

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SEJARAH KELAS XI MIPA V SMA N 1 BANTUL TAHUN AJARAN 2017/2018

THE EFFECTIVENESS OF HISTORY LEARNING THROUGH THE *ROLE PLAYING* METHOD IN THE HISTORY LEARNING ACHIEVEMENT OF GRADE XI OF MAHTEMATICA AND SCIENCE V OF SMAN 1 BANTUL IN THE 2017/2018 ACADEMIC YEAR

Oleh : Mufi Fathuroh dan Dr. Aman, M. Pd
mfathuroh@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi oleh prestasi belajar peserta didik yang belum optimal. Tujuan penelitian adalah mengetahui efektivitas pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode *Role Playing* terhadap prestasi belajar sejarah kelas XI MIPA V SMA N 1 Bantul tahun ajaran 2017/2018. Merupakan penelitian eskperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penentuan sampel menggunakan *purposive sampling*. Sampel kelas eskperimen adalah XI MIPA V dan kelas kontrol adalah XI MIPA VI. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Validitas instrumen menggunakan teknik *expert judgement*. Pengujian hipotesis menggunakan *Uji-t* dan uji *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 62.88 dan 76.00. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol sebesar 63.53 dan 66.18. Pengujian hipotesis menghasilkan $t_{hitung} 2.49$, $t_{tabel} 2.00$, $df=67$ dan taraf kepercayaan 95%, sehingga menghasilkan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pengujian *Effect Size* kelas eskperimen menunjukkan angka 0.73. Berdasarkan tabel interpretasi, menunjukkan pengaruh perlakuan sebesar 76% dengan kategori cukup tinggi. Disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah menggunakan metode *Role Playing* lebih efektif karena memberikan pengaruh cukup tinggi terhadap hasil belajar.

Kata Kunci : Pembelajaran Sejarah, Metode *Role Playing*, Efektivitas

ABSTRAC

The research background was that students' learning outcomes were not optimal. This study aimed to find out the effevtiveness of history learning through the Role Playing method in the history learning achievement of Grade XI of Mathemeatica and Science V of SMAN 1 Bantul in the 2017/2018 academic year. This was an experimental astudy using the quantitative approach. The sample was selected by means of the purposive sampling technique. The sample of the experimental class was Grade XI of Mathematics adn Science V. The data were collected through test, observasions, and documentation. The intrument validity was assessed by expert judgment. The hypotesis tasting used the t-test and the effect size test. The results of the study showed that the mean scores of the pretest and posttest in the experimental class were 62.88 and 76 respectively. Meanwhile, the mean scores of the pretest and posttest in the control class were 63.53 and 66.18 respectively. The result of the hypothesis testing showed $t_{observed} = 2.29$, $t_{table} = 2.00$, $df=67$, a confidence interval of 95%, and $t_{observed} > t_{table}$. The effect size test in the experimental class yielded 0.73. Based on interpretation table, it showed an effect of the treatment by 76%, which was fairly high. It could be concluded that history learning through the role playing merhod was more effective beacuse it gave a fairly high effect to learning outcomes.

Keyword: History Learning, Role Playing Method, Effectivenes

I. Pendahuluan

Manusia adalah makhluk individu dan makhluk sosial. Dalam hubungannya sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat terlepas dari manusia lain hingga terjadilah suatu interaksi. (Sardiman, 2007: 1). Terdapat istilah *interaksi edukatif* yaitu interaksi yang berlangsung dalam suatu ikatan untuk tujuan pendidikan dan pengajaran. Pendidikan adalah kegiatan meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik agar mereka mampu menghidupi dirinya sendiri, hidup bermakna, dan mampu memuliakan kehidupan, sekaligus mampu merubah peserta didik agar sesuai dengan karakter sosial yang berlaku. Untuk mewujudkannya, pendidik sebagai pembimbing harus mampu meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya (Darsono Prawironegoro, 2010: 5).

Pendidikan adalah proses di mana masyarakat, melalui lembaga-lembaga pendidikan dengan sengaja mentransformasikan warisan budayanya. (Siswoyo, 2007: 19). Dapat diketahui bahwa dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Tujuan pendidikan nasional telah tercantum jelas pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Kaitannya dengan sejarah, peranan pendidikan yaitu meningkatkan

kualitas manusia Indonesia, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkeperibadian, disiplin, serta bekerja keras. Potensi peserta didik dapat berkembang tergantung bagaimana seriusnya peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut tak lepas dari peran pendidik dalam mengantarkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. (Nurrochim, 2013: 1).

Dalam usahanya mencapai tujuan pembelajaran, pendidik dapat menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran. Namun demikian, akibat jam belajar yang padat mengakibatkan pendidik kurang memiliki waktu untuk mengembangkan media pembelajaran. Seperti yang terjadi di SMA N 1 Bantul, jadwal mengajar pendidik mata pelajaran sejarah yang padat ditambah kegiatan-kegiatan edukasi dan penyelesaian urusan administrasi lainnya mengakibatkan terbatasnya waktu untuk mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, materi sejarah yang padat serta adanya anggapan bahwa pelajaran sejarah hanya menghafal, mencatat, dan mendengarkan cerita-cerita masa lalu menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti mata pelajaran sejarah. Tak jarang, beberapa peserta didik justru lebih suka jika pembelajaran berpusat pada pendidik. Selain itu masih ada beberapa

peserta didik yang sibuk dengan *handphone* dan asik berbicara dengan temannya saat pembelajaran berlangsung. Hal ini tentu mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang dibuktikan dari pencapaian nilai yang belum memenuhi KKM sebesar 75.

Dengan demikian, diperlukan suatu solusi atas permasalahan yang terjadi, salah satunya yaitu penerapan metode pembelajaran dengan penggunaan metode pembelajaran yang lebih variatif. Metode pembelajaran *Role Playing* dipilih karena dengan diterapkannya metode ini, peserta didik dapat mengatasi masalah yang ditemukan. Kemudian mampu mengevaluasi pemahaman dari masing-masing peserta didik dan dapat lebih mengingat pembelajaran. Hamzah B. Uno (2007: 27) . Selain itu, metode pembelajaran *Role Playing* belum pernah diterapkan pada kelas XI SMA N 1 Bantul tahun ajaran 2017/2018. Berdasarkan latarbelakang yang telah diuraikan di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Kelas XI MIPA V SMA Negeri 1 Bantul Tahun Ajaran 2017/2018”.

I. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, menggunakan pendekatan kuantitatif.

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Bantul yang beralamat di Jalan Wahid Hasyim, Palbapang, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun ajaran 2017/2018.

Variabel Penelitian

1. Metode Pembelajaran *Role Playing*
2. Prestasi Belajar

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA V dan XI MIPA VI, yang berjumlah 71 anak.

Prosedur Tindakan

Penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bantul ini dilaksanakan selama 6 bulan mulai dari tahap observasi, persiapan, eksperimen, dan penyusunan laporan. Pada tahap persiapan meliputi proses penyusunan proposal, perangkat pembelajaran, instrumen dan uji validitas instrumen penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di kelas. Kemudian masuk pada tahap persiapan dengan penyusunan proposal. Kemudian penyusunan perangkat

pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan merupakan soal *pretest-posttest*. Instrumen yang telah diuji kevalidannya dapat diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemilihan sampel ditentukan berdasarkan homogenitas. Kemudian menghasilkan kelas XI MIPA V sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIPA VI sebagai kelas kontrol.

Masuk tahap selanjutnya, yaitu eksperimen, Dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, pembelajaran diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Sedangkan kelas kontrol, pembelajaran hanya menggunakan metode diskusi.

Pertemuan pertama pada kelas eksperimen tanggal 19 April 2018. Pendidik mengawali pembelajaran dengan salam, apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Sebelum pembelajaran dimulai, masing-masing peserta didik mengisi soal *Pretest*. Setelah diolah, diperoleh nilai rata-rata dari *Pretest* sebesar 62.88. Masuk proses pembelajaran, pendidik menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* pada kelas eksperimen.

Pertemuan kedua kelas eksperimen dilakukan tanggal 3 Mei 2018. Pendidik mengawali pembelajaran dengan

memberikan pengantar. masing-masing kelompok memiliki waktu maksimal 30 menit untuk melakukan permainan peran. Sisa waktu digunakan untuk mereview, menyimpulkan dan menentukan hikmah yang dapat diperoleh dari pembelajaran.. Tindakan akhir penelitian, pendidik memberikan soal *posttest* Setelah diolah, diperoleh nilai rata-rata dari *Posttest* sebesar 76.00.

Berdasarkan pengamatan pada kelas eksperimen, terlihat antusias dari peserta didik, lebih fokus dalam mengikuti alur pembelajaran dan materi yang diajarkan. Berdasarkan nilai rata-rata *Posttest* pada kelas eksperimen, peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar sejarah yang cukup tinggi. Berbeda dengan keadaan pembelajaran yang terjadi pada kelas kontrol.

Pertemuan pertama kelas kontrol dilakukan pada tanggal 19 April 2018. Pendidik mengawali pembelajaran dengan salam, apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Sebelum pembelajaran dimulai, masing-masing peserta didik mengisi soal *Pretest*. Setelah diolah, diperoleh nilai rata-rata dari *Pretest* sebesar 63.53. Masuk proses pembelajaran, pendidik menerapkan metode pembelajaran Diskusi. Pada pertemuan pertama ini, pendidik menjelaskan dengan singkat materi yang

akan didiskusikan oleh peserta didik. jarang peserta didik yang asik bercanda. Kemudian kelas dibagi menjadi 5 Suasana pembelajaran di kelas terkesan kelompok. Masing-masing kelompok monoton dan peserta didik terlihat bosan mendapatkan tugas dengan materi diskusi dalam mengikuti proses pembelajaran yang berbeda. Tugas dikerjakan dalam Sehingga wajar setelah dilakukannya bentuk *papper*. Hasil diskusi *Posttest*, rata-rata hasil belajar sejarah pada dipresentasikan di depan kelas, dengan kelas kontrol tidak menunjukkan peningkatan dibantu media PPT. yang cukup tinggi.

Pertemuan kedua pada kelas kontrol pada tanggal 26 April 2018. Pendidik mengawali pembelajaran dengan salam dan memberikan pengantar sebelum proses presentasi dimulai. Masing-masing kelompok melakukan presentasi dan tanya jawab. Terlihat peserta didik yang kurang antusias. Pada akhir pembelajaran, pendidik mereview materi yang disampaikan, kemudian bersama peserta didik menyimpulkan dan menentukan hikmah yang dapat diperoleh dari pembelajaran dengan materi peristiwa proklamasi.

Kemudian, pada tindakan akhir penelitian, pendidik memberikan soal *posttest* untuk mengetahui seberapa paham peserta didik memahami pembelajaran dengan diterapkannya perlakuan. Setelah diolah, diperoleh nilai rata-rata dari *Posttest* sebesar 66.18.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran di kelas kontrol, partisipasi peserta didik kurang merata. Proses diskusi lebih didominasi oleh peserta didik yang memiliki kemampuan lebih. Peserta didik kurang antusias. Tak

Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan awal (*Pretest*) dan kemampuan akhir (*Posttest*) peserta didik.

2. Observasi

Observasi dilakukan pada saat pembelajaran sejarah berlangsung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa RPP dan foto-foto pembelajaran sejarah.

Instrumen Penelitian

1. Soal Test

Soal test yang digunakan pada awal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan digunakan awal peserta didik. Sedangkan soal test yang digunakan pada akhir pembelajaran

dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir setelah dilakukannya penelitian.

2. Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keadaan pembelajaran sejarah yang dilakukan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa RPP dan foto-foto saat pembelajaran

Teknik Analisis Data

1. Pengujian Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui persebaran data berdistribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal apabila $p\text{-value} > 0.05$

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel yang digunakan memiliki varian yang sama atau tidak. Varian dikatakan homogen apabila nilai $\text{sig.} > 0.05$.

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian dengan *Uji-t*

Digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil perlakuan. Untuk mengetahui adanya perbedaan menggunakan rumus *Effect Size* yaitu

$$t_{hitung} > t_{tabel}$$

Pengujian *Effect Size*

Digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan dengan melihat hasil yang diperoleh. Rumus yang digunakan adalah rata-rata kelas eksperimen dikurangi rata-rata kelas kontrol dibagi standar deviasi.

Hasil Penelitian

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Berdasarkan penelitian pada kelas eksperimen, diperoleh nilai $p\text{-value}$ dalam *Pretest* sebesar 0.43. Sedangkan nilai $p\text{-value}$ dalam *Posttest* sebesar 0.34. Sehingga menghasilkan $0.43 > 0.05$ dan $0.34 > 0.05$. Dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Sedangkan penelitian pada kelas kontrol, diperoleh nilai $p\text{-value}$ dalam *Pretest* sebesar 0.19. Sedangkan nilai $p\text{-value}$ dalam *Posttest* sebesar 0.44. Sehingga menghasilkan $0.19 > 0.05$ dan $0.44 > 0.05$. Dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, nilai sig. pada pretest menunjukkan nilai 0.40 dan posttest menunjukkan nilai sig. sebesar 0.78. Sehingga menghasilkan $0.40 > 0.05$ dan $0.78 > 0.05$. Dapat disimpulkan bahwa, kedua varian homogen.

2. Uji Hipotesis

Uji Beda dengan *Uji-t*

Berdasarkan penelitian, diperoleh nilai *Pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan $t_{hitung} - 0.18$. Berdasarkan tabel t, nilai untuk t_{tabel} dengan $df=67$ dengan taraf

II. Hasil Penelitian dan Pembahasan

kepercayaan 95% (tarif signifikan 0.05) adalah 2.00. Sehingga dihasilkan $-0.18 < 2.00$. Disimpulkan bahwa terdapat kesamaan pada *pretest* kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Sedangkan *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan t_{hitung} 2.49. Berdasarkan tabel t, nilai untuk t_{tabel} dengan $df=67$ dengan taraf kepercayaan 95% (tarif signifikan 0.05) adalah 2.00. Sehingga dihasilkan $2.49 > 2.00$. Disimpulkan bahwa terdapat kesamaan pada *posttest* kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Pengujian *Effect Size*

Berdasarkan perhitungan diperoleh *Effect Size* sebesar 0.77 dan menunjukkan prosentase sebesar 76% dengan kategori cukup tinggi.

Pembahasan

Penelitian dengan judul “Efektivitas pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap prestasi belajar sejarah kelas XI MIPA V SMA Negeri 1 Bantul” merupakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode *Role Playing* yang belum pernah diterapkan di kelas XI MIPA V SMA N 1 Bantul mendorong peneliti untuk melakukan penelitian di

sekolah tersebut. tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode *Role Playing* dan pembelajaran sejarah tanpa menggunakan metode *Role Playing*. Metode yang digunakan dalam memperoleh data menggunakan *control group pretest-posttest design*. Butir soal *Pretest* dan *Posttest* diujikan baik ke kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol didasarkan pada tingkat homogenitas.

Sebelum butir soal *Pretest* dan *Posttest* diujikan pada kelas Eksperimen maupun kelas kontrol, butir soal terlebih dulu diuji validitasnya. Uji instrumen pada penelitian ini dilakukan oleh tim ahli, dimana pernyataan suatu instrumen dikatakan valid didasarkan pada suatu pertimbangan (*judgement*).

Sebelum menghitung hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji normalitas dengan *Kolomogorof Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.44 untuk *Pretest* kelas eksperimen, dan 0.34 untuk *Posttest* kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.19 untuk *Pretest*, dan 0.44 untuk *Posttest*. Melihat perolehan nilai tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *Pretest* kelas eksperimen dan

kelas kontrol, dan *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya melakukan uji homogenitas. Pedoman untuk pengambilan keputusan uji homogenitas yaitu varian dikatakan homogen apabila nilai signifikansi (*sig*), atau nilai probabilitas mean (Rata-rata) > 0.05 . Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas, dapat di bahwa nilai *Pretest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.40. Sehingga dapat disimpulkan kedua varian sama (homogen), karena $0.40 > 0.05$. Data terbukti masih bersifat homogen, karena dari kedua kelas tersebut belum dikenakan perbedaan perlakuan (*Treatment*).

Setelah data menunjukkan distribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan *Uji-t*. *Uji-t* merupakan uji hipotesis yang digunakan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan dari hasil perlakuan (*Treatment*). Menurut analisis Uji Independent T-Test, *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan t_{hitung} 2.49. Berdasarkan tabel *t*, nilai untuk t_{tabel} dengan $df=67$ dengan taraf kepercayaan 95% (tarif signifikan 0.05) adalah 2.00. Dilihat dari hasil tersebut, hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Metode *Role Playing* dengan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode diskusi. Kemudian, untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Role Playing*, penelitian menggunakan uji *Effect Size*. Berdasarkan perhitungan diperoleh *Effect Size* sebesar 0.77. Jika dilihat berdasarkan tabel interpretasi menunjukkan angka sebesar 76% dengan kategori cukup tinggi.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* lebih efektif dibandingkan penggunaan metode diskusi. Hal tersebut diperkuat menurut pendapat Hamzah B. Uno mengenai penerapan metode *Role Playing* (2007: 25) dimana peserta didik dapat berpartisipasi bersama dan mengembangkan proses belajar dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuan belajarnya dalam permainan peran.

Beda halnya dengan keadaan yang terjadi pada kelas kontrol dengan penggunaan metode diskusi. Partisipasi peserta didik kurang merata. Proses diskusi lebih didominasi oleh peserta didik yang memiliki kemampuan lebih. Tak jarang peserta didik yang asik

bercanda. Peserta didik terlihat pasif. Suasana pembelajaran di kelas terkesan monoton dan peserta didik terlihat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. (*Observasi*. 24 April 2018). Sehingga wajar setelah dilakukannya *Posttest*, rata-rata hasil belajar sejarah pada kelas kontrol tidak menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan dapat membuktikan bahwa hipotesis yang diajukan oleh peneliti dapat diterima.

III. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Kelas XI MIPA V SMA Negeri 1 Bantul Tahun Ajaran 2017/2018” diketahui pengujian menggunakan uji t diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2.49, t_{tabel} sebesar 2.00, df sebesar 67 dengan taraf kepercayaan 95% (taraf kesalahan 5%). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.49 > 2.00$), yang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *Role Playing* dengan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode diskusi. Kemudian

untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan dengan menggunakan Metode *Role Playing*, dapat dilihat dari hasil *Effect Size* yang menunjukkan hasil 0.77, jika dilihat berdasarkan tabel interpretasi menunjukkan presentase angka sebesar 76% dengan kategori cukup tinggi.

Penggunaan metode *Role Playing* terbukti efektif dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih antusias dan fokus dalam mengikuti alur pembelajaran dan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode *Role Playing* perlu diterapkan oleh pendidik, supaya hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah lebih efektif.

Saran

1. Pendidik disarankan mampu menerapkan metode *Role Playing* supaya peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.
2. Penggunaan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran yang dilakukan diharapkan mampu mengasah tingkat kreatifitas peserta didik, supaya hasil belajar peserta didik meningkat.
3. Peserta didik diharapkan mampu mengikuti proses dari metode *Role*

10 | Jurnal Pendidikan Sejarah Volume..... Fajar.....Ke.....20...

Playong lebih baik lagi, sehingga hasil belajarnya meningkat.

V. Daftar Pustaka

Hamzah, B. Uno. (2007). *Model Pembelajaran menyoalakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nasution. (2003). *Metode penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.

Nurrochm. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo.

Sardiman. (1990). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Siswono. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.



Dosen Pembimbing

[Signature]
Ibr. Amur, M. Pd
1741015-200312-1-001

Yogyakarta, 20 Juli 2018

Reviewer

[Signature]
M. Nur Rokhmum, M. Pd
NIP. 19660822 199203 1 002