

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 5 PROVINSI MALUKU UTARA

Zulkifli¹, Lenyi MS. Tomagola²

^{1,2}Institut Sains dan Kependidikan (ISDIK) Kie Raha Maluku Utara
Email: zulkiflitakome@gmail.com¹, lenytomagola05@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar siswa XI SMA Negeri 5 Provinsi Maluku Utara. Permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini adalah rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah yang ditunjukkan dengan kurangnya perhatian, motivasi, dan partisipasi aktif selama proses belajar mengajar dan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, dengan subjek penelitian adalah guru sejarah dan siswa kelas XI SMA Negeri 5 Provinsi Maluku Utara dan dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa, keterlibatan aktif dalam diskusi dan permainan peran, serta rasa tanggung jawab dalam melaksanakan perannya masing-masing. Suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu, penguasaan materi oleh siswa, serta adanya beberapa siswa yang masih kurang percaya diri. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui bimbingan guru dan pembagian peran yang sesuai dengan kemampuan siswa.

Kata kunci: Metode Role Playing, Pembelajaran Sejarah Minat, Belajar

ABSTRACT

This study aims to describe the application of the role-playing method in history learning to increase the learning interest of eleventh-grade students at SMA 5 in North Maluku Province. The problem underlying this research is the low interest of students in participating in history learning, indicated by a lack of attention, motivation, and active participation during the teaching and learning process. This study uses a qualitative approach with a descriptive research type, with the research subjects being history teachers and eleventh-grade students at SMA 5 in North Maluku Province. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and then analysed through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that the application of the role-playing method can increase students' interest in learning. It can be seen from the increased enthusiasm of students, their active involvement in discussions and role-playing, as well as their sense of responsibility in performing their respective roles. The classroom atmosphere becomes livelier, more enjoyable, and interactive. The challenges faced include limited time, students' mastery of the material, and some students lacking confidence. However, these challenges can be overcome through teacher guidance and the allocation of roles according to students' abilities.

Keywords: Role-Playing Method, History Learning, Learning Interest.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pengembangan individu dan kepribadian siswa yang dilakukan secara sadar dan penuh dengan tanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai yang mampu mencapai tujuan seluruh mata pelajaran yang ada pada kurikulum dari proses belajar mengajar pada tingkatan lembaga pendidikan formal yang telah ditetapkan oleh pemerintah pusat dan dijalankan pemerintah daerah melalui dinas terkait agar semua berjalan dengan baik.

Tetapi realitas dewasa ini, proses pembelajaran dikelas memiliki perhatian khusus bagi guru sejarah di kelas, karena siswa memaknai bahwa pembelajaran sejarah sebatas mengetahui sebuah peristiwa yang terjadi pada masa lampau dan pemahaman inilah mempengaruhi minat belajar siswa di dalam kelas untuk menjawab tantangan tersebut, guru sejarah memiliki inovasi yang dapat menghilangkan cara berfikir siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

Oleh karena itu, guru sejarah harus memiliki ide-ide cemerlang yang melahirkan sebuah perubahan dalam mata pelajaran sejarah dengan berbagai dukungan sarana dan prasarana serta metode pembelajaran yang bisa melahirkan motivasi belajar terhadap siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar mata pelajaran sejarah, mencapai hal tersebut guru harus memperhatikan metode pembelajaran dengan yang tepat melahirkan dalam diri siswa lebih cenderung mengikuti proses pembelajaran sejarah.

Maka guru memberikan kesempatan kepada siswa secara aktif dalam proses pembelajaran untuk ketercapaian siswa terhadap kompetensi pembelajaran sebagaimana yang ditentukan. Selain itu, guru sebagai pengajar dan menciptakan kondisi belajar siswa secara sistematis, dan berkesinambungan dengan menggunakan model pembelajaran yang digunakan karena tujuan dari proses belajar mengajar siswa dapat mengetahui, memahami serta termotivasi apa yang telah guru ajarkan.

Untuk mencapai hal tersebut diatas, maka metode Role Playing dapat mengatasi kurangnya motivasi siswa terhadap mata pelajaran sejarah yang selama ini dihadapi oleh guru sejarah dan penerapan metode Role Playing diharapkan dapat mengatasi rendahnya keaktifan siswa di kelas XI SMA Negeri 5 Provinsi Maluku Utara.

KAJIAN TEORI

Method secara harfiah berarti cara, selain itu metode atau metodik berasal dari bahasa greek, *Method* (melalui atau melewati), dan *Hodos* (jalan atau cara), jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Metode adalah prosedur atau proses yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna makna belajar menjadi aktif. Dan yang lebih penting metode adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk menghasilkan belajar.

Sedangkan menurut Sanjaya (2008). metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan.

Dengan demikian guru menerapkan metode dalam rangkaian sistem pembelajaran dan memegang peran penting dalam keberhasilan implementasi strategi pembelajaran olehnya itu, guru menggunakan metode pembelajaran yang dapat memberikan motivasi dan minat belajar siswa mengikuti proses belajar mengajar dengan baik.

Secara umum metode atau metodik berarti ilmu tentang jalan yang dilalui untuk mengajar kepada anak didik agar tujuan belajar mengajar dapat dicapai sesuai dengan rancangan pembelajaran karena metode fungsinya merupakan cara untuk mencapai tujuan dari proses belajar mengajar yang telah di susun dalam perangkat pembelajaran untuk menerapkan di kelas di saat guru menyampaikan materi kepada siswa.

Faktor utama yang menentukan jalannya proses belajar mengajar yaitu metode belajar yang guru gunakan dengan demikian maka, metode pembelajaran dapat menyesuaikan kondisi dalam kelas yang telah guru melakukan analisis dalam pertemuan sebelumnya maka pertemuan selanjutnya guru dapat menggunakan metode hasil dari analisis yang dilakukan oleh guru.

Karena metode apapun yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang perlu diperhatikan adalah kondisi siswa didalam kelas dengan tujuan agar metode yang digunakan benar-benar relevan dengan siswa maka ini akan berdampak positif pada siswa disaat mengikuti proses belajar mengajar karena tujuan dari proses belajar mengajar yaitu siswa mudah memahami materi yang diajarkan.

Pengertian *Role Playing*

Role Playing (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (interpersonal relationship), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Role Playing (bermain peran) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan- tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis.

Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah dari berbagai strategi baru dalam pembelajaran tersebut, sebenarnya bisa digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan Islam. Hal ini sebagai upaya pengembangan dari metode-metode lama yang kadang dianggap kurang banyak melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu metode pembelajaran tersebut adalah metode Role Playing, metode ini adalah salah satu metode dalam model pembelajaran sosial. Metode pembelajaran Role Playing merupakan metode yang digunakan untuk menghadirkan peran- peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu petunjukan peran didalam kelas atau pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian. Teknik ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam petunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Tujuan *Role Playing*.

Metode Role Playing atau bermain peran merupakan pendekatan pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung melalui simulasi peran terhadap suatu situasi atau peristiwa tertentu. Dalam konteks mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 5 Provinsi Maluku Utara metode ini memiliki tujuan yang sangat strategis

dalam membangkitkan semangat dan minat belajar siswa, khususnya di lingkungan sekolah yang menghadapi tantangan motivasi belajar dan keterbatasan secara edukatif.

Tujuan utama dari penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran sejarah di SMP Anak Negeri Tabahidayat antara lain:

1. Meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara aktif *Role Playing* menciptakan situasi belajar yang aktif, dimana siswa tidak hanya mendengar dan mencatat, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran melalui peran yang mereka mainkan. Hal ini penting untuk memecah kebosanan dan meningkatkan interaksi di kelas, terutama bagi siswa yang selama ini kurang aktif dalam proses belajar. Menurut Trianto (2010), pembelajaran aktif seperti *Role Playing* mampu merangsang keterlibatan emosional dan intelektual siswa, yang berdampak pada peningkatan pemahaman materi.
2. Menghidupkan materi sejarah menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Dalam metode ini, siswa memerankan tokoh atau situasi sejarah tertentu, seperti peristiwa proklamasi kemerdekaan, sumpah pemuda, atau perjuangan local. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengetahui apa yang terjadi, tetapi juga memahami mengapa dan bagaimana peristiwa itu terjadi. Djamarah dan Zain (2010) menjelaskan bahwa *role playing* membantu siswa membayangkan kembali peristiwa sejarah secara konkret sehingga lebih mudah dipahami dan diingat.
3. Menumbuhkan empati dan nilai-nilai karakter. Ketika siswa memerankan tokoh-tokoh penting dalam sejarah, mereka belajar untuk memahami perasaan, nilai perjuangan, dan pengorbanan yang dilakukan oleh tokoh tersebut. Ini secara tidak langsung menanamkan nilai karakter seperti nasionalisme, tanggungjawab, dan empati sosial. Sejalan dengan pendapat Hamdani (2011), metode bermain peran dapat mengembangkan sikap dan nilai dalam diri siswa, bukan hanya aspek kognitif.
4. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dalam proses bermain peran, siswa di tuntut untuk memahami karakter, menyusun dialog, seperti merespons situasi dengan spontan. Proses ini melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif, karena siswa tidak hanya menghafal tetapi juga mengekspresikan dan menganalisis peristiwa sejarah secara dinamis. Hal ini sangat penting dalam membentuk profil belajar yang adaptif dan inovatif (Uno, 2011).
5. Menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi sosial budaya local di SMP Anak Negeri Tabahidayat, siswa berasal dari latar belakang budaya local yang kaya akan nilai-nilai tradisional. Metode *role playing* bisa menjadi jembatan untuk mengaitkan sejarah Nasional dengan konteks local, misalnya dengan menghadirkan tokoh-tokoh sejarah dari daerah kepulauan atau peristiwa-peristiwa adat dalam proses belajar. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih relevan dan dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari (Sardiman, 2012).

Keaktifan Belajar Siswa

Sebagai “*primous motor* “ dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional. Sehingga siswa akan aktif dalam pembelajaran didalam kelas. Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa berwujud perilaku- perilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan, menganalisis hasil percobaan, ingin tahu hasil dari suatu reaksi kimia, membuat karya

tulis, membuat kliping, dan perilaku sejenisnya, Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa lebih lanjut menurut keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran.

Pengertian keaktifan menurut Sardiman (2001) adalah keterlibatan belajar yang mengutamakan keterlibatan fisik maupun mental secara optimal. Sedangkan menurut Wijaya (2008). keaktifan adalah keterlibatan intelektual dan emosional siswa dalam kegiatan belajar mengajar, asimilasi (Menyerap) dan akomodasi (Menyesuaikan) kognitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan serta pengalaman langsung dalam pembentukan keterampilan dan penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan nilai dan sikap.

Aktivitas belajar siswa atau keaktifan siswa belajar selalu terjadi dalam setiap pengajaran. Perbedaananya terletak dalam kadar keaktifan belajar yang rentangnya mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi. Rentang aktivitas belajar siswa itu jika dilukiskan, terlihat seperti diagram berikut ini. Aktivitas belajar siswa mencakup dua aspek yang tidak terpisahkan, yakni aktivitas mental (emosional, intelektual, sosial) dan aktivitas motoric (gerak fisik). Kedua aspek tersebut berkaitan satu sama lain, saling mengisi dan menentukan.

Indikator Keaktifan

Menurut Sudjana (2009) keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal :

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
Maksud dari indikator ini adalah siswa ikut serta dalam proses pembelajaran misalnya siswa mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan soal dan sebagainya.
2. Terlibat dalam pemecahan masalah
Maksud dari indikator tersebut adalah ikut aktif dalam menyelesaikan masalah yang sedang dibahas dalam kelas, misalnya ketika guru memberi masalah atau soal siswa ikut membahas
3. Bertanya kepada siswa lain kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
Maksud dari indikator tersebut adalah jika tidak memahami materi penjelasan dari guru hendaknya siswa melontarkan pertanyaan, baik pada Guru dan siswa lain.
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah
Maksud indikator tersebut adalah berusaha mencari informasi atau cara yang bisa digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah soal. Yaitu siswa mencari informasi dari buku.
5. Melaksanakan diskusi kelompok
Maksud dari indikator tersebut adalah melakukan kerja sama dengan teman diskusi untuk menyelesaikan masalah atau soal.
6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya
Maksud dari indikator tersebut adalah menilai kemampuan dirinya yaitu dengan mencoba mengerjakan soal setelah guru menerangkan materi
7. Melatih diri dalam memecahkan masalah tugas.
Maksud dari indikator tersebut adalah dapat menyelesaikan soal masalah yang pernah diajarkan dibahas bersama. Yaitu siswa mengerjakan LKS.
8. Kesempatan menggunakan menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas persoalan yang dihadapinya.
Maksud dari indikator tersebut adalah menggunakan, menerapkan rumus, langkah – langkah yang telah diberikan dalam soal yang dihadapi dalam kelas.

Jenis-jenis aktifitas belajar

Karena aktifitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klarifikasi atas macam-macam aktifitas tersebut. Beberapa diantaranya :

1. kegiatan- kegiatan visual membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demokrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral). Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, member saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permintaan, mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis: Menulis cerita, menulis laporan memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metric: Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun
7. Kegiatan – kegiatan mental: Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, membuat keputusan
8. Kegiatan-kegiatan emosional Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Berdasarkan jenis- jenis aktifitas di atas maka seorang guru harus mampu mengidentifikasi aktivitas yang menonjol dari seorang siswa agar guru mampu mengetahui gaya belajar siswa selain itu, guru dapat mengaktifkan siswa dalam belajar dan melahirkan pembelajaran yang menyenangkan, serta membuat siswa makin percaya diri dalam menyelesaikan problem yang dihadapi dalam proses belajar mengajar dan melahirkan sebuah motivasi kearah yang lebih baik.

Karakteristik Aktivitas Belajar yang Optimal (belajar aktif)

Faktor yang menentukan kadar aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut :

Faktor Eksternal

Faktor eksternal berkenaan dengan karakteristik tujuan instruksional dan karakteristik bahan pengajaran yang kedua-duanya mendasari stimulasi guru dalam membelajarkan siswa. Dalam hal ini faktor eksternal adalah kualitas program pengajaran. Variabel yang berkenaan dengan karakteristik tujuan instruksional adalah abilitas atau kemampuan yang harus dicapai siswa.

Abilitas ini tercermin dalam aspek kognitif seperti pengenalan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Karakteristik materi bahan pengajaran yang berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa itu berkenaan dengan sifat materi yang harus dipelajari siswa seperti fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan generalisasi. Stimulus guru berkenaan dengan apa yang dilakukan oleh guru dalam upayanya membelajarkan siswa karena faktor ini sangat menentukan untuk aktivitas belajar siswa dengan penyajian informasi, pengajuan pertanyaan, penugasan, dan penyajian masalah.

Faktor Internal

Faktor internal yang berpengaruh terhadap kadar aktivitas belajar siswa tentunya tidak lepas dari kemampuan, minat, dan motivasi belajar siswa itu sendiri. Faktor kemampuan siswa sekalipun berbeda satu sama lain, melalui optimalisasi kegiatan belajar bisa dikembangkan untuk menunjang optimalisasi aktivitas belajar. Kemampuan tersebut adalah Intelektual, Emosional, Sosial, dan Motorik.

Kemampuan Intelektual tampak dalam daya nalar siswa pada saat memecahkan masalah serta kemampuan emosional terlihat dalam sikap, toleransi, dan tenggang rasa sesama siswa dalam melaksanakan tugas- tugas belajarnya. Kemampuan Sosial tampak dalam interaksi sosial, tanggung jawab bersama, dan partisipasi dalam berbagai kegiatan belajar dan kemampuan motorik tampak dalam keterampilan-keterampilan siswa dalam melaksanakan proses belajar dan pemanfaatan atau penggunaan hasil-hasil belajar.

Untuk menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang akan di hadapi. Dari hasil observasi awal diperoleh bahwa selama kegiatan pembelajaran sejarah, banyak siswa yang kurang aktif ketika guru menyampaikan materi. Siswa yang selalu pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung, daya serap siswa yang kurang pada mata pelajaran sejarah

KESIMPULAN

Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Sejarah pada siswa kelas XI SMA Negeri 5 Provinsi Maluku Utara, dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran sejarah. Karena hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mata pelajaran sejarah belum sepenuhnya mahasiswa mengikuti secara baik dalam proses belajar mengajar.

Tetapi pada saat metode Role Playing di terapkan ini memiliki perubahan terhadap proses belajar mengajar mata pelajaran sejarah karena dilihat dari hasil evaluasi serta penilaian yang telah dilakukan selama melakukan penelitian di siswa SMA Negeri 5 Provinsi Maluku Utara kelas XI memiliki perubahan yang sangat signifikan terhadap minat belajar mata pelajaran sejarah.

Karena meliputi faktor eksternal yaitu berkenaan dengan karakteristik tujuan instruksional dan karakteristik bahan pengajaran yang kemudian dipadukan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran sejarah sedangkan faktor internal guru memberikan motivasi dan pemahaman tentang pentingnya mata pelajaran sejarah kepada siswa agar siswa menyadari hal tersebut dengan berbagai metode yang guru sejarah gunakan dengan melihat situasi dan kondisi didalam ruangan saat proses belajar mengajar sehingga dapat melahirkan sebuah perubahan terhadap motivasi siswa untuk mengikuti mata pelajaran sejarah.



DAFTAR PUSTAKA

Wijaya Bambang, 2008, Teori Belajar M.Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi belajar mengajar. Jakarta:

Rineka Cipta.

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

Sudjana Hanafiah,, 2009, Konsep Strategi Pembelajaran, Bandung: PT.

Refika Aditama [Http:karya –ilmiah.um.ac.id/indexphp/manajemen /view/388](http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/manajemen/view/388)(diakses tanggal 02 September 2014)

Sanjaya, W. (2008). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Sardiman, (2012). Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar Jakarta: Rineka Cipta
Sejarah indonesia/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan , Untuk SMA/MA

Uno, Hamzah, B,(2011) Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar