

## **PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SEJARAH PADA SISWA KELAS XI MADARASAH ALIYAH SULTAN AGUNG NGAWEN BLORA**

Oleh : Yuntari, SPd

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui metode *role playing* pada siswa kelas XI MA Sultan Agung Ngawen Blora.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 34 siswa dan objeknya adalah pembelajaran IPS sejarah siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, observasi, tes. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 59.64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 44.74% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 73.13 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 84.2%. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.

Kata kunci : *hasil belajar IPS, metode pembelajaran role playing*

### **PENDAHULUAN**

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan

kepentingan-kepentingan sosial, yang lebih mementingkan pemahaman, hafalan dan bukan berpikir logis. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang

menyertai pembelajaran IPS di Madrasah Aliyah dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor pengiring salah satunya yaitu metode pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad Azhar (2009: 15) bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Lebih lanjut, Uno Hamzah (2008:2) juga mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu. Metode pembelajaran menyajikan informasi atau pemahaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar dan lain-lain.

Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Agar tujuan belajar

baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses (Sumiati dan Asra, 2009: 91). Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam metode, agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Guru yang baik, menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu membuat dan berpikir, sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Oleh karenanya, seorang guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran

karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran IPS tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan metode maupun media pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar, diharapkan adanya suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara aktif. Namun pada proses pembelajaran yang berlangsung dalam dunia pendidikan umumnya masih berpusat pada guru (teacher centered) dan bukan pada siswa (studentcentered). Kondisi ini dipertegas pendapat yang disampaikan oleh ThomasArmstrong dalam bukunya Sekolah Para Juara

juga mendeskripsikan model pembelajaran klasik yang antara lain memunculkan asumsi-asumsi: Pertama, para guru cenderung memisahkan atau memberikan identifikasi kepada para muridnya sebagai murid-murid yang pandai di satu sisi, dan murid-murid yang bodoh di sisi lain. Kedua, suasana kelas cenderung monoton dan membosankan. Hal ini dikarenakan para guru biasanya hanya bertumpu pada satu atau dua jenis kecerdasan dalam mengajar, yaitu cerdas berbahasa dan cerdas logika. Ketiga, mungkin seorang guru agak sulit dalam membangkitkan minat atau gairah murid-muridnya karena proses pembelajaran yang kurang kreatif (Hermansyah, 2003:18).

Teori di atas sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran IPS sejarah kelas XI di Madrasah Aliyah Sultan Agung Ngawen Blora pada materi Sejarah Nasional Indonesia. Berdasarkan pengamatan awal siswa belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran IPS sejarah. Dalam pembelajaran siswa terlihat pasif serta hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa mengajukan pertanyaan. Berdasarkan perolehan dokumen nilai harian dari

guru pada ulangan harian semester 1 materi "Sejarah Nasional Indonesia", menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu jika 75% siswa mendapatkan nilai  $\geq 65$  untuk mata pelajaran IPS. Kenyataannya baru 43% siswa yang memenuhi kriteria tersebut dengan nilai rata-rata lebih dari 65.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas. Salah satu metode tersebut adalah *Role Playing* atau metode bermain peran. *Role playing* juga disebut dengan sosio drama merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 1996:101).

Sedangkan menurut Miftahul Huda (2013:115) menjelaskan esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan

untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. *Roleplaying* berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan siswa, mentranfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Dengan demikian, penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk menambah motivasi belajar siswa sehingga kemampuan siswa menyelesaikan soal evaluasi akan meningkat dan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Dalam permainan peran, pemeran maupun tokoh disesuaikan dengan usia anak dan permasalahannya. Melalui metode *role playing*, siswa akan tertarik, senang dan bersemangat mengerjakan soal yang diberikan karena dapat menyerap konsep pembelajaran dengan mudah.

Metode *role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan, karena pada dasarnya semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Penggunaan *role playing* di dalam proses pembelajaran dapat dikolaborasikan, bergantung dari

karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Kelebihan metode *role playing* sebagaimana dijelaskan Nana Sudjana (2009:89) yaitu: 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan. 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. 4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, serta 5) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja. Sebagai tindak lanjut, penulis terdorong memperbaiki pembelajaran IPS sejarah dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas XI di di Madrasah Aliyah Sultan Agung Ngawen pada materi "Sejarah Kemerdekaan Indonesia" yang diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari beberapa tahap yang biasanya disebut dengan siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yang harus di lalui, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi (Arikunto, 2009:16).

Penelitian dilaksanakan terhadap 38 siswa kelas XI IPS I MA Sultan Agung Ngawen Blora Jawa Tengah. Fokus yang akan diteliti adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan lembar pengamatan dan hasil nilai post test. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, angket dan tes. Instrumen tes di validasi dengan pengujian SPSS. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif persentase.

## HASIL

Penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2017. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui tahapan siklus, setiap siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 6 jam pelajaran, setiap jam pelajaran terdiri dari 50 menit. Hasil penelitian

ini terdiri atas hasil tes dan non tes. Hasil tes berupa hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pokok pembahasan sejarah kemerdekaan Indonesia melalui penerapan model pembelajaran Bermain Peran (Role Playing). Hasil penelitian non tes berupa aktivitas siswa melalui hasil observasi yang dilakukan oleh observer yaitu guru kolaborator dan respon siswa selama proses pembelajaran.

Rekap data aktifitas belajar siswa pada siklus I diperoleh dari hasil pengamatan observer di kelas XI IPS I MA Sultan Agung Ngawen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Ringkasan hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran dengan metode role playing

Kriteria	Aspek yang diamati				
	Perhatian siswa ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Keaktifan dalam kelompok	Kejujuran dalam mengerjakan tes
Baik	21 siswa	9 siswa	17 siswa	14 siswa	24 siswa
Cukup	12 siswa	20 siswa	14 siswa	18 siswa	14 siswa
Kurang	5 siswa	11 siswa	7 siswa	6 siswa	0 siswa

Pengamatan tersebut menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk mempelajari dan menguasai materi yang diberikan oleh

guru. Dari keseluruhan observasi yang dilakukan ada peningkatan proses pembelajaran baik dari hasil, kegiatan, keaktifan dan perhatian siswa di dalam kelas jika dibandingkan dengan hasil pengamatan prasiklus atau sebelum tindakan.

Berdasarkan gambar tersebut, nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan, yaitu pada kondisi awal/pra tindakan hanya sebesar 59.64, meningkat pada Siklus I menjadi 73,13. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya

peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pra

tindakan hanya sebesar 44.74%, meningkat pada Siklus I menjadi 84.2%. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar secara klasikan sudah

berhasil dicapai sesuai target awal yaitu 75% siswa mendapat nilai lebih dari KKM yang telah ditentukan sebelum penelitian. Dari hasil ini peneliti memutuskan tidak melanjutkan siklus berikutnya karena hasil pembelajaran dengan tindakan metode role playing sudah mencapai target pencapaian yang ditentukan.

## **PEMBAHASAN**

Hasil belajar IPS Sejarah pada kondisi awal atau sebelum tindakan masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan dokumen guru berupa nilai ulangan harian IPS Sejarah siswa yang secara umum masih rendah. Hal lain yang mendukung yaitu kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pelajaran, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran sesuai pengamatan yang dilakukan. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menjadikan perhatian dan motivasi siswa kurang terhadap materi yang dipelajari, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari juga rendah. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari berdampak terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Berdasarkan

dokumen guru berupa nilai ulangan harian sebelum pelaksanaan tindakan, diketahui bahwa hasil belajar IPS Sejarah siswa masih rendah yaitu belum ada 75% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (65). Dari hasil dokumentasi hasil belajar siswa pada pelajaran sejarah rata-rata nilai siswa adalah 59, 64.

Berdasarkan kondisi pada saat tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menerapkan metode pembelajaran role playing pada mata pelajaran IPS Sejarah. Pemilihan metode pembelajaran role playing disebabkan karena keunggulan yang dimilikinya. Metode pembelajaran role playing merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2011: 87). Pada model ini, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup dan benda mati. Pengembangan imajinasi dan penghayatan menjadikan siswa dapat lebih memahami materi atau konsep yang dipelajari.

Penggunaan metode pembelajaran role playing pada mata pelajaran IPS Sejarah tepat karena ciri khas pembelajaran pendidikan IPS Sejarah

adalah menekankan pada aspek pendidikan, yaitu siswa diharapkan memperoleh pemahaman konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya (Etin Solihatin, 2008: 14). Penggunaan metode role playing disebabkan karena keuntungan menggunakan metode itu sendiri, yaitu siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajarannya; melalui bermain peran sendiri, mereka mudah memahami masalah-masalah sosial tersebut; melalui bermain peran sebagai orang lain, siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain, dan siswa dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling perhatian.

Berdasarkan hasil pengamatan dan tes evaluasi hasil belajar yang dikerjakan oleh siswa, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa pada saat Pratindakan, dan Siklus I. Nilai rata-rata pada kondisi awal/pra tindakan hanya sebesar 59.64, meningkat pada Siklus I menjadi 73.13. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga

berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pra tindakan hanya sebesar 44.74%, meningkat pada Siklus I menjadi 84.2%.

Aktivitas dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan karena siswa merasa tertarik menerapkan pembelajaran dengan metode role playing karena metode pembelajaran ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan teori Hamdani (2011:87) yang menyatakan bahwa metode role playing merupakan metode yang diterapkan melalui permainan dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan karena metode role playing merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Uno Hamzah (2009:26), bahwa metode role playing dapat menjadi sarana bagi

siswa untuk mendalami materi dalam mata pelajaran dengan berbagai cara.

Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa bertambah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Nilai siswa secara individu mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini menjadikan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan secara klasikal juga meningkat. Dengan adanya peningkatan tersebut, maka terbukti bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Adelia Shinta Dewi (2010) yang menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Purwodadi. Peningkatan hasil belajar tersebut dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dan peningkatan persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas

Adanya peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori tuntas membuktikan bahwa penerapan

metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS I MA Sultan Agung Ngawen Blora Jawa Tengah pada mata pelajaran IPS Sejarah. Bagi siswa yang memperoleh nilai belum tuntas akan di berikan soal evaluasi sebagai perbaikan atau remidi.

## **PENUTUP**

Kegiatan perbaikan pembelajaran mata pelajaran IPS sejarah siswa kelas XI IPS I MA Sultan Agung Ngawen materi pokok sejarah Kemerdekaan Indonesia melalui metode *RolePlaying* di MA Sultan Agung Ngawen semester I tahun pelajaran 2017/2018 berhasil dilaksanakan dengan baik dan hasilnya cukup memuaskan. Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS materi pokok sejarah nasional Indonesia di MA Sultan Agung Ngawen dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 59.64, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 73,13. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 44.74%, lalu meningkat pada Siklus I menjadi 84.2%. Metode

pembelajaran *role playing* juga dapat diterapkan pada materi pokok yang lain.

Penerapan model pembelajaran *role playing* memerlukan penguasaan materi baik oleh pemain peran

ataupun oleh tim pengamat, disarankan siswa lebih banyak membaca materi agar proses pembelajaran lebih aktif dan daya imajinasi lebih berkembang.

### DAFTAR PUSTAKA

Arsyad Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali.

Depdiknas. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Etin Solihatin dan Raharjo. (2008). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Hermansyah. (2003). Pendidikan yang Humanis. *Jurnal Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Sultan Syarif Qasim Pekanbaru Riau*. Vol.2, No. 1 Juni 2003.

Miftahul Huda. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Nasution. (2006). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SMA, MA, SMK dan MAK).

Rochiati Wiriaatmadja. (2005). Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suharsimi Arikunto. (2002). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.

Sumiati dan Asra, M. (2009). Metode Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2002). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Uno Hamzah B. (2008). Model Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.