

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* dengan Media Novel Sejarah untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 5 SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019⁵

Oleh:

Nurul Uswatun Khasanah⁶, Leo Agung S⁷, Sri Wahyuni⁸

ABSTRACT

The research aimed to improve the activeness and learning outcomes of students of class XI IPS 5 Surakarta Senior High School 6 in 2018/2019 academic year through the implementation of cooperative learning models of type role playing with media historical novels.

This research is a Classroom Action Research. The data collection techniques in the form of observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. To test the validity of the data, the author uses source triangulation. The data were analyzed using descriptive comparative analysis techniques to compare the values and activeness of students before the action was taken or after the action was taken.

According to the finding of the study, it could be concluded that: 1) The application of cooperative learning models of role playing with historical novel media has proven to be effective in increasing student activeness, 2) Application of cooperative learning models of role playing with historical novel media can improve student learning outcomes marked by improvement classical completeness, 3) Application of cooperative learning models of types of role playing with historical novel media can improve the process of learning history in students.

Keywords: *Cooperative Type of Role Playing, Novel History, Activity, Learning Outcomes*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan dalam kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, berbagai upaya yang dapat dilakukan adalah pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas tenaga pendidik, peningkatan sarana dan prasarana pendidikan, penataan manajemen pendidikan serta menerapkan teknologi informasi dalam pendidikan.

Magdalia Alfian (2011:1) berpendapat bahwa pelajaran sejarah mempunyai fungsi yang sangat penting dalam membentuk kepribadian bangsa, kualitas manusia dan masyarakat Indonesia umumnya. Adanya pengembangan terutama dalam bidang pendidikan, maka dalam hal ini guru berperan penting dalam pengembangan strategi

⁵ Ringkasan penelitian skripsi

⁶ Penulis adalah mahasiswa S1 pendidikan sejarah FKIP UNS.

⁷ Dosen pembimbing pada program studi pendidikan sejarah FKIP UNS

⁸ Dosen pembimbing pada program studi pendidikan sejarah FKIP UNS

pendidikan yang berkualitas dengan cara memahami konsep yang memberikan motivasi kepada siswa, serta meningkatkan pembelajaran sejarah secara aktif, inovatif dan kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara saat magang kependidikan 3, baik dengan guru sejarah maupun siswadi SMA N 6 Surakarta, diperoleh keterangan bahwa permasalahan yang ada di kelas tersebut adalah adanya ketidak aktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru mengungkapkan bahwa pada saat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum dimengerti maka hanya sedikit siswa yang mau bertanya. Fakta ini juga didukung setelah dilakukan observasi secara langsung di kelas, tidak ada satupun siswa yang berpendapat ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat pada proses pembelajaran.

Hasil observasi magang kependidikan 3 pada tanggal 3 Oktober 2018 menunjukkan guru sejarah menggunakan metode ceramah yang terpusat pada guru. Akan tetapi, guru sudah berupaya melibatkan siswa untuk turut serta dalam proses pembelajaran melalui metode tanya jawab. Selain itu, guru juga berupaya untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran sejarah dengan pembawaan guru yang komunikatif, akan tetapi keterlibatan siswa masih kurang.

Guru dalam proses pembelajaran di kelas, terlebih dahulu memberi tugas membaca modul pembelajaran kepada siswa kemudian melakukan tanya jawab dengan permainan tebak kata. Setelah itu guru menyampaikan keterangan tambahan dengan menuliskan hal-hal penting di papan tulis. Namun faktanya tidak semua siswa ikut aktif dalam tanya jawab. Keterlibatan siswa masih kurang dan belum menyeluruh serta didominasi oleh siswa-siswa tertentu. Selain itu, terdapat permasalahan hasil belajar siswa yang kurang ditinjau melalui data nilai ujian akhir semester gasal siswa kelas XI IPS 5 yang menunjukkan 85% siswa belum tuntas sesuai KKM.

Berdasarkan pengamatan tersebut perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan pembaharuan dalam penggunaan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam menuangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Maka peneliti mencoba memberi saran kepada guru untuk menerapkan model yang berbeda. Model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Menurut Risva Anggraini (2017:213) tipe *role playing* merupakan salah satu model

pembelajaran untuk menirukan atau memperagakan peristiwa-peristiwa sosial yang sesuai dengan materi pelajaran. Tujuan dari *role playing* ini adalah untuk membantu siswa mengkaji dan menganalisis situasi atau proses sosial dalam dunia nyata dan juga melibatkan siswa dalam memerankan secara langsung karakter dan bisa berinteraksi satu sama lain. Jadi, alasan mengapa tipe *role playing* lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah karena dalam tipe *role playing* terdapat peran yang harus dijalankan oleh siswa selama *role playing* berlangsung.

Menurut Miftahul Huda (2013:210) ada beberapa keunggulan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan tipe *role playing* ini, diantaranya adalah : 1) dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa; 2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan; 3) membuat suasana kelas menjadi dinamis dan antusias; 4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; 5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Hamdani (2011:73) berpendapat bahwa model pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran, selain itu media pembelajaran juga harus digunakan. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.

Menurut pengamatan peneliti, siswa kelas XI IPS 5 di SMA Negeri 6 Surakarta masih kurang dalam minat belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik supaya meningkatkan motivasi belajar. Fleishman (1971:1) berpendapat bahwa novel sejarah merupakan sebuah genre yang penting dan banyak ditulis di negara-negara Barat, yang mempunyai kesadaran sejarah yang tinggi. Negara-negara tersebut menanamkan pentingnya sejarah dalam pendidikan. Novel sejarah membantu memperkenalkan dan mengakrabkan suatu masyarakat pada masa lalu bangsanya, dengan demikian dapat menanamkan akar pada bangsanya. Dengan alur yang menarik dan mengandung unsur estetika pada novel, diharapkan siswa tertarik pada pelajaran sejarah dan mampu memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti masalah ini dalam skripsi dengan judul: **“Implementasi Model Pembelajaran**

Kooperatif Tipe *Role Playing* dengan Media Novel Sejarah untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 5 SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019”

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Pembelajaran Sejarah

Abu Ahmadi, dkk (1995:63) menyatakan bahwa, pembelajaran sebagai istilah adalah terjemahan dari bahasa Inggris *instruction atau teaching*, yang diartikan sebagai proses belajar mengajar. Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa melalui proses belajar mengajar. Pengertian tersebut diperkuat dengan pendapat Trianto (2009:17) bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru yang membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dari pengertian tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dengan siswa, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (*transfer knowledge*) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Sedangkan menurut Kasmun (2000:10) sejarah merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa penting yang dibuat oleh manusia pada waktu dan ruang tertentu dalam perjuangan hidupnya. Selain itu, Sartono Kartodirjo (1989: 20) menambahkan bahwa sejarah mempunyai beberapa fungsi, yaitu fungsi genetis dan fungsi didaktis. Esensi dari pengetahuan sejarah adalah menerangkan bagaimana sesuatu terjadi dengan demikian dianggap telah dijelaskan peristiwa tersebut. Ini menjadi fungsi genetis pengetahuan sejarah, sedangkan fungsi didaktisnya adalah pengetahuan sejarah dimaksudkan agar generasi berikutnya dapat mengambil hikmah dan pelajaran dari masa lalu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lalu yang erat kaitannya dengan masa kini. Sehingga diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai cinta tanah air dan mencapai sasaran pembangunan nasional.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing*

Mohammad Syaruf Sumatri (2015:49-50) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa

dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Miftahul Huda (2013:209) mengemukakan bahwa *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* memiliki kelebihan. Menurut Hamdayama (2014:191) kelebihan tipe *role playing* yaitu: a. melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, b. siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, c. permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, d. guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, e. permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* menurut Miftahul Huda (2013:210-211) juga memiliki kelemahan, yaitu: 1) banyaknya waktu yang dibutuhkan; 2) kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik, 3) ketidakmungkinan menerapkan *role playing* jika suasana kelas tidak kondusif, 4) membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga; dan 5) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui *role playing*.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat memberi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, serta lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa karena terdapat peran yang harus dijalankan. Selain itu, tipe *role playing* membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses interaksi antara teman yang satu dengan teman yang lainnya.

3. Novel Sejarah

Nurgiantoro (1994: 10) mengemukakan bahwa novel merupakan karya sastra yang dibangun oleh unsur-unsur pembangun, yakni unsur intrinsik dan ekstrinsik. Novel adalah hasil kesusastraan berbentuk prosa. Sedangkan menurut Tarigan (2015:

167) novel merupakan karya sastra berisi cerita dengan suatu alur yang cukup panjang mengisi satu buku atau lebih, yang menggarap kehidupan pria dan wanita yang bersifat imajinatif.

Fleishman (1971:1) berpendapat bahwa novel sejarah merupakan sebuah genre yang penting dan banyak ditulis di negara-negara Barat, yang mempunyai kesadaran sejarah yang tinggi. Negara-negara tersebut menanamkan pentingnya sejarah dalam pendidikan. Pendidikan yang baik mengenai sejarah menyebabkan berlimpahnya penulisan novel sejarah di satu pihak, dan tumbuhnya khalayak pembaca novel sejarah yang mantap di lain pihak.

Apsanti Djokosujatno (2002:14) mengemukakan bahwa di Indonesia, pemerintah tidak mempedulikan sejarah dan masyarakat juga tak menghargai pendidikan sejarah. Mudah dipahami bahwa novel sejarah sangat sedikit jumlahnya, dan tidak begitu populer. Padahal di masa lalu genre sastra yang menyajikan sejarah sangat dominan, dan dianggap sebagai karya besar yang sekaligus bernilai sastra dan sejarah.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa novel sejarah merupakan karya sastra yang menyampaikan suatu cerita tentang kehidupan pelaku dan cerita sejarah yang dapat diamati dan dihayati oleh pembaca, sehingga dapat memperkenalkan dan mengakrabkan suatu masyarakat dengan masa lalu bangsanya.

4. Keaktifan

Hamdani (2011:49) juga menyatakan bahwa keaktifan merupakan upaya yang muncul dalam berbagai bentuk yaitu keterlibatan intelektual, emosional dalam kegiatan belajar mengajar yang bersangkutan, asimilasi akomodasi kognitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan serta pengalaman langsung terhadap umpan baliknya dalam pembentukan keterampilan dan penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap. Lebih lanjut, Dimiyati,dkk (2009:45) mengemukakan bahwa setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang susah diamati. Kegiatan fisik bisa berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan, dan sebagainya. Contoh kegiatan psikis misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan, dan kegiatan psikis yang lain.

Berdasarkan pernyataan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah upaya dalam bentuk keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis dalam pembentukan keterampilan dan pengetahuan siswa, sehingga menimbulkan interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa yang akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna.

5. Hasil Belajar

Nana Sudjana (2014:22) berpendapat bahwa proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil pembelajaran menurut Abdul Hamid (2007:57) adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda.

Menurut Nana Sudjana (1989: 22-23) dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni: a. ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama termasuk kognitif tingkat rendah, dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi; b. ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. c. ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, kahrmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam kurun waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Suatu informasi yang akan dijadikan data peneliti perlu diperiksa validitasnya sehingga data tersebut dapat dipertanggungjawabkan dan dapat dijadikan dasar yang kuat dalam menarik

kesimpulan. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber. Menurut Lexy J. Moleong (1999), triangulasi sumber yaitu membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Hasil pengamatan dibandingkan hasil wawancara, observasi dan hasil tes tiap siklus sehingga kesimpulan yang diambil adalah mengenai peningkatan hasil belajar dan keaktifan pembelajaran sejarah.

Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif untuk mengetahui perbandingan nilai dan keaktifan siswa sebelum dilaksanakan tindakan maupun sesudah dilaksanakan tindakan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Tindakan

Siswa diketahui terdapat kendala saat kegiatan inti, yaitu banyaknya siswa yang pasif dan hanya beberapa yang aktif. Saat dilaksanakan tes pra tindakan diperoleh data yang menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar di kelas tersebut rendah terbukti dengan nilai rata-rata kelas 69,23. Siswa yang tuntas hanya 15 siswa dengan presentase ketuntasan 44,12 %. Sedangkan penilaian keaktifan siswa terdapat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1. Keaktifan Siswa dengan Model Pembelajaran Pra Tindakan

Kriteria	Jenis Keaktifan				
	<i>Visual Activities</i>	<i>Oral Activities</i>	<i>Listening Activities</i>	<i>Writing Activities</i>	<i>Mental Activities</i>
BS	2,94	4,41	8,82	8,82	8,82
B	16,18	7,35	19,12	19,12	17,65
C	23,53	19,12	20,59	19,12	22,06
K	45,58	48,53	30,88	23,53	36,76
KS	11,77	20,59	20,59	29,41	14,71

Sumber: Data pengamatan pra tindakan

2. Hasil Siklus 1

Berikut ini hasil observasi penilaian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah.

Tabel 4.2. pengukuran keaktifan siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah siklus 1

Jenis Keaktifan					
Kriteria	<i>Visual Activities</i>	<i>Oral Activities</i>	<i>Listening Activities</i>	<i>Writing Activities</i>	<i>Mental Activities</i>
BS	13,23%	13,23%	22,06%	14,71%	14,71%
B	36,77%	26,47%	33,82%	27,94%	27,94%
C	22,06%	25%	16,18%	22,05%	30,88%
K	19,12%	20,59%	17,65%	19,12%	19,12%
KS	8,82%	14,71%	10,29%	16,18%	7,35%

Sumber: Data pengamatan siklus 1

Sedangkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah menggunakan materi Peristiwa Rengasdengklok memperoleh nilai rata-rata kelas 72. Presentase ketuntasan mencapai 58,83%, siswa yang tuntas sebanyak 20 dari 34 siswa, sedangkan sisanya masih di bawah KKM.

Guru dan observer mendiskusikan hasil pengamatan serta mencari solusi masalah yang ada selama proses pembelajaran siklus 1. Secara umum pelaksanaan siklus 1 sudah mengalami peningkatan hasil dibandingkan dengan hasil yang dicapai pada saat pra tindakan, tetapi masih ditemukan kendala dalam siklus 1, antara lain:

- a. Guru terburu-buru dalam memberikan materi kepada siswa sehingga terdapat beberapa materi yang kurang dipahami oleh siswa, karena waktu penyampaiannya terpotong untuk menjelaskan model pembelajaran yang akan digunakan.
- b. Guru kurang menguasai kelas, hal ini terlihat dari intonasi suara yang kurang sehingga tidak terdengar hingga baris belakang. Selain itu posisi guru yang di depan kelas sehingga siswa yang bagian belakang kurang diperhatikan.
- c. Beberapa siswa lebih banyak tergantung pada temannya pada saat kerja kelompok, sehingga siswa kurang memahami materi tugas kelompok.
- d. Saat diskusi berlangsung belum semua siswa aktif berpartisipasi dalam kelompoknya. Karena siswa belum terbiasa dengan kelompok yang baru terbentuk sehingga saling menunggu teman untuk berpendapat, siswa cenderung takut salah dan selalu mengandalkan pada siswa yang aktif.
- e. Saat bermain peran berlangsung, siswa kurang menguasai dialog yang diperankan karena kurang persiapan oleh siswa.

3. Hasil Siklus 2

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi dari tindakan 1, maka perencanaan tindakan untuk siklus 2 berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus 1 meliputi hal-hal berikut :

- a. Guru menjelaskan lagi sintak model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* lebih detail termasuk pembagian waktunya, sehingga siswa dapat memahami apa yang harus dilakukan dan materi dapat tersampaikan dengan baik.
- b. Guru mengawasi setiap kelompok saat diskusi sehingga penguasaan kelas oleh guru dapat terlaksana
- c. Guru sebaiknya menjelaskan kepada siswa dalam diskusi juga dinilai sehingga siswa aktif dalam kegiatan diskusi, karena dengan aktif berarti mulai tumbuh rasa ingin tahu dan tumbuh kesadaran sejarah dalam diri siswa
- d. Guru hendaknya mengingatkan siswa untuk mempelajari peran yang sudah dibagi, sehingga saat *role playing* dapat maksimal dalam penampilannya dan dapat tersampainya pesan yang ada dalam peran tersebut.

Berikut ini hasil observasi penilaian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah.

Tabel 4.3 pengukuran keaktifan siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah.

Jenis Keaktifan					
Kriteria	<i>Visual Activities</i>	<i>Oral Activities</i>	<i>Listening Activities</i>	<i>Writing Activities</i>	<i>Mental Activities</i>
BS	29,41%	19,12%	20,59%	25%	19,12%
B	32,35%	29,41%	29,41%	33,82%	36,76%
C	25%	30,88%	26,47%	23,53%	22,06%
K	8,82%	16,18%	13,24%	14,71%	16,18%
KS	4,41%	4,41%	10,29%	2,94%	5,88%

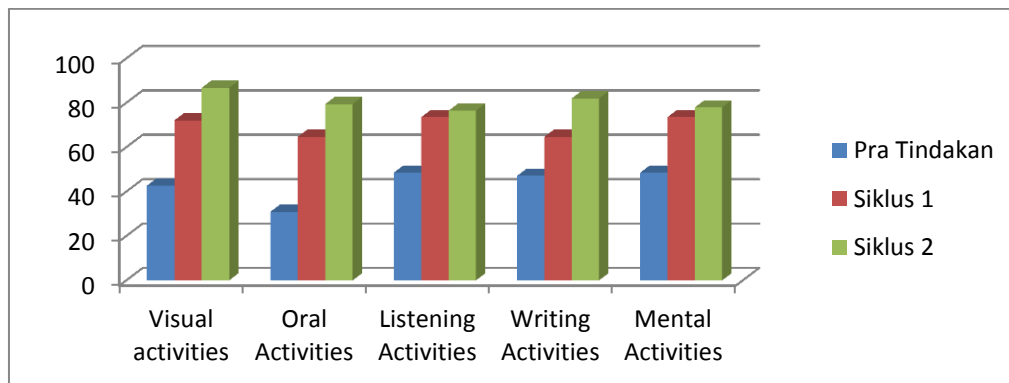
Sumber: Data pengamatan siklus 2

Sedangkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah menggunakan materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia memperoleh nilai rata-rata kelas mencapai 77,06. Presentase ketuntasan mencapai 82,35%, siswa yang tuntas sebanyak 28 dari 34 siswa, sedangkan sisanya masih di bawah KKM. Dalam hal

ini keaktifan siswa dan hasil belajar pada siklus 2 telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu masing-masing 75% untuk kriteria keaktifan dan 75% di atas KKM.

4. Perbandingan Hasil Tindakan

Tiap siklus yang diterapkan pada proses pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Peningkatan keaktifan siswa dapat dilihat sebagai berikut:



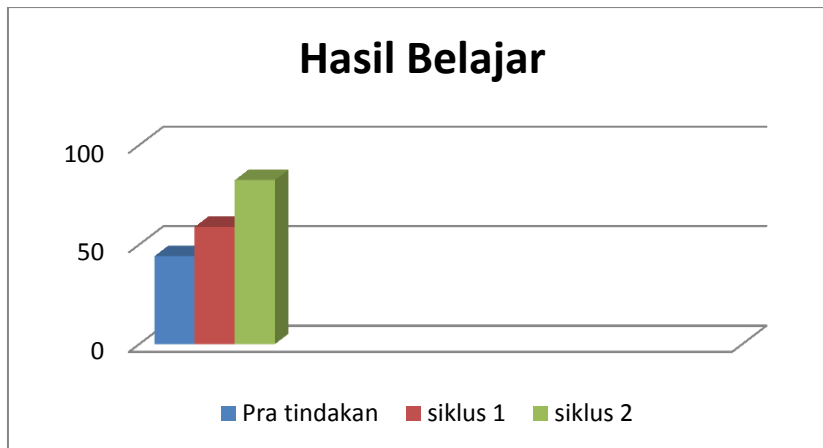
Gambar 4.1 Grafik Keaktifan Siswa

Sedangkan untuk hasil belajar juga mengalami peningkatan di setiap siklusnya hal ini dapat ditunjukkan dengan tabel perbandingan skor capaian nilai tes sebagai berikut:

Tabel 4.4 Perbandingan Skor Capaian Nilai Tes

	Pra Tindakan	Siklus 1	Siklus 2
Rata-Rata	69,23	72	77,06
Presentase Ketuntasan	44,12%	58,83%	82,35%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan hasil belajar dan ketuntasan siswa dimana pada saat sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah presentase sebesar 44,12% , kemudian dalam siklus 1 meningkat menjadi 58,83%, dan meningkat lagi dalam siklus 2 menjadi 82,35%.Sedangkan untukpeningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.2 Grafik Hasil Belajar

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian yang dilakukan dengan menerapkan dua siklus pembelajaran dengan model dan media yang sama pada tiap siklusnya, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah. Bermain peran (*role playing*) menurut Adam Blatner (2009:1) merupakan turunan dari sosiodrama, yaitu metode untuk mengeksplorasi masalah yang terlibat dalam situasi sosial yang kompleks. Hal ini dapat digunakan pada pembelajaran di ruang kelas untuk memahami sastra, sejarah, dan bahkan sains. Hal ini sesuai dengan pendapat Risva Anggraini (2017:213) dalam Jurnal Pendidikan IPS bahwa tipe *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran untuk menirukan atau memperagakan peristiwa-peristiwa sosial yang sesuai dengan materi pelajaran. Tujuan dari *role playing* ini adalah untuk membantu siswa mengkaji dan menganalisis situasi atau proses sosial dalam dunia nyata dan juga melibatkan siswa dalam memerankan secara langsung karakter dan bisa berinteraksi satu sama lain. Hal ini sesuai pendapat Chesler Mark & Robert Fox (1966: 13) bahwa guru menggunakan tipe *role playing* di kelas untuk mendramatisasi dan mengilustrasikan materi pelajaran seperti sejarah dan bahasa Inggris. Singkatnya, tipe ini digunakan sebagai sarana menjadikan ruang kelas sebagai laboratorium kehidupan nyata untuk pembelajaran sosial dan akademik. Jadi, alasan mengapa tipe *role playing* lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah karena dalam tipe *role playing* terdapat peran yang harus dijalankan oleh siswa selama *role playing* berlangsung.

Penerapan media novel sejarah dapat meningkatkan keaktifan, dapat diketahui melalui peningkatan motivasi membaca siswa. Hal ini sesuai dengan salah satu aspek keaktifan siswa yaitu peningkatan aspek *visual activities* yakni meliputi kegiatan membaca dan memperhatikan guru. Novel yang digunakan dalam pembelajaran sejarah yaitu berjudul “Hatta, Aku Datang Karena Sejarah”. Novel ini digunakan karena sesuai dengan materi yang ada di kelas XI IPS 5 waktu itu. Novel “Hatta, Aku Datang Karena Sejarah” relevan dengan materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia yang saat itu akan diajarkan sehingga bisa dijadikan media pembelajaran. Selain itu, dengan media novel dapat diambil beberapa dialog yang dapat digunakan untuk bermain peran. Sehingga melalui model pembelajaran *role playing* dengan media novel sejarah diharapkan siswa tertarik dengan pelajaran sejarah. Siswa tidak hanya membaca buku teks dan mendengarkan ceramah saja, tetapi membaca peristiwa sejarah melalui cerita naratif namun tetap ada ilmunya. Hal ini sesuai dalam penelitian Anyta Khaifiyah (2014:84) bahwa membaca cerita dalam novel dapat menjadikan siswa merasa hanyut dalam ceritanya, dapat menumbuhkan daya imajinasi dan daya berpikir siswa. Imajinasi yang dimiliki akan mendorong siswa untuk berpikir dan mencari tahu suatu permasalahan yang dipikirkan. Siswa tidak akan lagi merasa bosan dengan pembelajaran yang ada tetapi akan lebih tertarik karena pembelajaran dilakukan dengan variatif yang melibatkan seluruh siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* juga dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian dalam jurnal pedagogia Vol 14 No 2 oleh Linda Setiawati (2016:319) bahwa penerapan model ini dapat diketahui peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai suatu bahasan tertentu. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami materi.

Berdasarkan data yang diperoleh nilai sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah dengan nilai rata-rata kelas 69,30 dan presentase ketuntasan sebesar 44,12 %. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih kurang baik sebab masih banyak siswa yang belum mencapai nilai batas tuntas keberhasilan yaitu 72. Masih rendahnya hasil belajar siswa disebabkan siswa kurang memahami sepenuhnya

materi yang diberikan oleh guru dan siswa kurang antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran kooperatif *tipe role playing* dengan media novel sejarah dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Hal ini terbukti pada siklus 1 hasil belajar meningkat dengan nilai rata-rata kelas 72 dan ketuntasan sebesar 58,82% sehingga terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 2,70 (nilai pra tindakan 69,30 dan nilai siklus 1 72), untuk presentase ketuntasan terjadi peningkatan 14,70% (pra tindakan 44,12% dan siklus 1 58,82%). Sedangkan untuk keaktifan pada aspek *visual activities* meningkat 29,41% (presentase keaktifan pra tindakan 42,65% dan siklus 1 72,06), *oral activities* 33,82% (presentase keaktifan pra tindakan 30,88% dan siklus 1 64,70%), *listening activities* meningkat 23,53% (presentase keaktifan pra tindakan 48,53% dan siklus 1 72,06%), *writing activities* meningkat 17,64 (presentase keaktifan pra tindakan 47,06% dan siklus 1 64,70%), dan *mental activities* meningkat 25% (presentase keaktifan pra tindakan 48,53% dan siklus 1 73,53%). Sedangkan untuk siklus 2 juga mengalami peningkatan pada nilai tes, yaitu meningkatnya nilai rata-rata sebesar 5,06 (nilai siklus 1 72 dan nilai siklus 2 sebesar 77,06), untuk ketuntasan terjadi peningkatan 23,53 % (siklus 1 58,82% dan siklus 2 sebesar 82,35%). Sedangkan untuk keaktifan pada aspek *visual activities* meningkat 14,71% (presentase keaktifan siklus 1 72,06 dan siklus 2 sebesar 86,77%), *oral activities* 14,71% (presentase keaktifan siklus 1 64,70% dan siklus 2 sebesar 79,41%), *listening activities* meningkat 4,41% (presentase keaktifan siklus 1 72,06% dan siklus 2 sebesar 76,47%), *writing activities* meningkat 17,65 (presentase keaktifan siklus 1 64,70% dan siklus 2 sebesar 82,35%), dan *mental activities* meningkat 4,41 (presentase keaktifan siklus 1 73,53% dan siklus 2 sebesar 77,94%).

Berdasarkan data siklus 1 dan data siklus 2 diperoleh hasil belajar siswa yang selalu mengalami peningkatan. Model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah dapat meningkatkan hasil belajar karena model ini melibatkan siswa dan memberi kesempatan siswa untuk saling diskusi dengan kelompok sehingga dapat menambah wawasan dan pemahaman sejarah. Selain itu, melalui novel sejarah dapat meningkatkan minat membaca siswa karena novel sejarah cukup menarik dan memberikan dialog melalui bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Secara tidak langsung hal ini juga meningkatkan keaktifan siswa pada aspek *visual activities*. Sedangkan penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe *role playing* menjadikan siswa lebih aktif karena memainkan peran yang sudah dibagi oleh guru. Hal ini juga meningkatkan keaktifan siswa pada aspek *oral activities dan listening activities*. Melalui diskusi dapat meningkatkan keaktifan siswa pada aspek *mental activities* karena ada pembahasan dari lembar kerja siswa yang diberikan guru, serta *writing activities* melalui penulisan laporan hasil diskusi. Sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah berdampak positif terhadap kegiatan pembelajaran sejarah. Hal ini terbukti pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Temuan yang muncul selama kegiatan belajar mengajar antara lain:

- a. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran baik dalam bermain peran, diskusi kelompok, presentasi dan tanya jawab karena menggunakan sistem pembelajaran *student center*, hal ini dapat melatih siswa dalam bekerja sama dan menumbuhkan semangat saat berkelompok.
- b. Suasana pembelajaran yang menyenangkan, tidak monoton dan santai, sesuai dengan keinginan siswa sehingga siswa nyaman dalam belajar. Hal ini terlihat dari antusias dan keaktifan siswa dalam pembelajaran terus mengalami peningkatan.
- c. Berdiskusi setelah ada siswa yang bermain peran menjadikan siswa lebih meningkatkan imajinasi dan pemahaman materi sejarah melalui adegan yang diperankan maupun yang dilihat. Sehingga memudahkan para siswa memecahkan permasalahan yang ada baik melalui novel sejarah yang sudah dibaca, maupun adegan yang diperankan.
- d. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. Sedangkan hasil belajar dengan kriteria lebih dari 75% telah mencapai batas tuntas sebesar 82,35% dan di setiap siklusnya mengalami peningkatan baik presentase ketuntasan maupun rata-rata kelas. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa telah memahami materi yang disajikan dengan baik pada proses belajar mengajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah.

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di kelas XI IPS 5 SMA N 6 Surakarta melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah dapat diambil simpulan sebagai berikut:

- a. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah terbukti efektif dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini ditandai dengan peningkatan presentase keaktifan siswa pada semua aspek seperti *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, maupun *mentalactivities*. Sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah siswa belum aktif, dengan indikator keaktifan siswa pada aspek *visual activities* mencapai 42,65%, *oral activities* 30,88%, *listening activities* 48,53%, *writing activities* 47,06%, dan *mentalactivities* 48,53%. Hasil siklus 1 aspek *visual activities* meningkat menjadi 72,06%, *oral activities* 64,70% *listening activities*, 72,06%, *writing activities* 47,06%, dan *mentalactivities* 64,70. Hasil siklus 2 aspek *visual activities* juga meningkat menjadi 86,77%, *oral activities* 79,41%, *listening activities* 76,47%. *writing activities* 82,35% dan *mentalactivities* 77,94%.
- b. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan klasikal dari presentase sebesar 44,12 % atau 15 siswa pada pra tindakan, kemudian dalam siklus 1 meningkat menjadi 58,83% atau 20 siswa, dan meningkat lagi dalam siklus 2 menjadi 82,35% atau 28 siswa.
- c. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah dapat meningkatkan proses pembelajaran sejarah pada siswa, bahwa melalui bermain peran secara berulang-ulang siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Peningkatan peran siswa dibuktikan pada hasil angket tanggapan siswa terhadap kegiatan belajar mengajar.

2. Saran

Berkaitan dengan hasil penelitian, maka diajukan saran sebagai berikut:

a. Guru

- 1) Hasil penelitian melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diharapkan dapat menambah wawasan guru mengenai model dan media pembelajaran yang inovatif.

- 2) Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah baik itu sejarah maupun mata pelajaran lain yang relevan.

b. Siswa

- 1) Siswa hendaknya aktif dalam diskusi, agar memahami materi pelajaran sejarah sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Siswa hendaknya memiliki kesadaran diri untuk membaca buku maupun novel sejarah supaya lebih paham terhadap materi sejarah.

c. Sekolah

- 1) Pihak sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan media novel sejarah, sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih inovatif dan kreatif.
- 2) Pihak sekolah hendaknya juga senantiasa mendukung guru dalam melakukan inovasi pada kegiatan pembelajaran.

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aqib, Zainal. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Ahmad Rohani, H.M dan Abu Ahmadi. (1995). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2010) *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamdani, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayama, Jumanta. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamid, Abdul. (2007). *Teori belajar dan Pembelajaran*. Medan: Tim Kreatif Pascasarjana Unimed.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mark Chesler and Robert Fox. (1966). *Role Playing Methods in the Classroom*. University of Michigan: University of Michigan.
- Moleong J Lexy. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Nurdiyantoro, Burhan. (1995). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Saparaus, Kasmun dkk. (2000). *Sejarah sebagai Ilmu dan Seni*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Sartono Kartodirdjo, (1989). *Fungsi Pengajaran Sejarah dalam Pembangunan Nasional dalam Historika*. Surakarta UNS.
- Sudjana, Nana. (1989). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumatri, Mohammad Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran (Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa
- Trianto, (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan dan implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

Jurnal

- Alfian, Magdalia. (2011). *Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi*, Jurnal Ilmiah Pendidikan, 3(2)1-8.
- Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2017). *Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS*. Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 4(2), 212-221.
- Blatner, A. (2009). *Role playing in education*. Disponibile all'indirizzo: <http://www.blatner.com/adam/pdntbk/rplayedu.htm>.
- Fleishman, Avrom. (1971). *The English Historical Novel*. (Walter Scott to Virginia Woolf). Baltimore and London: The John Hopkins Press.
- Setiawati, L. (2011). *Implementasi Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. PEDAGOGIA, 14(2).

Tesis

- Khaifiyah, Anyta (2014). *Penerapan Metode Inkuiri dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Novel Penakluk Badai untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Historis pada Siswa Kelas XII IPS MAN I Karanggede*. Tesis Tidak Dipublikasikan. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.