



## **MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN KREASI BELAJAR SEJARAH KEMERDEKAAN MELALUI DRAMA DAN POSTER**

**Adi Saputra, Nurini Istiyanti, Fredy Hermanto**

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

---

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Disubmit: Januari 2025  
Direvisi: Maret 2025  
Diterima: April 2025

*Keywords:*

*Poster: Role-playin;  
Indonesian independence history.*

---

### **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa kelas 9 SMP dalam pembelajaran sejarah kemerdekaan Indonesia melalui metode pembelajaran bermain peran dan poster. Metode penelitian yang digunakan adalah penilaian tindakan kelas dengan jenis penelitian kualitatif. Data penelitian diperoleh dari observasi aktivitas guru dan siswa dan hasil tugas. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran, antusiasme siswa, dan hasil tugas yang menunjukkan pemahaman siswa terhadap materi. Siswa membuat poster sejarah menunjukkan pemahaman materi, namun partisipasi kurang karena 9 siswa tidak menyelesaikan tugas. Siswa bermain peran meningkatkan partisipasi dan kreativitas siswa. Penilaian kreativitas dapat dinilai melalui poster yang telah dihasilkan. Penilaian proses membuat poster perlu dinilai melalui observasi. Metode pembelajaran berbasis poster dan tugas individu ini dapat melatih kreativitas personal siswa, sehingga keaktifan dalam pembelajaran kurang diperhatikan.

### ***Abstract***

*The research aims to improve the involvement and creativity of 9th grade junior high school students in learning Indonesian independence history through role-playing and poster learning methods. The research method used is classroom action assessment with a qualitative research type. Research data was obtained from observations of teacher and student activities and task results. The results of the study showed that there was an increase in student participation in learning, student enthusiasm, and task results that showed students' understanding of the material. Students making history posters showed understanding of the material, but participation was low because 9 students did not complete the assignment. Students playing role-playing improved student participation and creativity. Creativity assessment can be assessed through the posters that have been produced. However, the assessment of the poster making process needs to be assessed through observation. The poster and individual assignment learning method can train students' personal creativity, so that their activeness in learning is less noticeable.*

© 2019 Universitas Negeri Semarang

---

✉ Alamat korespondensi:  
Gedung C1 Lantai 1 FIS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: jurnalsosioliumpips@mail.unnes.ac.id

E-ISSN 2685-4929

## PENDAHULUAN

Keterlibatan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah menjadikan perhatian utama. Hal ini terjadi karena pembelajaran seringkali dibawakan secara monoton dan tradisional sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik yang berakibat pada rendahnya pemahaman dan partisipasi mereka.

Diperlukan inovasi dalam pembelajaran sejarah yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan yaitu menerapkan *culturally responsive teaching* (CRT). Pendekatan ini membantu siswa memahami sejarah menggunakan sudut pandang budaya sehingga memperluas wawasan dan pengetahuan mereka.

Pendekatan ini mendorong siswa agar mengembangkan rasa empati dan toleransi terhadap budaya lain, sehingga mereka mampu menjadi individu yang lebih inklusif dan terbuka. Tujuan yang ingin dicapai dari tindakan kelas ini adalah meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah kemerdekaan Indonesia. Diharapkan dari pembelajaran ini siswa mampu berpartisipasi dan kreatif selama pelajaran di kelas.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Secara lebih rinci penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menganalisis data yang diperoleh. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Semarang dengan objek penelitian siswa yang kelas IX yang terdaftar pada tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data melalui pemberian tugas dan observasi.

Sumber data penelitian berasal dari data kualitatif yaitu hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pemberian tugas. Guru memperoleh data hasil observasi saat pembelajaran berlangsung, hasil observasi aktivitas siswa, dan evaluasi tiap siklus.

Penelitian dilakukan pada bulan Maret dan April 2024. Populasi menurut Arikunto (1998:177) adalah keseluruhan subyek penelitian. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 1 Semarang. Sampel menurut Arikunto (1998:177) sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IX.H SMP Negeri 1 Semarang sebanyak 35 orang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Berikut rumus menghitung indikator keberhasilan belajar:

$$Rata-rata = \frac{(\Sigma \text{Nilai})}{\text{Jumlah Nilai}}$$

Keterangan:

- Rata-rata: Nilai rata-rata indikator keberhasilan belajar.
- $\Sigma \text{Nilai}$ : Penjumlahan semua nilai indikator.
- Jumlah Nilai: Jumlah total nilai indikator.

Penilaian dapat dinyatakan tuntas apabila mencapai ketuntasan dalam suatu program pembelajaran. Skala yang digunakan dapat menilai apakah siswa menguasai materi pelajaran yang akan diajarkan. Berikut skala ketuntasan belajar yang akan dicapai oleh siswa:

**Tabel 1.** Skala indikator keberhasilan

Nilai	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Siklus I

- **Perencanaan**

Pada siklus 1 diambil indikator : membuat poster yang berisi materi pembelajaran sejarah kemerdekaan

Indonesia yang meliputi sejarah perjuangan merebut kemerdekaan, perundingan-perundingan saat masa kemerdekaan, proklamasi, maupun sejarah mempertahankan kemerdekaan. Rencana skenario pembelajaran yang dilakukan yaitu:

1. Guru memberikan materi pembelajaran di kelas.
2. Guru memberikan tugas membuat poster dengan tema sejarah kemerdekaan Indonesia.
3. Guru memberikan informasi mengenai penilaian tugas poster.
4. Siswa diberikan kesempatan membuat poster melalui aplikasi canva.

- **Pelaksanaan**

Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 16 April 2024 jam ke 4-5 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tentang skenario pembelajaran yang sudah direncanakan dan menginformasikan tugas bersifat individu.
2. Guru menjelaskan teknis pengumpulan tugas melalui Google Drive.
3. Pemberian tugas individu.

- **Pengamatan**

Pengamatan dilakukan langsung oleh peneliti dengan cara mengamati kegiatan siswa dalam membuat poster di kelas. Peneliti melakukan penilaian dari hasil poster yang telah dibuat oleh

masing-masing individu. Dari hasil pengamatan didapati hasil berikut:

1. Ide poster dari para peserta didik sudah orisinal dan cukup menarik. Materi yang disampaikan mudah dipahami.
2. Kombinasi warna, gambar tipografi sudah menarik dan selaras pada desain poster.
3. Desain gambar seperti susunan tulisan dan tata letak sudah rapi.
4. Kreativitas dalam desainnya sudah menarik dan mudah diingat bagi pembaca.

- **Refleksi**

Dari hasil pengamatan, pada siklus 1 ditunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan desain poster di Aplikasi *Canva* membantu menyebarkan informasi sejarah secara kreatif dan peserta didik mampu memahami materi melalui ringkasan informasi yang terdapat pada poster yang telah dibuat. Namun, keaktifan peserta didik kurang karena terdapat 9 siswa yang tidak berpartisipasi dalam membuat tugas poster.

**Tabel 2.** Data Hasil Belajar Poster.

Keterangan	Jumlah	Presentase
Tuntas	26	74
Tidak		
Tuntas	9	26
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

## **SIKLUS II**

- **Perencanaan**

Pada siklus 2 diambil indikator: kerjasama dan komunikasi kelompok dalam memerankan drama dari materi pembelajaran sejarah kemerdekaan

Indonesia. Dari refleksi siklus 2 perlu adanya perbaikan pada partisipasi pembelajaran. Berikut skenario pembelajaran siklus 2 yaitu:

1. Guru menyusun rencana perbaikan.
2. Guru memberikan tugas bermain peran pada siswa.
3. Guru membentuk kelompok dari masing-masing siswa.
4. Guru memberikan informasi mengenai penilaian bermain peran.
5. Siswa diberikan kesempatan menyusun skenario drama.

- **Pelaksanaan**

Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 23 April 2024 jam ke 4-5 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menanyakan tugas mandiri pada siklus 1.
2. Menjelaskan informasi kerja kelompok yang efektif.
3. Memberikan tugas kelompok pada siswa.

- **Pengamatan**

Siswa yang tidak mengumpulkan tugas dan kurang aktif dalam pembelajaran pada siklus 1 menjadi perhatian khusus dan siswa yang kurang dalam kreativitas seni diamati melalui kegiatan berkelompok. Komunikasi dan kerjasama tim menjadi acuan utama pada siklus 2.

Pada siklus 2 ini peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas dan kurang aktif dalam pembelajaran,

memiliki peran aktif dalam kegiatan bermain peran. Terdapat pola komunikasi yang baik dan kerjasama tim yang efektif dalam mementaskan drama.

- **Refleksi**

Dari hasil pengamatan pada siklus 2 menunjukkan pembelajaran dengan metode kooperatif melalui model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan tingkat partisipasi dan kreativitas peserta didik.

**Tabel 3.** Data Hasil Belajar Bermain Peran.

Keterangan	Jumlah	Presentase
Tuntas	35	100
Tidak	0	0
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

### Analisis

Pada siklus 1, siswa diberikan tugas membuat poster yang berisi materi pembelajaran sejarah kemerdekaan Indonesia. Guru melakukan observasi dan memberikan saran kepada siswa terkait materi dan desain poster. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa ide poster siswa yang sudah orisinal dan menarik, materi yang disampaikan sudah jelas dan mudah dipahami, dan desain poster sudah menarik serta selaras. Namun, terdapat 9 siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan tidak mengumpulkan tugas poster. Hal ini menunjukkan metode pembuatan poster kurang efektif untuk meningkatkan partisipasi semua siswa.

Pada siklus 2, siswa diberikan tugas bermain peran melalui metode pembelajaran

kooperatif dengan membagi siswa menjadi 5 kelompok dan memberikan tema sejarah kemerdekaan Indonesia. Penilaian dilakukan berdasarkan kalimat yang digunakan, pendalaman peran, kerjasama antar kelompok, dan interaksi dengan teman sekelompok.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang tidak aktif pada siklus 1 menjadi lebih aktif pada siklus 2. Siswa mampu bekerja sama dengan baik dalam menyusun naskah dan menyampaikan pesan drama. Mereka menunjukkan pemahaman yang mengenai peran yang akan ditampilkan dan mampu mengembangkan karakter dengan baik.

## SIMPULAN

Pada siklus 1 metode pembelajaran menggunakan poster dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Peserta didik sudah membuat poster dengan cukup orisinil dan menarik sehingga mudah dipahami. Materi yang diinformasikan menggunakan tipografi yang jelas dengan tata letak yang rapi. Tulisan yang rapi, warna yang tepat, dan gambar yang tepat mampu membentuk poster yang selaras dan mudah diingat.

Pada siklus 2 metode pembelajaran menggunakan bermain peran dengan model pembelajaran kooperatif. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok dapat menentukan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada saat masa kemerdekaan Indonesia. Peserta didik dalam metode pembelajaran kali ini didorong untuk bekerjasama dan berkomunikasi dalam kelompok.

## DAFTAR PUSTAKA

Effendi, Irfan dkk. 2021. Implementasi Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah. *Prabyaksa: Journal of History Education*, 1(1), 21-25.

Halifah, Syarifah. 2020. Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. 4(3) 35-40.

Hamidah. D. 2019. Peran media poster dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di SDN 1 KARANGAN BALONG PONOROGO. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Ponorogo.

Hasanah, Wulan Uswatun & Rita Agustina Karnawati. 2022. Pembelajaran Berbasis Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Poster Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 113 Jakarta. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, 6(1) 42-51.

Lasminawati, Endang dkk. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran *Culturally Responsive Teaching Model Problem Based Learning*. 2(2) 44-48.

Rapiatunnisa. 2022. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5(1) 17-26.

Sari, Anjalika dkk. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terintegrasi Culturally Responsive Teaching (CRT) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA 2 SMA NEGERI 7 Mataram Pada Mata Pelajaran Kimia Tahun Ajaran 2022-2023. *Jurnal asimilasi pendidikan*, 1(2) 110-118.