

**UPAYA MEENINGKATKAN KREATIVITS DAN PRESTASI BELAJAR  
SEJARAH MELALUI PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE  
PLAYING METHOD*) DENGAN MEDIA LAGU<sup>1</sup>**

**Laelly Rohmawati<sup>2</sup>,  
Nunuk Suryani<sup>3</sup>, Musa Pelu<sup>4</sup>**

***Abstract***

*The purpose of this research is to improve the students creativity and historical learning achievement of class X IPS 3 SMA N 4 Surakarta of academic year 2018/2019 through the application of role plays method by using song media.*

*This research is categorized as Classroom Action Research (CAR). The research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observing and reflecting. The subjects of this research were 33 students of X IPS 3 SMA N 4 Surakarta. Research sources were the teacher, students, learning process and document. Data collecting techniques used in the research were interviews, observation, test and documentation. Test the validity of data using triangulation technique of source / data and triangulation method. The research procedure used in this research was Suharsimi Arikunto's CAR Theory (Planning, Action, Observing, Reflecting).*

*The result showed that: (1) the application of role plays method by using song media can improve the students historical learning achievement. Improvements in student learning achievement can be seen in students performance on cognitive test. Pre-cycle student learning achievement was only 21,21%, increasing to 54,54% in the first cycle and in the second cycle it increased again to 90,91%. (2) the application of role plays method by using song media can improve the students creativity of class X IPS 3 SMA N 4 Surakarta. The average percentage indicator of students creativity through filling in the questionnaire on pre-cycle is 66,29%, then increased to 67,58% in first cycle and the second cycle increased to 78,78%. The average percentage indicator of students creativity through observation on pre-cysle is 50,78% and them increased to 62,76% in the first cycle and the second cycle increased to 80,47%.*

*The conclusion of this research is he application of role plays method by using song media can improve the students creativity and historical learning achievement of class X IPS 3 SMA N 4 Surakarta of academic year 2018/2019*

**Keywords:** *role playing method, song media, creativity, historical learning achievement*

---

<sup>1</sup> Ringkasan penelitian skripsi.

<sup>2</sup> Alumni Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sebelas Maret (Angkatan 2015).

<sup>3</sup> Staff Pengajar pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sebelas Maret.

<sup>4</sup> Staff Pengajar pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sebelas Maret.

## PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan tidaklah mampu berjalan dengan baik jika komponen yang ada di dalamnya tidak bekerja sama dalam rangka membantu mengembangkan pendidikan di Indonesia. Tenaga pendidik yang baik adalah sosok yang menentukan akan mengarah kemana sosok generasi muda akan mengembangkan sayapnya. Hal ini tercantum jelas dalam visi misi Pendidikan Nasional yakni; Visi pendidikan terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan Warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan produktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah, (penjelasan atas Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Perbaikan pendidikan di Indonesia harus segera dilakukan, misalnya perbaikan bisa di mulai dari proses pembelajaran di sekolah, karena sekolah merupakan salah satu lembaga formal yang menangani masalah pendidikan. Proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas sangat berpengaruh bagi siswa dan sekolah sehingga apabila kondisi kelas sudah kondusif dengan proses pembelajaran yang terjadi maka bisa dipastikan kondisi sekolah akan menjadi baik.

Keberhasilan siswa dalam belajar biasanya dipengaruhi oleh beberapa faktor, beberapa faktor berangkat dari dirinya sendiri dan beberapa faktor lainnya berangkat dari lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar inilah yang terkadang juga membantu meningkatkan kreativitas pada diri siswa tersebut untuk dapat berinovasi terhadap setiap pembelajaran yang dilakukan.

Proses pembelajaran di kelas merupakan proses interaksi antara siswa dan guru, dimana guru sebagai fasilitator siswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik adalah terlibatnya siswa dalam setiap interaksi yang dilakukan oleh guru. Pelajaran sejarah di sekolah merupakan salah satu mata pelajaran yang harus di pelajari di sekolah.

Hasil wawancara dengan Ibu Sri Nurani S.Pd., M.Pd pada 1 Maret 2019 memperlihatkan bahwa metode ceramah dengan kemampuan siswa dalam menghafal adalah metode yang paling sering diterapkan. Kurangnya waktu dalam persiapan media menjadi salah satu alasan beliau sangat jarang menggunakan metode-metode yang lain, namun beliau sudah beberapa kali menggunakan metode baru seperti *talking stick* atau

cari pasangan namun hasilnya belum maksimal. Stimulus untuk meningkatkan kreativitas siswa demi menghidupkan metode mengajar yang baru juga masih kurang.

Kreativitas merupakan sumber utama makna dalam kehidupan dengan dua alasan utama. Pertama, kebanyakan sesuatu yang menarik perhatian, yang sangat penting dalam kehidupan adalah hasil dari kreativitas. Apa yang dapat dilihat melalui nilai-nilai, budaya, teknologi dan lain-lain merupakan hasil dari kepintaran manusia yang diperoleh melalui proses belajar. Kedua, kreativitas begitu mempesona sehingga ketika kita melibatkan diri di dalamnya, kita merasa seolah-olah kita telah berada pada puncak kehidupan yang sesungguhnya.

Perkembangan kreativitas adalah salah satu aspek yang penting yang harus dicapai oleh anak. Salah satu kemampuan yang turut menentukan suksesnya hidup seseorang adalah kemampuan kreativitas. Pada dasarnya, setiap anak memiliki potensi untuk kreatif walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Kreativitas sangatlah penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak karena dengan kreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia, kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu, dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Hasil observasi prasiklus didapati bahwa kreativitas siswa kelas X IPS 3 masih sangat kurang. Berawal dari pembelajaran yang masih berorientasi pada guru (*teacher centre*) sehingga masalah yang timbul adalah pemahaman sejarah dan kreativitas yang masih kurang, para siswa masih menganggap sejarah adalah suatu pelajaran yang perlu dihafalkan. Kemampuan menghafal mereka cukup baik, namun apa yang mereka jelaskan adalah kalimat yang mereka baca dari buku bukan atas pemikiran mereka sendiri.

Kreativitas siswa yang masih kurang dapat dilihat dalam beberapa hal. *Pertama*, dalam mengajukan pertanyaan, siswa masih kurang aktif dan kreatif di mana pertanyaan-pertanyaan masih terbatas pada buku catatan yang diberikan oleh guru dan buku paket yang mereka miliki. *Kedua*, siswa dalam mengemukakan pendapat masih kurang percaya diri apabila guru meminta salah satu siswa untuk menjawab atau menambah jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Selain itu gagasan-gagasan yang

disampaikan siswa masih terbatas pada buku pegangan mereka, bukan dari keorisinilan pemikiran mereka. *Ketiga*, kemampuan *teamwork* yang masih kurang di mana siswa kebanyakan masih bergantung hanya pada salah satu anggota kelompok saja. *Keempat*, siswa masih kurang menyukai hal-hal baru dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru. *Kelima*, cara siswa dalam mencatat penjelasan guru. Catatan hanya ditulid secara runtut tanpa memberikan point-point penting terkait materi yang dipelajari.

Berdasarkan alasan-alasan yang telah dipaparkan maka perlu diterapkan suatu metode pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi sejarah yang dipelajari dengan baik. Penerapan metode pembelajaran yang tepat sangat berguna agar materi yang disampaikan dapat dipahami siswa dengan baik sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Apabila metode yang digunakan guru tepat, maka peluang adanya peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran sejarah pun lebih besar. Metode pembelajaran yang coba diterapkan dalam penelitian ini adalah bermain peran (*role playing*) dan media lagu.

Melalui *role playing* para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah (Mulyasa, 2013:112). *Role playing* dapat dijadikan alternatif sebagai solusi dari rendahnya kreativitas dan prestasi belajar siswa kelas X IPS 3 di SMA N 4 Surakarta. Proses belajar yang harusnya menerapkan istilah *student center* namun dalam realita guru masih menggunakan cara konvensional dan masih berpusat pada guru membuat siswa menjadi hanya mampu menerima apa yang guru berikan, sehingga kerap menimbulkan perasaan bosan.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik menulis skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing Method*) dengan Media Lagu di Kelas X IPS 3 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019”.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Kreativitas Siswa**

Dalam usaha mempelajari apa arti kreativitas, kita berhadapan dengan kesimpangsiuran. Pengertian tentang kreativitas itu sendiri bermacam-macam. Ada orang yang mengartikan kata kreativitas secara sangat luas, ada pula yang menyempitkannya. Ada yang menekankan bahwa kreativitas adalah sikap hidup dan perilaku, juga ada yang menerima kreativitas itu lebih sebagai suatu cara berpikir saja.

Kreativitas sendiri berarti menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya (Sofyan, 1993:124). Sedangkan menurut (Chandra, 1994:12) kreativitas adalah semua cetusan daya kerohanian dan seluruh kepribadian, yang merupakan pernyataan (aktualisasi) kehidupan, baik yang berasal dari seseorang maupun dari sekelompok orang.

Dr. Myron S. Allen (Chandra, 1994:15) berpendapat bahwa kreativitas adalah perumusan-perumusan dari makna melalui sintesis, sedangkan John W. Haefele menuturkan bahwa kreativitas di rumuskan sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang bernilai sosial tinggi sedangkan, Supriyadi (Kurniati 2005:15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diverensiasi dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

### **Prestasi Belajar Sejarah**

Prestasi adalah puncak hasil belajar yang dapat mencerminkan hasil keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan (Yamin, 2007:232). Menurut Bloom, hasil belajar di klasifikasikan menjadi 3 ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Sedangkan menurut Romizowski hasil belajar merupakan keluaran (*output*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Senada dengan hal itu, Abdurrahman lebih jelas menyatakan masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*) (Asep, 2012:14).

Abdurrahman (\_\_\_\_\_, 2012:14) juga berpendapat bahwa prestasi belajar sendiri dapat dilihat dari hasil belajar siswa berupa *test* dan lain sebagainya. Hasil belajar sendiri adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Sudjana (Asep, 2012:20) menjelaskan bahwa ada dua indikator khusus yang biasa disebut sebagai kriteria hasil belajar secara umum, yakni:

- 1) Kriteria dilihat dari sudut prosesnya : kriteria ini menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri.
- 2) Kriteria dilihat dari hasilnya : disamping tinjauan dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil juga. Hasil begitu penting karna dapat menyimpulkan dari (*input*) yang selama ini dilakukan.

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari prestasi. Prestasi belajar juga dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Hasil belajar tersebut memuat kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

#### Pembelajaran Sejarah

Gagne (Sagala. 2014: 17) mengemukakan pendapat tentang definisi belajar sebagai berikut :

Perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance*-nya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu setelah ia mengalami situasi tadi.

Menurut Piaget (Ihsana, 2017:28) dikatakan bahwa pada saat seseorang tumbuh dewasa, ia akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitif. Ada tiga perubahan yang akan dialami yakni asimilasi, akomodasi dan adaptasi. Belajar menurut Piaget ialah jika seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan tertentu sesuai dengan umurnya.

Sofyan Saad (Latief 2006: 96) pembelajaran sejarah merupakan usaha yang dilakukan oleh guru sejarah untuk menumbuhkan sikap dan patriotisme, nasionalisme, demokratisme, cinta keadilan, dan kejujuran. Pembelajaran sejarah di sekolah sering dianggap kurang menarik dan cenderung membosankan. Berdasarkan pendapat dari Sofyan Saad, pembelajaran sejarah di sekolah perlu diberikan pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam model agar dapat berjalan secara efektif dan efisien, sehingga menjadi pelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Cara mengubah agar pembelajaran sejarah menjadi menyenangkan perlu ditempuh dengan menerapkan model pembelajaran baru yang bertujuan mengaktifkan siswa sehingga siswa menjadi tertarik mengikuti pelajaran.

### **Metode Bermain Peran (Role Playing)**

Fogg (Huda, 2014:208) menuturkan bahwa *role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, atau aturan dan *edutainment*. Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

*Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan (Huda, 2014:209).

*Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Sanjaya, 2013:161).

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) menurut Syaiful Bahri (2010: 88) antara lain adalah:

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Adapun menurut Kurniasih (2012: 68) tujuan dari model pembelajaran *role playing* ini adalah untuk menayangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak dan berdasarkan penyeimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.

### **Media Pembelajaran**

Criticos (Daryanto, 2013:4) mengungkapkan bahwa media merupakan suatu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sama halnya dengan Briggs (Ihsana, 2017: 143) yang memaknai media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya.

Dalam proses pembelajaran, hadirnya media sangat diperlukan, sebab, mempunyai peranan besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkret, baik dalam konsep maupun faktanya. Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran dan fungsi kedua adalah sebagai media sumber belajar.

### **Media Lagu**

Media lagu ini dapat dijadikan alat bantu untuk berbagai macam keterampilan berbahasa. Media lagu ini dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan seperti dalam penguasaan kosakata, karena lagu dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga memberimotivasi siswa untuk belajar. Dalam hal ini yaitu dalam proses pembelajaran sejarah.

Menurut Jamalus dkk (1988:1) lagu merupakan hasil karya seni dari musik yang diperdengarkan menggunakan suara atau dengan alat-alat musik. Lagu selalu berhubungan erat dengan musik. Di dalam musik terdapat elemen dasar yaitu bunyi, kemudian suara atau bunyi tersebut dapat difungsikan sebagai media untuk mengekspresikan sebuah gagasan pada orang lain, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 4 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019 dengan alamat di Jalan L.U. Adisucipto no. 1, Manahan, Surakarta, 57139, Jawa



Tengah. (Arikunto (2010:135) berpendapat, “penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*) adalah penelitian yang dilakukab oleh guru ke kelas ata di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian direncanakan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus memiliki berbagai tahap yang terdiri dari : (a) Perencanaan (*Planning*); (b) Tindakan (*Action*); diikuti oleh; (c) Pengamatan (*Observation*); dan (d) Refleksi (*Reflection*).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 3 yang berjumlah 33 orang. Pemilihan subjek kelas X IPS 3 berdasarkan hasil belajar yang lebih rendah di antara kelas X MIPA 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan IPS 1, 2 dan 4. Sumber data berasal dari guru dan siswa, proses pembelajaran dan dokumen. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, pengisian angket, dan tes. Teknik validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif. Prosedur penelitian menggunakan menggunakan metode Lewin yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

## **PEMBAHASAN**

### **1. Penerapan Metode *Role Playing* dan Media Lagu Dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa**

Penerapan metode *role playing* dan media lagu dapat meningkatkan prestasi belajar siswa , karena metode *role playing* menuntut siswa untuk membaca secara keseluruhan materi dan langsung mempraktekkannya dalam kelompok, karena jika tidak mengerti materi yang dijelaskan akan sulit untuk masuk pada alur yang diperankan.

Slavin dalam Arends (Saefuddin, 2016:51) mengungkapka bahwa fokus kelompok dapat mengubah norma-norma dalam budaya anak-anak dan membuat prestasi tinggi dalam tugas-tugas belajar akademis lebih dapat diterima.

*Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang tergantung pada apa yang diperankan (Huda, 2014:209).

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode *role playing* dan media lagu dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas dan nilai ketuntasan prestasi belajar siswa. Hal tersebut didukung dengan data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa, pada siklus I prosentase mencapai 54,54% dan pada siklus II mencapai 90,91% dari indikator ketercapaian sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan dan berarti. Hasil tersebut mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anisa Mutmainah (2016) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa di SD Negeri Ngerangan”, dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Begitupun dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Estu Handayani (2011) yang berjudul “Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Suruhkalang Kecamatan Jaten Kabupaten Kranganyar Tahun Pelajaran 2009/2010” juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V tersebut menunjukkan kenaikan dalam setiap siklusnya, yakni 6,89% pada prasiklus, 7,32% pada siklus I dan 7,66% pada siklus II. Hal ini mampu memperkuat pendapat bahwa penggunaan metode *Role Playing* mampu memperbaiki hasil belajar siswa.

## **2. Penerapan Metode *Role Playing* dan Media Lagu Dapat Meningkatkan Kreativitas Siswa**

Penerapan metode *role playing* dan media lagu dapat meningkatkan kreativitas siswa, karena dalam pelaksanaannya metode *role playing* memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam membuat dialog-dialog karya mereka sendiri. Kreativitas sendiri berarti menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya (Sofyan, 1993:124), sedangkan menurut (Chandra, 1994:12) kreativitas adalah semua cetusan daya kerohanian dan seluruh kepribadian, yang merupakan pernyataan (aktualisasi) kehidupan, baik yang berasal dari seseorang maupun dari sekelompok orang.

Penggunaan media lagu sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan mengembangkan bakat seni yang memang sudah

mereka miliki. Mereka saling bertukar ide setiap memasukkan musik pada setiap adegan yang diperankan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Rika Andriani (2013) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Keterampilan dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja”, dimana hasil menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terkait peneraan metode tersebut dan mampu membuat siswa lebih mudah mengingat tokoh-tokoh penting yang sedang mereka pelajari. Penelitian lain yang menunjukkan keunggulan media lagu adalah penelitian yang dilakukan oleh Suci Listina Sari (2013) yang berjudul “Pengaruh Lagu Sains Terhadap Kreativitas dan Penguasaan Konsep Siswa SMA Pada Materi Sistem Indera Penglihatan” menunjukkan bahwa Lagu dapat mengembangkan Kreativitas di kelas eksperimen masuk kategori tinggi yakni 79,01% sedangkan kelas kontrol mencapai 82,73%, selain itu lagu mampu membuat suasana kelas lebih rileks dan membuat siswa lebih cepat mengingat sturktur dari sistem indera penglihatan.

Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* dan media lagu dapat meningkatkan rata-rata tiap indikator kreativitas siswa. Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pada siklus I prosentase rata-rata indikator kreativitas siswa melalui pengisian angket sebesar 67,85% dan melalui lembar pengamatan mencapai 62,76% dan pada siklus II pada pengisian angket naik menjadi 78,78% dan melalui lembar pengamatan naik menjadi 80,47% dari indikator ketercapaian 75%. Hal itu mrnunjukan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan secara signifikan dan berarti. Penggunaan media lagu sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi pelajaran. Menurut Triani ( Cita, 2010:22) yang menyatakan bahwa “*Lied ist eine äusserst wichtige Formder menschlichen Kommunikation, durch dessen Harmonie. Melodie, Rhythmus undLyrik einem das Gefühl, die irrinnerung, die Kreativität, und alles Mögliche, was mitdem Gefühl zu tun hat, erweckt sind*”. Maksudnya, lagu adalah sebuah bentuk paling penting paling beda dari komunikasi manusia yang disampaikan melalui harmoni, melodi, ritme dan lirik yang dapat

membangkitkan perasaan, ingatan kreativitas dan semua kemungkinan yang dapat dilakukan dengan perasaan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakuakn oleh Dominikus David (2017) yang berjudul Efektivitas Pemberian Layanan Intervensi *Music Therapy* untuk mereduksi *Academic Anxiety* Mahasiswa Terhadap Skripsi, yang menyatakan bahwa *music therapy* mampu memberikan ketenangan dan meningkatkan empat hormon positif yang dimiliki manusia dan mampu mereduksi pikiran-pikiran negatif serta meningkatkan kreativitas dari siswa tersebut. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa dalam menyelesaikan skripsi.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil tindakan dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *role playing* dan media lagu pada pembelajaran sejarah dapat meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa kelas X IPS 3 SMA N 4 Surakarta. Guru dan siswa dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode *role playing* dan media lagu pada pembelajaran sejarah. Metode tersebut terbukti dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah dalam menerima materi pelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan nilai pada uji kognitif pada siklus I dan II yang mengalami kenaikan cukup signifikan. Pada siklus I ketuntasan klasikal mencapai 54,54% dengan jumlah siswa yang memenuhi KKM (Tuntas) sebanyak 18 siswa dari total 33 siswa. Kemudian pada siklus II ketuntasan klasikal meningkat sebanyak 36,37% menjadi 90,91% dengan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 30 siswa. Perolehan prosentase tersebut telah memenuhi target yang telah ditetapkan yakni 75%. Hal tersebut tercapai karena penggunaan metode *role playing* dan media lagu mampu dilaksanakan dengan baik, siswa terlihat aktif, antusias dan memperhatikan materi yang tengah disampaikan. Oleh karena itu, metode *role playing* mampu menjadi saran yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa.
2. Penggunaan metode *role playing* dan media lagu dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas yang ada pada siswa kelas X IPS 3 SMA N 4 Surakarta.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis angket dan lembar pengamatan pada siklus I dan Siklus II. Indikator yang diukur dalam hal ini adalah fleksibilitas, originalitas, elaborasi dan kefasihan. Rata-rata prosentase capaian indikator kreativitas melalui angket sebesar 67,85% pada siklus I dan naik sebanyak 10,93% menjadi 78,78% pada siklus II. Begitupun hasil kreativitas yang didapatkan dari lembar pengamatan dimana pada siklus I prosentase pencapaian sebesar 62,76% naik sebanyak 17,71% menjadi 80,47% pada akhir siklus II. Perolehan prosentase telah memenuhi target yang telah ditetapkan yakni 75%. Peningkatan tersebut terjadi karena dalam penerapan metode *role playing* dan media lagu senantiasa melibatkan siswa dalam setiap pembuatan naskah dan penyajian drama juga siswa dituntut untuk memiliki tanggung jawab pada peran masing-masing. Dengan demikian siswa mampu merasa lebih percaya diri dengan kreativitas dan kemampuan yang mereka telah mereka miliki.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chandra, Julius. 1994. *Kreativitas 'Bagaimana Menanam, Membangun dan Mengembangkannya'*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Cikmat, Sofyan (Penerjemah). 1993. *Seri Ilmu dan Seni Manajemen Bisnis Kreativitas*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zein. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- El Khuluqo, Ihsana. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sagala, Syaiful. 2014. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta*. Kencana Prenadamedia Group.
- Soesilo, Tritjahjo Danny. 2014. *Pengembangan Kreativitas Melalui Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Yusron, Narulita (penerjemah). 2008. *Brian-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huang, I.Y. 2008. Role Play for ESL/EFL Children in the English Classroom. The Internet TESL Journal, Vol.XIV, No.2. Jurnal dipublikasikan oleh National

- Cheng Chi University. Diperoleh pada tanggal 12 Desember 2018. <http://iteslj.org/Techniques/Huang-RolePlay.html>
- Prayitno, P.H. 2017. *The Implementation of Role Playing Learning Model to Increase Student Learning Activities and Outcomes. Classroom Action Research Journal e-ISSN 2598-4195*. Jurnal ini dipublikasikan oleh Universitas Negeri Malang. Diperoleh pada tanggal 25 Desember 2018 <http://journal2.um.ac.id/index.php/carjo>
- Purbiyanti, E.D. dkk. 2017. *Keefektivan Penerapan Model Role Playing dan Paired Storytelling terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. Journal of Primary Education p-ISSN 2252-6404*. Jurnal dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang. Diperoleh pada tanggal 27 Desember 2018. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/>
- Situmorang, DD. 2017. *Efektivitas Pembelajaran Layanan Intervensi Music Therapy Untuk Mereduksi Academic Anxiety Mahasiswa Terhadap Skripsi Vol.2 No.1*. Jurnal dipublikasikan oleh Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya. Diperoleh pada tanggal 25 Desember 2018.
- Wijaya, N.A. 2017. *Implementation of Role Playing Method in the Hygiene Hadith Learning Toward Early Childern's Healthy Behavior of Group B in Dabin Aggrek Gunungpati Semarang*". *Early Childhood Education Papers* (Belia) ISSN 2252-6382. Jurnal dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang. Diperoleh pada tanggal 3 Januari 2019. <http://journal.unnes.ac.id/ecdp/index.php/>