



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS VII B DI SMP NEGERI 3 TRUCUK, KLATEN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TAHUN 2012/2013

Fendy Yon Prihantoro ✉

Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2013
Disetujui Februari 2013
Dipublikasikan Juni 2013

Keywords:

Role Playing, Hasil Belajar, Pembelajaran Sejarah

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII B di SMP Negeri 3 Trucuk, Klaten tahun ajaran 2012/2013.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat komponen utama yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII B yang berjumlah 34 siswa dengan analisis data menggunakan analisis deskriptif prosentase.

Hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan, dapat diketahui dari nilai rata-rata sebesar 73,13 meningkat sebesar 4,24% dari rata-rata nilai siklus I yaitu sebesar 70,15. persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 69,69% pada siklus I menjadi 90,9% dengan nilai peningkatan sebesar 30,43%.

Abstract

The purpose of this study was to determine whether the role playing learning model to improve learning outcomes of students of class VII B in SMP Negeri 3 Trucuk, Klaten academic year 2012/2013.

The approach used in this study is action research working procedures in this classroom action research consists of four main components namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects were students of class VII B, amounting to 34 students with data analysis using descriptive analysis percentage.

Learning outcomes in the second cycle has increased, it can be seen from the average value of 73.13 increased by 4.24% from the average value of the first cycle is equal to 70.15. classical completeness percentage also increased from 69.69% in the first cycle to 90.9% with an increase of 30.43%.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung C4 Lantai 1 FIS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: sejarahunnes@gmail.com

ISSN 2252-6641

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan jantung dari segala proses pendidikan formal, karena melalui proses pembelajaran terjadi transfer ilmu dari guru ke siswa yang isinya berbagai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila tercipta sebuah pembelajaran yang berkualitas. pada tingkat mikro, guru bertanggung jawab secara penuh dalam pembelajaran yang interaktif dan berkualitas. Pada tingkat makro sebuah lembaga pendidikanlah yang bertanggung jawab dalam pembentukan tenaga pengajar yang berkualitas, yaitu dapat memberikan kontribusinya dalam penciptaan proses pembelajaran nantinya.

Proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, bahwa pembelajaran adalah proses membimbing kegiatan belajar dan kegiatan mengajar yang akan bermakna apabila terjadi kegiatan pembelajaran terhadap murid, unsur-unsur yang sangat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: pendidik (guru), peserta didik (siswa), kurikulum, pengajaran, tes, dan lingkungan. Siswa sebagai subjek dalam proses tersebut juga sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran tersebut (Sudjana, 2001:2).

Salah satu masalah yang mendasar dalam dunia pendidikan adalah bagaimana usaha untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil belajar yang efektif. Oleh karena itu, untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, pemerintah selalu merevisi kurikulum demikian pula dengan model pembelajaran yang diterapkan sekarang ini yang selalu mengalami perkembangan. Model pembelajaran merupakan bagian dari strategi instruksional dan berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu, tetapi tidak semua model pembelajaran sesuai digunakan mencapai tujuan pembelajaran tertentu

Berdasarkan observasi yang berlangsung pada tanggal 9 Juli 2012 sampai dengan 17 Juli 2012 dan hasil diskusi awal peneliti dengan guru sejarah yang mengajar di kelas VII B SMP N 3 Trucuk, Klaten diperoleh hasil mengenai kondisi pembelajaran Sejarah. pembelajaran yang dilakukan guru sejarah di kelas VII, khususnya kelas VII B masih dominan menggunakan model ceramah meskipun terkadang diselingi dengan Model pembelajaran lain sebagai variasi dalam pembelajaran misalnya saja Model diskusi dan *Jig Saw* dalam Pembelajaran sejarah. Meskipun kondisi sumber dan media pembelajaran di SMP Negeri 3 Trucuk, Klaten masih terbatas akan tetapi guru mata pelajaran sejarah berusaha untuk memanfaatkan media pembelajaran seperti peta, gambar atau berbagai artikel dari internet juga dimanfaatkan guru dalam kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Lokasi dan Obyek penelitian SMP N 3 Trucuk, Klaten, Desa Palar, Kecamatan Trucuk, Kabupaten Klaten. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Trucuk, Klaten tahun pelajaran 2012 / 2013. Total siswa 34 dimana 20 siswa putri dan 14 siswa putra.

Peneliti menggunakan metode kuantitatif. Data diperoleh dari hasil test dan non-tes. Tes digunakan untuk memperoleh data berupa nilai dari hasil belajar siswa. Teknik non-test dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini didasarkan atas hasil pengamatan yang dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi dan refleksi pada setiap siklus. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dengan menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* mengalami peningkatan, baik dari segi hasil belajar siswa, keaktifan siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan evaluasi dan refleksi pada akhir siklus I menunjukkan tindakan yang

diberikan telah mampu meningkatkan hasil belajar, aktivitas siswa, dan kinerja guru dengan menggunakan strategi pembelajaran model *Role Playing*. Akan tetapi, hasil yang diperoleh belum mampu mencapai indikator penilaian yang telah ditentukan.

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan strategi pembelajaran yang memaksimalkan tingkat aktivitas siswa melalui bermain peran atau drama dengan menirukan keadaan sekeliling (*state of affairs*). Dalam model *Role Playing* ini, siswa bergabung dalam sebuah kelompok, dimana setiap kelompok mendapatkan tugas untuk memainkan drama sebaik mungkin agar siswa-siswa yang menonton menjadi paham dan bisa mengambil kesimpulan materi sendiri dari drama yang telah diperankan teman-teman di depan kelas. Selama kelompok yang bermain drama inilah yang meningkatkan interaksi antar siswa, serta tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan berbicara. selama proses *Role Playing* berlangsung materi yang masuk ke siswa lebih efisien karena siswa mengalami langsung peristiwa pembelajaran tersebut. Siswa diharuskan dapat merumuskan dan menarik sendiri hipotesis (kesimpulan) terhadap permasalahan yang diajukan oleh guru.

Secara keseluruhan proses pembelajaran pada siklus I dan II berlangsung baik. Hal tersebut didukung oleh peningkatan aktivitas siswa dan kinerja guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hasil tes evaluasi siklus I tampak adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dari sebelum menggunakan strategi pembelajaran model *Role Playing* diterapkan yaitu dari 67,73 menjadi 70,15. Hal ini juga diikuti dengan meningkatnya ketuntasan belajar klasikal yaitu dari 52,94% menjadi 69,69%.

Hasil belajar tes evaluasi siklus I dapat diketahui adanya peningkatan dibanding sebelum dilaksanakan strategi pembelajaran dengan model *Role Playing*, tetapi ketuntasan belajar siklus I yang hanya mencapai 69,69% belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 70% siswa belajar tuntas sehingga perlu

perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil belajar tes evaluasi siswa yang diperoleh pada siklus II meningkat, hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata kelas siklus I sebesar 70,15 sedikit meningkat menjadi 73,13. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari presentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 69,69% meningkat menjadi 90,9% pada siklus II.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan mengenai proses pembelajaran Sejarah melalui strategi belajar dengan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII BSMP N 3 Trucuk, Klaten. model *Role Playing* di pilih di sini karena mempunyai beberapa keunggulan di bandingkan dengan model pembelajaran yang lain karena berbagai alasan di antaranya : (1) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, karena siswa mengalami proses pembelajaran secara langsung dengan mengaktifkan pengalaman siswa terhadap materi yang sudah ada. (2) melatih memecahkan masalah-masalah selama proses *Role Playing*. (3) meningkatkan keaktifan belajar belajar siswa terutama interaksi dalam kelompok, (4) memberikan motivasi belajar kepada siswa, karena guru terlibat langsung dalam membimbing serta mengawasi jalannya *Role Playing*, (5) melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (7) menumbuhkan daya kreatif siswa, terutama dalam *berimprovisasi* dan (8) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi. Dari semua kriteria di atas dapat diperingkas bahwa semua aspek di atas meliputi 3 tujuan di dalam belajar yakni menambah pengetahuan atau aspek *kognitif* siswa, melatih toleransi (*afektif*) serta mengasah keahlian siswa (*psikomotor*). Siswa juga berani mengajukan pendapat, pertanyaan serta penilaian langsung terhadap kelompok yang telah maju. Oleh karena itu, penelitian ini dapat memberikan alternatif bagi pembelajaran sejarah.

SIMPULAN

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada periode pra

siklus diperoleh nilai rata-rata kelas 67,73 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 52,94 %. Pada siklus I setelah diadakan penelitian tindakan kelas dengan penerapan model *Role Playing* diperoleh nilai rata-rata 70,15 dengan persentase ketuntasan klasikal 69,69 %. Pada siklus I nilai rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal sudah meningkat, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan. Selanjutnya, diadakan siklus II dan diperoleh data yaitu nilai rata-rata kelas sebesar 73,13 dengan ketuntasan klasikal mencapai 90,9%. Pada siklus II terjadipeningkatan dan sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu ketuntasan belajar klasikal >70%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Chatarina Tri, dkk.2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, zaenal. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya
- Uno, Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara..
- Depdikbud.1998. *Symposium Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Eka Dharma.
- Dimiyati. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Pada Suatu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Joyce, Bruce. 2009. *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelopor.
- Kasmadi, Hartono.1996. *Model-Model Dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Munib,Achmad. 2007. *Pengantar Ilmu Pendidikan*.Semarang: Unnes Press.
- Novitasari. 2010. *Model Dan Model Pembelajaran*. Tarakan.
- Rifa'i, Achmad dan Anni, Chatarina Tri. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : UPT MKK UNNES.
- Saud,Udin Syaefudin. 2005. *Perencanaan pendidikan*. Bandung: Remaja Posda Karya.
- Silberman, Melvin L.2009. *Active Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan* .Jakarta: Raja Grafindo Press.
- Sudjana, Nana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2001. *Model Dan Teknik Pengajaran Partisipatif*. Bandung: falah productio
- Sugandi, Ahmad. 2007. *Teori Pembelaj* Semarang: UPT MKK UNNES.
- Sunaryo. 1989. *Strategi Belajar Mengajar Dalam Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Beroientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wardani, I.G.A.K. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widja, I Gde. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Stratedi Serta Model Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.