



## IMPROVING LEARNING OUTCOMES AND INTEREST IN LEARNING HISTORY BY USING ROLE PLAYING METHOD FOR CLASS XI IPA 4 STUDENTS IN SMA NEGERI 10 PEKANBARU

Zun Nurani

SMA Negeri 10 Pekanbaru  
[zunnurani@gmail.com](mailto:zunnurani@gmail.com)

### ABSTRACT

*This research is a classroom action research. The research process consisted of four stages, namely planning, implementation, observation, and evaluation. The study consisted of two cycles. The research subjects were class XI IPS 4 SMA Negeri 10 with 35 students who had taken the historical subject of the development of Indonesian society since the proclamation and guided democracy. In the pre-cycle, the student learning outcomes were average of 75.49 with 12 students passed, and 23 students didn't pass. In the first cycle, 22 students (62.68%) passed while 13 students (37.14%) failed. Cycle II all passed with an average value of 85.91, which was previously 79.94 in cycle I. For the pre-cycle, the highest score was 85 and the lowest was 64. In the cycle I, the highest score was 90 and the lowest was 70. For cycle II, the highest was 95 and the lowest was 80. From the learning process series, students' learning outcomes had reached the KKM set by the school which is 79. For the assessment of learning interest, point one with 10 people (28.57%) were neither agree nor disagree, point two with 10 people (28.57%) were strongly agree, point three with 13 (37.14%) were strongly agree, point four with 15 people (42.84%) were strongly agree, and point five with 11 people (31.41%) were agree. Therefore, the average score of students' interest tended to strongly agree.*

**Keywords:** history, role playing method, interest and learning outcomes

## PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SEJARAH MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS XI IPA 4 SMA NEGERI 10 PEKANBARU

### ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Proses penelitian terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Penelitian terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 10 dengan jumlah siswa kelas XI sebanyak 35 orang dengan pokok bahasan sejarah perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi dan demokrasi terpimpin dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran). Pada prasiklus hasil belajar siswa rata-rata 75.49 dengan lulus 12 orang, dan tidak lulus 23 orang. Siklus I tuntas 22 orang (62.68 %) tidak tuntas 13 orang (37.14 %). Siklus II semuanya lulus dengan Rata-rata nilai 85.91 yang sebelumnya 79,94 pada siklus I. Untuk nilai tertinggi prasiklus 85 dan terendah 64: siklus I tertinggi 90 dan terendah 70: nilai tertinggi siklus II menjadi 95 dan terendah 80. Dari rangkaian proses pembelajaran, hasil belajar siswa telah mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 79. Untuk penilaian minat belajar, poin satu 10 orang (28.57 %) ragu-ragu, poin dua sangat setuju 10 orang (28.57 %), poin tiga sangat setuju 13 (37.14 %), poin empat sangat setuju 15 orang (42.84 %) dan poin lima setuju 11 orang (31.41 %). Jadi minat siswa jika dirata-ratakan cenderung pada tingkat sangat setuju.

**Kata Kunci:** sejarah, metode role playing, minat dan hasil belajar

| Submitted        | Accepted    | Published   |
|------------------|-------------|-------------|
| 12 Februari 2020 | 14 Mei 2020 | 29 Mei 2020 |

|                 |   |   |
|-----------------|---|---|
| <b>Citation</b> | : | Nurani, Z. (2020). Improving Learning Outcomes And Interest In Learning History By Using Role Playing Method For Class Xi Ipa 4 Students In SMA Negeri 10 Pekanbaru. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 4(3), 644-652. DOI : <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i2.7993">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i2.7993</a> . |
|-----------------|---|---|

### PENDAHULUAN

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar

dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diantaranya yaitu pembaharuan kurikulum, perbaikan sistem pembelajaran, peningkatan kualitas guru dalam bentuk guru pembelajar, pelaksanaan pelatihan, *workshop*, dan beberapa kegiatan lainnya. Kegiatan-kegiatan tersebut akan menunjang dan meningkatkan kualitas dan mutu guru dalam mengelola dan menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan.

Kualitas kinerja atau mutu guru juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang dilaksanakan. Untuk itu, seorang guru harus bisa menciptakan pembelajaran berdasarkan pendekatan kebiasaan dan kesenangan siswa dalam belajar, sehingga siswa menjadi bersemangat dan senang dalam mengikuti pembelajaran sepenuhnya dan seutuhnya. Guru yang demikian akan dapat menghasilkan kualitas lulusan yang lebih tinggi dibandingkan dengan guru yang dalam pengelolaan pembelajarannya dilakukan seadanya tanpa mempertimbangkan faktor yang bisa mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Untuk itu maka diperlukan adanya inovasi berbagai strategi di dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan guru. Tujuannya agar pembelajarannya lebih efektif dan menyenangkan sehingga tujuan utama meningkatkan mutu pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Ermawati, 2015).

Namun, berdasarkan observasi awal penulis di SMA N 10 Pekanbaru, khususnya pada pembelajaran sejarah, pembelajaran yang dilaksanakan guru masih belum berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa dimana siswa lulus hanya 12 orang dari 35 orang dengan nilai rata-rata 65.7. Lemahnya hasil belajar ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang selama ini dilaksanakan hanya memberikan ceramah kepada siswa. Menyebabkan siswa tidak aktif dan menimbulkan rasa kebosanan dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa kurang

termotivasi dalam belajar sejarah karena siswa berpikir belajar sejarah sangat membosankan.

Fenomena di atas, menurut penulis dapat diatasi dengan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena dengan metode *role playing* dapat menimbulkan motivasi belajar siswa sehingga dengan motivasi yang tinggi, maka hasil belajar juga akan meningkat (silalahi, 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat Priatna (2019) yang menyatakan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* mereka akan terbantu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang didalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Apakah metode *role playing* (bermain peran) dapat diterapkan dalam pelajaran sejarah pokok bahasan perkembangan masyarakat Indonesia dan demokrasi terpimpin siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 10 Pekanbaru; (2) Apakah metode *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan minat belajar materi sejarah pokok bahasan perkembangan masyarakat Indonesia dan demokrasi terpimpin siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 10 Pekanbaru; (3) Apakah metode *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar materi sejarah pokok bahasan perkembangan masyarakat Indonesia dan demokrasi terpimpin siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 10 Pekanbaru

Tujuan Penelitian ini untuk (1) meningkatkan penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) dalam materi sejarah pokok bahasan perkembangan masyarakat Indonesia dan demokrasi terpimpin siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 10 Pekanbaru; (2) metode *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan minat belajar materi sejarah pokok bahasan perkembangan masyarakat Indonesia dan demokrasi terpimpin siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 10 Pekanbaru; (3) Dengan metode *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar sejarah pokok bahasan perkembangan masyarakat Indonesia dan demokrasi terpimpin siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 10 Pekanbaru.

## KAJIAN TEORETIS

*Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Tujuan yang diharapkan dengan strategi *role playing* antara lain agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bertanggung jawab, dapat mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dapat berpikir dan memecahkan suatu masalah (Sudjana, 2009).

Kelebihan metode *Role Playing* (bermain peran) adalah (1) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberikan pengetahuan yang melekat dalam memori otak; (2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias; (3) Membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; (4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar (Djamarah dan Zain, 2008).

## METODE PENELITIAN

Kunandar (2012) menyatakan bahwa jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Prosedurnya penelitian terdiri dari empat tahap yaitu merencanakan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Ke empat prosedur tersebut dilaksanakan dengan penuh objektif. Penelitian ini juga bertujuan meningkatkan kinerja guru dalam proses pembelajaran artinya proses yang dulu belum sempurna dan sekarang disempurnakan agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Menurut Suyanto (1997) secara singkat PTK dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu, untuk memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Oleh karena itu PTK terkait erat

Selanjutnya kelemahan metode *Role Playing* (bermain peran) yaitu (1) *Role Playing* (bermain peran) membutuhkan waktu yang relatif panjang atau banyak; (2) Membutuhkan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya; (3) *Role Playing* (bermain peran) membutuhkan waktu yang relatif panjang atau banyak; (4) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu; (5) Jika pelaksanaan *Role Playing* (bermain peran) mengalami kegagalan bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tapi juga berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai; (6) Tidak semua pelajaran bisa disajikan.

Menurut Uno (2007) Langkah-langkah model pembelajaran *role playing* ini adalah sebagai berikut: 1) guru menyiapkan scenario pembelajaran; 2) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; 3) pembentukan kelompok siswa; 4) penyampaian kompetensi; 5) menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajarinya; 6) kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon; 7) presentasi hasil kelompok; 8) bimbingan penyimpulan dan refleksi.

dengan persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dialami guru.

Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 10 Pekanbaru. Jumlah siswa 35 orang terdiri dari 22 orang perempuan dan 13 orang laki-laki. Kelas tersebut tergolong kelompok heterogen. Waktu penelitian dimulai pada bulan Januari 2018 sampai dengan April 2018.

Penelitian dilakukan karena siswa dalam pelajaran sejarah nilainya rendah. Dilihat dari nilai-nilai harian. Kemudian sebelum pelaksanaan penelitian dilaksanak tes awal untuk membandingkan nilai yang diperoleh selama mereka belajar. Prasiklus juga materi yang akan diajarkan telah diberikan tugas membaca di rumah. Apakah nilai belajar secara mandiri dapat mereka

pahami dan nilainya telah mencapai KKM. Ternyata hasil yang diperoleh dari prasiklus rata-rata 75.49 dan tuntas hanya 34.24 %. Berdasarkan hasil yang diperoleh, guru bersama teman sejawat mengadakan diskusi untuk mempersiapkan perbaikan pembelajaran dengan menyusun RPP, LKS, format observasi, dan Evaluasi.

Prosedur pelaksanaan yang dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan langkah-langkah metode *Role Playing* (bermain peran) yaitu (1) menghangatkan suasana dan motivasi siswa; (2) Memilih peran sesuai dengan watak dan karakter yang mereka senangi; (3) .menyusun tahap peran secara garis besar; (4) Menyiapkan pengamat karena diharapkan yang lainnya dapat memainkan peran; (5) Pemeran dihayati siswa karena pada tahap ini secara spontan mereka bereaksi; (6) Diskusi dan evaluasi para pemeran diminta mengemukakan pendapatnya setelah melakukan permainan; (7) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan setiap siswa dalam mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman diucapkan secara spontan.

Observasi pada siklus I, telah mendapatkan catatan dari observer bahwa pelaksanaan masih belum sepenuhnya dipahami oleh siswa dan juga guru. Siswa kelihatan masih mempunyai keraguan bagaimana memerankan tokoh yang ada dalam materi pelajaran. Pada siklus II setelah

mendapatkan petunjuk ulang dari guru, siswa dapat melakukan belajar dan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran). Mereka dengan enjoy melakukannya dan penuh penghayatan. Refleksi pada siklus I, oleh observer belajar dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) belum mencapai pada tahap minat dan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran dilanjutkan pada siklus II dengan refleksi yang dicatat oleh observer telah mencapai tujuan dan kompetensi yang telah dibuat dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Kekurangan yang telah dilaksanakan pada siklus I dan pada siklus II telah diubah menjadi proses pembelajaran yang aktif dan membangkitkan minat siswa dalam menghayati dan menjiwai materi pelajaran sedangkan proses yang sudah bagus dalam proses pembelajaran siklus I tetap dipertahankan.

Teknik pengumpulan data adalah dari observasi, dokumentasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mencatat kegiatan dalam proses pembelajaran. Dokumentasi berupa nilai yang telah ada maupun nilai hasil bermain peran. Tes digunakan untuk melihat bagaimana siswa memerankan karakter masing-masing tokoh.

Teknik analisis data adalah mengolah dan memberikan nilai sesuai dengan kriteria nilai yang diberikan kepada siswa. Menurut Sudjana. N (2014) rumus menghitung rata-rata kelas yaitu:

$$P = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penilaian minat belajar siswa dibuatlah aspek penilaian sangat tidak setuju nilai 1, Tidak Setuju nilai 2; Ragu-ragu nilai 3; Setuju nilai 4, dan Sangat Setuju nilai 5. Berdasarkan hasil pengisian minat siswa, maka dapat dipaparkan yaitu (1) Saya merasa bahwa pembelajaran ini memberikan banyak kepuasan kepada saya (kadang-kadang 28.57%); (2) Dalam pembelajaran ini, saya mencoba menentukan standar keberhasilan yang sempurna. berkaitan

(sangat setuju 28.57 %); (3) Saya berpendapat bahwa nilai dan penghargaan lain yang saya terima adalah adil jika dibandingkan dengan yang diterima oleh siswa lain (sangat setuju 37.14 %); (4) Siswa di dalam pembelajaran ini tampak rasa ingin tahunya terhadap materi pelajaran (sangat setuju 42.86 %); (5) Saya senang aktif dalam pembelajaran ini (setuju 31.43%).

Untuk lebih jelas jawaban dari keseluruhan siswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi Aspek Minat Belajar Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 10 Pekanbaru**

| No | Pertanyaan  | Pilihan Jawaban |              |               |               |               |
|----|---|-----------------|--------------|---------------|---------------|---------------|
|    |   | 1               | 2            | 3             | 4             | 5             |
| 1  | Saya merasa bahwa pembelajaran ini memberikan banyak kepuasan kepada saya   | 3<br>8.57 %     | 7<br>20.00 % | 10<br>28.57 % | 6<br>17.14 %  | 9<br>25.71 %  |
| 2  | Dalam pembelajaran ini, saya mencoba menentukan standar keberhasilan yang sempurna  | 1<br>2.85 %     | 9<br>25.71 % | 8<br>22.86 %  | 7<br>20.00 %  | 10<br>28.57 % |
| 3  | Saya berpendapat bahwa nilai dan penghargaan lain yang saya terima adalah adil jika dibandingkan dengan yang diterima oleh siswa lain | 2<br>5.71 %     | 7<br>20.00 % | 6<br>17.14 %  | 7<br>20.00 %  | 13<br>37.14 % |
| 4  | Siswa di dalam pembelajaran ini tampak rasa ingin tahunya terhadap materi pelajaran.  | 2<br>5.71 %     | 3<br>8.57 %  | 4<br>11.43 %  | 11<br>31.43 % | 15<br>42.86 % |
| 5  | Saya senang aktif dalam pembelajaran ini  | 3<br>8.57 %     | 6<br>17.14 % | 5<br>14.29 %  | 11<br>31.43 % | 10<br>28.57 % |

Sumber Datta: Olahan data: minat belajar siswa

Selanjutnya hasil belajar sebelum (prasiklus) dan setelah proses pembelajaran siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Prasiklus, siklus I dan II Sejarah Siswa Kelas XI 4 SMA Negeri 10 Pekanbaru**

| No | Keterangan      | Nilai      |         |          |         |           |       |
|----|-----------------|------------|---------|----------|---------|-----------|-------|
|    |                 | Pra siklus | %       | Siklus 1 | %       | Siklus II | %     |
| 1  | Jumlah Nilai    | 2642       |         | 2798     |         | 3007      |       |
| 2  | Rata-rata Nilai | 75.49      |         | 79.94    |         | 85.91     |       |
| 3  | Jumlah Siswa    | 35         |         | 35       |         | 35        |       |
| 4  | Lulus           | 12         | 34.29 % | 22       | 62.86 % | 35        | 100 % |
| 5  | Tidak Lulus     | 23         | 65.71 % | 13       | 37.14 % | 0         |       |
| 6  | Tertinggi       | 85         |         | 90       |         | 95        |       |
| 7  | Nilai Terendah  | 64         |         | 70       |         | 80        |       |

Sumber Data: Olahan data: rekapitulasi nilai prasiklus, siklus I dan siklus II

Dari hasil olahan kelulusan prasiklus 12 (34.29 %); siklus I lulus 22 (62.86 %) dan siklus II jumlah 35 (100 %).

**Tabel 3. Rekapitulasi Rentang dan Kriteria Nilai Prasiklus, siklus I dan II Siswa Kelas 11 SMA Negeri 10 Pekanbaru**

| No | Rentang Nilai | Kreteria Nilai | Prasiklus  | Siklus I   | Siklus II  |
|----|---------------|----------------|------------|------------|------------|
| 1  | 94 – 100      | Sangat tinggi  |            | 3 08.57 %) | 3 08.57 %  |
| 2  | 87 – 93       | Tinggi         |            | 19 34.66 % | 10 28.57 % |
| 3  | 79 – 86       | Cukup          | 12 34.29 % | 8 40.00    | 22 62.86 % |
| 4  | 72 – 78       | Rendah         | 14 40.00 % | 5 14.29 %  |            |
| 5  | 10 - 71       | Sangat Rendah  | 9 25.71 %  |            |            |

Sumbr Data : Olahan data: rentang dan kritria nilai belajar siswa

Perhitungan rentang dan kriteria nilai pada prasiklus masih rendah 14 (40.00 %), siklus 1 nilai kriteria tinggi 19 (34.66), dan siklus II cukup 22 (63.86 %).

Untuk membandingkan hasil belajar sebelum pelaksanaan perbaikan, diadakan tes awal atau prasiklus jumlah nilai 2642, rata-rata 75.49, ketentuan dari sekolah KKM 79. Ketuntasan siswa mencapai 12 (34.29%) dan lulus sebanyak 23 (65.71 %). Mereka telah diberikan tugas materi sejarah pada pokok bahasan perkembangan masyarakat Indonesia dan demokrasi dipimpin siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 10 Pekanbaru. Akan tetapi mereka belum dapat melakukan peran yang sesuai dengan pokok bahasan, karena tes yang diberikan sudah menjurus kepada materi pelajaran. Hal tersebut belum dapat dilakukan karena mereka masih merasa ragu. Mereka disuruh mempelajari sekaligus membuat skenario drama setiap kelompok. Berdasarkan hal tersebut di atas dilakukanlah pelaksanaan perbaikan dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) sebanyak dua siklus.

Proses siklus I jumlah nilai 2798, rata 79.98, Tuntas 22 (62.86 %), tidak lulus 13 (37.14 %). Nilai tertinggi 90 dan terendah 70 tetapi belum mencapai 80 % kelulusan. Perhitungan rentang dan kriteria nilai siklus I terdapat nilai tinggi 3 (8.57%) cukup 12 (34.66%), rentang dan krtieria rendah 14 (40.00; dan rentang kriteria sangat rendah 9 (25.71%). Jika ditinjau dari minat belajar siswa maka siswa masih belum menjiwai materi pelajaran dan metode *role playing* (bermain peran) yang dipilih guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

Mereka masih belum dapat beradaptasi dengan metode dan materi yang memang harus mereka hayati. Kedua materi pelajaran sejarah pokok bahasan perkembangan masyarakat Indonesia dan demokrasi dipimpin siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 10 masih merasakan perasaan malu memerankan peran yang telah ditentukan. Sehingga pada siklus I masih belum dapat sepenuhnya mereka lakukan sesuai dengan kompetensi pelajaran sejarah meskipun mereka berpendapat bahwa penilaian guru memang adil.

Proses siklus II, setelah dijelaskan guru dan dipahami materi dan metode *Role Playing* (bermain peran), siswa mulai menyadari bahwa ada perasaan keingintahuannya terhadap proses pembelajaran serta menjiwai materi serta metode yang digunakan, maka mereka mulai aktif dan tidak merasa malu lagi dalam bermain peran. Mereka dapat dan mencoba menentukan standar keberhasilan dalam memerankan peran terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi dan demokrasi dipimpin dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Hasil yang diperoleh siswa pada siklus II jumlah nilai 3007, rata-rata 85.91. Nilai terendah 80 dan tertinggi 95. Nilai siswa sudah memenuhi persyaratan untuk kelulusan karena hasil evaluasi dari peran dan penghayatan mereka setiap siklus meningkat dapat dibuktikan adanya peningkatan nilai siswa mulai dari prasiklus ke siklus I naik 156 angka, dari siklus I ke siklus II naik 209. Sedangkan nilai rata-rata kelas prasiklus ke siklus I (4.42). Selisih nilai siklus I ke Siklus II (5.97).

### Pembahasan

Berdasarkan analisis data aktivitas guru pada siklus I dan siklus II disetiap pertemuan dengan penerapan model *role playing* (bermain peran) dapat disimpulkan mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini ditunjukkan pada hasil belajar siswa pada prasiklus siswa yang tuntas sebanyak 12 (34.29%) dan tidak tuntas 23 (65.71%) dan nilai terendah 65 dan tertinggi 85.

Siklus I jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan menjadi 22 (62.86%) orang, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 13 (37.14%) orang. Nilai terendah 70 dan tertinggi 90. Siklus II jumlah siswa yang tuntas sudah mencapai 100% dengan nilai terendah adalah 80 dan tertinggi 95. Peningkatan ini dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 1. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Perbedaan hasil belajar ini dapat terjadi disebabkan metode pembelajaran *role playing* mempunyai keunggulan tertentu bila dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Keunggulan dari metode pembelajaran *role playing* meliputi kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah (Yunitha, 2010).

Dengan demikian, melalui model pembelajaran *role playing* dapat menjadi cara yang

tepat bagi siswa dan guru untuk belajar dan berlatih serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan guru. Selain itu dengan model *role playing* siswa mampu berbicara dan berkomunikasi dengan baik sesama temannya (Priatna, 2019). Penggunaan metode *role playing* di sekolah menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya. Selain itu, siswa dapat melatih, memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan atau didramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa (Nurhasanah, 2016 dan Z. I. Paudi, 2019).

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa: 1) Penerapan metode *role playing* (bermain peran) sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran sejarah pokok bahasan pengembangan masyarakat proklamasi dan demokrasi terpimpin terhadap

minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan jawaban siswa dari pilihan jawaban lima pertanyaan yang menjawab sangat setuju mencapai 4 jawaban yaitu poin 2 mencoba standar keberhasilan sangat setuju 28.57%, poin 3 penghargaan nilai diterima sangat setuju 37.14%,

poin 4 sangat ingin tahu isi materi sangat setuju 42.86% dan poin 5 senang aktif belajar sangat setuju 31.43 %. Sedangkan jawaban nomor 1 kadang-kadang kepuasan siswa masih kadang-kadang 28.57%; 2) Metode *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru dapat dibuktikan hasil prasiklus jumlah 2642, rata-rata 75.49. Tuntas 12 (34.29%) dan tidak tuntas 23 (65.71%) dan nilai terendah 64 dan tertinggi 85. Siklus I jumlah nilai 2798 rata-rata 79.94 Tuntas 22 (62.86%), tidak luntas 13 (37.14%). Nilai terendah 70 dan tertinggi 90. Siklus II jumlah nilai 3007, rata-rata 85.91, 35 (100%). Nilai terendah 80 dan tertinggi 95.

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat diberikan beberapa rekomendasi (saran) yaitu: 1) Hendaknya guru dapat mempertahankan metode *Role Playing* (bermain peran) untuk meningkatkan proses pembelajaran sejarah baik dalam pokok

bahasan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi dan demokrasi terpimpin. Selain itu dapat menambah pengetahuan dan keprofesionalan guru dalam mengembangkan metode ini dalam materi sejarah yang lain.; 2) Hendaknya siswa dapat beradaptasi dengan metode *Role Palying* (bermain peran) dan materi yang diajarkan agar siswa siap untuk menjiwai pokok bahasan perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi dan demokrasi terpimpin; 3) Hendaknya sekolah memberikan informasi dan pelatihan kepada guru terhadap metode-metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar mendapatkan kelulusan yang lebih banyak. Selain itu dapat membekali guru-guru dalam memilih metode inovasi yang lebih mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anita, E. (1997). *Cooperative Learning Mempratikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Arikunto, S. (1990). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Depdikbud. (1991). *Pengajaran Sejarah (kumpulan makalah Simposium*. Jakarta: Departemen pendidikan dan kebudayaan RI.
- Depdikbud. (1991). *Kamus Besar bahasa Indoesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Djamarah, S.B & Zain, A. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ermawati, D.A. (2015). Peningkatan Pemahaman Materi Drama Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Lemahjaya. Unissula: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 34-42.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Nurhasanah, I.A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611-620.
- Nursalaim & F. Effrendi. (2008). *Pendidikan dalam Keperawatan*. Salemba. Media.
- Paudi, Z. I. (2019). Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 111-120.
- Priatna, A, & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV (2), 147-159.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Silalahi, D. (2019). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SDN 004 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar.



*Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(4), 723-735

- Sudjana, N. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Algesindo.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Suyanto. (1997). *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: BP3SD, Dirjen Dikti, Depdikbud.
- Uno, H.B. (2007). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yunitha, S.E. (2010). Dampak penerapan metode role playing terhadap peningkatan kemampuan berfikir kritis dan kepekaan sosial siswa (studi eksperimen kuasi penerapan metode role playing pada pelajaran IPS kelas IX SMP Negeri 2 Silat Hilir Kapuas Hulu – Kalimantan Barat). *VOX Edukasi*, 1(2), 15-28.