



Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Melalui Metode Belajar Bermain Peran (*Role Playing*) Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS SMP Swasta Sinar Pancasila Betun

Merlyn Marsalina Ndaong¹, Augusta De Jesus Magalhaes²,
Antonius Bere³, Yuditha Sofiana Kofi⁴

¹⁻⁴ Program Studi Pendidikan Sejarah, STKIP Sinar Pancasila

Korespondensi penulis: merlynndaong01@gmail.com

Abstract. *This study aims to increase the interest in learning history among ninth-grade students at SMP Sinar Pancasila Betun through the application of the role-playing method. The research problem addressed in this study is how effective the role-playing method is in increasing students' interest in learning history and what factors influence the success of this method. The study uses a classroom action research (CAR) method, consisting of four cycles. Each cycle includes stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection instruments used include observation sheets and learning interest questionnaires. The results of the study show a significant increase in students' interest in learning after the application of the role-playing method. In the second cycle, the average student learning interest was at 66%, and it gradually increased to 81% by the fourth cycle. The discussion of these results indicates that the role-playing method not only increases students' interest in learning but also facilitates collaboration, active participation, and student creativity in the history learning process. Therefore, it can be concluded that the role-playing method is effective in increasing the interest in learning history among ninth-grade students at SMP Sinar Pancasila Betun.*

Keywords: *Role-playing, learning interest, history teaching.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas IX di SMP Sinar Pancasila Betun melalui penerapan metode *role playing*. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar sejarah dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan metode tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari empat siklus. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan angket minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa setelah penerapan metode *role playing*. Pada siklus kedua, rata-rata minat belajar siswa berada pada 66%, dan meningkat secara bertahap hingga mencapai 81% pada siklus keempat. Pembahasan dari hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memfasilitasi kolaborasi, partisipasi aktif, dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan minat belajar sejarah pada siswa kelas IX di SMP Sinar Pancasila Betun.

Kata Kunci: *Role playing, minat belajar, Pembelajaran sejarah.*

1. PENDAHULUAN

Melalui pelajaran sejarah, guru dapat menanamkan nilai-nilai kehidupan. Melalui pelajaran sejarah, guru dapat menanamkan nilai-nilai yang baik untuk membentuk karakter yang kuat dan positif. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya pembentukan karakter peserta didik di sekolah. Tugas dari orang tua peserta didik ketika di rumah digantikan oleh seorang guru di sekolah untuk memberikan pendidikan pada anak. Seorang guru dijadikan sebagai sosok yang mampu membawa peserta didik kearah kebaikan dan posisi guru juga memberikan arah kepada peserta didik untuk membentuk karakternya.

Guru di sekolah dapat memberikan peserta didik Pendidikan melalui pembelajaran yang di dalamnya terdapat pemberian nilai-nilai karakter yang dapat diketahui, dipahami, bahkan diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran sejarah memberikan peserta didik gambaran untuk memiliki sikap yang berkarakter seperti jiwa nasionalisme serta patriotisme.

Penumbuhan karakter nasionalisme dan patriotisme ini dapat dilakukan oleh guru pada materi perjuangan kemerdekaan Indonesia yang dilakukan oleh para pahlawan juga bisa dengan materi lain yang masih berkaitan dengan mata pelajaran sejarah. Dalam pemilihan materi guru juga harus memikirkan terlebih dahulu capaian apa yang hendak diajarkan kepada peserta didik mengenai penanaman pendidikan karakter ini. Esensi dari belajar sejarah tak lain adalah menggali nilai-nilai peristiwa sejarah dan belajar bagaimana para tokoh sejarah itu hidup. Inilah hal yang harus diperbaiki oleh seorang guru supaya menarik minat peserta didik untuk belajar sejarah. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan peran tenaga pendidik sebagai faktor penentu keberhasilan. Guru mempunyai tugas mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi murid untuk mencapai tujuan, tetapi sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah karena paling sederhana dan dianggap cocok untuk mata pelajaran apapun serta tidak membutuhkan persiapan yang rumit sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan.

Di abad ini pendidik dituntut untuk mampu membuat dan memilih metode dan media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar mampu menyampaikan bahan ajar dengan baik, sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar. Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran sejarah merupakan salah satu upaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif dan menyenangkan, Belajar bermain peran ini tentunya akan mempermudah peserta didik mengingat peristiwa-peristiwa sejarah masa lampau yang penuh dengan perjuangan dan pengorbanan para pahlawan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya butuh sumber tertulis saja, namun sumber pengalaman juga dibutuhkan sebagai acuan agar peserta didik rajin dan mencintai pembelajaran sejarah yang mana sangat dibutuhkan untuk penanaman rasa nasionalisme. Penggunaan metode pembelajaran bermain peran dapat menjadi solusi permasalahan pembelajaran sejarah.

Pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam membentuk identitas dan pemahaman siswa terhadap masa lalu serta kontribusinya terhadap masa depan. Namun, minat belajar sejarah sering kali rendah di kalangan siswa, yang dapat berdampak pada pemahaman mereka terhadap pelajaran tersebut. Penelitian ini berfokus pada upaya

meningkatkan minat belajar sejarah melalui metode belajar bermain peran (role playing) di SMP Swasta Sinar Pancasila Betun.

SMP Swasta Sinar Pancasila Betun, yang terletak di Kabupaten Malaka, Nusa Tenggara Timur, meskipun memiliki fasilitas pendidikan yang memadai, masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar sejarah di sekolah ini antara lain metode pembelajaran yang konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Upaya untuk mengembangkan pemahaman peristiwa sejarah bagi peserta didik dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami dan merasakan kejadian peristiwa sejarah masa lalu secara langsung. Penggunaan metode pembelajaran bermain peran mendorong peserta didik untuk mencintai sejarah bangsanya serta menginspirasi rasa bangga terhadap tokoh atau pahlawan nasional (Suminar, 2019:11). Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar peserta didik hingga 86% karena menarik dan menyenangkan (Khadijah, 2013:20).

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

No	Pertemuan	Frekuensi (F)	Total Kesempatan (N)	Presentase (%)
1	Pertemuan 1	12	20	60%
2	Pertemuan 2	15	20	75%
Rata-rata				67.5%

Siklus I.

Total Skor

-Total Skor Pretest : 1,040

-Total Skor Posttest : 1,594

Presentasi Keseluruhan

$$\left(\frac{1,594-1,040}{1,040}\right) \times 100 = \left(\frac{554}{1,040}\right) \times 100 = 53,26\%$$

- **Pertemuan 1:** Pada pertemuan pertama, frekuensi partisipasi siswa dalam aktivitas yang diamati adalah 12 dari 20 kesempatan, menghasilkan presentase partisipasi sebesar 60%. Hasil ini menunjukkan keterlibatan siswa yang cukup baik pada tahap awal, namun masih terdapat ruang untuk peningkatan.
- **Pertemuan 2:** Pada pertemuan kedua, frekuensi partisipasi siswa meningkat menjadi 15 dari 20 kesempatan, dengan presentase partisipasi sebesar 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mulai lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan setelah mendapatkan pengalaman dari pertemuan pertama.
- **Rata-rata:** Rata-rata presentase partisipasi siswa untuk Siklus 1 adalah 67.5%. Angka ini menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, tetapi masih memerlukan perhatian lebih lanjut untuk mencapai tingkat partisipasi yang lebih tinggi di siklus berikutnya.

a) Refleksi Siklus 1

Berdasarkan hasil tes akhir pada Siklus 1, hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan skor Posttest dibandingkan dengan skor Pretest, dengan presentasi keseluruhan sebesar 53.27%. Meskipun terdapat kemajuan, hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu peningkatan skor minimal 75%, belum sepenuhnya tercapai.

Hasil observasi menunjukkan bahwa partisipasi siswa meningkat dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, dengan rata-rata presentase partisipasi sebesar 67.5%. Ini mencerminkan efek positif dari penerapan metode role-playing, namun masih ada tantangan untuk mencapai partisipasi yang lebih konsisten.

Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun metode role-playing memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, penyesuaian lebih lanjut pada pelaksanaan dan strategi pembelajaran diperlukan untuk mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan. Faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi hasil ini termasuk metode pengajaran, keterlibatan siswa, dan kompleksitas materi. Evaluasi lebih lanjut dan perbaikan pada siklus berikutnya akan diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

b) Tindak Lanjut Untuk Siklus 2

Sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi Siklus 1, beberapa langkah akan diambil untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pertama, materi dan skenario *role-playing* akan disederhanakan agar lebih mudah dipahami dan lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa mengaitkan materi sejarah dengan pengalaman mereka, sehingga partisipasi mereka meningkat.

Selanjutnya, instruksi untuk *role-playing* akan diperjelas dengan memberikan panduan yang lebih detail, sehingga setiap siswa memahami peran dan tugas mereka dengan baik. Sesi latihan singkat akan dilakukan sebelum kegiatan utama, untuk memastikan siswa lebih siap dan percaya diri.

Akhirnya, pertemuan dalam Siklus 2 akan fokus pada pelaksanaan skenario yang telah diperbaiki. Pertemuan pertama akan digunakan untuk persiapan, dan pertemuan kedua untuk pelaksanaan penuh serta evaluasi. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat dan mencapai target yang diinginkan.

Siklus II

No	Pertemuan	Frekuensi (F)	Total Kesempatan (N)	Presentase (%)
1	Pertemuan 1	16	20	80%
2	Pertemuan 2	19	20	95%
Rata-rata				87%

Total Skor:

Total Skor Pretest: 1,100

Total Skor Posttest: 1,826

$$\text{Presentasi Keseluruhan} = \left(\frac{1.826 - 1.100}{1.100} \right) \times 100 = \left(\frac{726}{1.100} \right) \times 100 = 66\%$$

- **Pertemuan 1:** Pada pertemuan pertama Siklus 2, frekuensi partisipasi siswa dalam aktivitas yang diamati adalah 16 dari 20 kesempatan, menghasilkan presentase partisipasi sebesar 80%. Hasil ini menunjukkan keterlibatan siswa yang sangat baik pada tahap awal Siklus 2.
- **Pertemuan 2:** Pada pertemuan kedua, frekuensi partisipasi siswa meningkat menjadi 19 dari 20 kesempatan, dengan presentase partisipasi sebesar 95%. Peningkatan ini mencerminkan keterlibatan maksimal siswa dalam kegiatan *role playing*.

- **Rata-rata:** Rata-rata presentase partisipasi siswa untuk Siklus 2 adalah 87%. Angka ini menunjukkan bahwa siswa sangat terlibat dalam aktivitas role playing pada Siklus 2, yang berkontribusi pada hasil pembelajaran yang lebih baik.

4. Refleksi Siklus 2

Berdasarkan hasil pengamatan dan tes akhir pada Siklus 2, terdapat peningkatan yang signifikan. Pada Pertemuan 1, presentase partisipasi siswa adalah 80%, sedangkan pada Pertemuan 2 meningkat menjadi 95%, dengan rata-rata 87%. Peningkatan ini menunjukkan keterlibatan siswa yang semakin baik.

Skor Posttest juga meningkat dengan presentase keseluruhan 66%, mengindikasikan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Penyesuaian pada skenario, materi pendukung, dan instrumen evaluasi telah memberikan dampak positif yang lebih besar dibandingkan Siklus 1.

Meskipun ada kemajuan, evaluasi dan penyesuaian berkelanjutan tetap diperlukan untuk meningkatkan efektivitas metode ini lebih lanjut. Upaya ini penting untuk terus memotivasi siswa dan meningkatkan hasil pembelajaran di siklus berikutnya.

Siklus III

Total Skor:

Total Skor Pretest: 1,129

Total Skor Posttest: 1,988

$$\text{Presentasi Keseluruhan} = \left(\frac{1.988 - 1.129}{1.129} \right) \times 100 = \left(\frac{859}{1.129} \right) \times 100 = 76\%$$

Tabel 4.4: Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 3

No	Pertemuan	Frekuensi (F)	Total Kesempatan (N)	Presentase (%)
1	Pertemuan 1	17	20	85%
2	Pertemuan 2	20	20	100%
Rata-rata				92.5%

Pada Siklus 3, frekuensi partisipasi siswa meningkat menjadi 85% pada pertemuan pertama dan mencapai 100% pada pertemuan kedua. Rata-rata presentase aktivitas siswa adalah 92.5%, menunjukkan peningkatan yang signifikan.

4. Refleksi Siklus 3

Pada Siklus 3, peningkatan skor posttest sebesar 76% menunjukkan efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap sejarah. Frekuensi partisipasi siswa juga meningkat, mencapai 100% pada pertemuan kedua dengan rata-rata presentase aktivitas sebesar 92.5%.

Meskipun hasilnya sangat positif, beberapa perbedaan individu di antara siswa menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih personal. Evaluasi dan penyesuaian lebih lanjut akan diperlukan untuk memastikan efektivitas metode ini dalam jangka panjang.

Siklus IV

Total Skor:

- **Total Skor Pretest:** 1,441
- **Total Skor Posttest:** 2,608

$$\text{Presentasi peningkatan} = \left(\frac{\text{Total skor posttest} - \text{total skor pretest}}{\text{Total skor pretest}} \right) \times 100$$

$$\text{Presentasi Keseluruhan} = \left(\frac{2,608 - 1,441}{1,441} \right) \times 100 = \left(\frac{1,167}{1,441} \right) \times 100 = 81\%$$

No	Pertemuan	Frekuensi (F)	Total Kesempatan (N)	Presentase (%)
1	Pertemuan 1	18	20	90%
2	Pertemuan 2	19	20	95%
Rata-rata				92.5%

Pada Siklus 4, frekuensi partisipasi siswa adalah 90% pada pertemuan pertama dan 95% pada pertemuan kedua. Rata-rata presentase aktivitas siswa untuk Siklus 4 adalah 92.5%, menunjukkan keterlibatan yang stabil dan tinggi pada akhir siklus.

Refleksi Siklus 4:

Pada Siklus 4, hasil tes akhir menunjukkan peningkatan signifikan dengan persentase keseluruhan mencapai 81%, lebih tinggi dibandingkan dengan Siklus 3. Ini menandakan bahwa penyesuaian dalam strategi pembelajaran dan metode *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.

Frekuensi partisipasi siswa mencapai 90% pada pertemuan pertama dan 95% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata presentase aktivitas sebesar 92.5%. Ini menunjukkan keterlibatan siswa yang stabil dan tinggi.

Sebagai siklus terakhir, hasil ini menegaskan keberhasilan metode *role playing* dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penyesuaian yang dilakukan terbukti efektif, namun penting untuk terus menerapkan dan menyesuaikan metode ini untuk mendukung pembelajaran di masa depan.

Diagram Hasil Penelitian

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil akhir dari penelitian ini, disajikan dua diagram berikut yang menggambarkan hasil pembelajaran selama empat siklus:

Diagram 1: Perbandingan Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest per Siklus

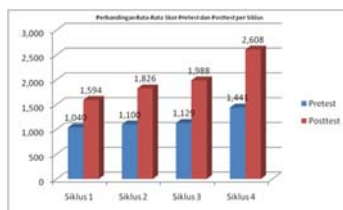


Diagram 1 menunjukkan perbandingan rata-rata skor pretest dan posttest untuk setiap siklus penelitian. Dari diagram ini, terlihat bahwa rata-rata skor posttest meningkat secara signifikan dari siklus I hingga siklus IV. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* semakin efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa seiring berjalannya waktu.

Diagram 2 Presentasi Ketuntasan Belajar per Siklus



Diagram 2 menggambarkan presentasi ketuntasan belajar siswa dari siklus I hingga siklus IV. Terlihat bahwa persentase ketuntasan belajar meningkat secara konsisten di setiap siklus, dengan peningkatan terbesar terjadi antara siklus III dan siklus IV. Ini menunjukkan bahwa metode *role playing* semakin efektif dalam membantu siswa mencapai ketuntasan belajar yang lebih baik.

Pembahasan Hasil Penelitian

1. Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah

a. Siklus I

Pada Siklus 1, peningkatan rata-rata skor posttest sebesar 52,30% mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan metode *role playing*. Menurut Sanjaya (2012:115), pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif, seperti *role playing*, dapat membantu siswa memahami materi lebih mendalam.

Interpretasi: Peningkatan skor yang signifikan menunjukkan bahwa metode *role playing* berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, persentase ketuntasan yang rendah menunjukkan bahwa banyak siswa belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Hal ini menunjukkan perlunya perbaikan dan penyesuaian lebih lanjut dalam penerapan metode *role playing* (Hamruni, 2012:223).



Lampiran 1: Foto

Kegiatan Siklus 1 Siswa mempersiapkan naskah dan peran mereka untuk simulasi proklamasi kemerdekaan pada Siklus 1

b. Siklus II

Pada Siklus 2, data menunjukkan adanya perbaikan dalam hasil belajar siswa dengan rata-rata skor posttest (1.826) dan persentase ketuntasan yang meningkat menjadi 66%. Peningkatan ini mencerminkan bahwa perbaikan yang dilakukan berdasarkan umpan balik dari Siklus 1 mulai membuahkan hasil. Kreativitas dan kolaborasi antar siswa semakin meningkat dalam proses ini, sebagaimana dijelaskan oleh Santrock (2010:75) bahwa pembelajaran berbasis peran dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat secara kreatif dan kolaboratif.

Interpretasi: Peningkatan persentase ketuntasan dan rata-rata skor posttest pada Siklus 2 menunjukkan bahwa perubahan dan penyesuaian dalam metode *role playing* telah efektif. Ini mencerminkan kemajuan dalam penerapan metode tersebut, yang mungkin melibatkan teknik tambahan atau perbaikan dalam pelaksanaan *role playing* (Sanjaya, 2012:121).



Lampiran 2: Foto Kegiatan Siklus 2. Siswa berdiskusi tentang dampak Proklamasi Kemerdekaan dalam sesi debat pada Siklus 2

c. Siklus III

Pada Siklus 3, data menunjukkan peningkatan lebih lanjut dalam hasil belajar siswa dengan rata-rata skor posttest (1.988) dan persentase ketuntasan yang meningkat menjadi 76%. Hal ini sejalan dengan pandangan Slavin (2006:89), yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis kolaborasi dan partisipasi aktif dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Interpretasi: Kemajuan yang konsisten dari Siklus 2 ke Siklus 3 mengindikasikan bahwa metode *role playing* semakin efektif dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Penyesuaian yang diterapkan dalam pelaksanaan metode *role playing* berkontribusi pada perbaikan hasil belajar siswa (Hamruni, 2012:225).

Lampiran 3: Foto Kegiatan Siklus 3



Siswa berpartisipasi dalam simulasi proklamasi kemerdekaan, menunjukkan interaksi dan kolaborasi mereka pada Siklus 3.

d. Siklus IV

Interpretasi: Hasil dari Siklus 4 menunjukkan bahwa metode *role playing* telah mencapai efektivitas maksimal. Peningkatan konsisten dalam hasil belajar dan persentase ketuntasan mencerminkan bahwa metode ini berhasil dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa (Slavin, 2006:92).

Lampiran 4: Foto Kegiatan Siklus 4



Siswa mempresentasikan hasil diskusi mereka atau melakukan evaluasi akhir pada Siklus 4

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keefektifan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Sejarah.

Berdasarkan hasil observasi dan angket selama beberapa siklus penelitian, beberapa faktor utama memengaruhi keefektifan metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah di kelas IX SMP Sinar Pancasila Betun. Faktor-faktor ini mencakup kreativitas, kolaborasi, resolusi konflik, pembagian tugas, partisipasi aktif, dan dukungan guru, yang saling berinteraksi untuk mendukung proses pembelajaran. Penjelasan dari masing-masing faktor dapat dihubungkan dengan teori-teori pendidikan yang relevan.

a. Kreativitas

Kreativitas siswa berperan penting dalam keefektifan *role playing*. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengimprovisasi peran, menyampaikan dialog dengan ekspresi yang tepat, serta menciptakan suasana yang mendekati situasi sejarah yang dipelajari. Kreativitas yang tinggi berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran. Dalam konteks ini, teori *constructivism* yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978) menekankan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika siswa aktif membangun pengetahuan mereka melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Kreativitas yang dihasilkan melalui *role playing* adalah bentuk konkret dari proses konstruksi pengetahuan yang membantu siswa memahami materi sejarah secara mendalam.

b. Kolaborasi

Kolaborasi antar siswa menjadi faktor penting lainnya yang memengaruhi keefektifan metode *role playing*. Dalam penelitian ini, kelompok yang mampu bekerja sama secara harmonis cenderung mendapatkan hasil yang lebih baik. Sebaliknya, kurangnya kolaborasi dapat menghambat jalannya pembelajaran. Teori *social interdependence* dari Johnson & Johnson (1989) menjelaskan bahwa kerja kelompok yang efektif terjadi ketika anggota saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Dalam metode *role playing*, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kolaborasi dan kerja sama yang baik antar siswa dalam kelompok.

c. Resolusi Konflik

Kemampuan menyelesaikan konflik secara efektif dalam kelompok berpengaruh besar terhadap keberhasilan pelaksanaan *role playing*. Konflik yang muncul dalam hal pembagian peran atau perbedaan pandangan dapat menghambat jalannya pembelajaran jika tidak diselesaikan dengan baik. Menurut Deutsch (1973), kemampuan dalam menyelesaikan konflik adalah bagian penting dari interaksi kelompok yang efektif. Dalam metode *role playing*, penyelesaian konflik yang cepat dan tepat memungkinkan kelompok kembali fokus pada tujuan pembelajaran dan menghindari gangguan yang dapat menurunkan hasil belajar.

d. Pembagian Tugas

Pembagian tugas yang proporsional juga menjadi faktor penting dalam keefektifan metode *role playing*. Siswa yang diberikan peran sesuai dengan kemampuannya cenderung lebih percaya diri dan memahami materi dengan lebih baik. Sebaliknya, pembagian tugas yang tidak merata dapat menyebabkan beberapa siswa menjadi pasif.

Hal ini sejalan dengan *role theory* yang dikemukakan oleh Biddle (1986), yang menyatakan bahwa efektivitas kerja kelompok dipengaruhi oleh distribusi peran yang sesuai dengan kemampuan dan ekspektasi individu dalam kelompok. Dalam *role playing*, pembagian peran yang baik memungkinkan setiap siswa memainkan peran yang tepat sesuai dengan kemampuan mereka.

e. Partisipasi Aktif

Partisipasi aktif dari setiap anggota kelompok menjadi faktor penting lainnya dalam keefektifan metode ini. Siswa yang lebih aktif dalam berdiskusi, merancang adegan, dan memerankan tokoh sejarah menunjukkan pemahaman yang lebih baik

terhadap materi pembelajaran. Teori *active learning* yang dikemukakan oleh Bonwell dan Eison (1991) menekankan bahwa partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Dalam konteks *role playing*, siswa yang terlibat secara langsung dalam memerankan peristiwa sejarah menjadi lebih terhubung dengan materi yang dipelajari, sehingga pemahaman mereka lebih mendalam.

f. Dukungan Guru

Dukungan dari guru sebagai fasilitator berperan penting dalam keberhasilan pelaksanaan *role playing*. Guru memberikan arahan yang jelas, memonitor jalannya proses, serta memberikan umpan balik yang membangun setelah pelaksanaan. Teori *scaffolding* yang dikemukakan oleh Wood, Bruner, dan Ross (1976) menyatakan bahwa dukungan dari guru dalam bentuk bimbingan yang sesuai memungkinkan siswa menyelesaikan tugas yang berada di luar zona perkembangan proksimal mereka. Dalam *role playing*, keterlibatan guru membantu siswa untuk mencapai pemahaman yang lebih baik melalui umpan balik yang mendorong mereka untuk terus berkembang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Efektivitas Metode *Role Playing* Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IX SMP Swasta Sinar Pancasila Betun. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor posttest pada setiap siklus, yang menunjukkan bahwa siswa semakin memahami materi sejarah setelah diterapkannya metode ini. Peningkatan rata-rata skor posttest dari Siklus 1 hingga Siklus 4 mengindikasikan bahwa metode *role playing* telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.
2. Peningkatan Ketuntasan Belajar Persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan dari Siklus 1 hingga Siklus 4. Diagram yang disajikan menunjukkan bahwa persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat secara konsisten, dari 53% pada Siklus 1 menjadi 81% pada Siklus 4. Peningkatan ini menegaskan bahwa metode *role playing* efektif dalam membantu siswa memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan metode *role playing* termasuk keterlibatan siswa dalam kegiatan, kreativitas dalam peran yang dimainkan, dan kemampuan dalam menyelesaikan konflik. Setiap siklus menunjukkan perbaikan dalam aspek-aspek ini, yang berkontribusi pada efektivitas keseluruhan metode dalam pembelajaran sejarah. Dampak dari Penyesuaian Metode Penyesuaian yang dilakukan dalam setiap siklus, termasuk pengembangan skenario *role playing* dan materi pendukung, menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan minat dan pemahaman siswa. Siklus terakhir menunjukkan hasil yang paling memuaskan, yang menunjukkan bahwa penyesuaian yang dilakukan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2007). Belajar sejarah. Jakarta: Depdiknas.
- Agung, L., & Wahyuni, S. (2019). Metode pembelajaran sejarah. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Andirani, T. (2013). Pembelajaran melalui bermain peran. Bandung: Cakra.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atikah, S. N. (2016). Pengaruh metode *role playing* terhadap pemahaman sejarah (Pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Kharisma Bangsa Tangerang Selatan) Tahun Pelajaran 2015/2016. Jakarta: Universitas XYZ.
- Basri, H., & Lestari, D. (2019). Strategi pembelajaran. Jakarta: PT Gramedia.
- Biddle, B. J. (1986). *Role theory: Expectations, identities, and behaviors*. New York: Academic Press.
- Bonwell, C., & Eison, J. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom* (ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1). Washington, D.C.: George Washington University.
- Borya, N. (2013). Bermain peran dalam pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cakra, D., et al. (2015). Metode bermain peran dalam pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2004). Pembelajaran sejarah di Indonesia. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2004). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Deutsch, M. (1973). *The resolution of conflict: Constructive and destructive processes*. New Haven, CT: Yale University Press.

- Djamarah, S. B. (2008). *Metode pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathuroh, M., & Aman, D. (2018). Efektivitas pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode role playing terhadap prestasi belajar sejarah kelas XI MIPA V SMAN 1 Bantul Tahun Ajaran 2017/2018. Yogyakarta: Universitas ABC.
- Fein, G. (1989). *Role playing in education*. New York: Harper & Row.
- Hamruni. (2012). *Strategi pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Haryono. (1995). *Fungsi pembelajaran sejarah*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hoffman, J., & Russ, S. (2012). *Role play and emotional development*. Boston: McGraw-Hill.
- Hughes, E. (2010). *Pembelajaran melalui permainan peran*. New York: Routledge.
- Irawan, P., & Santosa, H. (2020). *Masalah dalam proses pembelajaran sejarah*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. Edina, MN: Interaction Book Company.
- Khadijah, N. (2013). *Efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran sejarah*. Bandung: Alfabeta.
- Kunandar. (2008). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Levine, M., & Munsch, J. (2014). *Developmental psychology: Human development*. New York: Wadsworth Publishing.
- Lindsey, E. W., & Colwell, M. J. (2013). *The benefits of role playing*. New York: Guilford Press.
- Ments, V. M. (1983). *Role play: A practical guide*. New York: Pergamon Press.
- Moh. Ali. (2005). *Tujuan pembelajaran sejarah nasional*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pirjo, L. (2014). *Role playing in education*. Helsinki: Helsinki University Press.
- Priatna, T. (2004). *Pendidikan sebagai proses perkembangan diri*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ruslan, R. (2003). *Metodologi penelitian kualitatif: Data dan teori dalam penelitian sosial*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Santrock, J. W. (2010). *Educational psychology* (5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Setiawan, I. (2017). *Metode pembelajaran inovatif*. Jakarta: PT Gramedia.
- Slavin, R. E. (2006). *Educational psychology: Theory and practice*. Boston: Pearson Education.
- Sudjana, N. (2010). *Penelitian dan penilaian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suminar, R. (2019). *Pengaruh metode bermain peran terhadap minat belajar sejarah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, H. B. (2012). *Metode pembelajaran berbasis permainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17(2), 89–100.
- Yamin, M. (2010). *Metode pembelajaran sejarah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yudhistuti, S. (2015). *Petunjuk bermain peran dalam pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.