan pekerjaan orang-orang di sekitar lingkungan MTs tau di desa Mutih Kulon dan sekitarnya adalah pekerja informal, yang tidak butuh ijazah. Jadi tidak butuh ijazah mereka bisa bekerja bahkan diantara mereka juga banyak yang sukses dalam segi pekerjaan informal. Tapi madrasah inginnya memberi kesadaran, memberi masukan, memberi pembelajaran, pendidikan ke masyarakat apalagi kalau mereka atau anak-anak itu dengan pendidikan yang tinggi. Semakin pasti, semakin berkembang. *Impact*-nya mereka ketika nanti bekerja itu pasti akan semakin positif, semakin bagus.”²⁶

Pada kenyataannya kala itu masyarakat masih kurang menyadari akan pentingnya pendidikan bagi kehidupan. Sebab, dari segi lingkungan di sekitar desa Mutih Kulon merupakan pekerja informal seperti pedagang, buruh, petani, nelayan sehingga tidak membutuhkan ijazah atau pendidikan formal untuk pekerjaan tersebut.²⁷

Tak ayal untuk menyadarkan pandangan masyarakat agar lebih terbuka dengan pendidikan, para sesepuh di desa Mutih Kulon menginisiasi didirikannya lembaga pendidikan. Dengan adanya pendidikan, dapat membekali masyarakat dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman. Pernyataan ini juga disampaikan oleh Bapak Ali Sa’ad Masyfu’, M. Pd. bahwa:

“Ya, tantangan-tantangan itulah yang ada sekarang, semangat belajar yang masih perlu ditingkatkan, kesadaran orang tua, motivasi dari orang tua yang juga masih kurang, juga kondisi lingkungan, perkembangan teknologi yang juga mempengaruhi, belum lagi pandangan masyarakat bahwa pendidikan umum itu hanya sebagai sampingan, yang paling utama adalah pendidikan agama.

²⁶ Ali Sa’ad Masyfu’, (wawancara oleh penulis, 8 Juni 2022, wawancara 6, transkrip).

²⁷ Hasil Observasi MTs NU I’anatuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

Itulah tantangan-tantangan yang dihadapi madrasah dalam memberikan pendidikan, pengajaran, penyadaran kepada masyarakat. Agar mereka itu semakin mudah menerima, tantangan madrasah adalah bagaimana? Yang pertama membuat sistem itu efektif dan efisien. Mungkin guru-guru bisa dengan menerapkan metode mengajar atau cara mengajar yang bervariasi, yang tidak hanya monoton. Bisa juga dengan memberikan *packaging* atau kemasan pengajaran yang menarik, yang tidak membuat bosan anak-anak. Atau dengan menghadapkan pada realita yang ada sehingga anak-anak semakin mudah menerima. Itulah tantangan-tantangan yang harus dikembangkan oleh setiap insan pendidik atau tenaga kependidikan di MTs NU I'aratuth Thullab Mutih Kulon. Sehingga diharapkan semakin ada kesadaran dari *stakeholder* atau semua wadah yang *impact*-nya akan meningkatkan kualitas pendidikan, kegiatan belajar mengajar, dan hasil dari kegiatan belajar mengajar itu semakin bagus yang akhirnya juga dirasakan oleh semua wadah di madrasah.”²⁸

Suatu kondisi dimana pandemi Covid-19 selama dua tahun lebih telah menyerang pendidikan di Indonesia. Berbagai kebijakan disusun agar pendidikan tidak terhempas begitu saja. *Social distancing* dan pembatasan aktivitas di luar rumah mendorong pemerintah untuk melaksanakan sistem pendidikan secara daring. Hal ini juga dirasakan oleh MTs NU I'aratuth Thullab Mutih Kulon yang selama kurun waktu lama menerapkan kebijakan sekolah dari rumah.²⁹

Para guru sebagai ujung tombak pembelajaran mengupayakan berbagai cara agar kegiatan pengajaran tetap terlaksana meskipun terhalang banyak hal. Setiap guru memiliki pemikiran atau sudut pandang terhadap masa depan peserta didiknya yang memacu guru untuk mengusahakan sistem belajar yang berbeda-beda selama masa pandemi. Seperti Ibu Sumiyeni selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII yang memiliki cara sendiri dalam menerapkan sistem belajar selama pandemi.

²⁸ Ali Sa'ad Masyfu', (wawancara oleh penulis, 8 Juni 2022, wawancara 6, transkrip).

²⁹ Hasil Observasi MTs NU I'aratuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

“Pembelajaran ndak pernah daring mbak, pembelajarannya luring. Jadi kita ngasih tugas, anak-anak ngambil nanti masuk, tugasnya dikumpulin lagi. Kalau kelas 7 nggak pernah daring., soalnya pada ga punya HP, ndak bawa HP, yang di pondok kan ngga bisa bawa HP gitu. Kalau yang kelas 9 YA, bisa pake HP. Jadi kemarin itu kangelan untuk ngasih tugas kelas 7. Yang HP-nya kemarin grupnya dari orang tua. Kebanyakan gitu, banyak yang ndak bawa HP.”³⁰

Selama pandemi, Ibu Sumiyeni menerapkan sistem *hybrid* untuk lingkup pengumpulan dan pengambilan tugas saja. Beliau memikirkan latar belakang peserta didik kelas VII yang notabene ada yang masih ikut orang tua untuk masalah HP, banyak anak pondok yang tidak diperbolehkan membawa HP, susah jaringan karena di desa, dan lain sebagainya.

Secara sosiologis pandemi ini merubah perilaku dan gaya hidup masyarakat secara bersamaan. Mulanya sistem pendidikan yang seluruhnya dilaksanakan secara luring, kini harus dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi digital. Penggunaan teknologi digital pun semakin banyak setelah pandemi menyerang dunia. Semua kalangan usia menggunakan teknologi digital untuk aktivitas pekerjaan, pendidikan, maupun kegiatan lainnya.

Akan tetapi berdasarkan data yang ada, perkembangan teknologi telah mempengaruhi para generasi muda. Terlebih pada peserta didik jenjang SMP/MTs yang secara psikologis masih rentan untuk dipengaruhi hal-hal baru sebab belum bisa membedakan mana yang baik dan buruk. Penasaran akan hal baru ini yang mendorong mereka terjerumus pada sesuatu yang tidak diinginkan. Remaja seusia mereka belum bisa menyaring dan mencerna perkembangan yang harus di manfaatkan maupun yang harus ditinggalkan. Kemajuan teknologi serta modernisasi akhirnya mempengaruhi mereka dan berdampak pada karakter serta moral generasi muda. Berdasarkan pengamatan Kepala Madrasah pun mengatakan hal serupa.

“Ya, modernisasi, perkembangan-perkembangan zaman ini masyarakat terpengaruh dengan budaya asing dan meninggalkan budaya lama. *Style* kesukaan anak muda

³⁰ Sumiyeni, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 1, transkrip).

zaman sekarang lebih cenderung wah seperti yang sedang tren ini dari Amerika, mereka ngikut Amerika. Sekarang tren-nya korea- korea, mereka ikut-ikutan.”³¹

Masuknya budaya asing dan tren masa kini yang meniru pada budaya bangsa lain. Pada akhirnya juga berpengaruh pada jati diri dan mengikisnya rasa nasionalisme mereka sebagai bangsa Indonesia.³² Pernyataan tersebut diafirmasi oleh Bapak Ali Sa’ad Masyfu’, M. Pd. selaku kepala madrasah yang sangat paham akan karakter peserta didik di MTs NU I’anatuth Thullab di masa sekarang. Beliau menjelaskan bahwa:

“Kepedulian terhadap pendidikan masih kurang, apalagi sekarang ditambah dengan gangguan-gangguan perkembangan teknologi seperti HP, TV, dan pergaulan-pergaulan yang sekarang anak-anak muda itu juga mempengaruhi.”³³

Perkembangan teknologi menjadikan fokus peserta didik teralihkan. Dunianya disibukkan dengan bermain gawai yang menawarkan hiburan kesenangan semata. Hingga beberapa kasus dan pengalaman yang ada, mereka menjadi abai akan tugas dan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar sekaligus warga kebangsaan Indonesia. Hal ini juga disampaikan oleh Bapak Ali Sa’ad Masyfu’, M. Pd. bahwa:

“Ya. Seperti yang saya bilang tadi, anak-anak semakin kecanduan dengan HP, game, tiktok dan sebagainya. Pengaruh dari perkembangan zaman itu juga dampaknya dirasakan oleh mereka. Mereka semakin acuh, mengabaikan peringatan kebangsaan, ndak paham makna pancasila itusendiri, kalau apel pagi setiap hari masih suka guyonan.”³⁴

³¹ Ali Sa’ad Masyfu’, (wawancara oleh penulis, 8 Juni 2022, wawancara 6, transkrip).

³² Hasil Observasi MTs NU I’anatuth Thullab pada tanggal 18 Agustus 2021.

³³ Ali Sa’ad Masyfu’, (wawancara oleh penulis, 8 Juni 2022, wawancara 6, transkrip).

³⁴ Ali Sa’ad Masyfu’, (wawancara oleh penulis, 8 Juni 2022, wawancara 6, transkrip).

Pengaruh teknologi ini tak dapat dihindari, namun masih bisa dikendalikan dengan pendidikan. Sekolah memberikan segenap pengalaman dan pengetahuan baik dalam karakter maupun wawasan peserta didik. Di MTs NU I'anatuth Thullab menjunjung pengetahuan umum dan pengetahuan agama serta karakter yang berbudaya. Semenjak madrasah ini didirikan, para sesepuh pendiri sudah berkeyakinan bahwa MTs NU I'anatuth Thullab memberikan pendidikan umum, agama, juga karakter.³⁵

Penanaman nilai-nilai karakter di luar jam belajar diterapkan dengan memanfaatkan kegiatan-kegiatan yang bersifat kooperatif. Naas, selama pandemi menyerang kegiatan diluar jam belajar sempat terhenti. Pernyataan ini disampaikan oleh Bapak Ali Sa'ad Masyfu', M. Pd.:

“Kalau kegiatan di luar, apapun itu kalau kita dapat info dan kita bisa mengikuti, madrasah selalu berusaha untuk mengikuti. Nggih kirab budaya, bahkan *classmeeting* kalau di madrasah kami MTs NU I'anatuth Thullab ini kami punya istilah sendiri yaitu PETAMULAS (Pekan Pesta Temu Kelas). Ya, jadi kita pengen ada kesan yang beda di benak anak-anak. Kalau istilah *classmeeting* itu sudah istilah yang umum digunakan di semua lembaga, maka kita menggunakan istilah Petamulas. Isinya ya sama dengan *classmeeting*, kita berusaha menggali potensi-potensi yang ada di anak, baik dari yang akademik maupun yang non akademik. Penanaman nilai-nilai perjuangan patriotisme, nasionalisme di hari kebangsaan, karakter, solidaritas antar sesama. Kita selalu fokus *concern* ke situ. Memang pada waktu pandemi, selama 2 tahun ini hampir bisa dikatakan semua kegiatan-kegiatan kesiswaan itu *off* atau sangat terbatas sekali. Tapi kami berusaha untuk celah-celah yang ada kita manfaatkan untuk pembekalan ke anak-anak dan itu tidak hanya kegiatan-kegiatan non akademik, kegiatan belajar mengajar pun selama dua tahun pandemi kita itu sering lewat tatap muka tapi lewat daring. Jadi memang sangat mengganggu sekali, tapi memang realita yang ada, kondisi yang ada mengharuskan seperti itu.”³⁶

³⁵ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

³⁶ Ali Sa'ad Masyfu', (wawancara oleh penulis, 8 Juni 2022, wawancara 6, transkrip).

MTs NU I'anatuth Thullab juga menjunjung pengetahuan agama melalui muatan lokal maupun di luar jam belajar. Berdasarkan hasil wawancara dan temuan data di lapangan, terdapat pengajaran Wajib Kitab Salaf di MTs NU I'anatuth Thullab.

“Wajib ngaji kitab salaf kita tidak menentukan kitab wajibnyaapa. Kita persilakan anak-anak atau peserta didik untuk mengaji di semua kiai atau ustadz yang mengadakan pengajian kitab salaf. Jadi pengajian kitab salaf itu tidak dilakukan di madrasah. Kalau di madrasah masuk di materi pelajaran muatan lokal ada kitab salaf. Tapi selain muatan lokal kitab salaf di kurikulum, kita juga mewajibkan anak-anak untuk mengaji kitab salaf di lingkungan tempat tinggalnya. Jadi tidak hanya di madrasah. Kitab apa, dan ngaji dengan siapa, kita bebaskan yang penting mereka dalam sehari itu ada kegiatan.”³⁷

Bapak Ali Sa'ad Masyfu', M. Pd. menyampaikan bahwa ada dua kegiatan ngaji kitab salaf di dalam madrasah dan di luar madrasah. Ngajikitab yang ada di dalam madrasah ada 3 macam, yakni Abi Jamroh, Umrithi, dan Fathul Qorib. Sedangkan di luar madrasah itu peserta didik inisiatif sendiri mencari kyai atau bunyai untuk mengajar ngaji kitab.³⁸ Maksud kegiatan ini merupakan warisan dari para pendiri, dengan tetap melestarikan lingkungan desa yang agamis. Mutih Kulon sendiri memiliki adat atau budaya yang memang hingga saat ini masih dihargaisebagai warisan dari para waliyullah dan ulama'.

“Tentunya dengan menyesuaikan kultur yang ada di lingkungan MTs NU I'anatuth Thullab karena disini memang menurut kami kearifan lokal itu perlu dijunjung dan bagaimana norma-norma, nilai-nilai yang ada di masyarakat itu sangat kita perhatikan. Tidak hanya kita idealisme pengajaran itu saja. Wes pokok'e harus seperti ini!! Ndak, tapi kita juga harus menyesuaikan. Lha itu kadang-kadang mungkin yang menjadi hambatan. Contoh:

³⁷ Ali Sa'ad Masyfu', (wawancara oleh penulis, 8 Juni 2022, wawancara 6, transkrip).

³⁸ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 28 Maret 2022.

disini semua siswa itu wajib ngaji kitab salaf. Jadi kegiatan guruitu harus selesai siang itu. Anak-anak harus sudah ganti kegiatan dengan kitab salaf. Bahwa kegiatan tidak boleh di malam hari, karena itu masih sangat riskan di lingkungan Mutih. Jadi kalau tidak memang benar-bener penting, itupun kita menghindari karena ada potensi kesalahpahaman dengan masyarakat. Jadi, kita kendala-kendala mungkin perlu sinergitas atau penyesuaian dengan lingkungan saja yang itu kadang-kadang memang ya itu mungkin bisa jadi kendala tapi menurut kami kendala itu tidak menghalangi bapak ibu guru, pendidik dan tenaga kependidikan untuk mengembangkan inovasi di MTs NU I' anatuth Thullab.”³⁹

Kendala eksternal lingkungan juga dirasakan Bapak Ali Sa'ad Masyfu', M. Pd. dalam mengembangkan inovasi belajar dan kegiatan penguatan karakter di lingkup madrasah. Kendala eksternal ini juga mempengaruhi madrasah dalam mengembangkan lebih luas kegiatan- kegiatan yang bersifat penguatan karakter di luar jam belajar.

Di sisi lain, kegiatan belajar di dalam kelas tentu dibekali dengan berbagai disiplin ilmu yang berguna untuk kehidupan manusia. Salah satu disiplin ilmu yang ruang lingkungannya membahas tentang manusia dan lingkungannya. Mata pelajaran IPS di SMP/MTs ini terkonsep secara terpadu dari berbagai gejala atau fenomena yang terjadi pada manusia dan lingkungannya.

Dewasa ini pembelajaran IPS semakin tidak menarik lantaran beberapa cara mengajar guru yang masih menggunakan metode konvensional. Pembelajaran IPS di MTs NU I' anatuth Thullab pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dalam kegiatan belajar mengajarnya.⁴⁰ Ibu Sumiyeni selaku guru mata pelajaran IPS mengatakan jika beliau memang menggunakan metode konvensional untuk kegiatan pengajaran IPS.

“Sesuai dengan silabus. Masuk, doa, terus pembelajaran. Tugasnya yang kemarin-kemarin ditanyakan kembali. PR-

³⁹ Ali Sa'ad Masyfu', (wawancara oleh penulis, 8 Juni 2022, wawancara 6, transkrip).

⁴⁰ Hasil Observasi MTs NU I' anatuth Thullab pada tanggal 18 Agustus 2021.

nya apa? Di paket ini apa? Cuma itu saja. Nanti kalau yang ini, tak, misalnya materinya kelangkaan gitu. Kelangkaan tak tanya dulu sebelum saya masuk ke kelangkaan tak tanya. Kelangkaan itu kira-kira apa? Gitu. 2-3 pertanyaan. Ada yang bisa jawab, ada yang enggak, kan gitu. Ada yang cuek-cuek saja. Kan gitu, semua anak ndak sama. Masuk pembelajaran, nanti tak baleni dulu. Terus tak tanyakan lagi tadi apa? Misalnya tadi, kelangkaan itu apa? Penyebab kelangkaan itu apa tadi? Terus ada yang jawab ada yang enggak kan gitu to. Terus itu to nanti tak kasih tugas. PR yaa.”⁴¹

Pembelajaran IPS yang dilaksanakan oleh Ibu Sumiyeni dilakukan secara sederhana sebatas membaca, bertanya, menjelaskan, dan memberi tugas. Ahmad Fairuz Amali yang merupakan peserta didik kelas VII mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS itu:

“Sangat membosankan kak, terus kurang asyik, gitu-gitu ajalah kak intinya.”⁴²

Pernyataan tersebut diafirmasi oleh peserta didik lain, yakni Ahmad Azhar Ibrahim, bahwa pembelajaran IPS itu:

“Biasa aja kak, engga susah, tapi juga engga gampang, kebanyakan bacaan kak jadinya bosen.”⁴³

Berdasarkan temuan di lapangan, Ibu Sumiyeni merupakan seseorang dengan latar belakang non pendidikan. Pun dulunya mengajarmata pelajaran IPA, beberapa tahun setelah itu mengajar IPS menggantikan alm. Bapak KH. Mahfudzi sampai sekarang.⁴³ Hal ini dikonfirmasi oleh beliau pada saat wawancara berlangsung:

“Hanya guru mapel tok. Dari ketiga guru IPS yang ada, yang se-linier dengan Pendidikan IPS itu hanya bu Asroh saja, guru baru 2 tahun ini. Saya dari Manajemen. Dulu saya ngajarnya nggak IPS mba. Dulu ngajar saya IPA. Saya

⁴¹ Sumiyeni, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 1, transkrip).

⁴² Ahmad Fairuz Amali, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 3, transkrip).

⁴³ Hasil Observasi MTs NU I' anatuth Thullab pada tanggal 18 Agustus 2021.

ngajar IPA menggantikan almarhum pak Niam. Ngajar Biologi dulu 4 tahun. Terus yawis aku tak ngambil di lengser, saya menggantikan pak Mahfudzi saja, saya ngambil IPS-nya. Waktu pak Mahfudzi lengser itu, saya baru masuk ke IPS- nya. Ya waktu itu Pak Mahfudzi undur diri karena sudah sepuh, jadi tak masuki saja.”⁴⁴

Meskipun sudah lama mengabdikan di MTs NU I' Anatuth Thullab, akan tetapi Ibu Sumiyeni mengajar IPS terbelah baru beberapa tahun yang lalu menggantikan guru IPS yang telah wafat. Ibu Sumiyeni masih banyak belajar mengenai pembelajaran IPS dan unsur-unsurnya. Beliau menggunakan cara-cara sederhana untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Dari beberapa pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di MTs NU I' Anatuth Thullab cukup membosankan lantaran metode mengajar yang konvensional dan cenderung monoton.⁴⁵

Selama menjabat sebagai guru mata pelajaran IPS, Ibu Sumiyeni jarang membuat inovasi pembelajaran agar KBM menyenangkan.

“Saya waktu kemarin itu cuma membuat, kalau peta jelas yaa. Inovasi saya cuma itu, coba kamu kalian itu membuat di dalam kemarin itu di semester satu ya, saya katakan ini ada apa membuat silsilah keluarganya. Kan cuma bikin silsilah keluarga kamu, itupun ada yang enggak mengumpulkan. Saya nggak tau alasannya apa, nggak mengumpulkan itu. Jadi yang enggak mengumpulkan ya kelas-kelas itu. Kelas A dulu ada 1 anak yang enggak mengumpulkan, Sopo? Ibrahim iku ndak mengumpulkan, sekarang di semester genap ganti di kelas D. Sekolah kami kelas-kelasnya ganti setiap semester, bukan setiap tahun. Untuk LCD ada kelas yang bisa, ada yang enggak. Kemarin waktu mau habis akreditasi yaa bisa semua. Setelah itu ada yang nggak. Lab komputer ada, tapi ndak pernah dibuat pembelajaran IPS. Itu hanya untuk ujian aja. Saya tidak pernah menggunakan LCD. Ndak pernah. Yaa kalau tugas membuat gambar, cari gambar candi

⁴⁴ Sumiyeni, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 1, transkrip).

⁴⁵ Hasil Observasi MTs NU I' Anatuth Thullab pada tanggal 18 Agustus 2021.

misalnya, trus apalagi ya? Oh ya itu yang saya tugaskan mencari kepulauan-kepulauan kecil itu, memberi nama yang kecil-kecil itu di sebelah peta. Kalau yang semester dua ini waktunya sempit, saya belum ngasih tugas.”⁴⁶

Inovasi pembelajaran hanya berpacu pada peta dan penugasan untuk peserta didik, itupun tidak setiap pertemuan dilaksanakan. Selain itu, Ibu Sumiyeni hanya menjelaskan materi secara konvensional kepada peserta didik. Pernyataan ini diafirmasi oleh Ananda Ahmad Fairuz Amali, bahwa:

“Kayak biasanya kak, nerangin gitu. Gapernah pake LCD yang kayak di lab komputer itu kak, cuma nyimak bu Sum, kalo disuruh nulis ya nulis. Kalo masuk kelas itu lumayan tepat waktu.”⁴⁷

Ananda Azhar Ibrahim pun mengatakan hal yang serupa, bahwa:

“Masuk kelas, berdo'a, terus disuruh baca sebentar, nanti bu Sum yang nerangke. Gitu aja sih kak, trus nanti di akhir selesai, kadang dikasih PR tapi jarang sih. Bu Sum kalo ngajar alus banget kak, nggak pernah galak, kalo kita lagi geger ya cuma diingetin. Ngga dihukum, enak hehe.”⁴⁸

Begitupun dengan Ananda Kharisma yang mengatakan hal serupa, bahwa:

“Itu kak, disuruh buka halaman ini, membaca trus bu Sum langsung menerangkan. Kalau untuk tugas jarang dikasih sih kak. Sabar banget bu Sum itu kak, ya tadi, kalau ada murid yang gojog itu cuma diingetin, nggak pernah marah jadinya temen-temen seenaknya gitu.”⁴⁹

Menurut perspektif Waka. Kurikulum Ibu Nurlaila Zahro', M. Pd. berpendapat bahwa sistem pembelajaran di MTs NU

⁴⁶ Sumiyeni, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 1, transkrip).

⁴⁷ Ahmad Fairuz Amali, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 3, transkrip).

⁴⁸ A Ahmad Azhar Ibrahim, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 4, transkrip).

⁴⁹ Kharisma, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 5, transkrip).

I'anatuth Thullab belum sepenuhnya stabil lantaran masih banyak guru yang menggunakan cara konvensional seperti Ibu Sumiyeni.

“Kalau dikatakan stabil ini dilihat dari sisi mananya dulu, kalau dari jam pembelajaran sih sudah stabil, tapi kalau dari sisi proses pembelajarannya yang sesuai dengan apa yang diharapkan K13 belum sepenuhnya stabil. Karena masih terdapat banyak guru terutama guru senior yang secara usia sudah sepuh ya jadi pelaksanaan atau praktik *active learning* atau siswa sebagai *student center*-nya itu belum sepenuhnya terlaksana.”⁵⁰

Dari kedua permasalahan yang ada di MTs NU I'anatuth Thullab ini, peneliti menginisiasi sebuah inovasi untuk memecahkan permasalahan tersebut berkolaborasi dengan guru IPS. Diambilnya metode *role playing* lantaran metode ini merupakan metode yang secara langsung *go-to action* dalam mengimplementasikan sebuah materi pembelajaran. Metode *role playing* ini dapat mengakselerasikan nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran IPS sehingga peserta didik mampu menerapkan *moral values* yang ada di materi tersebut.

Adapun pelaksanaan penelitian ini diawali dengan peneliti melakukan observasi awal sebelum penelitian guna mencari informasi yang valid terkait dengan kebutuhan penelitian yang akan dilaksanakan.

Peneliti melaksanakan observasi awal pada objek atau lokasi penelitian terkait sistem pembelajaran dan perilaku peserta didik MTs NU I'anatuth Thullab. Lingkup ruang kelas VII yang berada di gedung kedua, berdekatan dengan kantor kepala madrasah. Bel berbunyi tepat pukul 07.15 WIB, semua siswa bergegas masuk ke dalam ruang kelas untuk mengikuti kegiatan belajar.⁵¹

Pukul 07.15-07.55 masuk pada jam pertama. Pukul 07.55-08.35 memasuki jam kedua. Pukul 08.35-09.15 memasuki jam ketiga. Pukul 09.15-09.55 memasuki jam keempat. Pukul 09.55-10.10 memasuki jam istirahat. Pukul 10.10-10.50 memasuki jam kelima. Pukul 10.50-11.30 memasuki jam keenam. Pukul

⁵⁰ Nurlaila Zahro', (wawancara oleh penulis, 09 Juni 2022, wawancara 7, transkrip).

⁵¹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

11.30-12.10 memasuki jam ketujuh. Pukul 12.10-12.50 memasuki jam terakhir.⁵²

Sebelum ibu Sumiyeni masuk ke dalam kelas, suasana kelas tampak gaduh. Banyak dari peserta didik yang masih menenteng jajanan di tangannya, atau sekedar berbicara dengan teman-teman sebayanya. Setelah ibu Sumiyeni masuk, peserta didik mulai memosisikan diri kembali ke tempat duduk masing-masing. Sebelum membuka pembelajaran, ibu Sumiyeni menyuruh peserta didik untuk menyimpan jajanan mereka karena pembelajaran akan segera dimulai. Ibu Sumiyeni membuka pembelajaran IPS dengan salam pembuka, dilanjut dengan menanyakan kabar peserta didik. Peserta didik pun menjawab salam dan kabar yang dilontarkan oleh ibu Sumiyeni.⁵³

Ibu Sumiyeni memperkenalkan peneliti kepada peserta didik, menginformasikan pembelajaran IPS beberapa pertemuan mendatang akan ditemani oleh peneliti. Ibu Sumiyeni mempersilakan peneliti untuk mengambil alih forum.⁵⁴

Peneliti membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar. Kemudian peneliti menanyakan kabardan memeriksa kehadiran, dilanjut dengan perkenalan singkat. Ditemukan komunikasi timbal balik dengan peneliti dan peserta didik. Peneliti menanyakan materi IPS yang sedang ditempuh pada minggu-minggu ini serta mengajak pesertadidik untuk mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas.⁵⁵

Kemudian peneliti menjelaskan kegiatan belajar yang akan diikuti oleh peserta didik yaitu metode *role playing*. Peserta didik menjelaskan metode tersebut lalu membagikan dua lembar kertas berisi teknis *role playing* kepada masing-masing peserta didik yang berjumlah 29 anak. Peneliti mengambil presensi kehadiran dan memberitahukan kepada peserta didik bahwa nomor absen

⁵² Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

⁵³ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

⁵⁴ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

⁵⁵ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

ganjil akan masuk ke dalam kelompok 1 dan nomor absen genap akan masuk ke kelompok 2.⁵⁶

Peneliti menjelaskan per poin terkait teknis *role playing* yang akan dilaksanakan. Peneliti menjelaskan alur cerita yang akan dibawakan oleh peserta didik sekaligus membedah masing-masing tokoh pada cerita tersebut. Sembari menjelaskan, peneliti juga bertanya kepada peserta didik seputar materi agar peneliti tahu sejauh mana wawasan peserta didik pada materi ini. Peneliti menjelaskan peran yang harus dimainkan oleh mereka serta memperagakan *acting* yang harus peserta didik mainkan. Peserta didik mulai memahami peran dan alur yang ada di dalam teknis.⁵⁷

Peneliti menawarkan peserta didik untuk memilih peran masing-masing. Peserta didik masih malu-malu dan ragu untuk memilih peran saat itu juga. Peneliti kemudian menerangkan materi Masuknya Hindu Buddha di Indonesia secara konvensional. Sesekali melemparkan pertanyaan kepada peserta didik agar komunikasi dapat terjalin dua arah. Setelah memaparkan materi tentang Teori Masuknya Hindu Buddha ke Indonesia, peneliti bertanya kepada peserta didik mengenai pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.⁵⁸

Peneliti kemudian mengaitkan hal tersebut ke dalam kegiatan *role playing* yang akan dimainkan. Peserta didik mulai memahami apa yang akan menjadi tugasnya. Namun, peserta didik masih bingung dan ragu-ragu untuk memilih peran. Akhirnya peneliti bertanya kepada peserta didik yang memiliki kemampuan atau kepribadiannya yang mirip dengan tokoh di materi tersebut kepada peserta didik. Misalnya, anak dengan kemampuan berbicara yang terstruktur dapat dijadikan sebagai narator. Atau anak dengan kepribadian tegas dapat berperan menjadi Ir. Soekarno. Atau anak yang suka berpendapat dapat menjadi ilmuwan yang mengutarakan teorinya, dan lain sebagainya.⁵⁹

⁵⁶ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

⁵⁷ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

⁵⁸ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

⁵⁹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

Peneliti memberi ruang dan waktu untuk peserta didik memilih peran masing-masing. Kemudian peneliti menutup pembahasan untuk diambil alih kembali oleh Ibu Sumiyeni. Ibu Sumiyeni kemudian mengambil alih forum dan melanjutkan pembahasan. Ibu Sumiyeni membantu memahami peserta didik akan kegiatan belajar yang akan diikuti oleh peserta didik. Lalu, Ibu Sumiyeni kembali menjelaskan materi.⁶⁰

Menjelang jam belajar berakhir, Ibu Sumiyeni menyimpulkan pembelajaran hari itu. Ibu Sumiyeni mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan diri karena minggu depan akan ada pelaksanaan kegiatan role playing. Beliau memberikan sedikit motivasi untuk peserta didik agar terus belajar dan menjalankan apa yang menjadi tugas dan kewajibannya sebagai pelajar. Kemudian Ibu Sumiyeni menutup kegiatan pembelajaran dengan bacaan hamdalah bersama.⁶¹

Minggu berikutnya, peneliti bersama Ibu Sumiyeni didampingi dengan observer kedua Aliyana Setya Dewi masuk ke dalam kelas. Peserta didik mulai memposisikan diri ke tempat masing-masing. Ibu Sumiyeni menyerahkan forum kepada peneliti untuk memandu kegiatan belajar role playing. Peneliti membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar peserta didik. Peserta didik pun menjawab salam dan kabar yang dilontarkan oleh peneliti. Peneliti bertanya mengenai tugas yang diberikan minggu lalu. Peserta didik menjawab.⁶²

Peneliti kemudian menanyakan kesiapan yang dilakukan oleh peserta didik untuk mengikuti kegiatan *role playing*. Peneliti melakukan presensi sekaligus bertanya peran yang dipilih oleh masing-masing peserta didik. Seluruh siswa mendapat peran masing-masing. Peneliti meminta peserta didik untuk berkumpul dengan kelompoknya masing-masing untuk mempersiapkan diri dan saling berdiskusi. Diskusi dan persiapan dilakukan selama 10 menit. Saat itu pesertamemanfaatkan waktu yang diberikan untuk

⁶⁰ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

⁶¹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

⁶² Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

menggerombol bersama kelompoknya masing-masing dan membahas peran yang akan dimainkan.⁶³

Peneliti kemudian meminta peserta didik untuk menyingkirkan meja dan kursi agar ruang kelas menjadi luas untuk tempat bermain peran. Setelah itu, penampilan pertama oleh kelompok 1, sedangkan kelompok 2 ditugaskan untuk mengamati peran kelompok 1. Begitupun sebaliknya, setelah kelompok 1 selesai, giliran kelompok 2 yang berperan. Narator membacakan per poin adegan yang harus dimainkan oleh peserta didik. Peserta didik mulai memosisikan diri. Setelah selesai membacakan narasi, peserta didik mulai memainkan perannya masing-masing. Adegan demi adegan terselesaikan.⁶⁴

Setelah kedua kelompok selesai bermain, peneliti meminta peserta didik untuk merapikan ruang kelas kembali seperti semula. Setelah itu, peneliti melakukan refleksi bersama peserta didik. Peneliti menanyakan respon mereka terkait kegiatan belajar *role playing*. Peneliti meminta peserta didik untuk berpendapat terkait peran yang dimainkan masing-masing kelompok. Peserta didik terlihat antusias dalam menjawab.⁶⁵

Kemudian peneliti mengevaluasi kegiatan *role playing* yang telah dijalankan oleh peserta didik. Peneliti mengajak peserta didik untuk memberikan *applause* sebagai bentuk apresiasi kepada mereka yang telah menjalankan peran dengan baik. Peneliti menyimpulkan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk tetap semangat dalam belajar dan mengerjakan yang sudah menjadi tugas dan kewajibannya sebagai pelajar. Peneliti kemudian menutup pembelajaran dengan hamdalah dan doa bersama.⁶⁶

a. Perencanaan Pembelajaran

Sebelum terjun penelitian langsung, peneliti berkoordinasi dengan guru mapel IPS kelas VII mengenai alokasi waktu pembelajaran hingga materi terakhir yang diajarkan pada minggu tersebut. Sebelum melaksanakan

⁶³ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

⁶⁴ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

⁶⁵ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

⁶⁶ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

kegiatan pembelajaran, tentunya harus mempersiapkan segala hal termasuk rancangan pembelajaran.⁶⁷

Oleh karena itu, peneliti telah membuat rencana pembelajaran atau yang biasa dikenal dengan RPP. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dirancang sesuai dengan KI KD serta analisis kebutuhan belajar peserta didik. Di MTs NU I'anatuth Thullab, kegiatan belajar mengajar sudah kembali normal seperti semula namun tetap memperhatikan aturan kesehatan kedaruratan Covid-19. RPP yang disusun peneliti pun bersifat luring (luar jaringan). Adapun susunan RPP pada penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel 4.5
RPP Mata Pelajaran IPS Luring

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, syukur dan berdoa untuk memulai pembelajaran, lalu menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran.	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi bernilai nasionalisme tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan dan manfaat) dengan mempelajari materi : Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.	
Kegiatan Inti (20 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan cara mendengarkan <i>script</i> yang dibacakan.
Critical Thinking	Peserta didik mulai merancang apa yang akan dilakukan saat <i>go-to action</i> dalam memainkan perannya masing-masing.

⁶⁷ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

Communication & Creativity	Peserta didik <i>go-to action</i> dan berkomunikasi sesuai kebutuhan perannya masing-masing. Peserta didik kreatif mengembangkan intruksi peran dari narator dengan memperagakan peran.
Teamwork & Social Experience	Peserta didik saling bekerjasama dalam performa bermain peran. Peserta didik peka terhadap fenomena sosial bersifat nasionalis yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
Kegiatan Penutup (10 Menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran. 2. Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan pembelajaran. 3. Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan kepada peserta didik yang kinerjanya baik). 4. Menugaskan peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi/pelajaran yang sedang atau akan dipelajari 5. Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya 6. Guru mengingatkan peserta didik untuk belajar dan menanamkan nilai-nilai nasionalisme 7. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam penutup 	

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini menggunakan metode *role playing* yang diselaraskan dengan topik pembelajaran untuk meningkatkan rasa nasionalisme pada peserta didik.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang melibatkan guru, peserta didik, ruang belajar, serta materi belajar. Kegiatan belajar mengajar di MTs NU I'anutuh Thullab sudah kembali normal setelah pandemi meskipun alokasi waktu pembelajaran sedikit lebih singkat dibanding sebelum pandemi.⁶⁸ Dalam pelaksanaan kegiatan

⁶⁸ Hasil Observasi MTs NU I'anutuh Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

pembelajaran agar terstruktur, dibagi menjadi 3 bagian yakni, kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Metode *role playing* adalah sebuah inovasi pembelajaran yang membutuhkan waktu dalam pelaksanaan kegiatan belajarnya. Oleh karena itu, peneliti membagi menjadi beberapa pertemuan agar pembelajaran dengan metode ini dapat berjalan maksimal.

Adapun pada pertemuan pertama, peneliti mengenalkan tentang metode *role playing* dan prosedurnya. Sedangkan untuk pertemuan selanjutnya, peneliti memandu jalannya kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*.⁶⁹

Metode *role playing* ini berbeda dengan metode pembelajaran lainnya yang dapat dilaksanakan saat itu juga. Metode ini membutuhkan berbagai kesiapan dari guru maupun peserta didik.

Terdapat berbagai proses atau langkah yang harus dilalui untuk melaksanakan metode *role playing*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada pelaksanaan metode *role playing*, yakni:

1) Guru menyajikan sebuah *case* atau *script* untuk dipelajari peserta didik.

Peneliti telah membuat *case* atau *script* sebagai pedoman alur cerita untuk nantinya dikembangkan oleh peserta didik. Adapun *case* tersebut merupakan ringkasan dari topik pembelajaran yang akan diajar pada minggu itu.⁷⁰

1st. TEKNIS ROLE PLAYING

- | | |
|--------------|--------------------------------------|
| Kelas | : VII |
| Sekolah | : MTs NU I'anatuth Thullab |
| Jumlah Siswa | : 29 siswa |
| Observer | : Aliyana Setya Dewi |
| Materi | : Masuknya Hindu-Buddha di Indonesia |
1. Dibagi menjadi 2 kelompok;
 2. Kelompok I bermain Teori Waisya dan Teori Ksatria
 3. Kelompok II bermain Teori Brahmana dan Teori Arus Balik

⁶⁹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

⁷⁰ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

4. Saat kelompok I bermain peran, kelompok II mengamati, begitupun sebaliknya.
5. Masing-masing kelompok menyiapkan 1 orang sebagai narator (pembaca *script*/narasi)
6. Seluruh anggota dalam kelompok wajib mengambil peran
7. Peran dapat dikembangkan oleh peserta didik sesuai kebutuhan
8. Alat peraga sederhana disiapkan oleh peserta didik sebagaibentuk kreativitas
9. Naskah/teks dapat dikembangkan sendiri oleh peserta didik sesuai pemahaman masing-masing

Script Kelompok 1:

1. Terjadi pertemuan antara Soekarno-Hatta dengan para ilmuwan membahas tentang masuknya Hindu-Buddha di Indonesia
2. N.J. Krom mengemukakan pendapatnya bahwa masuknya Hindu-Buddha dibawa oleh pedagang India
3. Pada mulanya pedagang India berlayar untuk berdagang, sampailah di nusantara.
4. Karena cuaca dan kondisi angin yang tidak memungkinkan untuk membantu pelayaran, para pedagang India menetap di Inonesia.
5. Mereka melakukan hubungan perdagangan dengan pribumi, bahkan ada yang sampai menikah.
6. Lambat laun, kehidupan masyarakat Indonesia dipengaruhi oleh kebudayaan India. Semula animisme dan dinamisme, muncul kepercayaan baru yang dibawakan oleh pedagangIndia, yaitu Hindu-Buddha.
7. Kembali ke forum pertemuan, dilanjut oleh C.C. Berg berpendapat bahwa golongan ksatria yang menyebarkan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia.
8. Terjadi perebutan kekuasaan oleh para ksatria India, kemudian hadir bantuan dari satu kelompok pribumi sehingga satu kelompok dari para ksatria memenangkan kekuasaan tersebut.
9. Mereka memberikan hadiah sosok ksatria dari India untuk dinikahkan dengan perempuan pribumi yang membantunya. Dari situlah para ksatria dengan mudah

- menyebarkan tradisi Hindu-Buddha di keluarga perempuan dan meluas di Indonesia.
10. Kembali ke forum pertemuan, Mookerji setuju dengan pendapat C.C. Berg.
 11. J.L. Moens membaca buku kisah kerajaan di India pada abad ke-5 dan mulai menghubungkan kejadian tersebut denganyang ada di Indonesia.
 12. J.L. Moens menarik kesimpulan bahwa pendapat C.C. Berg dan Mookerji benar.
- (Evaluasi)

Script Kelompok II:

1. Soekarno menanyakan pendapat Jc. Van Leur mengenai masuknya Hindu-Buddha di Indonesia
2. Jc. Van Leur berpendapat bahwa masuknya Hindu-Buddha di Indonesia dibawa oleh kaum Brahmana
3. Jc. Van Leur menunjukkan sisa-sisa peninggalan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia di hadapan forum. Ia menunjukkan prasasti berbahasa Sansekerta dan huruf Pallawa.
4. Jc. Van Leur meyakinkan forum bahwa hanya kaum Brahmana lah yang menguasai bahasa dan huruf tersebut.
5. Mereka mengangguk setuju, kemudian Soekarno menanyakan kepada F.D.K. Bosch.
6. F.D.K. Bosch mengungkap bahwa budaya Hindu-Buddha masuk ke Indonesia karena banyak pribumi yang menuntut ilmu ke India kemudian pulang dan menyebarkannya di Indonesia.
7. Salah satu pemuda pulang ke Indonesia setelah belajar di India. Ia bertemu dengan teman-temannya dari Indonesia.
8. Pemuda tersebut menyebarkan budaya Hindu-Buddha kepada teman-temannya dan mereka terpengaruh oleh budaya tersebut.
9. Kembali ke forum pertemuan, Hatta menyimpulkan terdapat 4 teori masuknya Hindu-Buddha di Indonesia.
10. Soekarno mengungkapkan bahwa 4 teori tersebut cukup kuat pendapatnya. Ia mengatakan meskipun berbeda pendapat, namun tetap bahwa sejarah tersebut

sebagai saksi perjalanan agama Hindu-Buddha di Indonesia

11. Hatta setuju, Ia meyakini bahwa Indonesia memiliki keanekaragaman yang melimpah, begitu juga dengan kepercayaan yang dianut oleh masyarakat.
12. Soekarno berkata bahwa perbedaan ini yang menjadikan Indonesia itu unik dan patut dibanggakan oleh seluruh masyarakat, khususnya generasi muda.

(Evaluasi)

Untuk mendramatisir sebuah peristiwa, maka peneliti menambahkan adegan yang pada kenyataannya tidak ada dalam sejarah. Seperti Ir. Soekarno sedang berdiskusi dengan Mohammad Hatta dan beberapa tokoh asing.

Tujuannya agar peserta didik paham dan mudah untuk mempelajari sejarah yang beda masa beda cerita. Meskipun telah dimodifikasi alurnya, namun *case* yang dirumuskan telah disesuaikan dengan intisari topik pembelajaran yang akan dibahas pada minggu itu yakni masuknya Hindu-Buddha di Indonesia. *Case* tersebut telah diringkas sesuai dengan kebutuhan dan durasi waktu pembelajaran.⁷¹

- 2) Peserta didik mempelajari *case* yang diberikan pendidik untuk dikembangkan selama beberapa hari sebagai bentuk persiapan. Peneliti membagi lembar teknis *role playing* pada masing-masing siswa untuk dipelajari.
- 3) Guru membagi dua kelompok, yaitu kelompok pengamat dan kelompok pemeran.

Agar tercipta interaksi satu sama lain, peneliti membagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok ganjil dan kelompok genap. Kelompok ganjil atau kelompok I merupakan kelompok peserta didik yang nomor absennya angka ganjil. Sedangkan kelompok genap atau kelompok II merupakan kelompok peserta didik yang nomor absennya angka genap. Ada 29 peserta didik sehingga kelompok ganjil berjumlah 15 orang, sedangkan kelompok genap berjumlah 14 orang.

⁷¹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

- 4) Guru mempersilakan peserta didik sukarela memilih perannya sendiri sesuai kemauan. Baik itu sebagai narator, peran utama, maupun peran pendukung. Jika ada peserta didik yang bingung atau malu untuk memilih, guru turun tangan untuk memilih peran yang disesuaikan dengan karakteristik dan potensi masing-masing anak.

Peneliti mempersilakan peserta didik untuk memilih peran masing-masing dengan mengacungkan jari saat sebuah tokoh/peran disebutkan.⁷² Guru memilih satu orang sebagai observer. Orang ini bertugas untuk mengamati setiap individu dalam menghayati peran. Boleh diambil alih oleh guru itu sendiri atau dari peserta didik maupun orang lain. Kriteria observer ialah dapat memahami setiap emosi yang ditampilkan, jujur, dan fokus dari awal hingga akhir.

Peneliti telah menyiapkan dua observer dalam penelitian ini. Satu observer utama yakni guru mapel IPS, Ibu Sumiyeni. Kedua, observer cadangan yakni pihak luar, Saudari Aliyana Setya Dewi.

- 5) Setelah mendapat peran masing-masing, peserta didik mulai mengembangkan apa saja kebutuhan peran tersebut. Mulai dari alat peraga hingga aksesoris yang dibutuhkan saat reka adegan berlangsung. Tidak dapat dipungkiri bahwa bermain peran membutuhkan yang namanya alat peraga untuk mendukung peran yang dibawakan.
- 6) Guru menjelaskan alur dan latar peristiwa kepada peserta didik. Sebelum bermain peran dimulai, peneliti menjelaskan setiap rekaadegan yang harus dimainkan oleh peserta didik. Sebagaimana yang tertulis dalam teknisnya, agar saat memainkan peran tidak melenceng dari apa yang sudah direncanakan.
- 7) Peserta didik memainkan perannya masing-masing sesuai intruksi dari narator

Pada saat ini, peserta didik mulai eksekusi peran masing-masing. Narator menarasikan satu per satu adegan yang harus dijalankan. Pertama, kelompok 1 yang tampil. Setelah itu, disusul oleh kelompok 2. Dua kelompok tersebut dipandu oleh narator masing-masing kelompok.

⁷² Hasil Observasi MTs NU I'anutuh Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

- 8) Selesai bermain peran, guru dan peserta didik melakukan diskusi.

Setiap siswa bisa berpendapat dan saling bertukar pikiran. Pada momen ini, peserta didik dapat mengemukakan pendapatnya masing-masing. Peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi.

- 9) Guru mengevaluasi peserta didik, serta memberi masukan dan saran agar pembelajaran ke depannya lebih baik lagi.

Peneliti memberikan kesimpulan serta mengevaluasi pembelajaran *role playing*. Peneliti membedah bahasan apa saja yang sudah bagus dan kurang dalam pembelajaran ini agar kedepannya dapat bermain lebih baik lagi.⁷³

2. Faktor Penghambat dan Faktor yang Mendukung Pada Pelaksanaan Metode *Role Playing* dalam Membangun Rasa Nasionalisme Pada Pembelajaran IPS Kelas VII MTs NU I'anatuth Thullab Mutih Kulon Wedung Demak

Dalam pelaksanaan penerapan metode *role playing* dalam membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS, pastinya ditemukan beberapa hal yang menjadi penghambat dan pendukung berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Kendala yang muncul dari faktor internal maupun faktor eksternal cukup mempengaruhi keberlangsungan kegiatan pembelajaran ini. Dari hasil penggalan informasi melalui penelitian yang telah dilaksanakan di MTs NU I'anatuth Thullab, terdapat beberapa faktor penghambat, diantaranya:⁷⁴

a. Faktor Internal

- 1) Peserta didik kesulitan berkomunikasi

Berdasarkan penggalan informasi di lapangan, peserta didik kesulitan dalam berdialog atau berkomunikasi. Terlebih pada kegiatan belajar ini, hanya disediakan *case* atau *script* yang nantinya dikembangkan sendiri oleh peserta didik. Bukan berupa dialog penuh, sehingga peserta didik dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan sendiri tokoh yang diperankan.⁷⁵ Hal ini

⁷³ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

⁷⁴ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

⁷⁵ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

disampaikan oleh observer Aliyana Setya Dewi yang secara langsung mengamati peserta didik:

“Dalam pembelajaran ini kan peneliti hanya menyediakan teknis yang berisi naskah peristiwa bukan dialog jadi siswa harus ngerangkai sendiri dialog dengan bahasa mereka. Bagus sih untuk melatih *skill* komunikasi mereka. Tapi yang jadi kendala ini anak-anaknya agak terbata-bata dalam berkomunikasi. Mungkin karena mereka belum terbiasa berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik, jadinya masih terbawa logat bahasa Jawa. Terbiasa ngomong bebas gitu yaa, trus tiba-tiba harus ngomong terstruktur, berdialog memainkan tokoh yang bukan dirinya’ banget, diliatin banyak orang, jadi perhatian kita, itu pastinya susah bagi mereka dan butuh adaptasi.”⁷⁶

Afirmasi pernyataan tersebut juga disampaikan oleh Kharisma, peserta didik kelas VII yang berperan sebagai pribumi.

“Pas omong-omongan tadi di adegannya, rada deg-degan kak, takut ngomongnya salah, itu yang lumayan susah kak.”⁷⁷

Peserta didik terbiasa menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa sehari-hari. Saat pembelajaran ini berlangsung, peserta didik kesulitan untuk berkomunikasi secara terstruktur menggunakan bahasa Indonesia. Berdasarkan observasi di lapangan, peserta didik kesulitan untuk berdialog dengan lawan bicaranya terlebih ini merupakan inovasi pembelajaran yang pertama bagi mereka. Lantaran gugup atau *nervous* ini juga mempengaruhi cara berkomunikasi mereka.⁷⁸

⁷⁶ Aliyana Setya Dewi, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 2, transkrip).

⁷⁷ Kharisma, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 5, transkrip).

⁷⁸ Hasil Observasi MTs NU I’anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

2) Peserta didik cenderung merasa malu

Berdasarkan penggalan informasi di lapangan, beberapa peserta didik peserta didik belum terbiasa bermain *role playing* sehingga cenderung kaku dan malu saat berdialog maupun bertindak. Hal ini disampaikan oleh Ananda Ahmad Azhar Ibrahim yang mengakui belum terbiasa dengan pembelajaran seperti ini.

“Malu sebenarnya kak bermain peran-peran gitu. Nggak terbiasa sama peralatannya kan cuma buku ya waktu itu ngebantu. Kayak ada yang kurang gitu.”⁷⁹

Ananda Ahmad Fairuz Amali juga mengungkapkan hal yang sama, bahwa salah satu kendalanya adalah rasa malu.

“Itu kak, malu. Trus takut salah soalnya kurang latihan.”⁸⁰

Begitu juga dengan Ananda Kharisma yang merasa malu saat bermain peran, terlebih saat itu ada beberapa peserta didik dari luar kelas yang penasaran dengan kegiatan belajar seperti ini.

“Malu diliatin banyak orang kak, apalagi kemarin kelas lain tengok-tengok dari jendela.”⁸¹

Tidak dapat dipungkiri bahwa untuk bermain peran seperti ini dibutuhkan rasa percaya diri yang tinggi agar peran yang dimainkan dapat berjalan maksimal. Namun, tak urung juga rasa malu menyelimuti peserta didik lantaran mengharuskan ia berekspresi yang mana bukan pribadinya sendiri. Rasa malu atau demam panggung merupakan hal yang wajar bagi setiap orang yang mana ia harus mengambil peran dalam suatu kondisi di depan umum.

⁷⁹ Ahmad Azhar Ibrahim, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 4, transkrip).

⁸⁰ Ahmad Fairuz Amali, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 3, transkrip).

⁸¹ Kharisma, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 5, transkrip).

3) Tidak ada pendampingan oleh guru saat pelaksanaan

Dalam pembelajaran *role playing* tentu membutuhkan seseorang sebagai observer, yang mana observer tersebut alangkah baiknya jika berasal dari gurunya sendiri. Secara guru mapel lebih tahu karakter peserta didik serta analisis pembelajaran. Namun, pada penelitian ini, observer berasal dari luar, bukan dari guru mata pelajaran IPS. Pada saat menjelang praktik penelitian, Ibu Sumiyeni mendadak ada panggilan pekerjaan luar kelas sehingga terpaksa menyerahkan kelas seutuhnya kepada peneliti dan observer cadangan.⁸²

Jika observer diambil dari guru sendiri, proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti akan lebih mudah menemukan kekurangan sehingga menjadi bahan evaluasi untuk peneliti. Guru akan secara langsung menilai apa yang sebaiknya dipertahankan dan apa saja yang kurang.

4) Kurang motivasi belajar dari peserta didik

Ada masanya peserta didik mengalami demotivasi belajar, yang mana hal tersebut mempengaruhi pada aktivitas belajar. Hal ini juga terjadi pada peserta didik kelas VII MTs NU I'anatuth Thullab. Hasil temuan di lapangan, motivasi untuk belajar IPS ternyata cukup rendah.⁸³

Hal ini terbukti oleh pengakuan Ananda Ahmad Fairuz Amali dan Ahmad Azhar Ibrahim yang tidak menguasai materi secara keseluruhan sehingga cukup dibuat bingung oleh peran mereka. Ananda Ahmad Azhar Ibrahim mengungkapkan bahwa ia tidak memahami sepenuhnya mengenai peran yang dibawakan.

“Ga paham J.L.Moens itu siapa kak, cuma peranin kalo dia itu baca buku India kisah dari kerajaan Indiadan menghubungkan alur dari dua teman saya yang jadi tokoh luar.”⁸⁴

⁸² Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

⁸³ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

⁸⁴ Ahmad Azhar Ibrahim, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 4, transkrip).

Ananda Ahmad Fairuz Amali juga mengungkapkan bahwa ia belum sepenuhnya memahami tentang perannya. “Ini kan saya jadi F.D.K. Bosch, saya ngga tau dia itu siapa, terus asalnya darimana. Yang saya tau dia orang yang ngomong kalo masuknya Hindu-Buddha ke Indonesia itu lewat perantau yang ada di India terus pulang ke Indonesia.”⁸⁵

Karena kurangnya motivasi belajar dari peserta didik, mereka tidak belajar dengan baik sebelum tampil atau membawakan perannya. Sehingga saat diwawancarai, mereka mengaku belum sepenuhnya paham mengenai peran masing-masing. Hal ini menjadi salah satu kendala atau hambatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

Seperti yang diketahui bahwasanya kegiatan *role playing* membutuhkan persiapan dan kesiapan dari peserta didik maupunguru. Jika dilihat dari jarak *timeline briefing* dengan pelaksanaan kegiatan, sangat cukup untuk dimanfaatkan untuk persiapan kegiatan *role playing*. Namun, pada kenyataannya di lapangan, peserta didik lebih tergiur dengan hiburan daripada mengerjakan tugas sekolah.⁸⁶ Pendapat ini diafirmasi oleh observer Aliyana Setya Dewi.

“Siswa itu belum bisa mengatur waktu dengan baik untuk tugas-tugas mereka. Saat libur ujian pun mba Ami kan hanya bisa memonitoring lewat Whatsapp kan. Mereka itu kurang motivasi belajar akhirnya tidak berlatih dengan benar. Waktu yang seharusnya digunakan buat belajar, ngerjain PR, berlatih *role playing* ini mungkin saja dibuat main lah mumpung libur kan. Kelas 7 kelas 8 kan mikirnya juga masih main terus seneng-seneng dolan, kalau kelas 9 ya lebih mikir, motivasi belajarnya pasti ada.”⁸⁷

⁸⁵ Ahmad Fairuz Amali, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 3, transkrip).

⁸⁶ Hasil Observasi MTs NU I’anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

⁸⁷ Aliyana Setya Dewi, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 2, transkrip).

Sedangkan ibu Sumiyeni selaku mata pelajaran IPS juga mengungkapkan bahwa ada sedikit semangat belajar peserta didik yang berbeda-beda. Jika dari waktu liburan digunakan untuk bermain dengan teman sebaya, saat di kelas pun dimanfaatkan untuk bermain atau jajan ke kantin.

“Ya, ada. Tapi semangatnya aja yang beda. Termotivasinya iya, tapi semangatnya aja yang beda. Jamnya dah masuk, dia masih di luar. Ya ada satu dua yang seperti itu. Yaa masih menikmati di luar. Kalau kelas A itu malah ndak mbak. Kelas A itu ya kalau sudah bel masuk ya paling telat dia 2-3 menit mpun gitu. Kalau kelas yang lain nggak gitu. Kadang 15 menit masih, tapi yang utama ya D dan E. Kalau sampe C, ndak juga. Kalau A, B, C masih terkondisikan dengan baik. Tapi kalau D dan E ya nuwun sewu, gitu. Perilakunya ya gini aja, kayak iseh seneng dolanan, iseh seneng terbawa kelas di SD, masih kayak gitu. Saatnya sudah masuk ya masih jajan, ya seperti itu.”⁸⁸

Transisi anak beranjak remaja memang masih memikirkan hal-hal yang berbau kesenangan. Khususnya kelas 7 yang mana tidak ada beban lain selain Penilaian Tengah Semester maupun Penilaian Akhir Semester. Berbeda lagi dengan kelas 9 yang harus menghadapi beberapa ujian kelulusan. Mereka akan mulai memikirkan urusan akademik.

b. Faktor Eksternal

1) *Timing* pelaksanaan yang kurang tepat

Pembelajaran bermain peran ini membutuhkan waktu pelaksanaan yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diinginkan. Namun, pada penelitian ini, terdapat kendala yang menghambat pelaksanaan penelitian yakni *timeline* pelaksanaan yang kurang tepat. Seperti yang disampaikan oleh observer Aliyana Setya Dewi:

⁸⁸ Sumiyeni, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 1, transkrip).

“Hanya saja dari *timing* praktik metode ini yang kurang pas mba, sehingga persiapan dari peserta didik juga kurang begitu matang. Kan awalnya mau minggu ke-3 bulan Maret tapi terhalang ujian kelas 9 jadi praktiknya kan juga harus mundur mepet puasa.”⁸⁹

Lantaran *timeline* yang kurang tepat akibat terhalang libur ANBK dan libur menjelang puasa, membuat peserta didik kurang mempersiapkan segalanya. Briefing sebelum praktik *role playing* memang dilaksanakan menjelang libur ANBK kelas 9 selama satu minggu, sehingga harus menunggu 2 minggu untuk bisa melaksanakan praktik *role playing*.⁹⁰

Hal ini mempengaruhi peneliti dalam mengontrol dan mengarahkan peserta didik karena terhalang oleh liburan. Pada masa liburan, meskipun para guru mata pelajaran sudah memberikan tugas, namun keinginan peserta didik untuk menggunakan masa liburan sebagai masa bermain jauh lebih tinggi.

Sehingga peneliti harus berkoordinasi dengan peserta didik secara daring via grup Whatsapp kelas. Namun, ternyata koordinasi secara *online* dirasa kurang efektif karena mayoritas peserta didik mengabaikan tugas mereka.⁹¹ Hal ini disampaikan oleh observer Aliyana Setya Dewi saat wawancara berlangsung:

“Padahal sudah dibriefing lewat WA, dilampirkan link video *role playing* untuk berlatih juga kan mba. Yaa, cukup maklumlah anak seusia mereka memang harus turun tangan secara langsung mantau, kalau memantau lewat hp saja, kurang efektif sih rasanya.”⁹²

⁸⁹ Aliyana Setya Dewi, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 2, transkrip)

⁹⁰ Hasil Observasi MTs NU I’anatuth Thullab pada tanggal 17 Maret 2022.

⁹¹ Hasil Observasi MTs NU I’anatuth Thullab pada tanggal 17 Maret 2022.

⁹² Aliyana Setya Dewi, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 2, transkrip).

Berdasarkan observasi peneliti, peserta didik hanya membuka pesan dan tidak merespon lebih. Ada juga peserta didik yang memang tidak membuka pesan sama sekali sebab berada di pondok. Sistem pembelajaran daring via *online* memang diakui kurang efektif oleh para guru di MTs NUI' anatuth Thullab.⁹³ Pernyataan tersebut dibuktikan dengan pengakuan ibu Sumiyeni selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII yang menghindari sistem daring.

“Pembelajaran ndak pernah daring mbak, pembelajarannya luring. Jadi kita ngasih tugas, anak- anak ngambil nanti masuk, tugasnya dikumpulin lagi. Nggak pernah daring. Kalau kelas 7 nggak, soalnya pada ga punya HP, ndak bawa HP, yang di pondok kan ngga bisa bawa HP gitu. Kalau yang kelas 9 YA, bisa pake HP. Kalau yang kelas 7 nggak. Soalnya anak-anak ndak bawa HP, yang di pondok kan ndak bawa HP. Jadi kemarin itu kangelan untuk ngasih tugas kelas 7. Yang HPnya kemarin grupnya dari orang tua. Kebanyakan gitu, banyak yang ndak bawa HP.”⁹⁴

Berdasarkan kenyataannya di lapangan, grup Whatsapp kelas hanya berjumlah 23 peserta dari 29 peserta didik. Minus dari jumlah peserta grup kelas mayoritas peserta didik yang belum memiliki HP. Karena kurang efektifnya pembelajaran daring akhirnya pelaksanaan sistem pembelajaran *role playing* yang dibuat secara *hybrid* ini menjadi terhambat.

2) Alat peraga yang kurang memadai

Sebuah media atau alat peraga sangat dibutuhkan dalam suatu pembelajaran. Seluruh jenis metode atau model pembelajaran membutuhkan alat peraga atau media belajar. Tak lupa juga metode *role playing* pastinya membutuhkan alat peraga untuk mendukung kegiatan belajarnya. Namun, dikarenakan media belajar yang

⁹³ Hasil Observasi MTs NU I' anatuth Thullab pada tanggal 18 Agustus 2021.

⁹⁴ Sumiyeni, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 1, transkrip).

kurang memadai, hal ini menghambat proses belajar anak-anak.⁹⁵

Bapak Ali Sa'ad Masyfu', M. Pd. menyampaikan bahwa di MTs NU I'anatuth Thullab ini memang minim dalam pengadaan sarana prasarana belajar siswa, pun media pembelajarannya.

“Sarana prasarana di madrasah di MTs NU I'anatuth Thullab Mutih Kulon kalau dikatakan sempurna, jauh. Tapi kalau dikatakan sangat kurang, juga tidak. Kita memang belum ideal mungkin untuk ukuran pendidikan. Tapi kita juga berusaha untuk memaksimalkan potensi yang ada. Kenapa saranaprasarana kok kita belum bisa ideal? Ya karena keterbatasan sumber daya yang kami punya berkaitan dengan anggaran nggih. Karena di sekolah swasta kami untuk pengadaan kami terkendala kalau tidak dari donatur dari para dermawan, para alumni, itu juga kita pengajuan dari bantuan pemerintah. Dan itu memang sangat terbatas sekali, walaupun mungkin tidak atau belum ideal kalau kami menyebutnya tidakbukan ideal tapi Belum Ideal. Walaupun belum ideal, tapi kami berusaha untuk memaksimalkan dengan cara mungkin inovasi. Jadi untuk sarana prasarana atau penunjang kegiatan belajar mengajar itu dengan inovasi itu membuat sendiri yang sederhana atau kita kerjasama atau peminjaman terhadap lembaga lain.”⁹⁶

Waka Kurikulum Ibu Nurlaila Zahro', S. Pd. juga berpendapat bahwa sarana prasarana masih menjadi kendala dalam proses kegiatan belajar anak-anak.

“Karena satu, dari sarananya juga kurikulum K13 jaringan internet itu kan juga perlu. Kemudian mediapembelajaran seperti media untuk presentasi, komputer atau apa itu juga ada, tapi banyak juga

⁹⁵ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

⁹⁶ Ali Sa'ad Masyfu', (wawancara oleh penulis, 8 Juni 2022, wawancara 6, transkrip).

yang rusak sehingga itu mengurangi efisiensi pelaksanaan K13 disini.”⁹⁷

Media seperti proyektor memang tidak disediakan pada setiap kelas dikarenakan minimnya anggaran madrasah. Cukup menantang melaksanakan pembelajaran *role playing* tanpa alat pendukung pembelajaran. Peserta didik harus memutar otak untuk memaksimalkan yang ada di kelas sebagai alat peraga. Salah satu yang menarik perhatian ialah peserta didik yang menggunakan buku sebagai alat peraga. Hal ini disampaikan oleh observer saat diwawancarai.

“Tadi sih ada siswi yang pake buku sebagai nampan untuk hidangan para tokoh ya. Seolah-olah dia sedang memberikan minuman sama camilan kepada tokoh- tokoh itu.”⁹⁸

Pada kesempatan ini, kreativitas peserta didik terlatih untuk bagaimana tetap memaksimalkan yang ada untuk sebuah hal yang tidak terpikirkan sebelumnya.

Selain adanya faktor penghambat, terdapat juga faktor pendukung pembelajaran *role playing* di MTs NU I’anatuth Thullab, diantaranya:

a. Faktor Internal

1) Solidaritas dan kerjasama peserta didik

Pembelajaran *role playing* ini memiliki untuk meningkatkan solidaritas atau kerjasama antar peserta didik. Oleh sebab itu, realita di lapangan mengatakan bahwa peserta didik saling bergandeng tangan untuk mensukseskan kegiatan belajar ini.⁹⁹ Ananda Ahmad Azhar Ibrahim mengatakan kalau kelompoknya bisa kompak pada pembelajaran ini.

⁹⁷ Nurlaila Zahro', (wawancara oleh penulis, 09 Juni 2022, wawancara 7, transkrip).

⁹⁸ Aliyana Setya Dewi, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 2, transkrip)

⁹⁹ Hasil Observasi MTs NU I’anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

“Iya kak Alhamdulillah yey kelompok 1 kompak.”¹⁰⁰

Ananda Kharisma juga mengungkapkan hal yang sama, yang kebetulan keduanya satu kelompok.

“Kelompok 1 seru-seru kak temennya. Kompak, kelompok 2 juga. Kemarin juga sempet latihan bareng-bareng menggerombol.”¹⁰¹

Sedangkan menurut Ananda Ahmad Fairuz Amali, meskipun saling bekerjasama, namun kelompok 2 masih kebingungan memilih peran hingga beberapa peserta didik harus mengalah untuk ambil peran.

“Iya tapi masih kayak ojek-ojok’an kuwe iki kuwe iku. Yah saya sama Kaysam ngalah deh daripada kesuwen.”¹⁰²

Secara keseluruhan, masing-masing kelompok dapat bekerjasama dengan baik pada pembelajaran ini. Menurut observer Aliyana Setya Dewi, masing-masing kelompok punya keunggulan masing-masing saat menampilkan perannya.

“Tapi secara keseluruhan, ada satu hal yang saya kagumi mba. Kekompakan mereka dalam bermain peran. Pas mba Ami ngintruksiin siswa buat memisahkan diri jadi 2 kelompok, antara kelompok 1 dan kelompok 2 saling berdiskusi, bagi peran, dan latihan bersama. Kelompok 1 paling bagus itu saling kerjasama untuk bagi peran masing-masing. Saat dipersilakan untuk latihan, mereka langsung menggerombol dengan kelompoknya. Biasanya seusia mereka kan main geng atau *circle* gitu yaa, tapi saat pembelajaran kemarin itu kayak nggak ada sekat satu sama lain, saling berbaur aja gitu. Kalau kelompok 2 paling kompak itu saat momen adegan

¹⁰⁰ Ahmad Azhar Ibrahim, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 4, transkrip).

¹⁰¹ Kharisma, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 5, transkrip).

¹⁰² Ahmad Fairuz Amali, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 3, transkrip).

pelajar yang merantau pulang ke nusantara bertemu temen-temen lamanya.”¹⁰³

Kegiatan *role playing* akan sangat terasa apabila dibuat kelompok, sehingga nantinya saat kelompok lain tampil, kelompok lainnya dapat mengamati, begitupun sebaliknya. Peserta didik akan lebih terfokus untuk belajar reka adegan yang ada di kelompoknya. Mereka juga akan berinteraksi secara intens dengan kelompoknya, keuntungannya dapat mempererat solidaritas dan kerjasama antar siswa.

- 2) Kreativitas dan kemampuan *problem solving* peserta didik dalam berperan

Pada dasarnya proses pembelajaran tentu tak lekang dengan proses bertumbuh dan belajar siswa. Setiap proses pembelajaran memberikan kesan dan pesan untuk diri mereka. Pun dengan pembelajaran IPS yang menggunakan *role playing* sebagai metode pengajarannya. Pembelajaran *role playing* memberikan dampak yang luar biasa bagi pertumbuhan peserta didik. Pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik.

Berdasarkan observasi di lapangan, pembelajaran ini membutuhkan kreativitas yang tinggi bagi para peserta didik. Mulai dari teknis *role playing* yang hanya menyediakan *case/script* adegan saja, latar tempat waktu yang terbatas di ruang kelas saja, hingga terbaginya menjadi dua kelompok besar.¹⁰⁴

Hal ini tentu kemampuan berpikirnya menjadi terasah. Sebab, dalam kegiatan ini peserta didik bukan hanya diajak untuk menyelesaikan satu masalah atau tantangan saja. Bermain peran membutuhkan imajinasi yang tinggi agar pesan yang terkandung dalam peristiwa dapat tersampaikan oleh audiens. Menurut Observer Aliyana Setya Dewi mengungkapkan bahwa:

“Cukup unik sih, apalagi yang putra kalau mba lihat itu bagus main perannya, itu ya, tokoh ilmuwan.

¹⁰³ Ahmad Azhar Ibrahim, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 4, transkrip).

¹⁰⁴ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

Siapa aja ya namanya? Si Fairuz, Izzus, Azhar itu bagus mainnya. Saya lihat tadi juga adeknya yang di ceritanya pelajar yang lagi merantau ke India terus pulang, bagus mainnya perannya. Dia ngajak temennya menyebarkan kepercayaan baru ke temen-temennya yang tinggal di nusantara waktu itu. Meskipun terhalang alat pendukung atau properti gitu kan bagus yaa tapi gapapa, dah lumayan bagus imajinasi mereka. Trus pas adegan di ruang tamu, yang meranin Ir. Soekarno, N.J.Krom, sama C.C. Berg itu cukup menghayati sih. Keliatan serius banget mba, bagus.”¹⁰⁵

Observer Aliyana Setya Dewi melihat adanya kreativitas peserta didik dalam menjawab tantangan bermain peran di pembelajaran IPS ini.

“Awalnya tak lihat ada satu siswi ya ada yang terbata-bata pas berbicara, dan baiknya ya mba teman yang satunya ini yang sama-sama jadi perantau itu langsung memback-up peran si yang terbata-bata tadi. Dia langsung membantu temennya yang kesulitan berbicara sehingga percakapan di adegan tersebut tidak terputus. Kerja tim yang bagus menurutku mba, komunikasinya tetep jalan, enggak *stuck* di siswi itu.”¹⁰⁶

Bermain peran mendorong peserta didik untuk selalu berinisiatif di sekitarnya. Seperti permasalahan anak yang terbata-bata dalam berkomunikasi, teman yang lainnya meng-*handle* permasalahan tersebut dengan baik hingga akhirnya reka adegan dapat berjalan lancar sesuai yang diharapkan.

3) Antusias peserta didik dalam bermain peran

Kegiatan belajar *role playing* ini untuk pertama kalinya dilaksanakan di MTs NU I’anatuth Thullab.¹⁰⁷

¹⁰⁵ Aliyana Setya Dewi, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 2, transkrip)

¹⁰⁶ Aliyana Setya Dewi, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 2, transkrip)

¹⁰⁷ Hasil Observasi MTs NU I’anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

Sebelumnya memang dari pihak tenaga pendidik tidak pernah menggunakan inovasi belajar seperti ini di kelas. Ibu Sumiyeni mengatakan jika beliau tidak pernah menerapkan metode *role playing* pada pembelajarannya di kelas yang diampu.

“Tidak. Saya tidak pernah menggunakan *role playing* mbak. Begini, kalau kelas 7A itu bisa mbak, di praktikitu bisa. Tapi untuk kelas yang lain, kelas E sama D itunggak. Bocahe iseh guyonan gitu lho. Jorog-jorogan, guyonan, banyak yang kayak gitu. Soalnya bocah E sama bocah D kan bocah turahan mbak, yang bagus di A kemudian yang B, menurut nilainya waktu akhir semester.”¹⁰⁸

Menurut ibu Sumiyeni, peserta didik kelas 7 belum bisa diajak kerjasama untuk praktik belajar yang beraneka ragam karena *mindset* dan karakter peserta didik kelas 7 yang masih sangat kekanak-kanakan. Oleh sebab itu, beliau tidak pernah menggunakan praktik belajar selain ceramah, diskusi, dan demonstrasi. Dikhawatirkan peserta didik tidak bisa menangkap apa yang baru saja gurunya jelaskan.

“Kelas 7A-E sama mbak. Ceramah, diskusi, demonstrasi, itu aja. Nggak pernah membedakan.”¹⁰⁹

Pernyataan ibu Sumiyeni diafirmasi oleh Ananda Ahmad Fairuz Aali, Ahmad Azhar Ibrahim, dan Kharisma. Mereka kompak mengatakan tidak pernah diterapkan inovasi untuk pembelajaran IPS.

“Nggak pernah ada inovasi kayak gitu-gitu kak”¹¹⁰
 “Nggak kak.”¹¹¹

¹⁰⁸ Sumiyeni, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 1, transkrip).

¹⁰⁹ Sumiyeni, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 1, transkrip).

¹¹⁰ Ahmad Fairuz Amali, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 3, transkrip).

¹¹¹ Ahmad Azhar Ibrahim, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 4, transkrip).

“Ya ngajar kayak biasanya kak. Kadang kalo menerangkan itu sambil cerita bu Sumnya kak. Kalau kayak bermain drama kayak kemarin itu nggak pernah kak.”¹¹²

Peserta didik kelas 7 selama belajar di MTs NU I'anatuth Thullab tidak pernah diterapkan inovasi belajar yang beraneka ragam selain metode belajar konvensional. Hingga pada akhirnya saat dikenalkan dengan sebuah inovasi belajar baru di kelasnya, mereka begitu antusias untuk mempelajarinya. Observer Aliyana Setya Dewi mengatakan bahwa:

“Sangat antusias mba, apalagi itu kan sebelumnya nggak pernah pake metode role playing kayak gini. Pas diberitahukan akan diadakan metode ini, siswa sangat antusias dan penasaran. Tak liat-liat itu respon mereka, semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran ini. Yaa di awal itu para siswa kelihatan bingung mba pas pembagian perannya, bingung mau milih peran apa yang cocok sama dia gitu. Tapi berjalannya kegiatan, para siswa Alhamdulillah bisa mengondisikan diri. Malah pas di akhir pembelajaran ini tak lihat banyak siswa yang pengen belajar kayak gini lagi. Apa ya... mungkin karena secara apa itu, tekstual materi yang disajikan itu simpel, diringkes dengan baik sampe jadi Adegan-adegan gitu.”¹¹³

Berdasarkan pengamatan di kelas, peserta didik memperlihatkan respon yang positif, mereka sangat antusias untuk mengikuti kegiatan belajar bermain peran. Saat-saat sebelumnya peserta didik hanya belajar menggunakan metode konvensional ceramah saja. Namun, pada kala itu akhirnya mereka belajar metode baru yang tidak pernah diterapkan sebelumnya di kelas.¹¹⁴

¹¹² Kharisma, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 5, transkrip).

¹¹³ Aliyana Setya Dewi, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 2, transkrip)

¹¹⁴ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

Menurut Ananda Ahmad Fairuz Amali:
 “Asyik kak. Tak kirain bakal susah. Tapi kemarin Alhamdulillah enggak begitu, yang susah itu pas saya mau ngomong apa di adegan ini, kan nggak ada dialogtulisan.”¹¹⁵

Menurut Ananda Ahmad Azhar Ibrahim:
 “Seru weh kak. Ada suasana baru, tapi butuh waktu banyak.”¹¹⁶

Sedangkan menurut Ananda Kharisma:
 “Mantap asyik kak. Menambah kekompakan temen- temen sekelas, Pelajarannya juga malah lebih simpel di naskah yang kak Ami berikan daripada di LKS. Tambah paham.”¹¹⁷

Meskipun terdapat kesulitan dalam memainkan tokohnya, semangat peserta didik untuk belajar menggunakan *role playing* jauh lebih tinggi.

b. Faktor Eksternal

- 1) Keterbukaan pihak sekolah untuk pelaksanaan pembelajaran
 Pihak MTs NU I’anatuth Thullab selalu terbuka untuk para guru dalam menerapkan sistem pembelajaran sesuai kebutuhan belajar peserta didik. Pernyataan ini disampaikan oleh Bapak Ali Sa’ad Masyfu’, M. Pd. saat diwawancarai.

“Kita *welcome* nggih, kita persilakan guru untuk mengembangkan seluas-luasnya, menggali pengalaman bahkan kita juga tidak segan-segan untuk mengirimkan guru pada pelatihan-pelatihan, kita dorong guru untuk ikut MGMP, kita dorong guru untuk berinovasi, kita dorong guru untuk mengembangkan diri, kita dorong guru kesitu. Cuma memang mungkin masih terbentur dengan kondisi yang ada. Contoh seperti sarana prasarana

¹¹⁵ Ahmad Fairuz Amali, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 3, transkrip).

¹¹⁶ Ahmad Azhar Ibrahim, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 4, transkrip).

¹¹⁷ Kharisma, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 5, transkrip).

yang mungkin masih kurang karena keterbatasan anggaran kami, mungkin juga karena anak-anak yang belum terbiasa dengan inovasi- inovasi dari guru bidang studi. Nah, itu tantangan- tantangan yang ada disitu. Tapi kalau dari sisi pengambil kebijakan, dari sisi manajemen, dari sisi pimpinan, baik dari kami yang di madrasah selaku kepala madrasah, atau dari pengurus, dari yayasan, tidak ada hambatan yang ada kita persilakan. Tentunya dengan menyesuaikan kultur yang ada di lingkungan MTs NU I'anatuth Thullab karena disini memang menurut kami kearifan lokal itu perlu dijunjung dan bagaimana norma-norma, nilai-nilai yang ada di masyarakat itu sangat kita perhatikan”¹¹⁸

Keterbukaan pihak sekolah untuk menerapkan inovasi belajar tentu menjadi pendorong dalam penelitian di MTs NU I'anatuth Thullab. Sebagai pemangku kebijakan, membuka seluas-luasnya kesempatan guru untuk berinovasi di dalam kegiatan belajar mengajar. Pernyataan ini juga dijelaskan oleh Waka. Kurikulum Ibu Nurlaila Zahro', S. Pd.

“Kalau dari pemegang kebijakan sih mereka menyerahkan seluruhnya kepada madrasah ya, baiknya seperti apa, gitu. Karena kita yang terjun langsung dan berhubungan langsung dengan siswa. Jadi pemangku kebijakan ya hanya memberikan masukan, memberikan saran kepada siswanya seperti apa, baiknya juga bagaimana.”¹¹⁹

Memang dari segi sarana prasarana begitu minim untuk skala pembelajaran yang beraneka macam. Namun dari pihak pemangku kebijakan sekolah berusaha mengupayakan yang terbaik untuk sistem pembelajaran yang baik di MTs NU I'anatuth Thullab.

¹¹⁸ Ali Sa'ad Masyfu', (wawancara oleh penulis, 8 Juni 2022, wawancara 6, transkrip).

¹¹⁹ Nurlaila Zahro', (wawancara oleh penulis, 09 Juni 2022, wawancara 7, transkrip).

- 4) Kebaikan guru mapel Bahasa Inggris untuk membagi jam pelajarannya untuk praktik *role playing* yang memakan waktu

Role playing memang menyita banyak waktu. Kegiatan belajar ini membutuhkan alokasi waktu yang lebih dari jam belajar biasanya. Praktik *role playing* di kelas VII ini dilaksanakan pada hari Rabu yang mana pelajaran IPS mendapat jam ke 5-6 (seusai istirahat). Satu jam alokasi waktu belajar itu sama dengan 40 menit.

Sedangkan mata pelajaran IPS kebagian untuk alokasi 2 jam pelajaran atau setara dengan 80 menit. Namun, waktu 80 menit tersebut tidak cukup untuk melaksanakan *role playing* apalagi dua kelompok sekaligus.

Atas inisiatif dari Ibu Sumiyeni yang mengkhawatirkan waktu pelajaran tidak cukup, maka dari itu beliau berkomunikasi dengan Bapak Abdullah Salman Syaibi, A.Md. Kep. Beruntungnya, Bapak Salman mempersilakan jam belajar Bahasa Inggris untuk dialokasikan pada mapel IPS. Akhirnya jam ke-7 dimanfaatkan untuk tambahan waktu pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

Total penggunaan waktu belajar menggunakan metode *role playing* untuk dua kelompok yakni sekitar 120 menit atau 3 jam pelajaran.¹²⁰

- 5) Materi yang tepat untuk menggunakan *role playing* dalam membangun nasionalisme

Sebelum pelaksanaan *role playing*, peneliti berkoordinasi dengan ibu Sumiyeni selaku guru mata pelajaran IPS terkait materi yang akan diajarkan.

Kebetulan, waktu penelitian ini bersamaan dengan materi Masuknya Hindu-Buddha di Indonesia atau ruang lingkup ilmu sejarah. Materi ini sangat cocok untuk diselaraskan dengan karakter nasionalisme peserta didik. Masuknya Hindu Buddha di Indonesia mengajarkan siswa untuk mengenal proses masuknya agama-agama yang diakui di negara Indonesia yakni Hindu-Buddha.¹²¹

¹²⁰ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹²¹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

Materi ini membahas tentang kedua agama yang meninggalkan banyak peninggalan sejarah hingga saat ini yang masyhur karena 7 keajaiban dunia yakni Candi Borobudur. Eksistensi peninggalan dinasti Syailendra itu menyita perhatian dunia untuk lebih mengenal Indonesia.

Tak hanya itu, peninggalan sejarah yang lain juga menjadikan Indonesia sebagai negara yang unik yang memiliki sejuta kekayaan sejarah yang patut dibanggakan sebagai warga negara. Kekayaan sejarah inilah yang menjadi jati diri bangsa Indonesia, menjadi ciri khas bangsa tersebut, yang berbeda dengan negara lainnya.

Terlebih sekarang banyak generasi muda yang semakin tidak mengenal bangsanya sendiri, dibuktikan dengan beberapa sumber yang menyatakan. Krisis jati diri bangsa Indonesia dapat ditepis dengan penanaman karakter nasionalisme.¹²²

Materi masuknya Hindu Buddha di Indonesia dapat mengingatkan peserta didik akan keunggulan bangsa Indonesia sehingga dapat membangun rasa nasionalisme yang ada pada diri siswa. Semangat nasionalisme dapat kembali tersulut melalui materi belajar ini serta diikuti dengan metode belajar *role playing*.¹²³

Sebagai kepala madrasah, Bapak Ali Sa'ad Masyfu', M.Pd.pun mengharapkan pembelajaran di MTs NU I'anatuth Thullab dapat semakin baik, bukan hanya di dalam akademik saja, juga menjunjung nilai keagamaan dan kebangsaan seperti yang telah menjadi tujuan nasional daripada pendidikan itu sendiri.

“Kami ingin kegiatan belajar mengajar di MTs NU I'anatuth Thullab semakin baik, semakin baik, semakin ideal sesuai dengan apa yang dirumuskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Kementerian Riset Pendidikan Tinggi, kebijakan pemerintah lah, terutama kita di MTs kita merujuknya lebih ke Kementerian Agama nggih. Kita ingin sekolah yang ada di desa Mutih Kulon

¹²² Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹²³ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

ini, MTs NU I'anatuth Thullab kita juga bisa berkiprah di tingkat yang lebih tinggi. Minimal di tingkat kabupaten, syukur-syukur bisa di tingkat provinsi bahkan nasional. Nggih itu harapan kami semangat guru untuk berinovasi juga selalu terasa, semangat belajar anak-anak peserta didik semakin meningkat sehingga lembaga yang dulu didirikan oleh para masyayikh, para sesepuh, para kiai-kiai ini bisa bermanfaat dan lebih bermanfaat, bisa membekali anak-anak yang *basic* mereka lebih ke pesantren, pendidikan agama tapi juga bisa berkiprah di bidang umum. Jadi bayangannya kalau mereka memang harus jadi ahli agama, ahli agama yang melek intelektual.”¹²⁴

3. Keberhasilan Implementasi Metode *Role Playing* dalam Membangun Rasa Nasionalisme Pada Pembelajaran IPS Kelas VII MTs NU I'anatuth Thullab

Dilihat dari dua permasalahan yang ada di MTs NU I'anatuth Thullab, yakni akibat modernisasi yang berdampak pada terkikisnya rasa nasionalisme serta pembelajaran IPS yang cenderung monoton.¹²⁵

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pelaksanaan metode *role playing* dalam membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS di kelas VII. Pembelajaran ini berfokus pada siswa sebagai aktor dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran *role playing* kali ini diimplementasikan dalam membangun karakter nasionalisme pada pembelajaran IPS terhadap peserta didik kelas VII MTs NU I'anatuth Thullab. Agar pembelajaran dapat bermakna, dibutuhkan keseimbangan antara wawasan pengetahuan dan karakter atau nilai. Keduanya dapat tercapai apabila diterapkan sistem belajar yang tepat.

Adapun pengukuran keberhasilan metode ini dilihat dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian sikap diambil dari hasil pengamatan dalam proses pembelajaran. Penilaian pengetahuan diambil dari pemahaman cerita dalam alur *role*

¹²⁴ Ali Sa'ad Masyfu', (wawancara oleh penulis, 8 Juni 2022, wawancara 6, transkrip).

¹²⁵ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 18 Agustus 2021.

playing. Sedangkan penilaian keterampilan diambil dari penghayatan dalam mendalami peran.

Fokus pembelajaran dalam membangun nasionalisme yang dinilai dalam pembelajaran ini adalah diambil lima prinsip nasionalisme oleh Utama Andri A. Tahun 2019. Adapun prinsipnya adalah kesatuan, kebebasan, kesamaan, kepribadian, dan prestasi.

Unity atau kesatuan pada pembelajaran ini adalah peserta didik dapat mengetahui dan memahami bahasa, suku, budaya, sistem pemerintahan, serta wilayah negara sebagai satu kesatuan yang utuh.

Freedom atau kebebasan pada pembelajaran ini adalah peserta didik bebas untuk memilih tokoh, dan bebas berpendapat tanpa ada paksaan dari manapun.

Equality atau kesamaan pada pembelajaran ini adalah peserta didik mendapat hak dan kewajiban yang sama. Mereka mendapatkan peran masing-masing sesuai dengan keinginan dan persetujuan personal.

Personality atau identitas pada pembelajaran ini adalah munculnya rasa bangga, cinta yang tumbuh terhadap bangsa Indonesia.

Achievement atau prestasi pada pembelajaran ini adalah peserta didik dapat mengembangkan kemampuan serta potensi masing-masing melalui seni bermain peran.

Pada penelitian ini, menemukan upaya baru untuk permasalahan pembelajaran yang monoton untuk peserta didik yang mengalami krisis nasionalis di MTs NU I'anatuth Thullab. Dengan memanfaatkan metode *role playing* pada pembelajaran IPS sebagai bentuk membangun karakter nasionalisme pada peserta didik. Observer Aliyana Setya Dewi menjelaskan bahwa:

“Menurutku sih pembelajarannya unik, strategi dalam itu, mengaitkan materi dengan maksud pesan, nilai yang di ingin disampaikan sangat bagus mba. Materi yang dikemas ringan ini masuknya Hindu-Buddha ke nusantara ini ya nilai-nilai nasionalisme-nya ada sehingga peserta dengan mudah memahami maksud dari peran mereka. Terus juga pembelajarannya komplit, ada teori dan praktiknya langsung. Wah kalau pendidikan karakternya itu ada, jelas jadi tidak hanya pengetahuan umum tentang ke-IPS-an, terus sejarah masuknya Hindu-Buddha di Indonesia saja. Ada penanaman karakter nasionalisme disini, cinta tanah

air, kerjasama, sikap sosial, solidaritas, peduli sesama, gitu-gitu yaa.”¹²⁶

Uniknya pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS ini antara teori dengan praktik dapat diterapkan dalam satu waktu sekaligus. *Role playing* memberi kesan menyenangkan sekaligus menawarkan carabelajar yang tidak biasa. Peserta didik akan diajak ke dalam dunia baru yang nantinya diciptakan oleh mereka. Tak ayal jika mereka begitu antusias untuk mengikuti rangkaian belajar bermain peran hingga akhir. Respon positif diberikan oleh peserta didik yang secara langsung menjadi peran utama dalam kegiatan belajar.¹²⁷ Ananda Ahmad Fairuz Amali mengatakan bahwa:

“Wih, seru kak! Lucu liat temen-temen jadi nelayan, pribumi, Soekarno. Main drama ini kan belum pernah di adain, baru pertama kali belajar ginian, maaf kak kalo banyak yang salah.”¹²⁸

Keseruan mendapati peran yang dimainkan oleh teman-temannya, Ananda Ahmad Fairuz Amali dibuat lucu karena melihat tingkah teman-temannya yang menjelma menjadi berbagai tokoh. Pertama kalinya metode *role playing* dilaksanakan di MTs NU I’anatuth Thullab membuat para peserta didik ingin bermain peran lagi untuk pembelajaran-pembelajaran selanjutnya. Sebab, dari segi materi atau topik pembelajaran jelas lebih ringkas serta dibuat *have fun* dengan proses belajar. Ananda Ahmad Azhar Ibrahim mengungkapkan bahwa:

“Ya kalo dari aku pengen buat belajar kayak gitu lagi biar ngga bosen baca tulisan banyak di LKS trus nyimak bu Sum kak. Lebih santai sama lebih paham soalnya kan materinya simpel cuma 2 lembar.”¹²⁹

¹²⁶ Aliyana Setya Dewi, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 2, transkip).

¹²⁷ Hasil Observasi MTs NU I’anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹²⁸ Ahmad Fairuz Amali, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 3, transkip).

¹²⁹ Ahmad Azhar Ibrahim, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 4, transkip).

Menimbang dari pernyataan Ananda Ahmad Azhar Ibrahim, cara belajar membaca LKS saja dengan cara belajar praktik bermain peran secara langsung dapat lebih cepat mengerti saat peserta didik praktik langsung. Apalagi peserta didik bukan hanya membaca *case* atau *script* saja, peserta didik juga dituntut untuk masuk ke dalam dunia yang ada di bahasan materi serta memainkan perannya. Ananda Kharisma merasakan sensasi belajar yang berbeda dari biasanya. Ia mengatakan jika pembelajaran IPS menggunakan cara ini cukup asyik dan lebih cepat hapal materi.¹³⁰

“Asyik kak, kayak bermain drama pentas seni. Belajar IPS pake cara main drama ternyata jadi lebih asyik kak, saya langsung hapal sama teori-teori yang Hindu-Buddha masuk ke Indonesia.”¹²⁹

Mata pelajaran IPS jika dirancang kegiatan belajar seperti ini tentu memberikan kepuasan tersendiri bagi mereka. Walaupun rangkaian belajar ini cukup rumit serta memakan waktu yang cukup lama. Namun, hasil yang ditawarkan juga memberikan dampak pendidikan semakin bermakna. Peserta didik diketahui tertarik dengan kegiatan pembelajaran ini hingga membuat sebagian dari mereka ingin adanya kegiatan belajar seperti ini kembali. Ananda Ahmad Fairuz Amali mengatakan jika:

“Ya, tertarik kak.”¹³¹

Begitu juga dengan Ananda Kharisma yang mengatakan hal yang sama dan ingin kembali diadakan kegiatan belajar seperti ini saat pembelajaran dengan Ibu Sumiyeni.

“Wah, iya kak pasti. Pelajarannya jadi makin asyik, semogananti sama bu Sum ada permainan kayak gitu.”¹³²

Ananda Ahmad Azhar Ibrahim pun mengatakan hal serupa. Keinginannya untuk mengulangi pembelajaran ini lagi lantaran momen pertama banyak melakukan kesalahan menurutnya.

¹³⁰ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹³¹ Ahmad Fairuz Amali, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 3, transkrip).

¹³² Kharisma, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 5, transkrip).

“Iya kak, tertarik pengen lagi. Soalnya kemarin kayaknya akubanyak salah-salah kak.”¹³³

Walaupun metode ini membutuhkan banyak kesiapan, peserta didik tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar seperti ini yang notabene lebih kreatif dan unik. Hal ini dapat memberikan motivasi bagi guru maupun tenaga pendidik lain untuk terus berinovasi dalam melaksanakan KBM.¹³⁴ Hal ini disampaikan oleh observer Aliyana Setya Dewi bahwa:

“Secara tidak langsung praktik kegiatan ini cukup membantu guru sih dalam menginisiasi pembelajaran yang kreatif. Kegiatan ini juga bisa guru termotivasi kan untuk pembelajaran kedepannya. Praktik pembelajaran ini juga bisa membuka suasana belajar yang lebih *fresh* setelah momen PTS yang *hectic-hectic*-nya.”¹³⁵

Mata pelajaran IPS yang notabene membahas seputar manusia dan lingkungannya secara kontekstual akan cepat membosankan jika tidak diimbangi dengan iklim belajar yang kondusif. Selain itu, ada pendidikan karakter yang harus ditanamkan kepada peserta didik yang terdapat pada pembelajaran IPS. Seperti ibu Sumiyeni yang selalu menerapkan pendidikan karakter pada peserta didik terutama untuk membangun rasa nasionalisme sejak dini dengan hal-hal yang sederhana.

“Selalu. Misalnya, mereka itu punya salah, saya ngasih hukuman dengan pancasila, dengan menyanyi lagu wajib, ya hanya seperti itu saja yang bisa kita ini pelan-pelan. Seperti itu.”¹³⁶

Ibu Sumiyeni punya cara sendiri untuk menanamkan nilai nasionalisme kepada peserta didik. Jika ada peserta yang melakukan kesalahan, beliau menghukumnya dengan menyuruh untuk menyanyikan lagu wajib nasional atau menyebutkan

¹³³ Ahmad Azhar Ibrahim, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 4, transkrip).

¹³⁴ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹³⁵ Aliyana Setya Dewi, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 2, transkrip).

¹³⁶ Sumiyeni, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 1, transkrip).

pancasila dan isinya. Hal itu di latarbelakangi oleh fenomena peserta didik yang semakin tidak mengenali jati dirinya sebagai bangsa Indonesia. Beliau menjelaskan bahwa:

“Sikap nasionalisme ya sedang saja. Maksudnya, mereka tidak begitu mengetahui tentang nasionalisme itu seperti apa, tidak mengetahui. Apa ya? Mungkin rasa nasionalisme itu ada cuma saat-saat upacara, saat-saat itu aja. Mungkin punyaanya gitu. Kalau kelas 7 belum begitu memiliki itu, jadi rasa nasionalismenya itu.”¹³⁷

Menurut beliau, rasa nasionalisme yang ada pada peserta didik sebelum penelitian itu masih tipis. Peserta didik belum sepenuhnya mengetahui makna dari nasionalisme itu sendiri dan pengaplikasiannya. Dengan kehadiran pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing* dapat membantu rasa nasionalisme peserta didik semakin kuat. Sebab, teknis *role playing* telah disusun dan diselaraskan dengan nilai-nilai nasionalisme. Saat peserta didik belajar dari teknis *role playing* tersebut, peserta didik perlahan memahami makna nasionalisme itu sendiri.¹³⁸

Ananda Ahmad Fairuz Amali mengungkapkan bahwa ia menjadi lebih tahu tentang asal usul masuknya agama Hindu-Buddha di Indonesia:

“Iya kak. Jadi tau asal usul agama Hindu-Buddha di Indonesia.”¹³⁹

Begitu juga dengan Ananda Ahmad Azhar Ibrahim mengungkapkan bahwa:

“Iya kak ternyata negara Indonesia punya rahasia sejarah yang unik. Kirain udah ada diadain orang Indonesia sendiri zaman dulu, hehe. Pas baca di LKS nggak paham soalnya bacaannyabanyak jadi males.”¹⁴⁰

¹³⁷ Sumiyeni, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 1, transkrip).

¹³⁸ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹³⁹ Ahmad Fairuz Amali, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 3, transkrip).

¹⁴⁰ Ahmad Azhar Ibrahim, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 4, transkrip).

Sama halnya dengan teman-temannya, Ananda Kharisma kembaliteringat akan jati dirinya sebagai bangsa Indonesia. Itulah mengapa ia memilih menjadi pribumi lantaran keunikan bangsa Indonesia yang patut dibanggakan.

“Iya, saya milih pribumi juga karena mengingat asal saya. Saya jadi lebih tahu sejarah bangsa Indonesia ini sangat indah dan bangga sekali.”¹⁴¹

Selain dapat memberikan *insight* baru tentang keunikan sejarah bangsa Indonesia, pembelajaran IPS menggunakan cara ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.¹⁴² Hal ini dibuktikan oleh Ananda Ahmad Fairuz Amali yang mengungkapkan bahwa:

“Iya, IPS ini seru juga kalo dibuat permainan belajar kayak gitu kak. Lumayan paham materinya kak.”¹⁴³

Ananda Ahmad Azhar Ibrahim juga menjelaskan hal yang sama:

“Iya, membantu sekali jadi lebih memahami ketimbang bacasendiri di buku kak.”¹⁴⁴

Begitu juga dengan Ananda Kharisma yang menjelaskan bahwa:

“Iya kak, jadi hapal teori-teorinya, nama orang asingnya juga lumayan ngerti, terus urutan sejarahnya jadi lebih paham”¹⁴⁵

Meskipun dalam menunjukkan rasa nasionalisme masing-masing peserta didik cukup berbeda, namun esensi dari nilai nasionalisme itu tetap sama. Jika dilihat dari perspektif peserta didik mengekspresikan rasa nasionalisme ke dalam berbagai cara

¹⁴¹ Kharisma, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 5, transkrip).

¹⁴² Hasil Observasi MTs NU I’anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁴³ Ahmad Fairuz Amali, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 3, transkrip).

¹⁴⁴ Ahmad Azhar Ibrahim, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 4, transkrip).

¹⁴⁵ Kharisma, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 5, transkrip).

masing-masing.¹⁴⁶ Ananda Ahmad Fairuz Amali mengungkapkan bahwa ia menunjukkan rasa nasionalisme dengan cara:

“Itu kak, kayak suka gitu nonton tiktok yang lagu wonderful Indonesia terus nanti kalo bagus tak buat story. Trus ikut apel pagi terus.”¹⁴⁷

Sedangkan Ananda Ahmad Azhar Ibrahim mengungkapkan bahwa:

“Kayak toleransi sama temen, sodara kak. Di sini kan kita hidup sama orang-orang yang beda suku, agama, trus budaya juga beda. Saling bangga aja satu negara, Indonesia.”¹⁴⁸

Ananda Kharisma pun menjelaskan bahwa nasionalisme yang tertanam dalam dirinya sebagai berikut:

“Dengan berperan jadi pribumi, terus mempelajari sejarah, budaya bangsa Indonesia, bangga menjadi warga negara Indonesia. Patuh sama aturan sekolah, mendengarkan guru saat menerangkan, ikut karnaval atau acara sekolah, ikut ngeramein kak.”¹⁴⁹

Berdasarkan hasil pengamatan Bapak Ali Sa’ad Masyfu’, M. Pd. mengungkapkan bahwa nasionalisme yang peserta didik miliki yakni seputar:

“Peserta didik menjaga nama baik sekolah, mengharumkan nama sekolah dengan prestasi yang membanggakan, melaksanakan hak dan kewajiban sebagai siswa sesuai tata tertib sekolah, menerima dan menghargai antarsesama, menggunakan produk lokal, partisipasi siswa untuk korban bencana atau musibah, dll.”¹⁵⁰

¹⁴⁶ Hasil Observasi MTs NU I’anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁴⁷ Ahmad Fairuz Amali, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 3, transkrip).

¹⁴⁸ Ahmad Azhar Ibrahim, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 4, transkrip).

¹⁴⁹ Kharisma, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 5, transkrip).

¹⁵⁰ Ali Sa’ad Masyfu’, (wawancara oleh penulis, 8 Juni 2022, wawancara 6, transkrip).

Tidak hanya itu, pembelajaran IPS dengan metode tersebut dapat melatih kemampuan serta menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik. Misalnya seperti nasionalisme, kerjasama tim (*teamwork*), solidaritas antar sesama, kekompakan, *problem solving*, *critical thinking*, cinta tanah air, dan sebagainya. Seperti yang dikatakan oleh ketiga informan dari peserta didik. Menurut Ananda Fairuz Amali mengatakan bahwa:

“Kerjasama, kekompakan, nasionalis, cinta Indonesia.”¹⁵¹

Menurut Ananda Ahmad Azhar Ibrahim mengatakan bahwa:

“Solidaritas, kerjasama antar teman, kerukunan, bangga samanegara kita.”¹⁵²

Sedangkan menurut Ananda Kharisma mengatakan bahwa: “Kekompakan, cinta tanah air, patriotis sama nasionalisme.”¹⁵³

Serangkaian kegiatan belajar menggunakan metode *role playing* untuk membangun rasa nasionalisme secara keseluruhan berjalan dengan lancar dan baik, tentunya sesuai dengan yang diharapkan meskipun terdapat beberapa kendala yang menghambat proses kegiatan belajar.¹⁵⁴ Menurut observer Aliyana Setya Dewi mengatakan bahwa pembelajaran ini sudah sesuai yang diharapkan:

“Ya, meskipun waktunya cukup singkat yaa karena *role playing* ini kan membutuhkan waktu yang lama yaa. Tapi kalau dari peserta itu Alhamdulillah bisa mengikuti pembelajaran ini dengan baik dan antusias.”¹⁵⁵

¹⁵¹ Ahmad Fairuz Amali, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 3, transkrip).

¹⁵² Ahmad Azhar Ibrahim, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 4, transkrip).

¹⁵³ Kharisma, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 5, transkrip).

¹⁵⁴ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁵⁵ Aliyana Setya Dewi, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 2, transkrip).

Begitu juga dengan peserta didik yang menurut pendapat mereka kegiatan belajar ini sudah sesuai harapan mereka. Ananda Ahmad Fairuz Amali menjelaskan bahwa:

“Saya panik kak awalnya soalnya gak pernah belajar gini, seperti main-main drama. Tapi lumayan Alhamdulillah tau peranku sedikit-sedikit.”¹⁵⁶

Ananda Ahmad Azhar Ibrahim pun mengatan jika proses belajar ini sesuai dengan harapannya:

“Iya kak. Alhamdulillah lancar tapi maaf kak dari saya banyaksalah-salah tadi.”¹⁵⁷

Respon yang diberikan Ananda Kharisma pun sama dengan informan lainnya:

“Iya kak, ya awalnya saya agak gugup tapi Alhamdulillah berjalan lancar.”¹⁵⁸

Hal ini juga disampaikan oleh observer Aliyana Setya Dewi yang menjelaskan bahwa:

“Menurutku iya, karena di metode ini ya aku melihat ini kan metode yang langsung *action* atau praktik ya, dan menurutku rasa nasionalisme itu baru terasa kalau kita mempraktikannya sendiri. *Vibes*-nya pasti beda antara membangun nasionalisme melalui tulisan dengan membangun nasionalisme melalui praktik secara langsung kayak di *role playing* ini. Dengan adanya *role playing* seperti ini kan jiwa mereka seolah-olah dibawa di zaman-zaman perjuangan kala itu kan.”¹⁵⁹

Memang dalam metode *role playing*, peserta didik mempraktikkan secara langsung peristiwa atau kejadian yang berkaitan dengan topik pembelajaran. Suasana yang akan dirasakan oleh peserta didik pun cenderung pada peristiwa atau

¹⁵⁶ Ahmad Fairuz Amali, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 3, transkip).

¹⁵⁷ Ahmad Azhar Ibrahim, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 4, transkip).

¹⁵⁸ Kharisma, (wawancara oleh penulis, 27 Mei 2022, wawancara 5, transkip).

¹⁵⁹ Aliyana Setya Dewi, (wawancara oleh penulis, 01 April 2022, wawancara 2, transkip).

kejadian yang telah di tentukan dalam teknisnya. Pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk berekspresi dan memaknai peristiwa atau reka adegan yang diperankan. Hal serupa juga diungkapkan oleh Bapak Ali Sa'ad Masyfu', M. Pd. bahwa:

“Pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang kompleks dan relate dengan kehidupan sekitar sehingga apabila tidak diimbangi dengan inovasi belajar dikhawatirkan muncul miskonsepsi serta *moral value* yang terkandung tidak bisa sampai pada pemahaman peserta didik. Dengan adanya inovasi belajar menggunakan metode *role playing* dapat membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS karena metode ini memiliki keunikan *time to action*. Peserta didik memainkan peran menjadi bagian dari tokoh sejarah Indonesia. Dengan peran yang dimainkan diharapkan dapat menjadi pengingat akan pentingnya sejarah bangsa Indonesia serta dapat membangkitkan rasa nasionalisme dalam diri mereka.”¹⁶⁰

Pesan yang terkandung pada pembelajaran akan lebih cepat sampai diterima oleh peserta didik. Serangkaian kegiatan belajar ini pun dapat membangun nasionalisme peserta didik secara perlahan.¹⁶¹ Semula nasionalisme peserta didik yang terbilang masih tipis, kini mereka dapat memahami wawasan kebangsaan serta membangkitkan semangat nasionalisme menjadi kuat dengan adanya kegiatan belajar mengajar ini.

Prinsip nasionalisme mulai tertanam dalam benak peserta didik. Kesatuan yang ditunjukkan melalui sikap dan keterampilan bahwa peserta didik saling bergotong royong bersatu pada kegiatan ini. Tidak ada yang mengelompok sendiri dengan teman sepermainan. Semua saling bekerja sama untuk mensukseskan kegiatan belajar ini.¹⁶²

Kebebasan yang ditunjukkan melalui pemilihan peran, tindakan dan pendapat yang dikembangkan dari pembelajaran. Peserta didik dibebaskan berpendapat saat berperan karena dalam naskah tidak ada dialog, hanya ada *case* yang dimainkan satu per

¹⁶⁰ Ali Sa'ad Masyfu', (wawancara oleh penulis, 8 Juni 2022, wawancara 6, transkrip).

¹⁶¹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁶² Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

satu. Peserta didik dapat bertindak sesuai keinginan yang pastinya telah disinkronkan dengan aturan yang telah ditentukan.¹⁶³

Kesamaan yang ditunjukkan dari adanya perilaku yang sama ditujukan kepada peserta didik atau teman sebayanya, bahwa sama-sama berbangsa Indonesia meskipun peran yang diambil berbeda. Peserta didik mendapat dan memberi perlakuan yang sama dengan teman sebayanya.¹⁶⁴

Identitas yang ditunjukkan dengan perasaan bangga dan cinta terhadap tanah air melalui kebanggaan akan produk lokal dan peran pribumi serta pahlawan yang dimainkan. Walaupun peran tokoh asing berbeda, namun dari *case* yang telah ditentukan, mengarah pada dukungan akan keunikan bangsa Indonesia itu sendiri.¹⁶⁵

Prestasi ditunjukkan dari adanya bakat serta ketertarikan peserta didik akan seni bermain peran dan wawasan kebangsaan. Hal ini menjadi media guru dalam menemukan minat dan bakat peserta didik yang mungkin saja selama ini terpendam. Sehingga suatu saat dapat dikembangkan menjadi hal yang positif.¹⁶⁶

Metode *role playing* yang sifatnya *go-to action* cocok digunakan untuk membangun rasa nasionalisme pada peserta didik terlebih saat pembelajaran IPS. Dimana suasana belajar karakter sekaligus wawasan pengetahuan umum secara praktik akan lebih cepat dimengerti dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik.¹⁶⁷

Dari keseluruhan data hasil observasi dan wawancara di lapangan, menunjukkan keberhasilan implementasi metode *role playing* dalam membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS di kelas VII MTsNU I'anatuth Thullab. Hal ini dibuktikan dengan berkembangnya pemahaman peserta didik akan makna

¹⁶³ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁶⁴ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁶⁵ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁶⁶ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁶⁷ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

nasionalisme itu sendiri, pun diamalkan dengan tingkah laku peserta didik yang selaras dengan nilai- nilai nasionalisme.

Penilaian pembelajaran sebagai bukti bahwa secara wawasan, pengetahuan, serta keterampilan, ada perkembangan yang tampak dari peserta didik dalam menjunjung rasa nasionalisme.¹⁶⁸

Tabel 4.6
Penilaian Pembelajaran IPS Metode *Role Playing*
dalam Membangun Nasionalisme

PENILAIAN PEMBELAJARAN IPS

Tema : Masuknya Hindu-Buddha di Indonesia
Subtema : Teori Masuknya Hindu-Buddha di Indonesia
Kelas : VII A

Metode : Role Plying
Karakter : Nasionalisme
Sekolah : MTs NU I'anatuth Thullab

No	Nama Siswa	Pengetahuan	Sikap	Keterampilan	Jumlah	Rata-Rata	Nilai
1	Ahmad Azhar Ibrahim	80	86	85	251	83.6	A-
2	Ahmad Faruz Amali	78	82	87	247	82.3	A-
3	Ahmad Izzus Salam	85	80	76	241	80.3	A-
4	Aida Fitri Handayani	85	79	76	240	80	A-
5	Aisyah Diva Salamah	83	80	80	243	81	A-
6	Alfa Husna Faizati	82	79	75	236	78.6	B+
7	Alfiyatur rohmah	78	78	75	231	77	B+
8	Anggi Dwi Susanti	80	87	85	252	84	A-
9	Anisa Inayatu Dzil Izzati	86	88	80	254	84.6	A-
10	Ariani Salsabila	79	83	80	242	80.6	A-
11	Arimi Rusyda Kamila	85	82	78	245	81.6	A-
12	Clara Sinta	79	87	88	254	84.6	A-
13	Dian Damayanti	75	77	78	230	76.6	B+
14	Faureen Aditya Iffina	85	88	82	255	85	A
15	Fitri Nur Amalia	79	77	77	233	77.6	B+
16	Imroatos Sholihah	86	81	80	247	82.3	A-
17	Kharisma	86	84	80	250	83.3	A-
18	Laila Syifa Azzalra	84	80	81	245	81.6	A-
19	Luthviana Alifa Rulian	82	78	76	236	78.6	B+
20	Melani Nur Amelia	78	75	75	228	76	B+
21	Mella Fitriyah	80	83	80	243	81	A-
22	Muhammad Kayla Samsara	90	90	85	265	88.3	A
23	Munaya Fatiyah	80	86	85	251	83.6	A-
24	Nasril Ilham	76	90	87	253	84.3	A-
25	Robi'atul Adawiyah Nurul Arifin	85	82	82	249	83	A-
26	Roudloh	78	76	79	233	77.6	B+
27	Sasqia Eka Natarina	92	88	85	265	88.3	A
28	Waslatul Muhdiyah	78	78	75	231	77	B+
29	Zahra Amelia Romadhon	80	82	83	245	81.6	A-

¹⁶⁸ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

C. Analisis Data Penelitian

1. Analisis Implementasi Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran IPS Kelas VII MTs NU P'anatuth Thullab Mutih Kulon Wedung Demak

Modernisasi zaman telah mempengaruhi perilaku dan gaya hidup manusia. Aktivitas atau kegiatan sehari-hari kini tergantikan oleh perkembangan teknologi digital yang mulanya bertujuan untuk membantu meringankan aktivitas manusia. Terlebih selama dua tahun masa pandemi membuat semua aktivitas yang mulanya secara luring beralih menjadi daring. Penggunaan gadget dan portal lainnya pun semakin meningkat. Akan tetapi, yang semula penciptaan teknologi digital untuk kebaikan bersama justru disalahgunakan untuk hal yang cuma-cuma.

Seiring berjalannya waktu, generasi muda semakin tidak terkendali dalam penggunaan teknologi digital, begitu juga dengan pengaruh modernisasi yang ada. Mereka begitu menggelorakan *lifestyle* budaya luar hingga melupakan budaya lokal. Generasi sekarang dengan tantangan perkembangan zaman mulai terlena oleh kesenangan modernisasi. Fenomena ini pun turut serta dirasakan oleh Bapak Ali Sa'ad Masyfu', M. Pd. yang mengutarakan jika fenomena zaman ini mempengaruhi karakter peserta didik.

Berdirinya MTs NU P'anatuth Thullab sebagai taman pendidikan yang diharapkan dapat melindungi generasi muda dari pengaruh budaya asing dan penguatan karakter serta mencerdaskan kehidupan bangsa dengan dibekali pengetahuan umum maupun pengetahuan agama. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian Guntur Guswantoro dkk. Bahwa Indonesia ini tengah mengupayakan pembangunan karakter generasi muda demi citra bangsa dengan tetap mempertahankan identitas atau jati diri budaya nusantara.¹⁶⁹

Sebagai pimpinan dari MTs NU P'anatuth Thullab, beliau bersama dengan para jajaran tenaga pendidik terus berkomitmen untuk melaksanakan kegiatan pengajaran yang terbaik dengan mengerahkan seluruh kemampuan dan sumber

¹⁶⁹ Guntur Guswantoro, Sulastri Rini Rindrayani, and Sunjoto Sunjoto, "Analisis Implementasi Pembelajaran IPS Dalam Membentuk Karakter Nasionalisme Di Mts Miftahul Jannah Parakan Trenggalek," *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 2, no. 2 (2018): 107, <https://doi.org/10.29240/jbk.v2i2.534>.

daya yang ada. Sekolah berstandar swasta yang mulanya berdiri karena dilatarbelakangi oleh keresahan dari para sesepuh sekitar desa Mutih Kulon akan pendidikan masyarakat ini terus mengupayakan kualitas dan kuantitas pendidikan agar lebih baik.¹⁷⁰

Dalam upaya-upaya madrasah untuk menjadikan madrasah sebagai tempat terbaik dan nyaman untuk mengenyam pendidikan, tantangan-tantangan pun turut serta mengikuti. Adapun tantangan yang harus dihadapi MTs NU I'anatuth Thullab dalam mengembangkan kreativitas pembelajaran, diantaranya:¹⁷¹

- a. Minimnya kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan
- b. Pengaruh perkembangan teknologi yang semakin tidak terkendali
- c. Kepedulian masyarakat terhadap pendidikan masih kurang
- d. SDM guru masih terbatas
- e. Mayoritas guru sudah sepuh akhirnya kesulitan menerapkan inovasi
- f. Stigma masyarakat bahwa pendidikan umum tidak begitu penting dibanding pendidikan agama
- g. Peserta didik belum terbiasa akan inovasi pembelajaran
- h. Budaya lingkungan desa Mutih Kulon yang cukup agamis dan menjunjung nilai-nilai spiritual

Poin utama dari sekolah sebagai tempat terbaik untuk belajar adalah sistem belajar yang efektif dan efisien. Dengan implementasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS di kelas VII dapat memberikan pengalaman baru akan inovasi belajar yang menyenangkan. Dalam sebuah proses pembelajaran harus melalui beberapa tahapan agar proses belajar dapat tersusun dengan rapi dan terstruktur. Pada penelitian ini peneliti membagi menjadi dua tahap seperti pada penelitian Ahmad Farohi, yakni:¹⁷²

- a. Perencanaan Pembelajaran
- b. Pelaksanaan Pembelajaran

¹⁷⁰ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

¹⁷¹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 16 Maret 2022.

¹⁷² Ahmad Farohi, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android E-Social Learning Pada Pembelajaran IPS Kelas IX Di MTs NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021."

Meskipun begitu, namun esensi konsep dari tahap pelaksanaan pembelajaran ini sama halnya dengan penelitian Wahdiyatul Mukaromah yang membaginya menjadi 3 tahap, yakni:¹⁷³

- a. Analisis perencanaan
- b. Analisis pelaksanaan
- c. Analisis evaluasi

Pada tahapan perencanaan, peneliti menyiapkan RPP, sekaligus teknis *role playing* sebagai pedoman KBM. Kemudian pada tahapan pelaksanaan pembelajaran peneliti mulai mengeksekusi pembelajaran *role playing* bersama peserta didik. Sedangkan selanjutnya evaluasi yang dijadikan satu dengan pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap evaluasi ini peneliti bersama peserta didik mendiskusikan rangkaian pembelajaran *role playing*, dilanjut dengan wawancara dan observasi setelah pelaksanaan KBM.¹⁷⁴

Tentu dalam sebuah inovasi pengajaran seperti ini diperlukan adanya strategi atau teknis agar kegiatan belajar dapat terlaksana dengan baik. Untuk strategi atau langkah dalam metode *role playing* pada mata pelajaran IPS ini diadaptasi dari cara Una Hamsah dalam jurnal Johan Pattiasina menjadi 10 langkah, yakni:¹⁷⁵

- a. Guru menyajikan sebuah *case* atau *script* untuk dipelajari pesertadidik.
- b. Peserta didik mempelajari *case* yang diberikan pendidik untuk dikembangkan selama beberapa hari sebagai bentuk persiapan.
- c. Guru membagi dua kelompok, yaitu kelompok pengamat dan kelompok pemeran.
- d. Guru mempersilakan peserta didik sukarela memilih perannya sendiri sesuai kemauan. Baik itu sebagai narator, peran utama, maupun peran pendukung. Jika ada peserta didik yang bingung atau malu untuk memilih, guru turun

¹⁷³ Wahdiyatul Mukaromah, "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Ma'arif NU Sanguwang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga."

¹⁷⁴ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁷⁵ Pattiasina, "Pemanfaatan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Peristiwa Sejarah."

- tangan untuk memilih peran yang disesuaikan dengan karakteristik dan potensi masing-masing anak.
- e. Guru memilih satu orang sebagai observer. Orang ini bertugas untuk mengamati setiap individu dalam menghayati peran. Boleh diambil alih oleh guru itu sendiri atau dari peserta didik maupun orang lain. Kriteria observer ialah dapat memahami setiap emosi yang ditampilkan, jujur, dan fokus dari awal hingga akhir.
 - f. Setelah mendapat peran masing-masing, peserta didik mulai mengembangkan apa saja kebutuhan peran tersebut. Mulai dari alat peraga hingga aksesoris yang dibutuhkan saat reka adegan berlangsung.
 - g. Guru menjelaskan alur dan latar peristiwa kepada peserta didik
 - h. Peserta didik memainkan perannya masing-masing sesuai intruksi dari narator
 - i. Selesai bermain peran, guru dan peserta didik melakukan diskusi. Setiap siswa bisa berpendapat dan saling bertukar pikiran.
 - j. Guru mengevaluasi peserta didik, serta memberi masukan dan saran agar pembelajaran ke depannya lebih baik lagi.

Adapun keunggulan dan kelemahan implementasi metode *role playing* dalam membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS di kelas VII MTs NU I'anatuth Thullab, diantaranya:

- a. Keunggulan *Role Playing*¹⁷⁶
 - 1) Peserta didik inisiatif saling berdiskusi dengan sekelompoknya
 - 2) Peserta didik mengembangkan *case* se-kreativitas mungkin dan mendialogkannya.
 - 3) Tersedia referensi buku atau sumber bacaan yang berkaitan dengan tema atau topik pembelajaran
 - 4) Materi dirangkum secara ringkas dan mudah dipahami
 - 5) Peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran ini
 - 6) Solidaritas dan kerjasama antar siswa begitu terjalin dalam pembelajaran *role playing*
 - 7) Materi pembelajaran sangat tepat diselaraskan dengan metode belajar ini

¹⁷⁶ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

- b. Kelemahan *Role Playing*¹⁷⁷
- 1) Peserta didik kesulitan mencari alat peraga
 - 2) Peserta didik kesulitan berkomunikasi atau berdialog karena malu, gugup, dan tidak terbiasa
 - 3) Membutuhkan waktu yang sangat lama, karena terdapat dua kelompok yang berperan secara bergantian
 - 4) Menarik perhatian peserta didik luar kelas sehingga memunculkan kegaduhan di luar kelas

Dibalik keunggulan dan kelemahan itu, implementasi metode *roleplaying* dalam membangun rasa nasionalisme di MTs NU I'anatuth Thullab menyuguhkan manfaat yang bagus untuk perkembangan peserta didik, diantaranya sebagai berikut:¹⁷⁸

- a. Meningkatkan keterampilan (kemampuan) peserta didik. Yakni kemampuan berbicara, keterampilan berdiskusi, dan jiwa sosial.
- b. Mengembangkan jiwa seni pada peserta didik.
- c. Meningkatkan kecakapan *problem solving* serta melatih *critical thinking*
- d. Kreativitas peserta didik dapat terasah
- e. Peserta didik jadi lebih aktif dan partisipatif dalam kegiatan belajar
- f. Membangun motivasi belajar IPS
- g. Guru terbantu dalam inovasi pembelajaran IPS

Diciptakannya metode ini sebagai salah satu variasi belajar yang menyenangkan serta menyuguhkan dampak yang positif bagi perkembangan peserta didik.¹⁷⁹ Hal ini telah dibuktikan dengan penelitian Uwi Martayadi dan Marzuki Marzuki, bahwa proses belajar ini mempengaruhi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik menjadi lebih aktif di dalam kelas maupun di luar. Pengajaran kooperatif seperti *role playing* ini memfokuskan pada jiwa sosial dengan kerjasama tim tanpa

¹⁷⁷ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁷⁸ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁷⁹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

membedakan ras, jenis kelamin, status sosial, maupun kecerdasan intelektual.¹⁸⁰

2. Analisis Faktor Penghambat dan Faktor yang Mendukung Pada Pelaksanaan Metode *Role Playing* dalam Membangun Rasa Nasionalisme Pada Pembelajaran IPS Kelas VII MTs NU I'anatuth Thullab Mutih Kulon Wedung Demak

Sebuah proses pengajaran memiliki plus minus yang harus dihadapi oleh peserta didik maupun guru atau penanggungjawab pengajaran yang sering disebut dengan faktor pendukung dan faktor penghambat.

Berdasarkan hasil data temuan di lapangan, terdapat beberapa faktor yang menghambat dan mendukung implementasi metode *role playing* dalam membangun nasionalisme pada pembelajaran IPS di kelas VII MTs NU I'anatuth Thullab.¹⁸¹ Terlebih sistem pembelajaran di MTs NU I'anatuth Thullab yang masih dalam masa adaptasi normal setelah sekian lama tersendat karena kebijakan pemerintah pada masa kedaruratan Covid-19. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prosesi kegiatan belajar *role playing* dalam membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS di kelas VII MTs NU I'anatuth Thullab, sebagai berikut:

a. Faktor Internal

1) Peserta didik kesulitan berkomunikasi

Bermain peran mengharuskan peserta didik untuk berinteraksi dengan sesama. Teknis *role playing* yang disediakan hanya berupa *case* atau *script* yang akan dikembangkan sendiri oleh peserta didik. Pada bagian ini, peserta didik kesulitan dalam mengkomunikasikan percakapan atau dialog di dalam perannya.

2) Peserta didik cenderung merasa malu

Dalam proses kegiatan belajar *role playing*, peserta didik merasa malu untuk tampil. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang aktif serta cenderung diam saat pembelajaran. Hal ini didukung dengan penelitian Wahdiyatul Mukaromah yang menunjukkan hasil bahwa saat pembelajaran *role playing* beberapa peserta

¹⁸⁰ Martayadi and Marzuki, "Keefektifan Metode Role Playing Untuk Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan."

¹⁸¹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

didik kurang aktif dalam mengikuti rangkaian pembelajaran terutama peserta didik yang terkenal pendiam dan pemalu.¹⁸²

3) Tidak ada pendampingan guru saat pembelajaran

Ibu Sumiyeni yang seharusnya menjadi observer utama dalam praktik kegiatan ini, akan tetapi karena ada kondisi mendadak yang mengharuskan Beliau meninggalkan kelas akhirnya diambil oleh observer kedua.¹⁸³ Diambilnya observer utama Ibu Sumiyeni tak lain karena beliau yang paham betul karakter dan kondisi kelas itu sendiri. Meskipun peneliti sudah menyiapkan observer cadangan yang sudah di *briefing* sebelumnya.

4) Kurang motivasi belajar dari peserta didik

Berdasarkan data informasi wawancara dengan peserta didik, mereka mengalami demotivasi belajar karena menurutnya IPS adalah mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik.¹⁸⁴ Hal ini mengakibatkan motivasi untuk belajar IPS oleh peserta didik itu masih kurang terlebih saat akan menjalani pelaksanaan kegiatan *role playing* di kelas.

Oleh karenanya untuk membangkitkan kembali semangat belajar peserta didik pada IPS dibutuhkan alternatif strategi belajar agar pembelajaran semakin menyenangkan. Hal ini dibuktikan oleh jurnal penelitian Elya Tri Nuraeni yang mengupas *role playing* sebagai multimedia pembelajaran Sejarah.¹⁸⁵

b. Faktor Eksternal

1) Timing pelaksanaan yang kurang tepat

Rangkaian kegiatan *role playing* secara fakta di lapangan ini dilakukan secara *hybrid*. Ada beberapa kali pertemuan yang dilakukan secara *offline* maupun *online*.

¹⁸² Wahdiyatul Mukaromah, "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Ma'arif NU Sanguwang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga."

¹⁸³ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁸⁴ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 27 Mei 2022.

¹⁸⁵ Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan et al., "Role Playing Game Periodisasi Zaman Praaksara Sebagai Multimedia Pembelajaran Sejarah Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama."

Dari rencana awal akan diterapkan keseluruhan secara *offline*. Namun, suatu kondisi mengharuskan untuk sekolah diliburkan karena bentrok dengan jadwal ANBK kelas IX. Akhirnya, saat pertemuan ke-2 diadakan secara *online*.¹⁸⁶

Pada saat pertemuan secara *online* via Whatsapp ini kurang efektif. Banyak peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran disebabkan karena tidak memegang HP, tidak punya kuota, ada yang di pondok, susah jaringan, dan HP bergantung pada orang tua. Hal ini mengakibatkan pesan atau pengajaran menjadi tidak tersampaikan seluruhnya kepada mereka.¹⁸⁷

Banyak yang belum tahu alur *role playing* nantinya seperti apa, bermain perannya bagaimana, dan lain sebagainya.

2) Alat peraga kurang memadai

Alat peraga merupakan salah satu yang paling dibutuhkan dalam kegiatan *role playing*. Sebab, metode ini memperagakan kejadian atau peristiwa seolah-olah seperti yang ada di realita. Sedangkan di MTs NU I'anatuth Thullab untuk sarana dan prasarana belum memadai jika berdasarkan observasi dan wawancara dengan Kepala Madrasah dan Waka. Kurikulum.

Adapun faktor pendukung implementasi metode *role playing* dalam membangun rasa nasioalisme pada pembelajaran IPS kelas VII MTs NU I'anatuth Thullab, sebagai berikut:

a. Faktor Internal

1) Solidaritas dan kerjasama peserta didik

Menurut Uwi Martayadi dan Marzuki Marzuki dalam jurnal penelitiannya, metode *role playing* sangat cocok direkomendasikan untuk menjalin interaksi sosial dengan orang lain karena metode ini melibatkan banyak orang.¹⁸⁸ Benar saja di lapangan, kerjasama dan

¹⁸⁶ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 17 Maret 2022.

¹⁸⁷ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁸⁸ Martayadi and Marzuki, "Keefektifan Metode Role Playing Untuk Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan."

solidaritas peserta didik semakin terlatih saat bermain *role playing*. Kekompakan masing-masing kelompok membuktikan bahwa mereka dapat bekerjasama dengan baik dan menjunjung solidaritas antar sesama.¹⁸⁹

2) Kreativitas dan kemampuan *problem solving*

Selain itu, metode *role playing* juga memberikan sensor perkembangan yang baik untuk peserta didik. Secara tidak langsung, pengajaran ini melatih siswa untuk memaksimalkan kreativitasnya dalam bermain peran.¹⁹⁰ Tentang bagaimana mereka harus memainkan perannya, apa saja yang dibutuhkan untuk menjadi seorang tokoh yang sudah ditentukan, bagaimana mereka harus memahami alur cerita hingga karakter suatu tokoh kenapa bisa seperti ini, dan sebagainya.

Tantangan-tantangan dalam bermain peran pun cukup *tricky* sehingga peserta didik harus memutar otak untuk menyelesaikan persoalan yang terjadi secara tiba-tiba.

3) Antusias peserta didik dalam bermain peran

Peserta didik begitu antusias mengikuti kegiatan belajar *role playing* yang sebelumnya belum pernah diterapkan di kelas. Hal ini dirasakan oleh peserta didik kelas VII MTs NU I'anatuthThullab saat pertama kalinya mengikuti KBM pada pengajaran IPS.¹⁹¹ Pun serupa dengan penelitian skripsi oleh Wahdiyatul Mukaromah menjelaskan bahwa dalam praktik penelitiannya, peserta didik merasa antusias meskipun membaca dialog.¹⁹²

b. Faktor Eksternal

1) Keterbukaan pihak sekolah untuk pelaksanaan pembelajaran.

Berjalannya praktik penerapan metode *role playing* dalam membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS kelas VII MTs NU I'anatuth Thullab

¹⁸⁹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁹⁰ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁹¹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁹² Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

tak lepas dari pihak madrasah yang mendukung terlaksananya penelitian ini.¹⁹³ Dalam sebuah penelitian tentu diperlukan adanya dukungan dan keterbukaan dari pihak yang bersangkutan agar penelitian yang akan dijalankan dapat berjalan lancar dan sesuai harapan.

- 2) Kebaikan guru mata pelajaran Bahasa Inggris untuk membagi jam pelajarannya untuk praktik *role playing*

Benar adanya bahwa kelemahan metode *role playing* ini tak lain adalah memakan waktu yang cukup lama. Apalagi dalam penelitian ini terdapat dua kelompok sekaligus yang tampil. Beruntungnya, atas kebaikan dari Bapak Abdullah Salman Syuaibi selaku guru Bahasa Inggris kelas VII mengikhhlaskan jam belajarnya dengan kelas VII A terpankask sebab praktik *role playing* di pembelajaran IPS sebelumnya telah memakan waktu.¹⁹⁴

Penelitian Setyawan (2019) dalam jurnal penelitian milik Elya Tri Nuraeni mengungkapkan bahwa pembelajaran *role playing* yang memakan waktu cukup lama ternyata dapat melatih peserta didik untuk mempertahankan fokus belajarnya.¹⁹⁵

- 3) Materi yang tepat untuk menggunakan *role playing* dalam membangun nasionalisme

Selain itu, faktor pendukung implementasi metode *role playing* dalam membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS ini adalah materi atau topik bahasan yang sangat cocok dikaitkan dengan praktik ini. Masuknya Hindu- Buddha di Indonesia yang mana bagian dari disiplin ilmu Sejarah dalam bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial. Topik ini dapat mengajarkan peserta didik rasa cinta tanah air, nasionalisme, jiwa sosial, toleransi, dan sebagainya.

¹⁹³ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁹⁴ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

¹⁹⁵ Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan et al., "Role Playing Game Periodisasi Zaman Praaksara Sebagai Multimedia Pembelajaran Sejarah Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama."

Beberapa faktor itulah yang menjadi penghambat sekaligus pendorong terlaksananya implementasi metode *role playing* dalam membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS kelas VII MTs NU I'anatuth Thullab. Kondisi madrasah dengan kekurangan dan kelebihannya, dapat menjadi tempat belajar yang membantu masyarakat dalam tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Sampai saat ini, setengah abad lebih dengan ribuan alumni yang telah mengenyam bangku sekolah MTs NU I'anatuth Thullab. Pastinya dalam proses yang panjang ini banyak tantangan dan rintangan yang harus dihadapi.

3. Analisis Keberhasilan Implementasi Metode *Role Playing* Mampu Membangun Sikap Nasionalisme Pada Pembelajaran IPS Kelas VII MTs NU I'anatuth Thullab Mutih Kulon Wedung Demak

Seperti yang telah diketahui bahwasanya modernisasi dan kecanggihan teknologi telah membuat generasi penerus semakin jauh dari jati diri sebagai bangsa Indonesia. Karakter, perilaku, gaya hidup, bahkan bahasa berkiblat pada budaya asing sebagai *center of life*. Untuk menetralsir fenomena atau kondisi agar tidak semakin menjadi-jadi, pendidikan sangat dibutuhkan dalam hal ini.

Namun, pada kenyataan di lapangan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih sangatlah minim.¹⁹⁶ Sistem yang diterapkan masih kurang efektif dan efisien bagi peserta didik. Sayang rasanya di zaman revolusi industri ini tidak diimbangi pemanfaatan sisi baik teknologi. Pengajaran yang masih terpusat pada guru, masih stagnan pada cara konvensional, peserta didik menjadi pasif.

Hal ini serupa dialami oleh Wahdiyatul Mukaromah serta Uwi Martayadi dan Marzuki Marzuki dalam jurnal penelitiannya masing-masing bahwa problematika pendidikan salah satu akarnya ada dalam sistem. Akhirnya berpengaruh pada kelancaran proses belajar siswa.

Untuk itu perlu adanya gerakan atau inovasi untuk memperbaiki sistem yang lama. Agar selain dapat memberikan wawasan dan pengalaman bagi peserta didik, pun mengembangkan diri menjadi sumber daya yang unggul dan berkarakter.

¹⁹⁶ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 18 Agustus 2021.

Pendidikan yang berkualitas diimbangi dengan wawasan pengetahuan juga penanaman nilai-nilai karakter. Pernyataan ini diperkuat dengan Guntur Guswantoro dkk. Dalam jurnal penelitiannya terdapat tiga katakter yakni pengetahuan moral, perilaku moral, dan perasaan moral. Esensi dari karakter itu sendiri tak lain adalah wawasan mengenai kebaikan, tekad untuk berbuat kebaikan, serta melakukan kebaikan.¹⁹⁷

Namun, masa revolusi industri saat ini budaya dan nilai karakter sebagai warga Indonesia justru semakin tergerus oleh zaman yang mengakibatkan rasa nasionalisme generasi muda semakin terkikis.¹⁹⁸ Oleh karena itu, penelitian ini berusaha untuk membedah persoalan generasi muda dan pendidikan yang terjadi di Indonesia. Tentang inovasi bermain peran yang diharapkan dapat membangun semangat nasionalisme pada peserta didik melalui pembelajaran IPS.

Secara keseluruhan dari apa yang telah direncanakan, pelaksanaan metode *role playing* dalam membangun nasionalisme melalui pembelajaran IPS di kelas VII ini dapat sesuai apa yang diharapkan. Rangkaian belajar yang dilaksanakan selama beberapa waktu lalu pada semester genap tahun 2022 ini membuahkan hasil yang juga dirasakan oleh guru mata pelajaran IPS.

Tentu pada pengajaran dengan inovasi ini yang diuntungkan juga tidak hanya peserta didik saja, guru juga terbantu dalam menginisiasi kegiatan belajar yang lebih kreatif sehingga kedepannya dapat lebih baik untuk memaksimalkan pembelajaran.

Penelitian ini Bapak Ali Sa'ad Masyfu', M. Pd. mengungkapkan bahwa adanya inovasi ini dapat mencegah terjadinya miskonsepsi serta nilai moral yang diajarkan dapat dikonsumsi peserta didik dengan bijak.

Metode *role playing* yang secara langsung tindakan atau aksi dapat menjadi *reminder* akan pentingnya sejarah bangsa Indonesia serta membangkitkan semangat nasionalisme dalam

¹⁹⁷ Guswantoro, Rindrayani, and Sunjoto, "Analisis Implementasi Pembelajaran IPS Dalam Membentuk Karakter Nasionalisme Di Mts Miftahul Jannah Parakan Trenggalek."

¹⁹⁸ Hasil Observasi MTs NU I' anatuth Thullab pada tanggal 18 Agustus 2021.

benak peserta didik.¹⁹⁹ Hal serupa juga sesuai dengan pendapat Lickona tahun 2012 dalam jurnal penelitian Uwi Martayadi dan Marzuki Marzuki bahwa cara yang paling efektif untuk memancing minat dan partisipasi peserta didik adalah metode *role playing*.²⁰⁰ Sebab, peserta didik akan digiring langsung ke dalam situasi yang sebenarnya melalui drama atau peran yang dimainkan.

Hal ini mendorong semangat mereka untuk belajar dan menikmati pembelajaran. Peserta didik dapat merefleksikan serta mengekspresikan dirinya dari materi pembelajaran menjadi sebuah peran yang nyata.

Penelitian Agung Handoyo dkk. dalam jurnal penelitian CANDI Vol. 15 mengungkapkan bahwa rasa tanggungjawab akan negara ialah satu nilai patriotisme yang dapat membangun rasa nasionalisme. Hasrat akan dirinya bersama dengan teman-teman sebayanya berhasil disatukan menjadi semangat untuk saling bekerjasama satu sama lain. Begitupun yang dialami oleh peserta didik MTs NU I'anatuth Thullab, bahwa semangat nasionalis serta kesadaran akan tanggung jawab generasi bangsa untuk melestarikan tanah air dapat tercapai.²⁰¹

Role playing juga dapat membangun kerjasama antar peserta didik baik dalam bertukar ide atau menyelesaikan tantangan peran bersama-sama. Pernyataan ini didukung oleh penelitian Risva Anggriani dan Ishartiwi tahun 2017 bahwa terbukti efektif menggunakan metode ini untuk memacu peserta didik lebih aktif dan bekerjasama.

Challenge atau tantangan pada pembelajaran ini dapat diselesaikan dengan adanya kesatuan dan kerjasama dari peserta didik. Kelompok-kelompok yang telah dibuat sebagai wadah untuk membangun kerja tim yang baik sehingga proses pembelajaran bermain peran dapat terlaksana dengan baik.

Pembelajaran yang membutuhkan kerjasama tim seperti ini mampu meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami lebih dalam karakteristik atau kejadian yang dialami. Dalam

¹⁹⁹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

²⁰⁰ Martayadi and Marzuki, "Keefektifan Metode Role Playing Untuk Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan."

²⁰¹ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

peran yang telah ditentukan masing-masing, membuat mereka berpikir lebih keras mengenai apa saja yang akan dilakukan.

Konsentrasi mereka terbangun sehingga meningkatkan daya fokus lebih tinggi. Tentang bagaimana cara mengkomunikasikannya dengan orang lain, maupun improvisasi dari peran itu sendiri.²⁰² Hal ini diafirmasi dengan jurnal penelitian oleh Tien Hartini yang mana *role playing* ini melatih daya tangkap serta fantasi yang dibuat oleh peserta didik itu sendiri. Pun hal ini turut meningkatkan minat dan konsentrasi peserta didik akan pelajaran IPS.

Seerti yang telah dibuktikan dengan beberapa sumber hasil penelitian terdahulu bahwa *role playing* ini memiliki manfaat yang luar biasa bagi perkembangan peserta didik baik secara intelektual maupun emosional. Mata pelajaran IPS yang secara umum banyak disuguhkan teori secara tekstual tanpa diimbangi dengan praktik atau keadaan yang sesungguhnya tentu memunculkan kebingungan dan rasa bosan.²⁰³

Lima prinsip nasionalisme yakni kesatuan, kebebasan, kesamaan, identitas, dan prestasi masing-masing ditunjukkan oleh peserta didik melalui sikap, pengetahuan, serta keterampilan dalam bermain peran.

Oleh sebab itu, *role playing* diciptakan untuk memecahkan permasalahan dalam dunia pendidikan salah satunya dengan pembelajaran IPS seperti ini. Wawasan, *moral value*, serta keterampilan dapat sekaligus diajarkan dalam metode ini.

Hal ini tentu mendorong pembelajaran IPS untuk mencapai tujuan dalam melahirkan generasi bangsa Indonesia yang baik serta peka terhadap isu atau permasalahan yang terjadi di sekitar.²⁰⁴ Dimana fenomena atau permasalahan yang saat ini dihadapi generasi muda yakni mengikisnya rasa nasionalisme akibat modernisasi perkembangan zaman. Oleh karenanya, *role playing* menjadi cara atau strategi dalam dunia pendidikan agar jiwa nasionalisme yang ada dalam diri generasi muda semakin kuat.

²⁰² Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

²⁰³ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.

²⁰⁴ Hasil Observasi MTs NU I'anatuth Thullab pada tanggal 30 Maret 2022.