

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IIS 3MAN
KEDIRI 2 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

Khoirun Ni'mah

NIM 10130128



**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2015

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IIS 3MAN
KEDIRI 2 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

Khoirun Ni'mah

NIM 10130128



**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2015

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IIS 3 MAN
KEDIRI 2 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Oleh:

Khoirun Ni'mah

NIM: 10130128

Telah Disetujui Pada Tanggal 06 Nopember 2015

Oleh Dosen Pembimbing:

Luthfiya Fathi Pusposari, ME

NIP.198107192008012008

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan IPS**

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP: 197610022003121003

LEMBAR PENGESAHAN
PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KPADA
PELAJARAN SEJARAH KELAS X IIS 3 MAN KEDIRI 2 KOTA KEDIRI

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh

Khoirun Ni'mah (10130128)

telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 30 Nopember 2015 dan
dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu

Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Drs. Ec. Muhammad Mansur, M.Si
0910200029

: _____

Sekretaris Sidang

Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP.198107 19200801 2008

: _____

Sekretaris Sidang

Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP.198107 19200801 2008

: _____

Penguji Utama

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP.197610 02200312 1003

: _____

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M. Pd

NIP. 196504031998031002

Luthfiya Fathi Pusposari, ME
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Khoirun Ni'mah

Malang, 09 Nopember 2015

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Khoirun Ni'mah
NIM : 10130128
Jurusan : Pendidikan IPS
Judul Skripsi : *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri.*

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 19810719 200801 2008

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 30 Oktober 2015

Khoirun Ni'mah

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

يَتَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ
لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انْشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-Mujadillah:11)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Ilahi Rabb, Dzat yang telah memberikan segala kenikmatan dan kerahmatan serta taufik-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Penerapan Metode Pembelajaran ROLE PLAYING Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri* sebagai salah satu persyaratan guna mendapatkan Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Malang, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada guru besar kita, Rasulullah SAW, beserta keluarga, para sahabat, dan pengikutnya yang istiqomah hingga akhir zaman.

Karya ilmiah ini berisikan berbagai pengetahuan dan informasi mengenai Keaktifan belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING*. Penulis juga menjelaskan langkah-langkah proses pelaksanaan pembelajaran tersebut, dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini mustahil selesai tanpa dukungan dan bantuan; baik moril, spiritual maupun materil dari pihak lain. Oleh karena itu, penulis sampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Mujia Raharjo, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Malang
3. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E, Selaku dosen pembimbing, yang dengan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran Beliau dalam memberikan bimbingan, petunjuk, serta pengarahan kepada penulis dalam proses mengerjakan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
4. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si selaku ketua jurusan P. IPS
5. Kepala Sekolah, guru, dan segenap siswa kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri yang dengan ikhlas membantu penulis dalam penelitian skripsi ini.

6. Bapak-Ibu Dosen dan seluruh civitas akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu dan kemudahan selama penulis berada di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Malang.
7. Untuk kedua Orang Tua saya Bapak Ahmadi Muslim dan ibu Siti Zaenab, yang mensupport saya baik dari segi materi dan moril.
8. Untuk Kakak-Kakak Ku Mas Munib, Mbak Illa, Mas Udin, Mas Yudik, Mbak Ida, Mbak Vivi, Mas Rofik dan M. Niam yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
9. Untuk Mara, Mila, Fika, Mbak Ina, Mbak Alni yang selalu memotivasi dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan ku angkatan 2010, terima kasih telah menjadi teman belajar ku.

Penulis mengakui bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, kelemahan, dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna perbaikan ke depan.

Akhirnya Harapan penulis semoga karya tulis ilmiah ini dapat bermanfaat bagi kita semuanya, untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan pendidikan ke depan dan dapat memperluas cakrawala keilmuan.

Malang, 30 Oktober 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
SURAT PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	1
C. Tujuan Penelitian	4

D. Manfaat Penelitian	4
E. Ruang Lingkup Penelitian	6
F. Definisi Istilah	6
G. Originalitas Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Metode <i>ROLE PLAYING</i>	13
1. Metode	13
2. Pengertian <i>ROLE PLAYING</i>	14
3. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>ROLE PLAYING</i>	16
4. Langkah-langkah Pembelajaran <i>ROLE PLAYING</i>	17
5. Perencanaan Penggunaan Metode Pembelajaran	18
6. Penilaian Metode <i>ROLE PLAYING</i>	20
B. Keaktifan Belajar Siswa	20
1. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa	20
2. Indikator Keaktifan	22
3. Jenis-jenis Aktifitas Belajar	22
4. Karakteristik Aktifis Belajar yang Optimal (Belajar aktif)	25
C. Pembelajaran IPS	28
1. Pengertian Pembelajaran IPS	28
2. Materi Sejarah Kelas X IIS 3	30
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	34
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	38

C. Kehadiran Penelitian	39
D. Sumber Data	39
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Pengecekan Keabsahan Data	43
G. Indikator Keberhasilan Tindakan	44
H. Indikator Kerja	45
I. Tahap-tahap Penelitian	46
BAB IV HASIL PENELITIAN	49
A. Deskripsi Objek Penelitian	49
1. Profil MAN Kediri 2 Kota Kediri	49
B. Penyajian Data Sebelum Tindakan	54
1. Observasi Awal	54
2. Pra siklus	55
3. Paparan Data dan Temuan Penelitian	58
a. Siklus I	58
b. Siklus II	71
BAB V PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	83
A. Proses Perencanaan Penerapan Metode Pembelajaran <i>ROLE PLAYING</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di MAN Kediri 2 Kota Kediri	85
B. Proses Pelaksanaan Metode Pembelajaran <i>ROLE PLAYING</i> pada Mata Pelajaran Sejarah di MAN Kediri 2 Kota Kediri	88

C. Hasil Penerapan Metode Pembelajaran <i>ROLE PLAYING</i> pada Mata Pelajaran Sejarah di MAN Kediri 2 Kota Kediri	92
BAB VI PENUTUP	96
A. Kesimpulan	97
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rentang Aktivitas Belajar.....	22
Gambar 3.1 Alur Siklus Model Kurl Lewin.....	36
Gambar 4.6 Proses Awal Pembelajaran Siklus I.....	65
Gambar 4.7 Saat Tanya Jawab.....	66



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Dan Sumber Data.....	36
Tabel 4.1 Identitas Madrasah.....	51
Tabel 4.2 Keaktifan Pra Siklus.....	56
Tabel 4.3 Keaktifan Individu Siklus I.....	61
Tabel 4.4 Peningkatan Rata-Rata Keaktifan Siswa.....	63
Tabel 4.5 Penilaian Kerja Kelompok.....	64
Tabel 4.8 Keaktifan Individu Siklus II.....	73
Tabel 4.9 Peningkatan Rata-Rata Kelompok Keaktifan Siklus II.....	74
Tabel 4.10 Penilaian Kerja Kelompok Siklus II.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

- I : Silabus
- II : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- III : Lembar Penilaian
- IV : Pedoman Wawancara
- V : Skenario *ROLE PLAYING*
- VI : Foto Penelitian
- VII : Surat Permohonan Penelitian Dari Fakultas
- VIII : Surat Bukti Penelitian Dari Sekolah MAN Kediri 2 Kota Kediri

ABSTRAK

Ni'mah, Khoirun. *Penerapan Metode Pembelajaran ROLE PLAYING Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Maliki Ibrahuim. Dosen Pembimbing: Luthfiya Fathi Pusposari, ME

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *ROLE PLAYING*, Keaktifan Belajar Siswa

Realitas dewasa ini, proses pembelajaran dikelas agaknya berlangsung secara kaku dan kurang menyenangkan, diantaranya adanya tuntutan pada siswa untuk menguasai materi dan fakta - fakta, hal ini juga membuat pembelajaran kurang bermakna, karena penguasaan atas banyaknya materi belum tentu menjamin pemahaman pada materi yang mereka kuasai. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan merupakan modal dasar bagi siswa agar dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan ini, bukan hal yang mudah bagi guru untuk mewujudkannya. Banyak di antara para guru mengalami kesulitan dan mengalami berbagai kendala, dalam melaksanakan pembelajaran materi sejarah. Agar proses belajar mengajar yang efektif dan kondusif diperlukan metode-metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah membantu siswa menemukan jati diri didunia social dan memecahkan dilema dengan membentuk kelompok. Artinya dengan menggunakan metode *ROLE PLAYING* diharapkan bisa mengaktifkan belajar siswa pada materi yang diberikan terutama pelajaran Sejarah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif atau kualitatif dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Model *Kurl Lewin* dengan 2 (dua) siklus. Teknik data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Data yang bersifat kualitatif yang terdiri dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, data yang berupa angka atau data kualitatif dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil analisis data setelah penerapan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* menunjukkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IIS 3 berjalan dengan efektif, Hal ini terlihat peningkatan keaktifan belajar siswa pada setiap tindakan. pada siklus I prosentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 50%, Siklus II Prosentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 22%. Jadi pada siklus I ke siklus II prosentase peningkatan keaktifan siswa sebesar 56%. Hal ini terjadi karena setiap siswa mempunyai karakter yang berbeda- beda sehingga suasana hati setiap masing- masing siswa berbeda- beda yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IIS 3 berjalan dengan efektif.

ABSTRAK

Ni'mah, Khoirun. *Penerapan Metode Pembelajaran ROLE PLAYING Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Maliki Ibrahuim. Dosen Pembimbing: Luthfiya Fathi Pusposari, ME

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *ROLE PLAYING*, Keaktifan Belajar Siswa

Realitas dewasa ini, proses pembelajaran dikelas agaknya berlangsung secara kaku dan kurang menyenangkan, diantaranya adanya tuntutan pada siswa untuk menguasai materi dan fakta - fakta, hal ini juga membuat pembelajaran kurang bermakna, karena penguasaan atas banyaknya materi belum tentu menjamin pemahaman pada materi yang mereka kuasai. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan merupakan modal dasar bagi siswa agar dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan ini, bukan hal yang mudah bagi guru untuk mewujudkannya. Banyak di antara para guru mengalami kesulitan dan mengalami berbagai kendala, dalam melaksanakan pembelajaran materi sejarah. Agar proses belajar mengajar yang efektif dan kondusif diperlukan metode-metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah membantu siswa menemukan jati diri didunia social dan memecahkan dilema dengan membentuk kelompok. Artinya dengan menggunakan metode *ROLE PLAYING* diharapkan bisa mengaktifkan belajar siswa pada materi yang diberikan terutama pelajaran Sejarah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif atau kualitatif dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Model *Kurl Lewin* dengan 2 (dua) siklus. Teknik data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Data yang bersifat kualitatif yang terdiri dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, data yang berupa angka atau data kualitatif dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil analisis data setelah penerapan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* menunjukkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IIS 3 berjalan dengan efektif, Hal ini terlihat peningkatan keaktifan belajar siswa pada setiap tindakan. pada siklus I prosentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 50%, Siklus II Prosentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 22%. Jadi pada siklus I ke siklus II prosentase peningkatan keaktifan siswa sebesar 56%. Hal ini terjadi karena setiap siswa mempunyai karakter yang berbeda- beda sehingga suasana hati setiap masing- masing siswa berbeda- beda yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IIS 3 berjalan dengan efektif.

مستخلص البحث

خير النعمة، 2015، استخدام الطريقة "لعبة الدور" لترقية فعالة التعليم على الطلبة في موضوع علوم التاريخ في الفصل العاشر شعبة إجتماعية ثالثة في المدرسة الثانوية الثانية بليتر، البحث الجامعي، قسم تعليم الإجتماعية، كلية التربية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرفة : لطفية فتح فوسفوساري الماجستير

الكلمات الأساسية: الطريقة "لعبة الدور"، فعالة التعليم على الطلاب.

أن عملية التعليم حتى الآن ممل وليس جذابة في إجراءاتها على سبيل المثال تطلب على الطلبة لإتقان كل المواد الدراسية. وأن الحقيقة هذا الحال ليس يناسب ليعلم في عملية التعليم على الطلبة لأن هذا الحال لا يستطيع أن يصيب في فهم الطلبة على المواد المدروسة. وأما المشاركة الطلبة في عملية التعليم أمراً مهماً وأساسياً للطلبة لتحقيق الأهداف المرجوة ولتحقق هذه الأهداف استخدم المدرس طريقة فعالة مباشرة في عملية التعليمية لأن هذه الطريقة هي الطريقة المناسبة لتعليم علوم التاريخ ولأن كثير من المدرس هم يصيبون الصعوبة في تعليم علوم التاريخ. وأما الأهداف المرجوة في هذا البحث وهي يساعد الطلبة لإكتشاف هوية في العالم الإجتماعي ولحل المعضلة بتكوين المجموعة وهي باستخدام الطريقة "لعبة الدور" و ترجو هذه الطريقة لفعالية التعليم عند الطلبة على المواد المدروسة وهي عن التاريخ.

وأما المدخل المستخدم في هذا البحث وهي الوصفي أو الكيفي بالنوع البحث الإجرائي باستخدام الطريقة "كور لوين" بدوران. والأسلوب في جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث وهي الملاحظة، المقابلة والوثائق. والبيانات في هذا البحث تحصل من النتيجة الملاحظة والوثائق التي بتحليل الوصفي الكيفي وأن يكون عدداً ثم تحلل هذه البيانات باستخدام تحليل الوصفي الكمي.

وأما النتائج في هذا البحث هي تدل على أن بعد استخدام هذه الطريقة وهي الطريقة "لعبة الدور" فعالة الطلبة في تعليم العلوم التاريخ في الفصل العاشر شعبة إجتماعية ثالثة في المدرسة الثانوية الثانية وهذا الحال بالنظر لفعالية الطلبة في عملية التعليم في كل إجراءاتها. وأما في إجراء أول ترقية فعالة التعليم على الطلبة حوالي 50 %، وفي إجراء ثاني حوالي 22 %، إذا في إجراء أول وثاني حوالي 56 %. ويصيب هذا الحال لأن الطلبة هم لديهم الخصائص المختلفة حتى هذا الحال يؤثر في فعالية أو فعالة التعليم عند الطلبة. إذا لخصت الباحثة أن في استخدام الطريقة "لعبة الدور" لترقية فعالة التعليم على الطلبة في موضوع علوم التاريخ في الفصل العاشر شعبة إجتماعية ثالثة هي فعالة.

ABSTRACT

Ni'mah, Khoirun. *The Application of Role Playing Learning Method to Improve the Activeness of Students In Class X of History Lesson IIS 3 MAN 2 Kediri, Kediri*. Thesis, Department of Social Education, Faculty of Education and Teaching, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim, Malang..
Supervisor: Luthfiya Fathi Pusposari, ME

Keywords: Role Playing Learning Method, Students' Activeness.

The reality of today, the learning process in class seems to take place in a rigid and less enjoyable, including the demands on students to master the material and facts, which also makes the learning less meaningful, because mastering over the amount of material does not necessarily guarantee the understanding of the material they know. The involvements of the students actively in the process of learning are very important and constitute the first step for students to achieve the expected learning competencies. To achieve this goal, it is not easy for teachers to make it happen. Some teachers have difficulties and challenges in implementing the learning historical material. In order to get the effective and conductive teaching and learning it is necessary for the methods of learning that can enable the students to involve directly in the learning process.

The purpose of this study is to help the students discover the identity of the social world and solve the dilemma by forming groups. Meaning that by using the method of role playing, it is expected to enable the students to be active in the material provided especially history lesson.

This research uses descriptive or qualitative approach which is Classroom Action Research (PTK), Kurl Lewin's research model with two (2) cycles. Data techniques used are observation, interviews, documentation. Qualitative data obtained from observation and documentation was analyzed descriptively qualitative, data which is in the form of numbers or qualitative data were analyzed using quantitative descriptive analysis.

The results showed that after the application of Role Playing learning method, the activeness of students in the tenth grade of history lesson IIS 3 run effectively, it was seen an increase in the activity of students in each action. In the first cycle, the percentage activeness of the student learning increased by 50%. In cycle II, the students' learning improvement of the percentage activeness was about 22%. So in the first cycle to the second cycle percentage did both increase for 56%. This occurred because each student had different character so that the mood of each individual student was different which affected the students' learning activeness. So it can be concluded that the application of role playing learning method to enhance the activeness of students of the tenth grade on history lesson IIS 3 run effectively.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang terpenting di dalam meningkatkan sumber diri dengan lingkungannya. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses daya manusia. Pendidikan merupakan proses penembangan individu dan kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan penuh dengan tanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai- nilai, sehingga mampu menyesuaikan belajar mengajar atau kegiatan pembelajaran, yang diantaranya dilaksanakan oleh lembaga lembaga pendidikan formal.

Realitas dewasa ini, proses pembelajaran dikelas agaknya berlangsung secara kaku dan kurang menyenangkan, diantaranya, adanya tuntutan pada siswa untuk menguasai materi dan fakta- fakta, hal ini juga membuat pembelajaran kurang bermakna, karena penguasaan atas banyaknya materi belum tentu menjamin pemahaman pada materi yang mereka kuasai tersebut.

Dalam keseluruhan proses pendidikan, proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dan paling penting. Ada dua indikator yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dua indikator tersebut adalah: Adanya partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, dan ketercapaian siswa terhadap kompetensi pembelajaran sebagaimana yang ditentukan.

Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang di desain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan, Sedangkan siswa sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang di ciptakan guru, pada proses pembelajaran dikelas, keduanya saling mempengaruhi dan memberi masukan. Oleh karenanya, kegiatan belajar merupakan aktifitas yang hidup, syarat nilai dan memiliki tujuan.¹

Selanjutnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan merupakan modal dasar bagi siswa agar dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan ini, bukan hal yang mudah bagi guru untuk mewujudkannya. Banyak di antara para guru mengalami kesulitan dan mengalami berbagai kendala, dalam melaksanakan pembelajaran materi Sejarah di kelas X IIS3.

Hasil dari observasi awal diperoleh bahwa selama kegiatan pembelajaran sejarah, banyak siswa yang kurang aktif ketika guru menyampaikan materi. Sikap kurang aktif ini ditunjukkan dengan sedikitnya siswa yang bertanya, berpendapat, maupun mencatat point- point yang disampaikan guru. Siswa yang selalu bersikap pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung, Daya serap siswa yang kurang pada mata pelajaran Sejarah di IPS dibanding mata pelajaran yang lain, Kebanyakan siswa tidak bersemangat dalam menerima pelajaran Sejarah, bahkan mereka tidak tahu materi apa yang akan disampaikan oleh pengajar. Hal-hal tersebut menyebabkan suasana belajar yang tidak efektif dan efisien karena siswa kurang mempunyai pengetahuan tentang materi yang

¹Prof.Pupuh Fathurrahman,Dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung:Rifaka Aditama.2007), Hlm:13

akan disampaikan. Sehingga tujuan pendidik sebagai fasilitator sulit tercapai dan tujuan pendidikan nasional tidak sesuai dengan apa yang kita harapkan selama ini.

Peneliti menganggap masalah- masalah tersebut sangat penting dan perlu segera ditemukan jalan pemecahannya. Keberhasilan dalam pemecahan masalah ini akan sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa di sekolah, terutama mata pelajaran Sejarah.

Agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan kondusif diperlukan metode-metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam kelas. Selain itu juga menuntut tercapainya sebuah kompetensi yang telah di ajarkan. Untuk itu perlu ada metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Adapun metode yang dimaksud adalah pembelajaran social. Pembelajaran social menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan siswa agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dengan orang lain sebagai usaha membangun sikap siswa yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realitas sosial.

Metode pembelajaran *ROLE PLAYING* bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri didunia social dan memecahkan dilema dengan membentuk kelompok. Artinya dengan menggunakan metode *ROLE PLAYING* diharapkan bisa mengaktifkan belajar siswa pada materi yang diberikan terutama pelajaran Sejarah.

Berdasarkan pemikiran di atas, maka penerapan metode *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa perlu dilakukan oleh para peserta

didik dan pendidik. Penerapan ini diharapkan bermanfaat dalam proses belajar mengajar di kelas. Dari uraian tersebut, penulis memilih judul tentang “PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IIS 3 MAN KEDIRI 2 KOTA KEDIRI”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses perencanaan Metode Pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana proses pelaksanaan metode Pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana hasil dari penerapan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses perencanaan Metode Pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X IIS3 MAN Kediri 2 Kota Kediri”

2. Mengetahui proses pelaksanaan Metode Pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X IIS3 MAN Kediri 2 Kota Kediri”
3. Mengetahui hasil dari penerapan Metode pembelajaran *ROLE PLAYING* dalam meningkatkan belajar siswa kelas X IIS3 MAN Kediri 2 Kota Kediri”.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa akan menanbah pengalaman tersendiri, dimana siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain, siswa dapat aktif dalam kelas dan memahami mata pelajaran Sejarah dengan baik

2. Bagi Pendidik (guru)

Pendidik diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi dan perbaikan dalam proses belajar siswa, khususnya guru mata pelajaran Sejarah dan seluruh pendidik di lembaga terkait.

3. Bagi Lembaga

Bagi lembaga penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas lulusan dan lembaga terkait. Selain itu melalui penelitian ini, diharapkan lembaga memperoleh informasi

yang kongkrit tentang kondisi obyektif dan proses pendidikan yang telah dilaksanakan dan rancangan pelaksanaannya.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan masalah pengajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* dalam meningkatkan keaktifan siswa

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari pembahasan yang melebar, maka peneliti memfokuskan penelitian ini dalam penerapan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa saja. Mengingat banyak dan luasnya materi sejarah maka peneliti memfokuskan pada Kehidupan Manusia Praaksara Indonesia, dan penelitian ini dilakukan pada kelas X IIS3 di MAN Kediri 2 Kota Kediri.

F. Definisi Istilah

Merujuk pada variabel yang diteliti maka dianggap perlu untuk mendefinisikan beberapa istilah dalam penelitian ini.

1. Metode *ROLE PLAYING* (Bermain Peran) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

2. Keaktifan adalah keterlibatan intelektual dan emosional siswa dalam kegiatan belajar mengajar, asimilasi (menyerap) dan akomodasi (menyesuaikan) kognitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan serta pengalaman langsung dalam pembentukan keterampilan dan penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan nilai dan sikap. Aktivitas belajar siswa atau keaktifan siswa belajar selalu terjadi dalam setiap pengajaran. Perbedaannya terletak dalam kadar keaktifan belajar yang rentangnya mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi.

Indikator keaktifan yang digunakan peneliti untuk meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas X IIS 3 mengambi dari Sudjana yaitu

a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya

Maksud dari indikator ini adalah siswa ikut serta dalam proses pembelajaran misalnya siswa mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan soal dan sebagainya.

b. Terlibat dalam pemecahan masalah

Maksud dari indikator tersebut adalah ikut aktif dalam menyelesaikan masalah yang sedang dibahas dalam kelas, misalnya ketika guru memberi masalah/ soal siswa ikut membahas.

c. Bertanya kepada siswa lain/ kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya

Maksud dari indikator tersebut adalah jika tidak memahami materi/ penjelasan dari guru hendaknya siswa melontarkan pertanyaan, baik pada guru/siswa lain.

- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah

Maksud indikator tersebut adalah berusaha mencari informasi/ cara yang bisa digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah /soal. Yaitu siswa mencari informasi dari buku.

- e. Melaksanakan diskusi kelompok

Maksud dari indikator tersebut adalah melakukan kerja sama dengan teman diskusi untuk menyelesaikan masalah/ soal.

- f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya. Maksud dari indikator tersebut adalah menilai kemampuan dirinya yaitu dengan mencoba mengerjakan soal setelah guru menerangkan materi.

- g. Melatih diri dalam memecahkan masalah tugas.

Maksud dari indikator tersebut adalah dapat menyelesaikan soal/ masalah yang pernah diajarkan/ dibahas bersama. Yaitu siswa mengerjakan LKS.

- h. Kesempatan menggunakan/ menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas / persoalan yang dihadapinya.

Maksud dari indikator tersebut adalah menggunakan/ menerapkan rumus/ langkah – langkah yang telah diberikan dalam soal yang dihadapi dalam kelas

3. Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi di masa lampau.

G. Originalitas Penelitian

Untuk memperlihatkan keoriginaitas penelitian, peneliti memperlihatkan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Ada beberapa penelitian yang relevan dan dapat dijadikan bahan telaah oleh peneliti. Hasil penelitian tersebut diantaranya:

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Agustin Anik Arti Ashe, jurusan sejarah Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang, menggunakan Metode *ROLE PLAYING* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan minat mempelajari sejarah pada siswa kelas VIII Mts Muallimat Malang Tahun Ajaran 2008-2009, Hasil penelitian penerapan metode *ROLE PLAYING* menunjukkan adanya peningkatan minat siswa yang cukup signifikan di semua aspek, yaitu kualitas pemeranan, kesesuaian peran, analisis pemeranan, ketertarikan, dan merasa senang. Hal itu dapat di lihat pada siklus pertama prosentase rata-rata minat siswa MTs Muallimat Malang kelas VIII terhadap mata pelajaran IPS (Sejarah) sebesar 57,17 %. Sedangkan pada siklus kedua prosentase rata-rata minat siswa MTs. Muallimat Malang kelas VIII terhadap mata pelajaran IPS (Sejarah) sebesar 88,20 %, sehingga dalam hal ini terjadi peningkatan minat belajar sebesar 31,03 %.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Dyah Maya Rezanti dengan judul Penerapan metode pembelajaran Prediction Guide dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X IIS 2 SMA BSS Kota Malang. Menunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata keaktifan siswa dari 6.6 pada siklus I menjadi 8.9 pada siklus II. Pada siklus I siswa kelas

X IIS 2 masuk dalam klasifikasi kurang aktif yang kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sehingga masuk dalam klasifikasi aktif. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan belajar siswa siklus I adalah 32% dan meningkat menjadi 77% pada siklus II. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 55.05 menjadi 81.40.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Metode *ROLE PLAYING*

1. Pengertian Metode

Metode (*method*) secara harfiah berarti cara, selain itu metode atau metodik berasal dari bahasa *grieka*, *Methoda* (melalui atau melewati), dan *Hodos* (jalan atau cara), jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Metode adalah prosedur atau proses yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna makna belajar menjadi aktif. Dan yang lebih penting metode adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk menghasilkan belajar.¹

Sedangkan menurut Wina Sanjaya metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.²

¹Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: Rosda, 2007), hlm: 136

²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Persada Media, 2006), hlm: 147.

Secara umum metode atau metodik berarti ilmu tentang jalan yang dilalui untuk mengajar kepada anak didik supaya dapat tercapai tujuan belajar mengajar yang telah direncanakan. Metode adalah cara yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan, makin baik metode itu, makin efektif pula pencapaian tujuannya. Untuk menetapkan lebih dulu apakah sebuah metode dapat disebut baik, diperlukan patokan yang bersumber dari beberapa faktor. Faktor utama yang menentukan adalah tujuan yang akan dicapai. Khususnya mengenai metode mengajar di dalam kelas selain dari faktor tujuan, juga faktor murid, faktor situasi, dan factor guru menentukan efektif tidaknya sebuah metode. Dengan demikian maka metode pembelajaran sangat menyesuaikan keadaan siswa, guru dan keadaan kelas.

Metode apapun yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, yang perlu diperhatikan adalah pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, guru harus memberi kesempatan pada peserta didik untuk melakukan apa yang dipelajarinya agar dapat memperoleh pengalaman nyata, dan guru harus mampu memancing rasa ingin tahu siswa.

2. Pengertian *ROLE PLAYING*

ROLE PLAYING (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar

yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

ROLE PLAYING (Bermain peran) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan- tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis.³ Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Dengan mengutip pendapat dari Shaftel dalam Mulyasa mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi: “a. menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, b. memilih peran c. menyusun tahap-tahap peran d. menyiapkan pengamat, e. menyiapkan pengamat, f. tahap pemeranan, g. diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap 1, h. pemeranan ulang, dan, i. diskusi dan evaluasi tahap II, j. membagi pengalaman dan pengambilan keputusan”.⁴

Sebagai mana disebutkan bahwa banyak sekali strategi baru dalam pembelajaran. Dari berbagai strategi baru dalam pembelajaran tersebut, sebenarnya bisa digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan Islam. Hal ini sebagai upaya pengembangan dari metode-metode lama yang kadang dianggap kurang banyak melibatkan peserta didik dalam proses

³ Wahab Abdul Aziz, M.A, *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung :Alfabeta, 2008), hlm : 109

⁴ Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta :PT Bumi Aksara), hlm:25-26

pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran tersebut adalah metode *ROLE PLAYING*, metode ini adalah salah satu metode dalam model pembelajaran *sosial*. Metode Pembelajaran *ROLE PLAYING* merupakan metode yang digunakan untuk menghadirkan peran- peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu petunjukan peran didalam kelas/ pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian. Teknik ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam petunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

3. Kelebihan dan Kelemahan metode *ROLE PLAYING*

Permainan memperluas interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial, yaitu belajar bagaimana berbagi, hidup bersama, mengambil peran, belajar hidup dalam masyarakat secara umum. Permainan meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh dan mengembangkan dan memperhalus keterampilan motor kasar dan halus. Permainan juga membantu anak-anak memahami tubuhnya: fungsinya dan bagaimana menggunakannya dalam belajar. Anak-anak bisa mengetahui bahwa bermain itu menyegarkan, menyenangkan dan memberikan kepuasan.

Walaupun metode ini, banyak keuntungan dalam penggunaannya namun sebagaimana juga metode ini mengandung beberapa kelemahan diantaranya:

- a. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan dengan sungguh- sungguh

- b. Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana tidak mendukung
- c. Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya.
- d. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahakan.
- e. Bermain memakan waktu yang banyak.⁵

4. Langkah-langkah pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyusun / menyiapkan scenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dua hari
- c. Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 5 orang
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan scenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa berkumpul pada kelompoknya, sambil memperhatikan scenario yang sedang diperagakan
- g. Siswa diberi kertas lembar kerja untuk membahas scenario yang dipentaskan sebelumnya
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum
- j. Evaluasi⁶

⁵ Ibid hlm: 111

⁶ Ibid hal:27

5. Perencanaan penggunaan metode pembelajaran

a. Persiapan untuk bermain peran

- 1) Memilih permasalahan yang mengandung pandangan- pandangan berbedadan kemungkinan pemecahannya
- 2) Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang dihadapi.

b. Memilih teman

- 1) Pilih secara sukarela,jangan dipaksa
- 2) Sebisa mungkin pilih pemain yang mengenali peran yang akan dibawakannya.
- 3) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa
- 4) Pilih beberapa pemain agar seseorang tidak memerankan dua peran sekaligus
- 5) Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang
- 6) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya.

c. Mempersiapkan penonton

- 1) Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran
- 2) Arahkan mereka bagaimana seharusnya mereka berperilaku.
- 3) Persiapan para pemain
- 4) Biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru

- 5) Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang harus dikerjakan
- 6) Permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain
- 7) Siapkan tempat dengan baik
- 8) Kadang- kadang “kelompok kecil bermain” merupakan cara yang baik untuk bermain peran.

d. Pelaksanaan metode pembelajaran

- 1) Upayakan agar singkat, lima menit sudah cukup, dan jika bermain sampai habis, jangan di interupsi
- 2) Biarkan agar spontanitas jadi kunci
- 3) Jangan menilai aktingnya, balasannya, dan lain- lain
- 4) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan
- 5) Jika terjadi kemacetan, hal yang dapat dilakukan, misalnya:
- 6) Dibimbing dengan pertanyaan
- 7) Mencari orang lain untuk peran itu
- 8) Menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut

e. Jika pemain tersesat, lakukan:

- 1) Rumuskan kembali keadaan dan masalah
- 2) Siapkan apa yang sudah dilakukan
- 3) Hentikan dan arahkan kembali
- 4) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat

f. Jika siswa mengganggu:

- 1) Tugasi dengan peran khusus
- 2) Jangan pedulikan dia

g. Jangan bolehkan pemirsa mengganggu. Jika tidak setuju dengan cara temannya memerankannya.

6. Penilaian Metode Pembelajaran

Pada penelitian proses pembelajaran social model *ROLE PLAYING* dapat dilakukan dengan mengamati tingkah laku siswa selama proses pembelajaran dan untuk kerja. Selain penilaian proses pembelajaran social model *ROLE PLAYING* juga terdapat penilaian hasil. Penilaian dilakukan dengan menggunakan alat penugasan.⁷

B. Keaktifan Belajar Siswa

1. Pengertian keaktifan siswa belajar

Sebagai “primous motor “ dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional. Sehingga siswa akan aktif dalam pembelajaran didalam kelas. Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa berwujud perilaku- perilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan, menganalisis hasil percobaan, ingin tahu hasil dari suatu reaksi kimia, membuat karya tulis, membuat kliping, dan perilaku sejenisnya, Implikasi prinsip keaktifan bagi

⁷ [Http:Karya -Ilmiah.Um,Ac.Id/Index.php/Manajemen /View/388](http://Karya-Ilmiah.Um.Ac.Id/Index.php/Manajemen/View/388)(Diakses Tanggal 02 September 2014)

siswa lebih lanjut menurut keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran.⁸

Pengertian keaktifan menurut Sardiman adalah keterlibatan belajar yang mengutamakan keterlibatan fisik maupun mental secara optimal.⁹ Sedangkan menurut Wijaya, keaktifan adalah keterlibatan intelektual dan emosional siswa dalam kegiatan belajar mengajar, asimilasi (Menyerap) dan akomodasi (Menyesuaikan) kognitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan serta pengalaman langsung dalam pembentukan keterampilan dan penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan nilai dan sikap.

Student active learning merupakan istilah yang berkaitan dengan keaktifan siswa dalam belajar yang muncul pada sekitar tahun 1976. *Student active learning* ini merupakan konsep dalam proses pembelajaran yang lebih menitik beratkan pentingnya siswa lebih aktif belajar dibandingkan dengan aktivitas guru sebagai pengajar. Peran guru terutama sebagai pembimbing dan fasilitator belajar.¹⁰ Aktivitas belajar siswa atau keaktifan siswa belajar selalu terjadi dalam setiap pengajaran. Perbedaannya terletak dalam kadar keaktifan belajar yang rentangnya mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi. Rentang aktivitas belajar siswa itu jika dilukiskan, terlihat seperti diagram berikut ini.¹¹

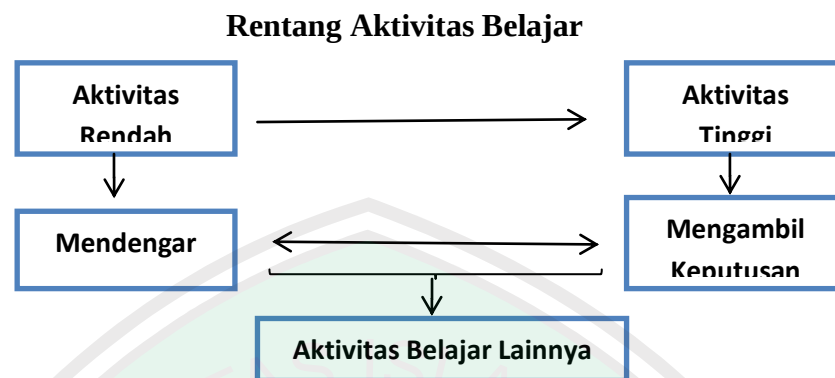
⁸ Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : PT Rineka Cipta), Hlm: 51

⁹ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2001). Hlm 95

¹⁰ Nana Sudjana dan Wari Suwariyah, *Model-Model Mengajar CBSA* (Bandung: CV. Sinar Baru Offset, 1991), Hlm 1-2.

¹¹ Ibid., hlm 3

Gambar 2.1



Aktivitas belajar siswa mencakup dua aspek yang tidak terpisahkan, yakni aktivitas mental (emosional, intelektual, sosial) dan aktivitas motorik (gerak fisik). Kedua aspek tersebut berkaitan satu sama lain, saling mengisi dan menentukan.

2. Indikator Keaktifan

Menurut Sudjana keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya

Maksud dari indikator ini adalah siswa ikut serta dalam proses pembelajaran misalnya siswa mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan soal dan sebagainya.

b. Terlibat dalam pemecahan masalah

Maksud dari indikator tersebut adalah ikut aktif dalam menyelesaikan masalah yang sedang dibahas dalam kelas, misalnya ketika guru memberi masalah/ soal siswa ikut membahas

c. Bertanya kepada siswa lain/ kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya

Maksud dari indikator tersebut adalah jika tidak memahami materi/ penjelasan dari guru hendaknya siswa melontarkan pertanyaan, baik pada guru/siswa lain.

- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah

Maksud indikator tersebut adalah berusaha mencari informasi/ cara yang bisa digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah /soal. Yaitu siswa mencari informasi dari buku.

- e. Melaksanakan diskusi kelompok

Maksud dari indikator tersebut adalah melakukan kerja sama dengan teman diskusi untuk menyelesaikan masalah/ soal.

- f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya

Maksud dari indikator tersebut adalah menilai kemampuan dirinya yaitu dengan mencoba mengerjakan soal setelah guru menerangkan materi

- g. Melatih diri dalam memecahkan masalah tugas.

Maksud dari indikator tersebut adalah dapat menyelesaikan soal/ masalah yang pernah diajarkan/ dibahas bersama. Yaitu siswa mengerjakan LKS.

- h. Kesempatan menggunakan/ menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas / persoalan yang dihadapinya.

Maksud dari indikator tersebut adalah menggunakan/ menerapkan rumus/ langkah – langkah yang telah diberikan dalam soal yang dihadapi dalam kelas.

3. Jenis-jenis aktifitas belajar

Karena aktifitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klarifikasi atas macam-macam aktifitas tersebut. Beberapa diantaranya:

a. kegiatan- kegiatan visual membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demokrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain

b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, member saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.

c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permintaan, mendengarkan radio.

d. Kegiatan-kegiatan menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.¹²

e. Kegiatan-kegiatan menggambar

Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta dan pola.

f. Kegiatan-kegiatan metrik

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun

¹² Hanafiah dan Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), hlm. 24

g. Kegiatan – kegiatan mental

Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, membuat keputusan

h. Kegiatan-kegiatan emosional

Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.¹³

Berdasarkan jenis- jenis aktifitas di atas maka seorang guru harus mampu mengidentifikasi aktivitas yang menonjol dari seorang siswa agar guru mampu mengetahui gaya belajar siswa. Guru dapat mengaktifkan siswa dalam belajar dengan membuat pelajaran itu menjadi menantang, menyenangkan, membuat siswa percaya diri.

4. Karakteristik Aktivitas Belajar yang Optimal (belajar aktif)

Faktor yang menentukan kadar aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:¹⁴

a. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berkenaan dengan karakteristik tujuan instruksional dan karakteristik bahan pengajaran yang kedua-duanya mendasari stimulasi guru dalam membelajarkan siswa. Dalam hal ini faktor eksternal adalah kualitas program pengajaran. Variabel yang berkenaan dengan karakteristik tujuan instruksional adalah *abilitas* atau kemampuan yang harus dicapai siswa. Aabilitas ini tercermin dalam aspek kognitif seperti pengenalan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

¹³ Hanafiah dan Cucu Suhana, Op Cit., hlm.24-25

¹⁴ Ibid., hal. 5-7

Karakteristik materi bahan pengajaran yang berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa itu berkenaan dengan sifat materi yang harus dipelajari siswa seperti fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan generalisasi. Stimulus guru berkenaan dengan apa yang dilakukan oleh guru dalam usahanya membelajarkan siswa. Faktor ini sangat menentukan kadar aktivitas belajar siswa. Stimulus tersebut ada yang sifatnya penyajian informasi, pengajuan pertanyaan, penugasan, dan penyajian masalah.

a. Faktor Internal

Faktor internal yang berpengaruh terhadap kadar aktivitas belajar siswa tentunya tidak lepas dari kemampuan, minat, dan motivasi belajar siswa itu sendiri. Faktor kemampuan siswa sekalipun berbeda satu sama lain, melalui optimalisasi kegiatan belajar bisa dikembangkan untuk menunjang optimalisasi aktivitas belajar. Kemampuan tersebut adalah *Intelektual, Emosional, Sosial, dan Motorik*.

Kemampuan *Intelektual* tampak dalam daya nalar siswa pada saat memecahkan masalah. Kemampuan *Emosional* terlihat dalam sikap, toleransi, dan tenggang rasa sesama siswa dalam melaksanakan tugas-tugas belajarnya. Kemampuan *Sosial* tampak dalam interaksi sosial, tanggung jawab bersama, dan partisipasi dalam berbagai kegiatan belajar. Kemampuan *Motorik* tampak dalam keterampilan-keterampilan siswa dalam melaksanakan proses belajar dan pemanfaatan atau penggunaan hasil-hasil belajar.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda- benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar.

Robert M. Gagne dalam bukunya *The Conditioning of Learning* mengemukakan bahwa *Learning is a change in human disposition or capacity, which persist over a period time, and which is not simply ascribable to process of growth*. Pendapat itu diartikan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi.¹⁵

Piaget berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Belajar pengetahuan meliputi tiga fase. Fase- fase tersebut adalah fase eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi konsep. Dalam fase eksplorasi, siswa mempelajari gejala bimbingan. Dalam fase pengenalan konsep, siswa mengenal konsep yang ada hubungannya dengan gejala.

¹⁵ Warsita Bambang, *Teori Belajar M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar*, Hlm 66

Dalam fase aplikasi konsep, siswa menggunakan konsep untuk meneliti gejala lain lebih lanjut.¹⁶

Rogers mengemukakan pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan dalam pembelajaran. Prinsip itu adalah bahwa pembelajar memiliki kekuatan menjadi manusia, belajar hal bermakna, menjadikan bagian yang bermakna bagi diri, bersikap terbuka, berpartisipasi secara bertanggung jawab, belajar mengalami secara berkesinambungan dan dengan penuh kesungguhan.¹⁷

C. Pembelajaran IPS (Sejarah)

1. Pengertian IPS

Istilah “ *ilmu pengetahuan sosial*”, diangkat IPS merupakan mata pelajaran ditingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program diperguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum di Negara lain. Khususnya di Negara-negara barat seperti Australia dan Amerika serikat. Nama IPS merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli dan pakar kita di Indonesia dalam seminar nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu solo.¹⁸

Pengetahuan sosial merupakan seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya dan lingkungannya

¹⁶ Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Rineka Cipta,2004). Hlm. 35

¹⁷ Dimiyati,Mudjiono,*Belajar dan Pembelajaran*,(Jakarta:PT Rineka Cipta), Hlm:7- 16

¹⁸ Supriyadi, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran* , (Bandung : PT,Remaja Rosdakarya,2009), Hlm: 19

berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.¹⁹

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan intregasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, Geografi, Ekonomi, politik. Ilmu pengetahuan sosial didasarkan atas dasar realitas. Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi di masa lampau. Mengapa Sejarah selalu berhubungan dengan masa lalu/lampau: Masa lampau itu sendiri merupakan sebuah masa yang sudah terlewati. Tetapi, masa lampau bukan merupakan suatu masa yang final, terhenti, dan tertutup. Masa lampau itu bersifat terbuka dan berkesinambungan. Sehingga, dalam sejarah, masa lampau manusia bukan demi masa lampau itu sendiri dan dilupakan begitu saja sebab sejarah itu berkesinambungan apa yang terjadi dimasa lampau dapat dijadikan gambaran bagi kita untuk bertindak dimasa sekarang dan untuk mencapai kehidupan yang lebih baik di masa mendatang. Sehingga, sejarah dapat digunakan sebagai modal bertindak di masa kini dan menjadi acuan untuk perencanaan masa yang akan datang. Kejadian yang menyangkut kehidupan manusia merupakan unsur penting dalam sejarah yang menempati rentang waktu. Waktu akan memberikan makna dalam kehidupan dunia yang sedang dijalani sehingga selama hidup manusia tidak dapat lepas dari waktu karena perjalanan hidup manusia sama dengan

¹⁹ Arni fajar, portofolio dalam pelajaran IPS, (Bandung: PT, Remaja Rosadarkaya, 2009), Hlm:114

perjalanan waktu itu sendiri. Perkembangan sejarah manusia akan mempengaruhi perkembangan masyarakat masa kini dan masa yang akan datang.

Tujuan mata pelajaran sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, masa depan.
- b. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
- c. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau
- d. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- e. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat dimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

2. Materi Sejarah Kelas X-IIS3

Kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara dapat dibagi kedalam tiga masa, yaitu masa berburu dan mengumpulkan makanan, masa bercocok tanam, dan masa perundagian.

a. Masa berburu dan mengumpulkan makanan

Kehidupan manusia masa berburu dan mengumpulkan makanan, dari sejak *Pithecanthropus* sampai dengan *Homo sapiens* sangat bergantung pada kondisi alam. Mereka tinggal di padang rumput dengan semak belukar yang letaknya berdekatan dengan sungai. Daerah itu juga merupakan tempat persinggahan hewan-hewan seperti kerbau, kuda, monyet, banteng, dan rusa, untuk mencari mangsa. Hewan-hewan inilah yang kemudian diburu oleh manusia. Disamping berburu mereka juga mengumpulkan tumbuhan yang mereka temukan seperti ubi, keladi, daun-daunan, dan buah-buahan. Mereka bertempat tinggal di dalam gua-gua yang tidak jauh dari sumber air, atau di dekat sungai yang terdapat sumber makanan seperti ikan, kerang, dan siput.

Ada dua hal yang penting dalam sistem hidup manusia Praaksara (Masa berburu dan mengumpulkan makanan) yaitu membuat alat-alat dari batu yang masih kasar, tulang, dan kayu disesuaikan dengan keperluannya, seperti kapak perimbas, alat-alat serpih, dan kapak genggam. Selain itu, manusia Praaksara juga membutuhkan api untuk memasak dan penerangan pada malam hari.

b. Masa Bercocok Tanam

Masa bercocok tanam adalah masa ketika manusia mulai memenuhi kebutuhan hidupnya dengan cara memanfaatkan hutan belukar untuk dijadikan ladang. Masa bercocok tanam terjadi ketika cara hidup berburu dan mengumpulkan bahan makanan ditinggalkan. Pada masa ini, mereka mulai hidup menetap di suatu tempat. Manusia Praaksara yang hidup pada masa bercocok tanam adalah *Homo sapiens*, baik itu ras *Mongoloid* maupun ras *Austromelanesoid*. Masa ini sangat penting dalam sejarah perkembangan masyarakat karena pada masa ini terdapat beberapa penemuan baru seperti penguasaan sumber-sumber alam. Berbagai macam tumbuhan dan hewan mulai dipelihara. Mereka bercocok tanam dengan cara berladang. Pembukaan lahan dilakukan dengan cara menebang dan membakar hutan. Jenis tanaman yang ditanam adalah ubi, pisang, dan sukun. Selain berladang, kegiatan berburu dan menangkap ikan terus dilakukan untuk mencukupi kebutuhan akan protein hewani.

Kebersamaan dan gotong - royong mereka junjung tinggi. Semua aktivitas kehidupan, mereka kerjakan secara gotong- royong. Tinggal hidup menetap menimbulkan masalah berupa penimbunan sampah dan kotoran, sehingga timbul pencemaran lingkungan dan wabah penyakit. Pengobatan dilakukan oleh para dukun. Pada masa bercocok tanam, bentuk perdagangan bersifat barter. Barang-barang yang dipertukarkan waktu itu ialah hasil-hasil bercocok tanam, hasil kerajinan tangan

(gerabah, beliung), garam, dan ikan yang dihasilkan oleh penduduk pantai.

c. Masa Perundagian

Masa perundagian merupakan masa akhir prasejarah di Indonesia, Manusia praaksara yang hidup pada masa perundagian adalah ras *Australomelanesoid* dan *Mongoloid*. Pada masa perundagian, manusia hidup di desa-desa, di daerah pegunungan, dataran rendah, dan di tepi pantai dalam tata kehidupan yang makin teratur dan terpimpin. Kehidupan masyarakat pada masa perundagian ditandai dengan dikenalnya pengolahan logam.

Alat-alat yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari sudah banyak yang terbuat dari logam. Adanya alat-alat dari logam tidak serta merta menghilangkan penggunaan alat-alat dari batu. Masyarakat masa perundagian masih menggunakan alat-alat yang terbuat dari batu. Penggunaan bahan logam tidak tersebar luas sebagaimana halnya penggunaan bahan batu. Kondisi ini disebabkan persediaan logam masih sangat terbatas. Dengan keterbatasan ini, hanya orang-orang tertentu saja yang memiliki keahlian untuk mengolah logam. Pada masa perundagian, perkampungan sudah lebih besar karena adanya hamparan lahan pertanian. Perkampungan yang terbentuk lebih teratur dari sebelumnya. Setiap kampung memiliki pemimpin yang disegani oleh masyarakat.²⁰

²⁰Sejarah indonesia/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan , Untuk SMA/MA Kelas X – Edisi Revisi,2004, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Yang dimaksud dengan pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada gejala-gejala yang bersifat alamiah karena orientasinya demikian, maka sifatnya mendasar atau bersifat kealamiahannya serta tidak bisa dilakukan di laboratorium melainkan harus terjun di lapangan. Oleh sebab itu, penelitian semacam ini disebut dengan *field study*.

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah PTK (penelitian tindakan kelas), merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. PTK sangat kondusif untuk membuat guru menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran dikelasnya. Para guru menjadi reflektif dan kritis terhadap apa yang guru dan muridnya lakukan. Dan juga PTK dapat meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi profesional. Dalam penelitian ini peneliti mengambil pendekatan kualitatif, pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat diperoleh dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara lain.

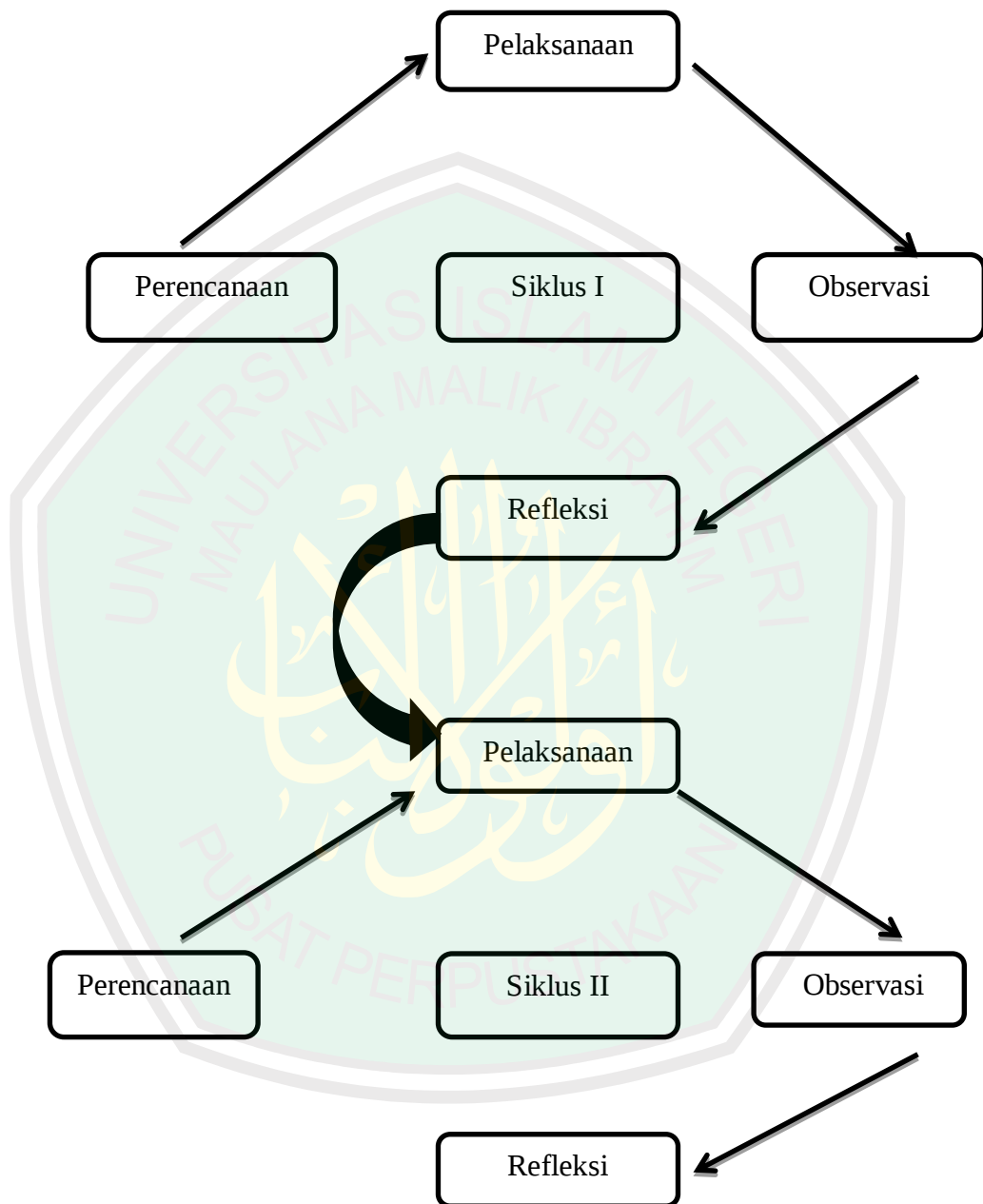
Ebbut dalam Hopkins, penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan

refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Penelitian kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan kerja didalam sebuah kelas secara bersama.¹⁹

Desain PTK yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan model kurt lewin yang terdiri dari 4 komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Untuk lebih jelasnya alur dari siklus PTK dapat di gambarkan sebagai berikut:



¹⁹Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), hlm: 18

Gambar 3.1 Alur Siklus model *Kurl Lewin*

Berikut adalah deskripsi dari keempat kegiatan yang dilakukan pada setiap siklus:

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan ini peneliti memulai dengan merancang perencanaan tindakan yang akan dilakukan. Perencanaan tersebut dimulai dari identifikasi masalah yang terjadi di kelas bersama guru mata pelajaran sejarah kelas X IIS3, kemudian melakukan konsultasi untuk mencari solusi melalui penelitian tindakan kelas. Setelah menemukan masalah kemudian peneliti mencari metode atau strategi yang sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Kemudian peneliti menyusun perencanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode *ROLE PLAYING* yang berkaitan dengan materi dan membuat indikator penilaian.

2. Pelaksanaan tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, sebelum KBM dimulai peneliti memberikan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), sebagai pedoman sebelum memulai proses belajar mengajar. Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan yang telah direncanakan bersama guru mata pelajaran dan peneliti bertindak sebagai *Observer*. Pelaksanaan rencana pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahap yang dirancang dalam RPP

3. Observasi

Tindakan pengamatan ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap observasi adalah melakukan pengamatan dan pencatatan proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran

sesuai dengan rancangan yang telah di buat. Sasaran yang perlu diamati dalam tindakan ini adalah peristiwa yang menjadi indikator keberhasilan atau ketidak berhasilan sebagaimana tertuang dalam perencanaan di atas.

4. Evaluasi

Pada tahap ini peneliti dapat melakukan evaluasi terhadap apa yang telah dilakukannya. Hasil observasi dianalisis dan dipergunakan untuk evaluasi terhadap prosedur, proses, serta hasil tindakan. Peneliti melakukan refleksi untuk mengetahui apakah yang terjadi sesuai dengan rancangan, apakah tidak terjadi penyimpangan atau kesalahan dalam pelaksanaan tindakan, apakah prosesnya seperti yang dibayangkan dalam rancangan tindakan, dan apakah hasilnya sudah memuaskan sebagaimana diharapkan. Jika ternyata belum memuaskan, maka perlu ada perancangan ulang yang diperbaiki, dimodifikasi, dan jika perlu, disusun rancangan baru jika sama sekali tidak memuaskan. Dengan rancangan yang telah diperbaiki tersebut dilakukan siklus berikutnya.

B. Lokasi dan subjek penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan dan berkaitan dengan permasalahan penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas X IIS 3 MAN kediri 2 kota kediri. Karakter salah satu kelas X IIS 3 siswa yang ada disana cenderung pasif dalam proses pembelajaran hal tersebut karena guru sering menggunakan metode ceramah akibatnya Siswa merasa jenuh, mengobrol sendiri dengan teman lainnya, tidak semangat belajar dan kurang

aktif sehingga dilakukannya perubahan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING*.²⁰

Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri yang berjumlah 40 orang dan satu guru mata pelajaran sejarah.

C. Kehadiran peneliti

Peneliti bertindak sebagai pengumpul data, penganalisis dan pelapor hasil. Peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran sejarah, kemudian berperan sebagai pengamat (*Observer*) yang bertugas mengumpulkan data proses pembelajaran.

D. Sumber Data

1. Data

Data adalah keterangan atau bahan nyata yang dijadikan dasar kajian analisis atau kesimpulan. Data yang dikumpulkan dapat berupa data primer yakni data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya, dan data skunder yakni data yang diperoleh dari informasi yang telah diolah oleh pihak lain.²¹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data primer. Data primer yang digunakan adalah:

- a. Data penerapan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X IIS 3 pada mata pelajaran

²⁰Observasi, tanggal 12/01/ 2015 pukul 09.00

²¹Wahidmurni, *cara mudah menulis proposal dan laporan penelitian lapangan*. (malang: UM Press 2008)hlm.41

sejarah MAN Kediri 2 Kota Kediri berupa wawancara langsung antara peneliti dengan guru sejarah kelas X IIS 3.

- b. Data keaktifan belajar siswa menggunakan *ROLE PLAYING* berupa hasil pengamatan peningkatan keaktifan siswa pra tindakan dan saat tindakan pada setiap siklus.

2. Sumber Data

Sumber data rancangan penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini merupakan rancangan PTK dengan melibatkan data kualitatif dan data kuantitatif . data kualitatif berupa deskripsi atas suasana kelas pada saat pembelajaran sedang berlangsung serta aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Role Playing*. Sedang data kuantitatif berupa hasil skor pada saat performance berlangsung dan saat pembelajaran berlangsung. Data yang diambil dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 3.2 Data dan sumber data

Data	Sumber data	Cara peroleh data
Aktifitas belajar siswa	Siswa	Hasil observasi kelas selama proses pembelajaran berlangsung dari pengamatan peneliti
Aktivitas peneliti	Peneliti	Hasil observasi kelas selama proses pembelajaran berlangsung
Situasi pembelajaran	Peneliti dan siswa	Mencatat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Adapun jenis observasi yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan guna mengetahui tujuan penelitian ini adalah observasi aktifitas kelas. Yang mana observasi aktifitas kelas ini peneliti melaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* yang bekerjasama dengan teman sejawat merupakan suatu pengamatan langsung terhadap siswa dengan memperhatikan tingkah lakunya dalam pembelajaran, sehingga peneliti memperoleh gambaran suasana kelas dan peneliti dapat mengamati secara langsung keadaan siswa terutama keaktifan belajar.

2. Evaluasi

Pada tahap ini peneliti dapat melakukan evaluasi terhadap apa yang telah dilakukannya. Hasil observasi dianalisis dan dipergunakan untuk evaluasi terhadap prosedur, proses, serta hasil tindakan. Peneliti melakukan refleksi untuk mengetahui apakah yang terjadi sesuai dengan rancangan, apakah tidak terjadi penyimpangan atau kesalahan dalam pelaksanaan tindakan, apakah prosesnya seperti yang dibayangkan dalam rancangan tindakan, dan apakah hasilnya sudah memuaskan sebagaimana diharapkan.

Jika ternyata belum memuaskan, maka perlu ada perancangan ulang yang diperbaiki, dimodifikasi, dan jika perlu, disusun rancangan baru jika sama sekali tidak memuaskan. Dengan rancangan yang telah diperbaiki tersebut dilakukan siklus berikutnya.

Data yang telah diperoleh dilapangan akan diukur oleh peneliti dengan membandingkan hasil evaluasi pembelajaran setiap siklus. Evaluasi adalah suatu alat untuk menentukan apakah tujuan pendidikan dan apakah proses dalam pengembangan ilmu telah berada di jalan yang diharapkan.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, berupa catatan, gambar, karya-karya dan lain sebagainya²². Adapun dokumen-dokumen yang dimaksud adalah berupa data-data yang diperlukan antara lain tentang latar belakang MAN Kediri 2 Kota Kediri yang meliputi: sejarah berdirinya, letak geografis, visi dan misi, keadaan siswa-siswi, hasil evaluasi atau prestasi belajar siswa, struktur organisasi serta keadaan sarana dan prasarana di MAN Kediri 2 Kota Kediri.

4. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban.²³ Wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara kepada guru mata pelajaran terkait yaitu pelajaran sejarah di MAN Kediri 2 Kota Kediri

²² Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 82

²³ Ilexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosdakarya 2007) hlm. 3

Wawancara ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui problematika atau kesulitan dalam hal mengajar sejarah. Setelah memberikan media yang dirasa sesuai dengan kondisi siswa, yakni media yang menyenangkan dan simpel, maka peneliti melakukan wawancara pada guru untuk mengetahui efektifitas media tersebut. Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran sejarah yaitu ibu Ira Fatmawati selama dalam proses pembelajaran dan setelah proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui perkembangan dari rencana pembelajaran dan penggunaan solusi media pembelajaran yang sesuai. Serta wawancara juga dilakukan kepada siswa kelas X IIS3.

F. Pengecekan Keabsahan

Pengecekan keabsahan data atau validitas data merupakan pembuktian bahwa apa yang telah diamati oleh peneliti sesuai dengan kenyataan dan apa yang sesungguhnya ada. Untuk pengecekan data yang bersifat kualitatif peneliti menggunakan teknik yang digunakan peneliti adalah Triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu²⁴. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber yaitu, triangulasi sumber (*Source Triangulation*) adalah mengambil data dari berbagai sumber.²⁵

Seperti halnya penelitian tentang penerapan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, maka pengumpulan

²⁴ Ibid 178

²⁵ Sugiono. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2011) hal. 274

dan pengujian data yang diperoleh dilakukan dengan mendatangi atau mengamati secara langsung siswa- siswi kelas X IIS 3, selanjutnya wawancara langsung kepada guru bidang studi IPS (Sejarah), untuk dimintai keterangan mengenai permasalahan yang dihadapi guru bidang studi yang mengajar apakah pantas untuk menggunakan metode *role playing*. Dari dua sumber tersebut, tidak bisa dirata-ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi dideskripsikan, dikategorikan, pada pandangan yang sama yang beda dan mana yang spesifik dari dua sumber tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga, menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimntakan kesepakatan dengan dua sumber data tersebut.

G. Indikator Keberhasilan Tindakan

Untuk mempermudah bagi peneliti mengetahui hasil dan metode yang diterapkan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa atau tidak, peneliti mengacu pada KKM yang telah ditentukan oleh sekolahan, jika prosentase siswa diatas rata-rata 2,68 atau taraf keberhasilan (B-) ke atas maka dikategorikan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* dianggap berhasil. Tetapi jika prosentase siswa dibawah rata-rata 2,68 atau taraf keberhasilan (B-) ke bawah maka dianggap tidak berhasil.

Untuk mengetahui proses pembelajaran itu mengalami peningkatan atau tidak, peneliti menggunakan rumus prosentase yang digunakan untuk menghitung peningkatan nya dalam setiap siklus.

1. Mencari rata-rata (*Mean*)

$$mean = \frac{jumlah\ nilai\ siswa}{jumlah\ siswa}$$

2. Mencari prosentase

$$p = \frac{prostrate - baserate}{baserate} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

Postrate = Nilai rata-rata sesudah tindakan

Baserate = Nilai rata-rata sebelum tindakan

H. Indikator Kerja

Penelitian ini dengan judul “ Penerapan Metode pembelajaran *ROLE PLAYING* yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IIS3 MAN Kediri 2 Kota Kediri”. Diharapkan dengan menggunakan metode *ROLE PLAYING* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Indikator yang ditentukan selama penelitian yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*, siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasannya sendiri, perasaan orang lain dan siswa dapat memahami materi pelajaran sejarah tentang Kehidupan Manusia Praaksara Indonesia.

I. Tahap-Tahap Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan tahapan prosedur penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*Action Research*) yang dilakukan oleh guru

sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (Treatment) tertentu dalam suatu siklus.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus, siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dan siklus II juga dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Tahap-tahap yang dilakukan pada tindakan ini adalah pra tindakan dan tahap pelaksanaan kegiatan penelitian. Tahap-tahap tersebut dapat di uraikan sebagai berikut

1. Tahap pra tindakan

Kegiatan penelitian yang dilakukan pada tahap pra tindakan adalah mengamati pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode yang biasa di lakukan oleh guru sejarah kelas X IIS3. Metode yang sering di lakukan adalah ceramah dan tanya jawab.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan ucapan salam dan semangat pagi serta tak lupa membaca basmalah sebelum memulai pelajaran, kemudian guru memulai penjelasan tentang materi yang akan diajarkan. Sebelum memulai materi guru mencoba untuk mengembalikan konsentrasi siswa dengan melempar pertanyaan tentang materi yang akan di sampaikan, Kemudian setelah pengetahuan awal siswa di ketahui, maka guru menjelaskan materi selama 20 menit dan di akhir guru kembali memberikan

pertanyaan sebagai penguat daya ingat terhadap materi yang telah di sampaikan.

2. Tahap pelaksanaan tindakan

Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian dalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap awal setelah tahap pra tindakan, yaitu berupa kegiatan untuk menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang akan di hadapi. Dari hasil observasi awal diperoleh bahwa selama kegiatan pembelajaran sejarah, banyak siswa yang kurang aktif ketika guru menyampaikan materi. Siswa yang selalu pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung, daya serap siswa yang kurang pada mata pelajaran sejarah di IPS dibanding mata pelajaran lainnya. Sehingga tujuan pendidik sebagai fasilitator sulit tercapai. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencari metode- metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam kelas, sehingga proses belajar mengajar menjadi efektif dan kondusif.

Hal yang dilakukan peneliti pada tahap pereancanaan ini adalah 1). menyiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), 2). menyiapkan materi sejarah yang sesuai dengan silabus pembelajaran sejarah, 3) menyiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakanmetode *role playing*, 4) menyusun lembar kerja sisiwa, 5) menyusun rencana evaluasi dan membuat lembar penilaian siswa.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan merupakan proses pelaksanaan tindakan dari rancangan yang sudah disusun diatas. Adapun tahap ini peneliti bertindak sebagai pelaksana kegiatan yang sekaligus sebagai pengamat pelaksanaan tindakan.

1) Observasi

Tindakan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Sasaran yang perlu di amati dalam tahap ini adalah peristiwa yang berpengaruh dalam indikator keberhasilan dan ketidak berhasilan dalam rancangan pembelajaran yang telah di buat.

2) Evaluasi

Kegiatan ini adalah pengamatan hasil pelaksanaan tindakan agar di ketahui sejauh mana metode pembelajaran yang dilakukan telah berhasil memecahkan masalah atau belum berhasil, faktor apa saja yang menjadi penghambat keberhasilan. Dalam kegiatan evaluasi ini peneliti juga melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran sejarah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi objek penelitian

Uraian berikut ini adalah salah satu upaya mendeskripsikan keberadaan obyek penelitian dan mendeskripsikan hasil penelitian berupa paparan data yang telah dilaksanakan. Dari beberapa hal tersebut diatas, nantinya kita akan mengetahui apakah metode *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di MAN Kediri 2 Kota Kediri.

1. Profil MAN Kediri 2 Kota Kediri

a. Sejarah Lembaga

Diawali berdirinya SP IAIN Al Jami'ah Al Islamiyah Al Hukumiyah (SP IAIN AL Jami'ah) Cabang Yogyakarta. Tahun 1966 bergabung ke IAIN Sunan Ampel Surabaya dengan nama "Sekolah Persiapan IAIN Sunan Ampel Kediri ". Tahun 1978 dengan SK Menteri Agama no. 17/1978 tanggal 17 Juli 1978 SP IAIN yang berinduk kepada IAIN, demikian juga beberapa PGA dan PPUPA diubah nama dan status menjadi MAN dibawah pengelolaan Dirjen Binbaga Islam Depag. Jadi MAN adalah peralihan atau perubahan dari Sekolah Lanjutan Tingkat Atas yang diselenggarakan Departemen Agama seperti PPUPA, MAAIN, SPIAIN dan PGAN, sesuai SK Mendikbud no. 0489/U/1992 tanggal 30 Nopember 1992 tentang Sekolah Umum bab 1 ayat 6, Madrasah Aliyah adalah SMU yang berciri khas agama Islam yang diselenggarakan oleh Departemen Agama. Diawal tahun berdiri 1966, sekolah menempati

bangunan milik SMA I bersama IAIN di Jl. Veteran Kediri. Setelah peristiwa G 30 S PKI, maka sekolah menempati gedung kompleks Jl. Dhoho 95 Kediri milik Polda yang sebelumnya dipakai sekolah orang-orang keturunan Cina dengan nama Sekolah Congwa-Congwi.

Tahun 1980 dari SP IAIN berubah menjadi MAN Kediri 2. Di kompleks Jl. Dhoho tersebut selain MAN dan IAIN juga dipakai SMA PGRI waktu pagi, sedang siang/sore hanya dipakai IKIP PGRI, SMA Diponegoro dan AKPER juga menjadi Kantor DPD Golkar. Pada tahun ajaran 1985/1986 MAN Kediri 2 mendapat DIP (Proyek) dari pemerintah berupa 5000 m² tanah dan 6 ruang belajar di Kelurahan Ngronggo.

Tahun pelajaran 1988/1989 dapat dibeli atau disepakati membeli tanah seluas 2.260 m² dengan cara diangsur dari uang jaryiah siswa baru, disamping melunasi tanah juga digunakan untuk membangun gedung. MAN Kediri II menempati 2 gedung, di Jl. Dhoho dan Jl. Sunan Ampel Ngronggo Kota Kediri. Awal tahun ajaran 1991/1992 diberitahu secara langsung oleh Danrem Mojokerto dan Dandim 0809 Kediri yang pada saatnya nanti MAN Kediri 2 harus meninggalkan gedung Jl. Dhoho 95 Kediri, karena kompleks Jl. Dhoho 95 tersebut dibeli oleh PT Gudang Garam Kediri. Sebagai gantinya pihak PT Halim Indonesia Bank membangun aula dan ruang kantor, sehingga pada tanggal 18 agustus 1992 MAN Kediri 2 meninggalkan Jl. Dhoho 95 pindah ke Jl. Sunan Ampel Ngronggo Kediri. Dengan adanya otonomi daerah pada tahun 2004 MAN Kediri 2 berubah menjadi MAN 2 Kota Kediri dan pada

tahun 2010 berubah menjadi MAN Kediri 2 Kota Kediri. Sebagai suatu lembaga pendidikan, MAN Kediri 2 Kota Kediri dituntut untuk tampil profesional. Oleh karena itu pembenahan-pembenahan dan pembinaan-pembinaan terhadap semua komponen pendidikan di MAN Kediri 2 Kota Kediri mutlak diperlukan. Upaya pembenahan, perbaikan dan pembinaan yang dilakukan secara terencana, terarah dan terpadu, maka pada tahun 1997 status menjadi MAN Kediri 2 Kota Kediri menjadi MAN Ketrampilan yang meliputi; Elektro, Tata Busana, Tata Boga, Tata Rias, Kria Textil, Batik, dan Otomotif.

b. Identitas Madrasah

Tabel 4.1 Tabel Identitas Madrasah

No	Identitas Madrasah	
1.	Nama Madrasah	MADRASAH ALIYAH NEGERI KEDIRI II KOTA KEDIRI
2.	Alamat Madrasah	Jl. Sunan Ampel
3.	Desa	Ngronggo
4.	Kecamatan	Kota
5.	Kota	Kediri
6.	Propinsi	Jawa Timur, Kode Pos : 64124
7.	Nomor Telepon	0354 – 685322
8.	Fax	0354 – 672248
9.	Web	Man2kediri.sch.id
10.	E-mail	man2_kdr@yahoo.co.id / manduak Kediri@gmail.com
11.	NSM	131135710001
12.	Tahun Berdiri/Akreditasi	SP IAIN Tahun 1962 MAN Tahun 1980 / A
13.	Nama Kepala Madrasah	Drs. Ahmad Muslih

c. Visi dan Misi MAN Kediri 2 Kota Kediri

Visi Madrasah Aliyah Negeri Kediri 2 Kota Kediri adalah “**CANTIK**” yang merupakan singkatan dari Cerdas, Akhlaqul Karimah, Nasionalis, Terampil, Inovatif dan Keimanan. Dan terwujudnya kelancaran dalam penyaluran Beasiswa Siswa Miskin (BSM) dilingkungan MAN Kediri 2 Kota Kediri.

Sedangkan Misi Madrasah Aliyah Negeri Kediri 2 Kota Kediri :

- 1) Menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga mampu berprestasi secara optimal sesuai prestasi yang dimiliki.
- 2) Menumbuhkan sikap kepribadian yang santun, beretika dan berestetika.
- 3) Menumbuhkan kesadaran wawasan kebangsaan, patriotisme dan memelihara persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka NKRI.
- 4) Menumbuhkan kreatifitas dan Inovasi siswa
- 5) Menumbuhkan kesadaran siswa agar mampu menjadikan ajaran dan nilai-nilai Islam sebagai landasan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Kurikulum

Madrasah Aliyah Negeri Kediri 2 Kota Kediri sejak berdiri tahun 1978 sampai dengan sekarang telah melaksanakan berbagai kurikulum.

Pelaksanaan berbagai kurikulum tersebut sebagai berikut :

- 1) Kurikulum tahun 1984 dilaksanakan dari tahun 1993-1994
- 2) Kurikulum tahun 1994 dilaksanakan dari tahun 1994-2004
- 3) Kurikulum tahun 2004 (KBK) dilaksanakan dari tahun 2004-2006

- 4) Kurikulum tahun 2006 (KTSP) dilaksanakan dari tahun 2006-2013
- 5) Kurikulum tahun 2013 (KTSP) dilaksanakan dari tahun 2014 – sekarang

e. Fasilitas MAN Kediri 2 Kota Kediri

Model pembelajaran lebih bervariasi karena didukung oleh fasilitas yang lengkap dan modern. Adapun fasilitas MAN Kediri 2 meliputi:

- 1) 29 Ruang Kelas, semua ruang kelas dilengkapi dengan speaker monitor kelas, berantai keramik.
- 2) Perpustakaan. Buku adalah jendela pengetahuan dan dengan membaca berarti kita membawa wawasan dan pengetahuan. Perpustakaan MAN Kediri 2 menyediakan buku-buku yang up to date yang diharapkan dapat menambah pengetahuan peserta didiknya.
- 3) Laboratorium Komputer. Sekolah ini mempunyai 2 lab komputer dilengkapi dengan LCD proyektor, sehingga penyampaian materi kesiswa lebih jelas dan mudah diterima.
- 4) Laboratorium IPA. Semua bidang yang meliputi Fisika, Biologi dan Kimia, masing- masing sudah mempunyai lab. Tersendiri yang telah dilengkapi dengan alat- alat dan bahan praktikum.
- 5) Laboratorium Bahasa. Disamping lab IPA, di MAN Kediri 2, juga tersedia lab. Bahasa.
- 6) Ruang Seni/ Ruang Keterampilan. Sekolah ini selain belajar umum dan agama, sekolah ini juga merupakan sekoalahan ketrampilan dimana siswa- siswa yang mempunyai bakat seni/ Ketrampilan,

seperti Tata Boga, Tata Rias, Busana, Elektro, Otomotif, dan Tekstil bisa mengembangkan potensi mereka di ruang seni/ Ketrampilan dengan bimbingan guru yang berkompetensi mereka dibidangnya.

- 7) Ruang UKS. Ruang ini penting sekali untuk memberi pertolongan bagi siswa- siswa yang mengalami gangguan kesehatan pada saat proses belajar pembelajaran.
- 8) Aula/ gedung pertemuan. Aula ini berfungsi sebagai pusat kegiatan siswa.
- 9) Masjid berlantai dua yang luas. Untuk menunjang misi madrasah, yaitu menumbuhkan kesadaran siswa agar mampu menjadikan ajaran dan nilai-nilai Islam sebagai landasan dalam kehidupan sehari-hari, maka setiap hari semua penduduk MAN Kediri 2 Kota Kediri melakukan sholat berjamaah di masjid.
- 10) Lapangan sepak bola, Bola voli, Basket.

B. Penyajian Data sebelum Tindakan

1. Observasi awal

Langkah awal dalam penelitian, peneliti pada tanggal 10 Januari 2015 peneliti membawa surat penelitian, setelah sampai disana peneliti bertemu dengan bagian TU yaitu pak Anas, setelah surat penelitian diterima oleh pak Anas dan diproses, surat diberikan kepada kepala sekolah dan setelah itu langsung mengarah kepada kurikulum. Kurikulum langsung diarahkan ke waka kurikulum, tetapi waka kurikulumnya tidak ada maka saya kembali lagi pada tanggal 12 Januari 2015 untuk bertemu dengan waka kurikulum.

Setelah pertemuan dengan waka kurikulum dan menyampaikan maksud dan tujuan kedatangan peneliti ke MAN Kediri 2 Kota Kediri, dan ternyata guru mata pelajaran yang saya teliti, yakni mata pelajaran sejarah guru tersebut yang bernama Ibu Ira Fatmawati beliau selain jadi guru mata pelajaran sejarah juga sebagai waka kurikulum.

Dengan izin yang diberikan oleh kepala sekolah dan kurikulum, peneliti bertemu dan berbincang-bincang dengan Bu Ira Fatmawati. Dalam pertemuan ini peneliti menyampaikan tujuannya untuk melakukan penelitian disekolah tersebut. Dan guru mata pelajaran sejarah memberikan respon yang baik.

Selanjutnya peneliti mempersiapkan media dan strategi untuk pertemuan berikutnya, pada tanggal 13 Februari 2015 yang sudah di diskusikan bersama Ibu Ira Fatmawati. Mengacu pada model penelitian tindakan kelas menurut kurl lewin, maka tahap-tahap dalam siklus penelitian sebagai berikut:

2. Pra Siklus

Sebelum pembelajaran dimulai oleh peneliti, peneliti melakukan pra siklus yang di laksanakan pada hari jum'at tanggal 13 Februari 2015. Pra siklus dilaksanakan dengan mengamati siswa dengan indikator turut serba dalam melaksanakan tugas belajar, meatih dari dalam menyelesaikan masalah tugas, menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperoehnya, terlibat dalam pemecahan masalah.

Dalam pengamatan peneliti dan guru mata pelajaran masih ditemukan banyak sekali kekurangan, seperti kurangnya pemahaman siswa, sehingga siswa yang aktif didalam kelas masih rendah. Ini disebabkan karena ketika peneliti menjelaskan materi kebanyakan siswa tidak memperhatikan, beberapa siswa lainnya ramai, mengobrol dan sebagian kecil yang antusias bertanya, mengutarakan pendapatnya ketika guru bertanya. Dengan ini guru mata pelajaran dan peneliti sepakat untuk menggunakan metode *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga siswa dapat berperan aktif di dalam kelas.

Berdasarkan keterangan di atas, maka perlu adanya pembenahan dalam variasi mengajar dan penggunaan metode yang berbeda dengan sebelumnya serta perlu di tumbuhkan rasa suka dan semangat dalam belajar kepada siswa pada mata pelajaran sejarah. Untuk itu peneliti mencoba menggunakan Penerapan metode *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejar kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri.

Tabel 4.2 Keaktifan Pra siklus

NO	Penilaian Keaktifan Pra Siklus				kkm
	Turut Serta Dalam Melaksanakan Tugas Belajar	Melatih Dari dalam Menyelesaikan Masalah Tugas	Menilai Kemampuan Dirinya Dan hasil Yang diper Olehnya	Terlibat Dalam Pemecahan Masalah	
1	1	1	2	2	2,68
2	2	1	2	3	2,68
3	2	2	1	2	2,68

4	2	1	2	2	2,68
5	1	2	3	2	2,68
6	2	2	2	3	2,68
7	2	1	3	3	2,68
8	2	2	2	2	2,68
9	1	2	3	2	2,68
10	2	3	3	2	2,68
11	2	2	2	2	2,68
12	2	3	3	3	2,68
13	1	2	2	2	2,68
14	1	1	2	2	2,68
15	2	2	2	2	2,68
16	1	1	2	2	2,68
17	1	2	2	2	2,68
18	2	1	3	2	2,68
19	1	1	2	2	2,68
20	2	1	3	2	2,68
21	1	1	1	2	2,68
22	2	2	2	2	2,68
23	2	1	2	3	2,68
24	1	1	3	2	2,68
25	1	1	2	2	2,68
26	1	1	2	2	2,68
27	2	1	2	3	2,68
28	2	3	3	2	2,68
29	2	1	2	2	2,68
30	2	1	3	2	2,68
31	1	3	3	2	2,68
32	1	3	2	2	2,68
33	2	1	2	2	2,68
34	2	1	2	3	2,68
35	1	1	2	2	2,68
36	2	1	2	2	2,68
37	1	1	2	2	2,68
38	2	3	2	2	2,68
39	1	1	2	2	2,68
40	2	1	2	2	2,68
jumlah	63	62	89	87	
rata-	1,6	1,55	2,2	2,1	

rata					
Taraf keberhasilan	D				

Tabel di atas merupakan tabel pra siklus menjelaskan bahwa siswa yang turut serta dalam melaksanakan tugas belajar sebesar 1,6, siswa yang melatih dari dalam menyelesaikan masalah tugas sebesar 1,55, siswa yang menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya sebesar 2,2, dan siswa yang terlibat dalam pemecahan masalah sebesar 2,1. Jumlah rata-rata keaktifan siswa sebesar 1,8 dengan taraf keberhasilan kurang (D). Hal ini terlihat bahwa tingkat keaktifan siswa pada pra siklus masih dibawah rata-rata dan perlu ditingkatkan lagi. Dengan begitu peneliti dan guru sejarah X IIS 3 sepakat untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING*.

Selanjutnya peneliti mempersiapkan media dan strategi untuk pertemuan berikutnya, pada tanggal 20 Februari 2015 dan 27 Februari 2015 yang sudah di diskusikan bersama Ibu Ira Fatmawati.

3. Paparan Data dan Temuan Penelitian

a. Siklus I

1) Perencanaan Tindakan I

Pada siklus pertama peneliti melakukan dua kali pertemuan yaitu setiap pertemuan 3 x45 menit sebagai kegiatan pembelajaran yang mana tertera dalam silabus yang ada disekolah. Untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran yang maksimal, peneliti

menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* , dimana siswa bisa memahami dirinya sendiri dan menghargai teman satu sama lain.

Sebelum pelaksanaan tindakan penelitian melakukan beberapa perencanaan sebagai berikut :

- a) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagaimana terlampir.
- b) Peneliti mempersiapkan pedoman observasi, pedoman wawancara dan alat dokumentasi untuk mengetahui kinerja pembelajaran siswa, sebagaimana terlampir

2) Pelaksanaan tindakan 1

Setelah peneliti mempersiapkan rencana pembelajaran dan metode yang akan dipakai maka proses pembelajaran akan dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran dan menggunakan metode yang telah dipersiapkan yaitu metode *ROLE PLAYING* . Untuk pertemuan pertama ini akan membahas tentang perkembangan kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia yang dibagi menjadi tiga yaitu: Masa berburu dan mengumpulkan makanan, Masa bercocok tanam dan Masa perundagian.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 februari 2015 dan 27 februari 2015 pukul 08:45-11:00 WIB. Penelitian dilaksanakan selama 3 x 45 menit. Pelaksanaan dalam siklus I ini sebagai berikut :

Hari jumat pukul 08.45 WIB suasana dalam kelas gaduh, ada yang masih diluar kelas, masing- masing siswa pada sibuk sendiri karena waktu jam pembelajaran dekat dengan waktu

istirahat, sehingga siswa konsentrasinya pecah.²⁵ Suasana kelas X IIS 3 tampak bersih dan rapi, sebelum guru dan peneliti memasuki ruangan terlebih dahulu guru dan peneliti berdiskusi sambil menunggu jam mata pelajaran sebelumnya yang belum usai. Ketika guru dan peneliti memasuki ruangan, beberapa siswa masih banyak yang diluar dan kelas gaduh, karena jam 4 merupakan waktu yang berdekatan dengan waktu istirahat sehingga siswa tidak terfokus dengan pelajaran yang akan diajarkan sekarang, tetapi ketika guru bertanya” ayo yang masih makan cepat dihabiskan?” siswa tersebut langsung bergegas menghabiskan makanan dan siswa juga sudah memahami kalau itu berarti pelajaran sudah akan dimulai ”.²⁶ Pelajaran pun dimulai, berikut uraian kegiatan pembelajaran siklus:

Pada kegiatan awal guru memulai pelajaran dengan mengulang materi sebelumnya, yang digunakan untuk mengingat materi kemarin dengan menghubungkan materi sekarang, guru menjelaskan materi dengan menampilkan power point. Ketika pembelajaran dimulai siswa sangat antusias mendengarkan penjelasan guru. Beberapa siswa sudah mulai sedikit aktif bertanya jawab dengan guru. Setelah guru menjelaskan materi siswa dibentuk kelompok besar 3 kelompok, siswa sangat antusias untuk melakukan arahan dari guru, karena sebelumnya siswa sudah dijelaskan metode *ROLE PLAYING* yang akan digunakan penelitian tersebut. Stimulus yang diberikan peneliti berupa metode *ROLE PLAYING* , membuat siswa terlihat semangat, dengan melakukan adegan atau dengan memperagakan materi kehidupan pada masa praaksara.

Hasil dari pengamatan pada pertemuan pertama membawannya siswa untuk menerapkan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran, antusiasnya tinggi tetapi dikarenakan waktu yang berdekatan dengan jam istirahat, Sehingga pada pertemuan pertama ini belum maksimal. Untuk memperbaiki rencana tindakan siklus I pada pertemuan pertama, peneliti akan memperbaiki pada pertemuan kedua.

²⁵ Observasi dan pengamatan, tanggal 20/02/2015 di MAN Kediri 2 Kota Kediri

²⁶ Observasi , tanggal 20/02/2015 di MAN Kediri 2 Kota Kediri

Pada Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2015, pukul 08:54 - 11:00 WIB. Pada pertemuan kedua ini siswa melakukan diskusi tentang materi yang sudah diperagakan kemarin pada pertemuan awal.

Pada pertemuan ini siswa kurang semangat untuk mengikuti pelajaran karena banyaknya siswa yang keluar kelas untuk menyiapkan gelar karya yang akan dilaksanakan hari berikutnya. Gelar karya merupakan salah satu agenda tahunan MAN Kediri 2 Kota Kediri, Sehingga diskusi menjadi kurang maksimal.²⁷

Walaupun siswa banyak yang tidak mengikuti diskusi, masih banyak juga yang aktif ketika hasil diskusi perkelompok di presentasikan. Setelah satu persatu kelompok performance materi yang sudah dibagikan sebelumnya, ternyata masih belum banyak yang aktif dalam indikator keaktifan ketika belajar dengan menggunakan metode *ROLE PLAYING*. Siswa masih banyak yang diam, keaktifan masih dominan siswa yang berprestasi di kelas sehingga untuk siklus I ini sudah berjalan dengan rencana namun hasil nilainya belum maksimal..

Tabel 4.3 keaktifan individu siklus I

keaktifan siklus 1					
No	Terlibat Dalam Pemecahan Masalah	Berusaha Mencari Berbagai Masalah	Melaksanakan Diskusi Kelompok	Bertanya/ Menjawab Kepada siswa Lain/guru	kkm
1	2	3	2	4	2,68

²⁷Observasi dan pengamatan, tanggal 27/02/ 2015 di MAN Kediri 2 kota Kediri

2	2	4	3	5	2,68
3	3	3	3	4	2,68
4	4	3	3	4	2,68
5	2	2	2	2	2,68
6	0	2	2	2	2,68
7	2	2	3	3	2,68
8	2	2	2	3	2,68
9	0	2	3	3	2,68
10	3	4	2	5	2,68
11	2	2	2	3	2,68
12	5	4	3	5	2,68
13	2	0	2	3	2,68
14	5	3	2	5	2,68
15	0	2	3	5	2,68
16	5	0	2	3	2,68
17	2	2	2	3	2,68
18	0	2	3	3	2,68
19	3	0	3	5	2,68
20	2	2	2	3	2,68
21	2	2	3	3	2,68
22	3	5	3	4	2,68
23	0	3	3	3	2,68
24	0	3	4	3	2,68
25	0	3	3	3	2,68
26	3	3	3	4	2,68
27	0	3	4	3	2,68
28	2	4	3	3	2,68
29	2	3	3	3	2,68
30	0	3	4	0	2,68
31	2	4	4	4	2,68
32	2	5	4	5	2,68
33	0	3	4	3	2,68
34	3	0	1	4	2,68
35	2	3	3	3	2,68
36	0	5	4	5	2,68
37	3	5	4	5	2,68
38	2	3	3	3	2,68
39	0	3	4	3	2,68
40	0	0	4	3	2,68

jumlah	72	109	117	140	
rata-rata	1,8	2,7	2,9	3,5	
Taraf keberhasilan	B-				

Tabel keaktifan di atas menjelaskan bahwa siswa yang terlibat dalam pemecahan masalah sebesar 1,8, siswa yang berusaha mencari berbagai masalah sebesar 2,7, siswa yang melaksanakan diskusi kelompok sebesar 2,9, dan siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan siswa lain atau guru sebesar 3,5. Jumlah rata-rata keaktifan siswa sebesar 2,7 dengan taraf keberhasilan Baik (B-). Hal ini terlihat bahwa tingkat keaktifan siswa pada siklus I sudah di atas rata-rata. Namun masih perlu ditingkatkan lagi. Peningkatan ini dapat terlihat dari hasil dibawah ini :

Tabel 4.4 peningkatan rata-rata keaktifan siklus I

Kegiatan	Nilai rata-rata
Pra siklus	1,8
Siklus I	2,7
Prosentase peningkatan	50 %

Dari tabel diatas terlihat adanya kenaikan keaktifan siswa sebesar 50% setelah diterapkannya metode *ROLE PLAYING* pada siswa kelas X IIS 3 untuk meningkatkan keaktifan pada mata pelajaran sejarah.

Tabel 4.5 penilaian kerja kelompok siklus I

Penguasaan materi				Bertanya dan menjawab				Performance			
No	Nilai	F	%	No	Nilai	F	%	No	Nilai	F	%
1	75	14	10,5	1	70	14	9,8	1	70	14	9,8
2	75	13	9,75	2	75	13	9,75	2	67	13	8,71
3	70	13	9,1	3	67	13	8,71	3	75	13	9,75
Jumlah		40	29,35	jumlah		40	29,26	Jumlah		40	28,21

Sumber : Data mentah 2015

Tabel di atas tentang keaktifan secara kelompok, dimana siswa yang menguasai materi dengan nilai 75 pada kelompok 1 dengan nilai 75 frekuensi 14 siswa sebesar 10,5%, pada kelompok 2 dengan nilai 75 frekuensi 13 siswa, sebesar 9,75% dan pada kelompok 3 dengan nilai 70 frekuensi 13 siswa, sebesar 9,1%. Dapat disimpulkan bahwa pada penguasaan materi yang paling unggul dari 3 kelompok tersebut yaitu dengan kelompok 1. Pada indikator selanjutnya siswa yang bertanya dan menjawab ketika presentasi setelah performance pada kelompok 1 dengan nilai 70 frekuensi 14 siswa, sebesar 9,8, siswa yang bertanya dan menjawab pada kelompok 2 dengan nilai 75 frekuensi 13 siswa, sebesar 9,75% dan siswa yang bertanya dan menjawab pada kelompok 3 dengan nilai 69 frekuensi 13 siswa sebesar 8,71%. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang bertanya dan menjawab yang paling unggul pada kelompok 1. Dan pada saat performance pada kelompok 1 dengan nilai sebesar 70 frekuensi 14

siswa sebesar 9,8, pada kelompok 2 dengan nilai sebesar 67 frekuensi 13 siswa sebesar 8,71 %, dan pada kelompok 3 dengan nilai sebesar 75 frekuensi 13 sebesar 9,75.

Dari tabel kelompok di atas, dapat disimpulkan bahwa dari setiap kelompok dengan tiga indikator tersebut siswa penguasaan materinya sudah meningkat dengan rata-rata 29,35%. Namun siswa yng bertanya dan menjawab masih rendah dengan rata-rata 29,26 % dan performance siswa sebesar 28,21%. Dan untuk melihat data secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Dan untuk kegiatan proses pembelajaran pada siklus I ini dapat di lihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 4.6 proses awal pembelajaran siklus I



Gambar di atas merupakan siklus I, dimana siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang akan diterapkan dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Paying*, Dengan materi tentang Perkembangan kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia.

Gambar 4.7 Saat siswa Tanya jawab



Pada gambar 4.7 salah satu siswa bertanya dengan mengangkat tangan, di mana Tanya jawab di lakukan setelah proses formance dilakukan.

Pada kegiatan akhir, guru memberikan kesimpulan atau memberi penjelasan kembali materi yang sudah didiskusikan setiap kelompok sebelumnya.

3) Evaluasi siklus I

Pada siklus I ini dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah di buat. Respon dan antusias siswa dalam mengikuti alur pembelajaran dengan menggunakan metode *ROLE PLAYING* . Siswa lebih bersemangat dengan pembelajaran yang di selingi dengan bermain, karena mereka lebih senang dan lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran tersebut. siswa bisa mengenal dirinya sendiri dan menghargai orang lain dengan memperagakan tokoh dalam materi yang diterapkan tersebut. Bukan hanya sekedar berfikir tapi siswa juga

berimajinasi dan lebih mudah mengingat kembali gambaran materi yang telah di jelaskan.

Namun sesuai dengan karakter masing-masing siswa yang berbeda, terlihat ada kendala dalam pelaksanaan siklus I. Kendala tersebut tanggung jawabnya kurang maksimal, ketika diberi tugas menjawab “iya” tetapi ketika pertemuan berikutnya ditanyakan belum semuanya tugas yang diberikan selesai. Keaktifan siswa di dalam kelas untuk belajar sejarah masih lemah dalam kelompok maupun individu, hal ini ditunjukkan pada waktu diskusi kelompok dan pada waktu presentasi hasil diskusi kelompok, yang mana siswa masih banyak yang diam. Metode pembelajaran *ROLE PLAYING* mengutamakan tanggung jawab kelompok dan individu, penghargaan kelompok dan kesempatan yang sama untuk berhasil sehingga keaktifan dari semua pihak, baik siswa maupun guru sangat penting. Namun guru tidak sepenuhnya berinteraksi dengan siswa. Kembali pada tujuan peneliti dalam menerapkan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, maka peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus I ini, penerapan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* , mampu menunjukan peningkatan keaktifan belajar siswa, namun hasil yang diperoleh belum maksimal, secara umum hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

- a) Siswa masih pasif dalam mengemukakan pendapat dalam berkelompok maupun individu dan hanya beberapa siswa yang aktif sehingga proses pelaksanaan diskusi kurang bisa membawa siswa untuk aktif berbicara mengemukakan pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan.
- b) Keaktifan siswa terhadap pelajaran sejarah hanya dimiliki siswa yang sebagian besar memiliki prestasi di kelas, sedangkan mereka yang kurang berprestasi cenderung pasif dalam kegiatan belajar mengajar.
- c) Siswa kurang yakin dengan kemampuannya, hal ini ditunjukkan dengan sikap kurang mandiri dalam mengerjakan tanggung jawab masing-masing siswa.
- d) Setiap siswa mempunyai karakter yang berbeda-beda, sehingga suasana hati tiap siswa disetiap pelajaranpun juga berbeda yang mempengaruhi nilai keaktifan masing-masing siswa tersebut.

Sebagaimana hasil observasi di atas, setelah terlebih dahulu berdiskusi dengan guru mata pelajaran peneliti berinisiatif untuk tetap melakukan perubahan dengan penerapan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* , diharapkan akan lebih dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Menyikapi fakta sebagaimana tersebut di atas, maka diambil langkah-langkah perbaikan untuk tindakan pada siklus berikutnya, sebagai berikut:

- a) Memberi penjelasan kembali tentang metode Pembelajaran *ROLE PLAYING*
- b) Guru berusaha untuk mengaktifkan dan mendorong siswa untuk mengemukakan pendapat terutama pada siswa yang pasif dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, khususnya pada saat berdiskusi mengarahkan kelompok untuk memastikan bahwa teman satu kelompok mereka telah mempelajari materi.
- c) Memotivasi siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, terutama bagi siswa yang masih cenderung diam, sehingga tidak pasif lagi di dalam kelas.
- d) Meningkatkan rasa percaya diri siswa akan kemampuan yang dimiliki dan memberi keyakinan kepada siswa bahwa pekerjaan yang dikerjakan sendiri akan memberikan hasil yang baik.
- e) Mempersiapkan segala sesuatu yang terkait dengan siklus II, sehingga kekurangan pada siklus I tidak terulang.

Peneliti juga melakukan wawancara pada guru bidang studi sejarah ibu ira fatmawati, guna untuk memperkuat observasi peneliti. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap siklus I kepada ibu Ira Fatmawati dapat diuraikan sebagai berikut:

“Bagaimana menurut ibu, apakah siswa/i sudah termotivasi dan aktif dengan mengikuti pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* ?”

Dilihat dari kondisi siswa tadi, anak-anak tampak lebih bersemangat dari pada sebelumnya, tapi seperti yang mbak liat tadi, masih ada beberapa anak-anak yang sibuk dengan

kegiatannya sendiri, Ketika performnace siswa masih meremehkan tanggung jawab. Dan kecenderungan individual yang membuat kelompok kurang kompak, anak-anak mengampangkan tugas, siswa masih takut untuk mengemukakan pendapat, kepercayaan diri sendiri siswa masih lemah.²⁸

Selanjutnya peneliti juga berbincang-bincang dengan salah satu siswa kelas X IIS 3 yang bernama Ayu Dyah. Adapun inti dari pembicaraanya adalah sebagai berikut

“Bagaimana proses pembelajaran sejarah hari ini?

Sangat menyenangkan kak, apa lagi dengan menerapkan materinya langsung dengan diri sendiri dengan bermain itu sangat membantu kak apalagi sejarah hehe....dan pada waktu kelompokan sebenarnya sudah sering tapi kalau sekarang dengan metode ini asik kak²⁹

Dari wawancara yang di peroleh dapat diambil kesimpulan bahwa siklus 1 sudah berhasil meningkatkan semangat dan nilai siswa, namun masih belum maksimal, perlu perbaikan pada partisipasi dan kerja kelompoknya.

Maka dapat di simpulkan bahwa dalam siklus I masih banyak kekurangan, perlu adanya perbaikan dalam semangat belajar, kepercayaan diri siswa dan kerja sama kelompok sehingga antar siswa dalam kelompok dapat berkomunikasi dengan baik dan tidak mengandalkan yang pandai saja serta perlu di tumbuhkan rasa berani untuk menyampaikan pendapat dalam kelompok.

²⁸ Wawancara dengan ibu ira, guru sejarah kelas X IIS 3, tanggal 20/02/2015 Pukul 11:00

²⁹ Hasil wawancara dengan ayu dyah siswa di kelas X IIS 3, tanggal 27/ 02/2015 pukul

b. Siklus II

Siklus II di laksanakan dua kali pertemuan, yaitu 13 Maret 2015 dan 27 Maret 2015 pukul 08:45-11:00 WIB.

1) Perencanaan siklus II

Seperti yang dilaksanakan pada siklus I, perencanaan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

- a) Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus II
- b) Menyiapkan materi sejarah tentang Tradisi sejarah masyarakat praaksara
- c) Membagi 5 kelompok
- d) Peneliti mempersiapkan pedoman observasi, pedoman wawancara dan alat dokumentasi untuk mengetahui kinerja pembelajaran siswa

2) Pelaksanaan siklus II

Untuk pertemuan kedua ini akan membahas tentang Tradisi sejarah masyarakat praaksara melalui keluarga dan masyarakat. Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan pada hari jumat tanggal 13 Maret 2015 dan 27 Maret 2015 berlangsung masing-masing pertemuan 3 x 45 menit. Pelaksanaan tindakan siklus II dapat di uraikan sebagai berikut:

Peneliti memasuki ruangan seperti biasanya yaitu pukul 08:45-11:00 WIB siswa terlihat gaduh dan ramai dengan teman-temannya, ada yang masih makan, ada yang mempelajari scenarionya. Proses belajar mengajar dimulai dengan mengucapkan salam dan member motivasi kepada siswa. Kemudian guru memulai pelajaran dengan menampilkan media power point, untuk mengingat kembali materi sebelumnya dan materi yang akan dipelajari, setelah itu siswa diajak belajar

dengan menggunakan metode *ROLE PLAYING* yang sudah di jelaskan sebelumnya.

Dalam proses pembelajaran menggunakan metode *ROLE PLAYING* pada pertemuan ketiga ini antusias siswa lebih meningkat dari pada siklus I. Ketika di ajak diskusi sudah banyak yang bertanya- Tanya dan juga ketika kelompok maju untuk memperagakan scenarionya, kelompok lainnya sangat semangat mendengarkannya menyimak dan mencatat apa yang di peragakan kelompok tersebut. Kelompok dibagi menjadi 3 kelompok besar karena waktu yang terbatas sehingga untuk melanjutkan metode selanjutnya jadi dilanjutkan kepertemuan berikutnya. Sebelum pembelajaran diakhiri tidak lupa guru memberikan kesimpulan atau pembenahan terkait dengan metode *ROLE PLAYING* yang sudah di lakukan oleh siswa kelas X- IIS 3.

Pada tanggal 27 Maret 2015, pertemuan ini melanjutkan metode yang kemarin. Pada pertemuan ini siswa melakukan diskusi kelompok pada kelompoknya masing- masing, untuk membahas hasil penampilan perkelompok masing- masing yang sudah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ini suasana kelas X IIS3 sudah mulai kondusif, sudah semangat untuk mengikuti pelajaran tetapi masih ada juga yang bergurau dengan teman sendiri ketika diskusi kelompok berlangsung. Ketika diajak diskusi kelompok siswa sangat semangat dan siswa sangat serius untuk mengikuti alur diskusi kelompok ini. Hasil diskusi kelompok masing- masing di presentasikan melalui media *power point*.

Hasil dari pengamatan pada siklus II bawasannya antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran sudah lebih baik sehingga, Keaktifan siswa pada individu meningkat 32 maka dapat di simpukan bahwa keaktifan dalam individu pada siklus II sudah meningkat dengan taraf keberhasilan (B+). Dan dapat dilihat pada tabel 4.8

Tabel 4.8 keaktifan individu siklus II

No	keaktifan siklus II				KKM
	Terlibat Dalam Pemecahan Masalah	Berusaha Mencari Berbagai Masalah	Melaksanakan Diskusi Kelompok	Bertanya/ Menjawab Kepada Siswa Lain/Guru	
1	3	3	3	4	2,68
2	4	4	3	5	2,68
3	4	4	3	3	2,68
4	4	4	3	3	2,68
5	3	4	4	3	2,68
6	4	3	3	3	2,68
7	3	4	4	3	2,68
8	3	2	0	2	2,68
9	3	4	3	4	2,68
10	3	5	3	3	2,68
11	3	4	3	4	2,68
12	3	4	3	5	2,68
13	4	3	3	3	2,68
14	4	5	3	3	2,68
15	3	3	2	3	2,68
16	4	4	3	4	2,68
17	4	3	3	4	2,68
18	3	3	3	3	2,68
19	3	4	3	3	2,68
20	3	3	3	3	2,68
21	3	3	2	3	2,68
22	3	4	4	3	2,68
23	3	3	3	2	2,68
24	4	3	3	4	2,68
25	3	4	4	4	2,68
26	4	4	3	4	2,68
27	3	3	3	5	2,68
28	3	4	3	4	2,68
29	3	3	3	4	2,68
30	3	3	3	3	2,68
31	3	4	2	3	2,68
32	3	3	3	2	2,68

33	4	4	2	3	2,68
34	4	3	3	4	2,68
35	3	3	2	3	2,68
36	4	4	3	4	2,68
37	3	4	3	4	2,68
38	4	4	3	4	2,68
39	3	3	4	4	2,68
40	3	3	3	3	2,68
Jumlah	134	142	117	138	
rata-rata	3,35	3,55	2,9	3,45	
taraf keberhasilan	B+				

Tabel keaktifan di atas menjelaskan bahwa siswa yang terlibat dalam pemecahan masalah sebesar 3,35, siswa yang berusaha mencari berbagai masalah sebesar 3,55, siswa yang melaksanakan diskusi kelompok sebesar 2,9, dan siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan siswa lain atau guru sebesar 3,45. Jumlah rata-rata keaktifan siswa sebesar 3,3 dengan taraf keberhasilan Baik (B+). Hal ini terlihat bahwa tingkat keaktifan siswa pada siklus I sudah diatas rata-rata. Namun masih perlu ditingkatkan lagi. Dan untuk melihat data secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Peningkatan ini dapat terlihat dari hasil dibawah ini :

Tabel 4.9 peningkatan rata-rata keaktifan siklus II

Kegiatan	Nilai rata-rata
Siklus I	2,7
Siklus II	3,3
Prosentase peningkatan	22%

Dari tabel di atas terlihat adanya kenaikan 22% setelah siswa melanjutkan metode pembelajaran *ROLE PLAYING*. Jadi dapat dikatakan bahwa metode *ROLE PLAYING* mampu meningkatkan keaktifan siswa di kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri.

Sedangkan keaktifan pada diskusi kelompok dengan indikator penguasaan materi, menjawab dan bertanya, *performance*, pada siklus II keaktifan siswa lebih meningkat dari siklus I, dan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.10

Tabel 4.10 Penilaian kerja kelompok siklus II

Penguasaan materi				Menjawab dan bertanya				Performance			
No	Nilai	F	%	No	Nilai	F	%	No			%
1	90	14	12,6	1	85	14	11,9	1	85	14	11,9
2	85	13	11,05	2	80	13	10,4	2	87	13	11,31
3	80	13	26	3	85	13	11,05	3	85	13	11,05
Jumlah		40	49,65	Jumlah		40	33,35	jumlah		40	49,65

Sumber : Data mentah 2015

Tabel di atas tentang keaktifan secara kelompok, dimana siswa yang menguasai materi dengan nilai Sebesar 90 pada kelompok 1 dengan frekuensi 14 siswa sebesar 12,6%, pada kelompok 2 dengan nilai sebesar 85 frekuensi 13 siswa, sebesar 11,05% dan pada kelompok 3 dengan nilai 80 frekuensi 13 siswa, sebesar 26%. Dapat disimpulkan bahwa pada penguasaan materi yang paling unggul dari 3 kelompok tersebut yaitu dengan kelompok 1. Pada indikator selanjutnya siswa yang bertanya dan menjawab ketika presentasi

setelah performance pada kelompok 1 dengan nilai 85 frekuensi 14 siswa, sebesar 11,9% siswa yang bertanya dan menjawab pada kelompok 2 dengan nilai 80 frekuensi 13 siswa, sebesar 10,4% dan siswa yang bertanya dan menjawab pada kelompok 3 dengan nilai 85 frekuensi 13 siswa sebesar 11,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang bertanya dan menjawab yang paling unggul pada kelompok 1. Dan pada saat performance pada kelompok 1 dengan nilai sebesar 85 frekuensi 14 siswa sebesar 11,9% pada kelompok 2 dengan nilai sebesar 87 frekuensi 13 siswa sebesar 11,31 %, dan pada kelompok 3 dengan nilai sebesar 85 frekuensi 13 sebesar 11,05%.

Dari tabel kelompok di atas, dapat disimpulkan bahwa dari setiap kelompok dengan tiga indikator tersebut siswa penguasaan materinya pada siklus I 29,35% ke siklus II meningkat sebesar 49,65%. Siswa yang bertanya dan menjawab juga meningkat dari siklus I sebesar 33,35% ke siklus II sebesar 29,26 % dan performance siswa meningkat dari siklus I 28,21% ke siklus II sebesar 49,65%. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus ke II ini peningkatan keaktifan pada kelompok sangat drastic, Dan sebelum mengakhiri pada pertemuan ini guru memberikan kesimpulan bersama-sama dan salam penutup.

3) Evaluasi siklus II

Pada siklus II ini dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah di

buat. Respon dan antusias siswa dalam mengikuti alur pembelajaran dengan menggunakan metode *ROLE PLAYING* sudah lebih baik dan lebih sempurna. Siswa lebih bersemangat dengan pembelajaran yang di selingi dengan bermain, karena mereka lebih senang dan lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Keaktifan siswa juga lebih baik dan siswa bisa mengenal dirinya sendiri dan menghargai orang lain dengan memperagakan tokoh dalam materi yang diterapkan tersebut.

Peneliti juga melakukan wawancara pada guru bidang studi sejarah ibu ira fatmawati, guna memperkuat observasi peneliti, wawancara dilakukan setelah siklus II Selesai.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh hpeneliti dalam tahap siklus II kepada ibu Ira Fatmawati dapat di uraikan sebagai berikut:

“Ada mbak... dilihat dari keaktifan siswa dan toleransi sesama kelompok sudah mulai terjalin dengan baik, materi dapat di sampaikan dengan baik serta siswa dapat memperoleh informasi lebih dari LKS sebagai pegangan. Dan siswa juga lebih percaya diri dengan dirinya sendiri dan juga dengan teman lainnya, Dengan kata lain siswa mampu mencari informasi baru, mengenal dirinya sendiri dan ikut aktif di dalam kelompok untuk berfikir atau sekedar komunikasi biasa”.

“Saya rasa bisa, karena melihat hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan juga siswa antusiasnya sangat tinggi sehingga keaktifannya sangat menonjol.”³⁰

³⁰Wawancara dengan ibu ira, guru searah kelas X-IIS3, tanggal 20/03/2015, pukul 11:00

Selain wawancara dengan ibu ira fatamawati peneliti juga wawancara dengan Dyah salah satu siswa kelas XIIS 3, berikut hasil wawancara peneliti bersama dyah:

“Disuruh ngerjain dan terkadang bercanda...”

“Menyenangkan, kita bisa belajar dengan merasakan langsung, mempunyai percaya diri yang tinggi dan jadinya kita tidak bosan, biasanya kita mendengarkan saja dan membaca.³¹”

Dari wawancara di atas dapat dilihat bahwa metode *ROLE PLAYING* ini sangat efektif di terapkan dalam proses pembelajaran sejarah di kelas X IIS 3 dengan kapasitas siswa yang banyak. *ROLE PLAYING* secara berkelompok merangsang siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam kelompok, sehingga interaksi dan komunikasi dapat berjalan dengan baik, dibandingkan dengan metode yang dilakukan sebelumnya. Dengan demikian peneliti menilai bahwa penelitian ini sudah cukup dan tidak perlu di lanjutkan pada siklus selanjutnya.

Hal ini didasarkan pada pertimbangan hasil dari siklus II sudah meningkat. Selain itu dari diskusi bersama dan guru sejarah kelas X IIS 3 menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas ini sudah berhasil dan di akhiri sampai siklus II. Dari nilai yang di peroleh oleh peneliti rata-rata siswa sudah berhasil mendapat nilai di atas KKM yang disediakan, pada siklus II ini siswa sudah cukup mudah untuk diajak belajar secara berkelompok dan keaktifan siswa secara kelompok

³¹Wawancara dengan Dyah, siswa kelas X IIS 3, tanggal 27/03/2015, pukul 11:00

cukup memuaskan. Siswa tidak takut lagi untuk mengemukakan pendapat dan takut berinteraksi dengan teman sekelompoknya, sehingga mereka dapat bertukar informasi dan pemahaman dari masing-masing anggota. Keaktifan siswa mengalami peningkatan dengan pengulangan materi seperti tanya jawab. Sehingga respon positif di peroleh dari metode *ROLE PLAYING* bagi siswa.

Dari pembelajaran dengan judul “penerapan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IIS 3 telah efektif dalam peningkatan Keaktifan siswa.

4) Temuan penelitian

a) Temuan perencanaan penelitian

Dalam tahap perencanaan, peneliti mengalami kesulitan. Terutama perencanaan siklus I. Karena metode *ROLE PLAYING* belum di lakukan sebelumnya. Temuan yang diperoleh pada siklus II proses perencanaan telah terencana dengan baik. Guru telah merencanakan alokasi waktu yang tepat dalam pembelajaran siklus II ini. Karena metode *ROLE PLAYING* telah di laksanakan sebelumnya, guru lebih mudah dalam mengembangkan dan melanjutkan kegiatan *ROLE PLAYING* Baik dalam proses perencanaan maupun dalam penerapannya.

b) Temuan pelaksanaan penelitian

Hasil temuan yang diperoleh dalam pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah. Namun, dapat dikatakan bahwa dalam pembelajaran pada siklus I ini berhasil tapi belum maksimal. Memang keaktifan siswa yang dilihat dari nilai individu sudah memenuhi keaktifan siswa. Tapi dalam kegiatan kelompok dan ketika performance siswa masih cenderung individual yakni sulit untuk membaur dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya bahkan ada sebagian siswa yang hanya diam dan melihat saja. Dengan temuan di atas, guru bersama peneliti memperbaiki kekurangan tersebut pada siklus II yang mana menggunakan media power point ketika mempresentasi hasil performance setelah kelompok. Sehingga siswa dapat berbaur dan berani berpendapat dalam kelompoknya.

c) Temuan evaluasi penelitian

Pada tahap evaluasi di siklus I ditemukan beberapa hal yang menyebabkan siklus ini kurang berjalan dengan maksimal, antara lain dapat diuraikan sebagai berikut:

- (1) Kurangnya tanggung jawab siswa ketika diberi tugas sehingga mereka masih belum siap ketika performance.

(2) Kurang aktif dan kurang adanya interaksi positif dalam kelompok

(3) Durasi pembelajaran melebihi alokasi waktu yang disediakan.

Melihat problematika di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus I masih terdapat beberapa kekurangan dan harus di perbaiki pada siklus II. Temuan pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut:

(a) Tanggung jawab siswa yang sudah optimal sehingga ketika performance siswa sudah sempurna, Serta semangat siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Hal ini telah diperbaiki peneliti mengaca dari siklus sebelumnya dengan memberikan motivasi dan tantangan kepada siswa pada setiap kelompok.

(b) Siswa sudah mampu berbaur dan mengungkapkan pendapat pada kelompoknya, bahkan ketika presentasi hasil diskusi siswa berani untuk berbicara dan menjelaskanya dengan baik. Ini menunjukkan komunikasi siswa pada dalam kelompok sudah berjalan dengan baik.

(c) Seperti yang dikatakan sebelumnya, guru lebih mudah dalam menyusun perencanaan karena metode *ROLE PLAYING* telah dilaksanakan sebelumnya. Hal ini akan menghindari adanya kelebihan alokasi waktu yang telah disediakan dan tanggung jawab siswa juga sudah optimal. Sehingga pada tahap

selanjutnya sudah sesuai dengan rencana dan durasi yang ditetapkan.

Adanya perubahan tersebut keaktifan siswa yang diukur dengan lembar penilaian keaktifan individu serta penilaian keaktifan dalam kelompok sangat berpengaruh sehingga dapat dilihat bahwa keaktifan yang baik dapat berdampak pada peningkatan keaktifan dan kepercayaan diri sendiri dengan menggunakan menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING*.



BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas tentang penerapan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X IIS 3. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MAN Kediri 2 Kota Kediri yang dilakukan sebanyak dua siklus, Pada siklus I dan II dilaksanakan 2 kali pertemuan pada setiap siklusnya. Pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 Februari dan 27 Februari 2015, siklus II dilaksanakan pada tanggal 13 Maret dan 27 Maret 2015.

Penelitian tindakan kelas ini menfokuskan pada metode pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah. *ROLE PLAYING* (Bermain peran) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan- tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis.³² Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *ROLE PLAYING* merupakan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sanggup mengaktifkan siswa, dimana siswa bisa mengeksplorasi materi dengan memperagakan dan mendiskusikan, sehingga siswa dapat menangkap

³² Wahab Abdul Aziz, M.A, *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm : 109

materi dengan mudah dan siswa tidak mudah lupa dengan materi yang diterapkan nya materi dengan menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* .

Metode pembelajaran *ROLE PLAYING* sangat cocok dalam pada pelajaran sejarah, karena melihat dari pengertian sejarah sendiri adalah istilah history (sejarah) diambil dari kata historia dalam bahasa yunani yang berarti “informasi” atau “penelitian” yang ditujukan untuk memperoleh kebenaran”. Sejarah pada masa itu hanya berisi tentang “ manusia –kisahnya” kisah tentang usaha- usahanya dalam memenuhi kebutuhannya untuk menciptakan Kehidupan yang tertib dan teratur, kecintaanya pada kemerdekaan, serta khususnya akan keindahan dan pengetahuan.³¹ Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi di masa lampau. Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu dari sekian mata pelajaran yang di anggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan menjenuhkan, sebab konteks yang diterangkan adalah cerita dan masa lalu. Proses pembelajaran yang kurang mendukung juga menjadi penyebab sejarah diasumsikan sebagai materi yang penuh dengan hafalan karena metode yang di gunakan masih tradisonal yakni ceramah dan menghafal. Metode ceramah, yaitu suatu metode dalam pendidikan dimana cara menyampaikan pengertian materi kepada siswa dengan jalan penerangan dan penuturan dengan lisan, sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif. Metode penyampaian yang kurang efektif membuat suasana belajar terlihat kaku dan menjenuhkan, tidak jarang siswa

³¹ User usman, Lilis setiawati, 1993. *Upaya optimalisasi kegiatan belajar mengajar*, (Bandung:Rosda Karya). Hlm: 9-10

kehilangan konsentrasi dalam belajar. Materi sejarah membutuhkan pembuktian, bukan hanya sekedar bercerita dan ceramah saja. Kurangnya antusias siswa dalam belajar menimbulkan kendala yang menyebabkan materi tidak dapat di fahami secara maksimal. Jika siswa tidak dapat memahami materi secara maksimal maka akan berpengaruh kepada nilai akhir tugas siswa.

Dengan demikian, berdasarkan data yang peneliti peroleh selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* ini, dapat meningkatkan keaktifan siswa selain itu siswa mampu memperoleh nilai yang memuaskan. Berdasarkan paparan data dan analisis data hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah ini mampu memberi suasana baru, semangat siswa dalam belajar sejarah, berikut hasil penelitian yang dilakukan.

A. Proses Perencanaan penerapan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah di MAN Kediri 2 Kota Kediri

Berdasarkan hasil penelitian penerapan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran sejarah menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran disusun secara kolaborasi antara peneliti dengan guru. Perencanaan pertama dalam penyusunan skenario pembelajaran yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup yang telah direncanakan bahwa setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

Metode pembelajaran *ROLE PLAYING* adalah suatu metode yang dilakukan dengan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis. Melalui metode pembelajaran *ROLE PLAYING*, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Sebelum dilaksanakan tindakan siklus I, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal pra siklus pada saat observasi awal kegiatan belajar di kelas X IIS 3 ini masih menggunakan ceramah dan biasanya digabung dengan metode pembelajaran yang baru, namun untuk metode pembelajaran *ROLE PLAYING* di kelas X IIS 3 ini belum pernah digunakan oleh guru mata pelajaran sejarah tersebut. Sehingga pada saat pra siklus siswa belum melakukan tindakan maka masih menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil pra siklus yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwa siswa tampak kurang aktif dalam mengikuti pelajaran sejarah, untuk kelas X IIS 3 ini proses pembelajarannya membutuhkan semngat yang lebih, karena karakter setiap siswa yang berbeda- beda sehingga prroses penerimaan siswa dalam pembelajarannya diakhir jam pelajaran dimana pada saat akhir itu siswa dalam belajarnya sudah menurun dibandingkan dengan jam awal mata pelajaran yang dimulai sekitar jam 08.45. Selain itu, Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah bahwa sudah menerapkan

metode-metode belajar yang bervariasi untuk memberikan semangat belajar pada siswa. Melalui pra siklus dapat diketahui bahwa metode ceramah, Tanya jawab, kurang mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga menjadikan siswa kurang berminat dan tidak antusias dalam belajar sejarah. Proses belajar mengajar perlu pembaharuan secara berkesinambungan untuk dapat memberikan ketertarikan siswa untuk belajar lebih aktif lagi. Untuk itu penggunaan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* dalam pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Dengan adanya tujuan yang ingin dicapai tersebut, maka perlu adanya tahapan- tahapan yang harus dipersiapkan oleh guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajarannya. **Tahap yang pertama** adalah mempersiapkan perencanaan pembelajaran dimana perencanaan pembelajaran tersebut dibuat haruslah terlebih dahulu guru mengamati kondisi setiap siswanya, karena jika dilihat dari kondisinya terlebih dahulu maka akan dapat menyesuaikan metode atau strategi apa yang pas dan cocok digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas, dan biasanya kondisi setiap kelas itu berbeda. Jadi dengan mengetahui permasalahan apa yang ada disuatu kelas tersebut, maka akan sesuai *treatment* apa yang akan digunakan oleh guru. **Tahap yang kedua** mempersiapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas, dan membuat skenario kerja dari metode pembelajaran yang telah dibuat. Karena dengan begitu memudahkan setiap siswa untuk memahami metode apa yang digunakan oleh guru ketika mengajar didalam kelas. **Tahap yang ketiga** memberikan pengalaman langsung kepada setiap siswanya, dimana guru hanya bertugas

sebagai fasilitator dan siswa yang bergerak aktif dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Karena dengan begitu dapat membuat siswa menjadi mandiri dan dapat memahami materi kepada setiap peserta didik dengan mudah. Dengan begitu dapat mengaktifkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik. **Tahap yang keempat** guru mereview hasil belajar mengajarnya. Dimana pada proses ini dilakukan diakhir jam pelajaran setelah pembelajaran dilakukan, karena dengan begitu guru dapat mengetahui sejauh mana para peserta didiknya dapat memahami dari proses pembelajarannya tadi ataukah belum, selain itu guru juga memberikan *feedback* kepada para peserta didik dari materi yang dianggap belum difahami atau belum diketahui.

Dari tahapan- tahapan diatas peneliti menganalisis masalahnya dan menerapkan metode yang sesuai yaitu metode pembelajaran *ROLE PLAYING* dimana dalam penerapannya yaitu dengan mengajak siswa memahami materi dengan berakting dan diskusi. Penerapan metode ini dilakukan dalam bentuk kerjasama dengan siswa lain, metode ini bertujuan siswa dapat memahami materi dengan *rill*, selain itu penerapan metode ini dapat menjadikan siswa merasakan dirinya sendiri dan dapat menghargai orang lain. Dan siswa diajak berdiskusi tentang materi yang sudah diterapkan dengan metode pembelajaran *ROLE PLAYING*.

B. Proses Pelaksanaan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* pada mata pelajaran sejarah di MAN Kediri 2 Kota Kediri

Yang dimaksud dengan pelaksanaan proses belajar mengajar adalah proses berlangsungnya belajar mengajar dikelas yang merupakan inti dari

kegiatan pendidikan disekolah. Jadi pelaksanaan pengajaran adalah interaksi guru dengan murid dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa dan untuk tujuan pengajaran.³³ Pada pelaksanaan pembelajaran ini peneliti menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING*.

Ada beberapa tahapan yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan metode Pembelajaran *ROLE PLAYING* pada siswa kelas X IIS 3 di MAN Kediri 2 Kota Kediri, antara lain:

1. Guru menyusun scenario/ yang akan ditampilkan
2. Menunjukkan beberapa siswa untuk mempelajari scenario dua hari
3. Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan scenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa berkumpul pada kelompoknya, sambil memperhatikan scenario yang sedang diperagakan
7. Siswa diberi kertas lembar kerja untuk membahas scenario yang dipentaskan sebelumnya
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi

³³ Suryosubroto, *Peroses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), Hlm, 27

Dengan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* ini diharapkan siswa mempunyai nuansa baru dalam kelas, semangat tinggi, mengenal dirinya sendiri dan orang lain, dan hasil yang memuaskan. Pada siklus I saat pembelajaran siswa terlihat kurang kondusif dalam proses belajar, ketika diajak untuk berkelompok beberapa siswa ramai sendiri, tidak mendengarkan apa yang diperintahkan gurunya, begitu juga ketika diajak berdiskusi, hanya beberapa siswa saja yang aktif, selain itu siswa juga masih bingung dan belum siap dengan metode pembelajaran yang digunakan.

Pada siklus I ini, siswa di bagi menjadi 3 kelompok besar untuk menerapkan materi perkembangan kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia yang di bagi menjadi 3 yaitu: masa berburu dan mengumpulkan makanan, masa bercocok tanam, dan masa perundagian. Setiap kelompok menerapkan materinya dengan *performance* dan hasil *performance* setiap kelompok berdiskusi dengan teman kelompoknya agar mereka bisa melakukan interaksi, kemudian hasil diskusi dipresentasikan. Pemilihan pembagian kelompok di lakukan langsung oleh guru, sehingga siswa tidak dapat memilih-milih teman. Pada tahap ini metode pembelajaran *ROLE PLAYING* sudah di laksanakan. Namun beberapa siswa belum sepenuhnya mampu berinteraksi baik dalam kelompoknya, ini mengakibatkan beberapa siswa tidak aktif dan tidak berpartisipasi dalam kelompok, sehingga kerjasama antar anggota kelompok belum sepenuhnya terlaksana. Metode pembelajaran *ROLE PLAYING* ini mendapat respon baik bagi siswa dalam menerima materi yang di sampaikan, sebab siswa bisa merasakan langsung, bisa merasapi materi langsung dengan

dirinya sendiri dan dapat menghargai orang lain dan dirinya sendiri. Menindak lanjuti hasil pelaksanaan siklus I, peneliti melanjutkan penelitian pada tahap selanjutnya, yaitu pada siklus II ini antusias siswa lebih efektif dibanding dengan siklus I pertanggung jawaban siswa sudah stabil.

Pada siklus kedua, siswa tetap menerapkan materi dengan *ROLE PLAYING*, tetapi materinya berbeda dengan siklus I. Pada siklus II antusias dan semangat siswa lebih tinggi, siswa mulai berani mengemukakan pendapat dalam kelompoknya ketika mempresentasikan hasil diskusi dan sudah mulai terlihat kerjasama dalam setiap kelompok. Mereka sudah tidak merasa canggung untuk berpartisipasi dan menyumbang pikiran untuk menjawab pertanyaan yang di berikan oleh siswa dan guru. Keberhasilan dalam melakukan kerjasama dikarenakan adanya motivasi dan kompetisi setiap kelompok, sehingga seluruh kelompok mencoba untuk menjadi yang terbaik. *ROLE PLAYING* Komunikasi dan interaksi yang baik dalam kelompok, membuat siswa mudah mengingat materi dan faham dengan materi yang di perankan, dan dapat bertukar pikiran dengan yang lainnya.

Hal ini juga terlihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Agustin Anik Arti Ashe dalam penelitiannya dikatakan bahwa penerapan metode *ROLE PLAYING* mampu diterapkan dan sudah bisa dikatakan cukup berhasil³⁴. Berdasarkan hasil respon siswa cukup baik dan proses belajar mengajar mata pelajaran sejarah dengan menggunakan metode *ROLE PLAYING* bisa dimengerti dan mudah dipahami.

³⁴ Ashe Arti Anik Agustin, *penerapan metode Role Playing pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan minat mempelajari sejarah pada siswa kelas VIII Mts Muallimat Malang Tahun ajaran 2008-200*, Skripsi Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.

Setelah selesai pelaksanaan metode tersebut guru melakukan penilaian terhadap tingkat keaktifan siswa serta aktivitas siswa selama proses belajar mengajar dan juga memberikan refleksi dan motivasi.

C. Hasil dari Proses Penerapan Metode *ROLE PLAYING* pada mata Pelajaran Sejarah di MAN Kediri 2 Kota Kediri

Penilaian atau di sebut juga dengan evaluasi merupakan sebuah kegiatan atau proses penentuan nilai pendidikan, sehingga dapat diketahui mutu atau hasilnya.³⁵ Penilaian dalam penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada setiap siklus penelitian. Penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan keaktifan siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *ROLE PLAYING*.

Berdasarkan hasil penelitian mulai dari siklus I sampai siklus II menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* pada pelajaran Sejarah kelas X IIS 3 di MAN Kediri 2 Kota Kediri yang diketahui berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa pada saat pelaksanaan metode pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui adanya peningkatan keaktifan belajar siswa diperoleh dari hasil penilaian pada saat pra siklus dan juga peningkatan rata-rata nilai yang diperoleh dari tindakan siklus I sampai siklus II.

Untuk itu peneliti membuat instrumen penelitian penilaian individu, yang meliputi 4 indikator yaitu terlibat dalam pemecahan masalah, berusaha mencari berbagai masalah, melaksanakan diskusi kelompok, bertanya/ menjawab kepada siswa lain/ guru.

³⁵ Anas Sudijono. Pengantar evaluasi pendidikan.(jakarta: Raja Grafindo persada, 2009)hlm.02

Hal ini terlihat bahwa keaktifan pada pra siklus rata- rata keaktifan siswa dengan 4 indikator turut serta dalam melaksanakan tugas belajar, melatih dari dalam menyelesaikan masalah tugas, menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya dan terlibat dalam pemecahan masalah, sebesar 1,8. Sedangkan siklus I rata – rata siswa dengan indikator terlibat dalam pemecahan masalah, berusaha mencari berbagai masalah, melaksanakan diskusi kelompok dan bertanya/ menjawab kepada siswa lain/ guru sebesar 2,7 atau taraf keberhasilan (B-). Pada tahap siklus I keaktifan siswa pada metode pembelajaran *ROLE PLAYING* sudah diatas rata-rata yang sudah ditentukan, tetapi masih perlu ditingkatkan lagi. Pada siklus I prosentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 50%. Dan pada tahap siklus II rata- rata siswa dengan indikator terlibat dalam pemecahan masalah, berusaha mencari berbagai masalah, melaksanakan diskusi kelompok dan bertanya/ menjawab kepada siswa lain/ guru sebesar 33 atau taraf keberhasilan (B+). Pada tahap siklus II keaktifan siswa lebih meningkat lagi sehingga pada tahap siklus I ke siklus II keaktifan siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* sudah diatas rata-rata yang sudah diterapkan sebelumnya. Dan pada tahap siklus II prosentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 22%. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa berjalan dengan efektif. Selain itu hasil wawancara juga

membuktikan bahwa metode pembelajaran *ROLE PLAYING* sangat membantu siswa dalam memecahkan masalah.

Dari pemaparan tersebut dapat dilihat bahwa tingkat keaktifan belajar siswa dengan menggunakan metode Pembelajaran *ROLE PLAYING* dapat meningkat keaktifan siswa dari siklus I sampai siklus II. Dan penelitian sudah dapat dihentikan sampai pada siklus II, dengan catatan untuk kelas X IIS 3 yang jam pelajaran sejarahnya berlangsung pada jam terakhir yaitu jam 3-4 (08.45-11.00) membutuhkan persiapan yang baik dan metode pembelajaran yang bervariasi setiap pertemuan untuk membuat siswa lebih semangat, tertantang dan lebih aktif lagi.

Seperti hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan Agustin Anik Arti Ashe, Bahwa penerapan metode *ROLE PLAYING* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan minat mempelajari sejarah pada siswa kelas VIII Mts Mualimat Malang menunjukkan adanya peningkatan minat siswa yang cukup signifikan. Hal tersebut dapat diketahui bahwa metode pembelajaran *ROLE PLAYING* menyenangkan dan membuat keaktifan siswa. Kesuksesan tindakan ataupun usaha pasti tidak luput dari faktor pendukung dan penghambat. Hal ini juga dirasakan oleh peneliti selama menerapkan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* pada siswa kelas X IIS3 MAN Kediri 2 Kota Kediri.

Faktor pendukung upaya peningkatan keaktifan siswa dengan metode *ROLE PLAYING* antara lain sebagai berikut:

1. Kerjasama yang baik dengan kepala sekolah yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin

2. Keterbukaan bapak/ibu guru MAN Kediri 2 Kota Kediri
3. Ketersediaan guru mata pelajaran terkait dalam merubah cara penyampaian materi sejarah
4. Kekompakan dan rasa hormat siswa Kelas X IIS3 di MAN Kediri 2 Kota Kediri
5. Sarana dan prasarana yang mendukung

Selain faktor pendukung, peneliti juga menemukan adanya faktor penghambat, antara lain:

1. Jam pelajaran yang mepet dengan jam istirahat, sehingga siswa ketika pelajaran pertama, konsentrasi siswa terpecah dengan dekatnya waktu istirahat,
2. Keterbukaan siswa terhadap guru, terkadang membuat siswa berbeda dalam menyikapi tindakan, dalam kata lain terlalu dekat. Sehingga mereka cenderung kurang menghargai saat guru berbicara. Selain itu, siswa yang bersifat heterogen, tetap memiliki sifat yang mengelompok dengan anggotanya.
3. Ruang kelas yang tidak terlalu luas, sehingga gerak siswa sedikit terbatas

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses Perencanaan penerapan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah, materi sejarah tentang perkembangan kehidupan masyarakat di Indonesia yang dibagi menjadi tiga yaitu: Masa berburu dan mengumpulkan makanan, masa bercocok tanam, dan masa perundagian dan tradisi sejarah masyarakat praaksara melalui keluarga dan masyarakat. Langkah awal dari perencanaan ini adalah menetapkan kelas yang akan dijadikan objek penelitian, menetapkan materi pelajaran, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan lembar observasi untuk mengetahui keaktifan belajar siswa, menyiapkan pedoman wawancara dan alat dokumentasi.
2. Proses Pelaksanaan Pembelajaran dengan Penerapan Metode Pembelajaran *ROLE PLAYING* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah, berjalan lancar sebagaimana yang telah direncanakan, penerapan metode pembelajaran tersebut telah memberikan pengalaman terhadap guru dan siswa. Sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik kesan yang berarti bagi siswa.
3. Hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING* dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, lembar wawancara pada setiap siklus untuk mengetahui sejauh mana metode

pembelajaran yang diterapkan telah terlaksana sesuai dengan rencana dan harapan peneliti. Dari kedua siklus yang dilakukan tampak terlihat terjadinya keaktifan belajar siswa, karena nilai rata-rata tiap siklus selalu meningkat. Nilai rata-rata pra siklus sebesar 1,8, siklus I sebesar 2,7 dan siklus II sebesar 3,3. Prosentase peningkatan keaktifan siswa pada siklus I sebesar 50 %, pada siklus II sebesar 22%, Hal ini terjadi karena pada siklus I prosentase keaktifan siswa meningkat setelah siswa melakukan tindakan metode pembelajaran *Role Playing*. Dan pada siklus II prosentase keaktifan siswa meningkat sedikit, terjadi karena pada setiap siswa mempunyai karakter yang berbeda- beda sehingga suasana hati setiap siswa juga berbeda- beda yang mempengaruhi keaktifan belajar setiap masing- masing siswa.

B. Saran

1. Bagi Lembaga

Pihak sekolah juga harus menanamkan pentingnya belajar pelajaran IPS agar siswa tidak merasa malas dengan pelajaran IPS, membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa. Buat guru ketika mengajar lebih kreatif dalam menggunakan metode agar siswa tidak merasa bosan.

2. Bagi Peneliti

Peneliti harus bisa mencari data yang sesuai dengan masalah yang sedang diteliti dengan benar. Peneliti harus paham dengan permasalahan yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Wahab, M.A, 2008, *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, Bandung : Alfabeta,
- Aqib Zainal, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : Yrama Widya
- Budiningsih, Asri, 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: . Rinika Cipta,
- Fajar Arni, 2009, portofolio dalam pelajaran IPS, Bandung: PT, Remaja Rosadarkaya
- Fathurrrahman Pupuh, Dkk, 2007, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Rifaka Aditama.
- Hanafiah, Suhana Cucu, 2009, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT. Refika Aditama
- [Http:karya –ilmiah.um.ac.id/indexphp/manajemen /view/388](http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/manajemen/view/388)(diakses tanggal 02 September 2014)
- Mudjiono Dimyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Murni Wahid ,2008, *cara mudah menulis proposal dan laporan penelitian lapangan*, malang: UM Press 2008
- Moleong Lexy, 2007, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Observasi , Tanggal 20/02/2015 Di MAN Kediri 2 Kota Kediri
- Observasi Dan Pengamatan, Tanggal 27/02/ 2015 Di MAN Kediri 2 Kota Kediri
- Observasi,Tanggal 12/01/ 2015 Pukul 09.00
- Sardiman, 2001. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta
- Sejarah indonesia/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan , Untuk SMA/MA Kelas X –Edisi Revisi*, 2004, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Sudjana Nana, Suwariyah Wari, 1991, *Model-Model Mengajar CBSA* Bandung: CV. Sinar Baru Offset.

Sugiono, 2011, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta

Sugiyono, 2007, *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Supriya, 2009, *pendidikan IPS konsep dan pembelajaran* , Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Uno, Hamzah, B, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta : PT Bumi Aksara

Warsita, Bambang, 2008, *Teori Belajar M.Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar*



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Khoirun Ni'mah
NIM : 10130128
Tempat Tanggal Lahir : Kediri, 05 Januari 1992
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Tahun Masuk : 2010
Alamat Rumah : Jl. Gelatik No. 212 Balong RinginRejo Kediri
No. Hp : 085646621185

GRADUASI PENDIDIKAN

No	Nama Sekolah	Alamat Sekolah	Tahun Lulus
1	TK Arrosyaad	Balong	2001
2	MI Arrosyaad	Balong	2004
3	MTs N Kandat	Balong	2007
4	MAN Kediri 2 Kota Kediri	Ngronggo Kota Kediri	2010
5	UIN Maliki Malang	Malang	2015

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MAN Kediri 2 Kota Kediri
Mata Pelajaran	: Sejarah (Peminatan)
Kelas/Semester	: X IPS/ Ganjil
Materi Pokok	: Kehidupan Manusia Praaksara
Waktu	: 9 x 45 menit
Pertemuan ke	: 1

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyajikan dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

1. KOMPETENSI DASAR

- 3.10 Menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini

2. INDIKATOR

1. Siswa mampu memahami perkembangan kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia
2. Siswa mampu menjelaskan tradisi sejarah masyarakat praaksara
3. Siswa mampu menganalisis pengaruh kehidupan awal manusia di Indonesia terhadap kehidupan masa kini

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Memiliki rasa syukur kepada Tuhan YME atas perkembangan kehidupan manusia praaksara sampai sekarang
2. Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil budaya masyarakat praaksara di Indonesia
3. Bersikap jujur dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah
4. Bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran sejarah
5. Menganalisis pengaruh kehidupan awal manusia di Indonesia terhadap kehidupan masa kini

D. MATERI PELAJARAN

1. Perkembangan kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia
 - a. Masa Berburu dan mengumpulkan makanan
 - b. Masa Bercocok Tanam
 - c. Masa Perundagian

E. PENDEKATAN/STRATEGI/ METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Saintifik*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : *ROLE PLAYING*

F. MEDIA PEMBELAJARAN

Power Point Materi

D. SUMBER BELAJAR

- buku paket : Sejarah Indonesia kemdikbud RI 2013.
- silabus kurikulum 2013

- Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia, R. Soekmono, Yogyakarta Kanisius, 1973
- Manusia Dan Kebudayaan Di Indonesia, Jakarta: Penerbit Djambatan
- *Hubert Forestier*, Ribuan gunung, Ribuan alat batu: Prasejarah song keplek, Gunung sewu, Jawa timur. Jakarta: KPG, EFEO, Puspit Arkena.
- Internet : wikipedia (<http://prasejarahindonesia.com>)
- Florentina Lenny k. Dalam <http://klubnova.tabloidnova.com/artikel/tips-rumah/cara-pilih-cobek-batu.com> diunduh tanggal 19 Mei 2013, pukul 10.09
- Internet : <http://hasilbudayamanusiaprasejarah.com>

G . LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE 1 : WAKTU : 3 X 45 menit (3 jam pelajaran)

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1. Pendahuluan (5 Menit) Orientasi: diberikan ilustrasi tentang kehidupan manusia purba dari Power Point Apersepsi: Memberikan persepsi awal tentang materi ; manusia purba dengan memberi pertanyaan , “ anak-anak perhatikan pada gambar! Coba ada yang mau berpendapat tentang gambar tersebut ? Mekanisme Pelaksanaan Pembelajaran: • Disampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran • Peserta didik dapat mengidentifikasi, memahami, dan menjelaskan kembali tentang manusia purba di Indonesia dan Asia (materi sebelumnya) dan mengaitkan dengan kehidupan	5 menit

manusia praaksara yang akan dipelajari • Dijelaskan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini	
2. Kegiatan Inti - Kegiatan Guru : (10 menit) - Menjelaskan materi dengan menggunakan media <i>Power point</i>, tentang : Perkembangan kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia - Guru membagi kelas kedalam 3 kelompok, masing-masing kelompok antara 13-14 orang. Kelompok 1; Masa Berburu dan mengumpulkan makanan, kelompok 2;Masa Bercocok Tanam, kelompok 3;Masa Perundagian - Tiap kelompok dibagi menjadi sub tema kondisi lingkungan alam,kehidupan social,kehidupan budaya,system ekonomi masyarakat dan system kepercayaan masyarakat - Pengarahan untuk pelaksanaan <i>ROLE PLAYING</i> - Kegiatan Siswa : (70 menit) - Siswa yang sudah terbagi kelas kedalam 3 kelompok, masing-masing kelompok antara 13-14 orang. Kelompok 1; Masa Berburu dan mengumpulkan makanan, kelompok 2;Masa Bercocok Tanam, kelompok 3;Masa Perundagian - Tiap kelompok dibagi menjadi sub tema kondisi lingkungan alam,kehidupan social,kehidupan budaya,system ekonomi masyarakat dan system kepercayaan masyarakat berdiskusi untuk menampilkan hasil diskusi melalui <i>ROLE PLAYING</i> Mengamati : - Membaca buku teks dan media visual mengenai Perkembangan kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia	90 menit

sesuai pembagian kelompoknya

Menanya :

- Menanya dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi dan pendalaman mengenai Perkembangan kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia

Mengeksplorasi :

- Mengumpulkan data lanjutan terkait dengan pertanyaan kondisi lingkungan alam, kehidupan sosial, kehidupan budaya, system ekonomi masyarakat dan sistem kepercayaan masyarakat pada : 1; Masa Berburu dan mengumpulkan makanan, kelompok 2; Masa Bercocok Tanam, kelompok 3; Masa Perundagian melalui bacaan dan sumber-sumber terkait.

Mengasosiasikan :

- Menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait kondisi lingkungan alam, kehidupan social, kehidupan budaya, system ekonomi masyarakat dan system kepercayaan masyarakat pada tiap-tiap kelompok : 1. Masa Berburu dan mengumpulkan makanan, kelompok 2. Masa Bercocok Tanam, kelompok 3. Masa Perundagian melalui bacaan dan sumber-sumber terkait untuk diperagakan dalam *ROLE PLAYING*.

Mengkomunikasikan :

- Menyajikan hasil analisis pada tiap-tiap kelompok : 1. Masa Berburu dan mengumpulkan makanan, kelompok 2. Masa Bercocok Tanam, kelompok 3. Masa Perundagian dalam bentuk *ROLE PLAYING* dalam 3 babak mengenai Perkembangan kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia

3.Penutup (5 Menit) - Bersama-sama dengan siswa guru memberikan penekanan-penekanan dalam bentuk kesimpulan materi pembelajaran yang dipelajari pada pertemuan ini, - Memberikan komentar terhadap kegiatan pembelajaran dalam pertemuan ini, terutama hal-hal yang kurang berkenan sebagai masukan untuk perbaikan dalam pertemuan selanjutnya. - Penugasan siswa mencari informasi materi tentang Tradisi sejarah pada masyarakat praaksara untuk bahan pertemuan selanjutnya dan membuat scenario untuk materi selanjutnya.	5 menit
---	----------------

**LEMBAR PENILAIAN OBSERVASI PEMBELAJARAN DISKUSI DAN
INDIVIDU
(SKALA SIKAP)**

NO.	NAMA SISWA	ASPEK YANG DINILAI					JUMLAH SKOR	NILAI
		1	2	3	4	5		
1	A							
2	B							
3	C							
4	D							
5	E							

6	F							
---	---	--	--	--	--	--	--	--

Aspek yang dinilai:

1. Mengamati : Melihat, mengamati, membaca, mendengarkan, menyimak (tanpa dan dengan alat).
2. Menanya : Mengajukan pertanyaan dari yang faktual sampai yang bersifat hipotesis. Diawali dengan bimbingan guru sampai dengan mandiri (menjadi suatu kebiasaan)
3. Mengeksplorasi : Menentukan data yang diperlukan dari pertanyaan yang diajukan. Menentukan sumber data (benda, dokumen, buku dan eksperimen). Mengumpulkan data.
4. Mengasosiasi : Menganalisa data dalam bentuk membuat kategori, menentukan hubungan data,/ kategori. Menyimpulkan dari hasil analisa data. Dimulai dari unstructured, unistructured, multi structure sampai complicated structure
5. Mengkomunikasikan : menyampaikan hasil konseptualisasi dalam bentuk lisan, tulisan, diagram, bagan, gambar atau media lainnya.

Penskoran:

- | | |
|----------------|--------|
| 1. Tidak Baik | Skor 1 |
| 2. Kurang Baik | Skor 2 |
| 3. Cukup Baik | Skor 3 |
| 4. Baik | Skor 4 |
| 5. Sangat Baik | Skor 5 |

Penilaian :

1. A Skor antara 20 - 25
2. B Skor antara 15 - 20
3. C Skor antara 10 – 15
4. D Skor antara 05 – 10

5. E Skor antara 00 - 05

Penugasan

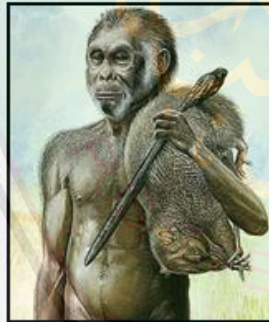
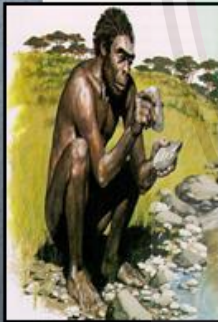
1. Berdasarkan metode *ROLE PLAYING* buatlah Kesimpulan mengenai ciri-ciri kehidupan awal masyarakat praaksaa di Indonesia sebagai berikut:
 - a. Masa Berburu dan Mengumpulkan Makanan
 - b. Masa Bercocok Tanam
 - c. Masa Perundagian/Logam
2. Pelajarilah materi mengenai Tradisi Sejarah pada Masa Praaksara?



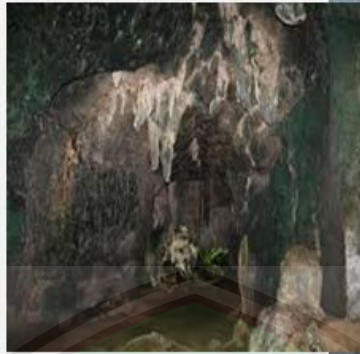
Kehidupan Awal Masyarakat Praaksasa di Indonesia

Oleh
Ira Fatmawati,S.Pd

Perhatikan gambar berikut



Apakah ini?



What about This ?



Siapakah ini?



Selanjutnya.....



Buah-Buahan



Apakah ini?



Siapa ini ?



What is it ?





Mengetahui

Guru Mata Pelajaran Sejarah

Kediri, 13 Februari 2015

Peneliti

Ira Fatmawati, S.Pd
NIP.

KhoirunNi'mah
NIM.10130128

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MAN Kediri 2 Kota Kediri
Mata Pelajaran	: Sejarah (Peminatan)
Kelas/Semester	: X IPS/ Ganjil
Materi Pokok	: Kehidupan Manusia Praaksara
Waktu	: 9 x 45 menit
Pertemuan ke	: 2

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

1. KOMPETENSI DASAR

- 3.10 Menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini

2. INDIKATOR

1. Siswa mampu memahami perkembangan kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia
2. Siswa mampu menjelaskan tradisi sejarah masyarakat praaksara
3. Siswa mampu menganalisis pengaruh kehidupan awal manusia di Indonesia terhadap kehidupan masa kini

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Memiliki rasa syukur kepada Tuhan YME atas perkembangan kehidupan manusia praaksara sampai sekarang
2. Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil budaya masyarakat praaksara di Indonesia
3. Bersikap jujur dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah
4. Bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran sejarah
5. Menganalisis pengaruh kehidupan awal manusia di Indonesia terhadap kehidupan masa kini
6. Memiliki kepedulian dalam usaha melestarikan tradisi melalui keluarga dan masyarakat

D. MATERI PELAJARAN

1. Tradisi sejarah masyarakat praaksara
 - a. Mewariskan masa lalu melalui keluarga
 - b. Mewariskan masa lalu melalui Masyarakat

E. PENDEKATAN/STRATEGI/ METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan: *Saintifik*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : *Role Playing*, Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

F. MEDIA PEMBELAJARAN

Power Point Materi

D. SUMBER BELAJAR

- buku paket : Sejarah Indonesia kemdikbud RI 2013.

- silabus kurikulum 2013
- Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia, R. Soekmono, Yogyakarta Kanisius, 1973
- Manusia Dan Kebudayaan Di Indonesia, Jakarta: Penerbit Djambatan
- *Hubert Forestier*, Ribuan gunung, Ribuan Alat Batu : Prasejarah Song Keplek, Gunung Sewu, Jawa Timur. Jakarta: KPG, EFEO, Puslit Arkena.
- internet : wikipedia (<http://prasejarahindonesia.com>)
- Florentina Lenny k. Dalam <http://klubnova.tabloidnova.com/artikel/tips-rumah/cara-pilih-cobek-batu.com> diunduh tanggal 19 Mei 2013, pukul 10.09
- Internet : <http://hasilbudayamanusiaprasejarah.com>

G . LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE 1 : WAKTU : 3 X 45 menit (3 jam pelajaran)

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1. Pendahuluan (5 Menit) <i>Orientasi:</i> guru menayangkan gambar komik cerita rakyat melalui LCD <i>Apersepsi:</i> Memberikan persepsi awal tentang materi “ anak-anak coba ada yang bisa menyanyikan lagu membuat layang-layang?” Mari Kita nyanyikan bersama-sama “Kuambil buluh sebatang, Kuraut dan kutimbang dengan benang, kujadikan layang-layang, Bermain...Berlari...Bermain Layang-Layang, Bermain menuju ke tanah lapang, Hati gembira dan Riang”	5 Menit

<i>Mekanisme Pelaksanaan Pembelajaran:</i> • Disampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran • Peserta didik dapat mengidentifikasi, memahami, dan menjelaskan kembali tentang kehidupan manusia praaksara di Indonesia (materi sebelumnya) dan mengaitkan dengan tradisi sejarah pada masyarakat praaksara yang akan dipelajari • Dijelaskan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini	
2. Kegiatan Inti - Kegiatan Guru : (10 menit) - Menjelaskan materi dengan menggunakan media <i>Power point</i>, tentang : Tradisi sejarah pada masyarakat praaksara melalui keluarga dan masyarakat. - Guru membagi kelas kedalam 5 kelompok, masing-masing kelompok 8 orang. Kelompok 1) Adat Istiadat, 2) Cerita Rakyat, 3)Teka teki Rakyat, 4) Peribahasa Rakyat dan 5) Nyanyian Rakyat. - Pengarahan untuk pelaksanaan <i>ROLE PLAYING</i> - Kegiatan Siswa : (70 menit) - Siswa yang sudah terbagi kelas kedalam 5 kelompok, masing-masing kelompok 8 orang. Kelompok 1) Adat Istiadat, 2) Cerita Rakyat, 3)Teka teki Rakyat, 4) Peribahasa Rakyat dan 5) Nyanyian Rakyat.	

- Mengamati : - Membaca buku teks dan media visual mengenai tradisi sejarah pada masyarakat praaksara melalui keluarga dan masyarakat. Sesuai pembagian kelompoknya Menanya : - Menanya dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi dan pendalaman mengenai tradisi sejarah pada masyarakat praaksara melalui keluarga dan masyarakat - Mengeksplorasi: Mengumpulkan data lanjutan terkait dengan pertanyaan mengenai tradisi sejarah pada masyarakat praaksara melalui keluarga dan masyarakat melalui bacaan dan sumber-sumber terkait 1) Adat Istiadat, 2) Cerita Rakyat, 3)Teka teki Rakyat, 4) Peribahasa Rakyat dan 5) Nyanyian Rakyat sesuai tugas kelompoknya Mengasosiasikan : - Menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait melalui bacaan dan sumber-sumber terkait untuk diperagakan dalam <i>ROLE PLAYING</i>. Mengkomunikasikan : - Menyajikan hasil analisis pada tiap-tiap kelompok dalam bentuk <i>ROLE PLAYING</i> dan melaksanakan diskusi kelompok	90 menit
3.Penutup (5 Menit)	

- Bersama-sama dengan siswa guru memberikan penekanan-penekanan dalam bentuk kesimpulan materi pembelajaran yang dipelajari pada pertemuan ini, - Memberikan komentar terhadap kegiatan pembelajaran dalam pertemuan ini, terutama hal-hal yang kurang berkenan sebagai masukan untuk perbaikan dalam pertemuan selanjutnya. - Penugasan siswa mencari informasi materi tentang pengaruh kehidupan awal manusia di Indonesia terhadap kehidupan masa kini.	5 menit
--	----------------

**LEMBAR PENILAIAN OBSERVASI PEMBELAJARAN DISKUSI DAN
INDIVIDU
(SKALA SIKAP)**

NO.	NAMA SISWA	ASPEK YANG DINILAI					JUMLAH SKOR	NILAI
		1	2	3	4	5		
1	A							
2	B							
3	C							
4	D							
5	E							
6	F							

Aspek yang dinilai:

1. Mengamati : Melihat, Mengamati, Membaca, Mendengarkan, Menyimak
(Tanpa Dan Dengan Alat).
2. Menanya : Mengajukan Pertanyaan Dari Yang Faktual Sampai Yang Bersifat Hipotesis. Diawali Dengan Bimbingan Guru Sampai Dengan Mandiri
(Menjadi Suatu Kebiasaan)
3. Mengeksplorasi : Menentukan Data Yang Diperlukan Dari Pertanyaan Yang Diajukan. Menentukan Sumber Data (Benda, Dokumen, Buku Dan Eksperimen). Mengumpulkan Data.
4. Mengasosiasikan : Menganalisa Data Dalam Bentuk Membuat Kategori, Menentukan Hubungan Data,/ Kategori. Menyimpulkan Dari Hasil Analisa Data. Dimulai Dari *Unstructured*, *Unistruktured*, *Multi Strukture* Sampai *Complicated Structure*
5. Mengkomunikasikan : Menyampaikan Hasil Konseptualisasi Dalam Bentuk Lisan, Tulisan, Diagram, Bagan, Gambar Atau Media Lainnya.

Penskoran:

- | | |
|----------------|--------|
| 1. Tidak Baik | Skor 1 |
| 2. Kurang Baik | Skor 2 |
| 3. Cukup Baik | Skor 3 |
| 4. Baik | Skor 4 |
| 5. Sangat Baik | Skor 5 |

Penilaian :

1. A Skor antara 20 - 25
2. B Skor antara 15 - 20
3. C Skor antara 10 – 15
4. D Skor antara 05 – 10
5. E Skor antara 00 - 05

**TRADISI SEJARAH
MASYARAKAT AWAL DI
INDONESIA**
OLEH
IRA FATHAHITI, S.PD

KEGIATAN APAKAH DIBAWAH INI?



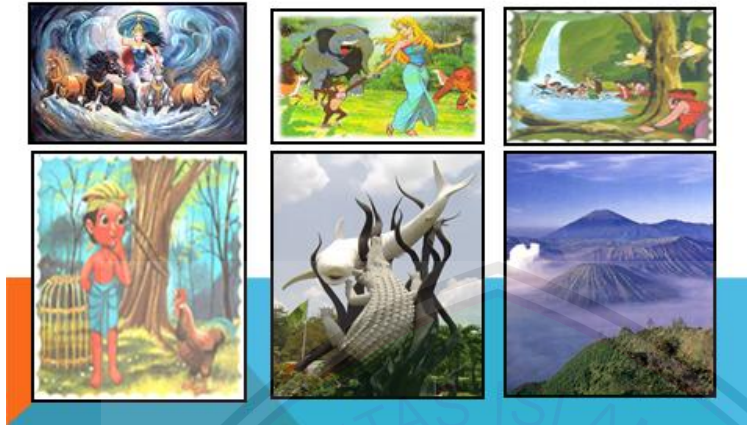
PERISTIWA APAKAH INI ?



KEGIATAN APAKAH INI?



MENGGAMBARKAN CERITA APAKAH ILUSTRASI
GAMBAR DI BAWAH INI?



DISEBUT APAKAH INI?

Pitik Walik Sobo
Kebonan opo?
NANAS

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran Sejarah

Kediri, 13 februari 2015
Peneliti

Ira Fatmawati, S.Pd
NIP.

KhoirunNi'mah
NIM : 10130128

No	Nama	Penilaian Pra Siklus																										
		Terlibat Dalam Pemecahan Masalah					Berusaha Mencari Berbagai Masalah					Melaksanakan Diskusi Kelompok					Bertanya / Menjawab Kepada Siswa lain/guru											
		1	2	3	4	5	Σ	1	2	3	4	5	Σ	1	2	3	4	5	Σ	1	2	3	4	5	Σ			
1	Achmad rikza Z	√					1	√					1		√				2		√				2			
2	Afifah chusna A		√				2	√					1		√				2			√			3			
3	Ahmad fajar aly		√				2		√				2	√					1		√				2			
4	Ainunnisa O		√				2	√					1		√				2		√				2			
5	Aliefano faisal .I	√					1		√				2			√			3		√				2			
6	Aliffa mulia		√				2		√				2		√				2			√			3			
7	Anis widarmaning k.		√				2	√					1			√			3			√			3			
8	Annisa pujiana		√				2		√				2		√				2		√				2			
9	Ayu tahta nur .A	√					1		√				2			√			3		√				2			
10	Devi ratnasari		√				2			√			3			√			3		√				2			
11	Dika anifatun n.		√				2		√				2		√				2		√				2			
12	Dyah puspitaning ayu		√				2			√			3			√			3			√			3			
13	Fadila febriyanti	√					1		√				2		√				2		√				2			
14	Firhan ali .P	√					1	√					1		√				2		√				2			
15	Fitrohana.N.Z		√				2		√				2		√				2		√				2			
16	Idham cholid. A	√					1	√					1		√				2		√				2			
17	Khoerul M	√					1		√				2		√				2		√				2			
18	Kiki emilya sari		√				2	√					1			√			3		√				2			
19	Lailatul muna F	√					1	√					1		√				2		√				2			
20	Lutfan hibatul w		√				2		√				2			√			3		√				2			
21	M. Andri wahyu	√					1	√					1	√					1		√				2			

22	Maratus S.K		√				2		√				2		√			2		√				2
23	Mela nurlaila .E		√				2	√					1		√			2			√			3
24	Misla.K	√					1	√					1			√		3		√				2
25	Moh. Kholilul.R	√					1	√					1		√			2		√				2
26	Muh. Latif.A	√					1	√					1		√			2		√				2
27	Nikmatul.A		√				2	√					1		√			2			√			3
28	Nova indriani		√				2		√				2			√		3		√				2
29	Nur alfi lailati		√				2	√					1		√			2		√				2
30	Octavia naldy p.		√				2	√					1			√		3		√				2
31	Puput elok.A.K	√					1		√				2			√		3		√				2
32	Qorri ainaa	√					1		√				2		√			2		√				2
33	Ratri indah.W		√				2	√					1		√			2		√				2
34	Rizki amilina.L		√				2	√					1		√			2			√			3
35	Rizma atiqotul	√					1	√					1		√			2		√				2
36	Salsabilla ayu.E		√				2	√					1		√			2		√				2
37	Silvia tyas w.						0	√					1		√			2		√				2
38	Syahnez ade.K		√				2		√				2		√			2		√				2
39	Yuni sri rahayu						0	√					1		√			2		√				2
40	Zuyyin.R.M		√				2	√					1		√			2		√				2
jumlah							63						62					89						87

No	Nama	keaktifan siklus I																							
		Terlibat Dalam Pemecahan Masalah						terlibat dalam pemecahan masalah						melaksanakan diskusi kelompok						bertanya / menjawab kepada siswa lain/ guru					
		1	2	3	4	5	Σ	1	2	3	4	5	Σ	1	2	3	4	5	Σ	1	2	3	4	5	Σ
1	Achmad rikza Z		√				2			√			3		√				2				√		4
2	Afifah chusna A		√				2				√		4			√			3					√	5
3	Ahmad fajar aly			√			3			√			3			√			3				√		4
4	Ainunnisa O				√		4			√			3			√			3				√		4
5	Aliefano faisal .I		√				2		√				2		√				2		√				2
6	Aliffa mulia						0		√				2		√				2		√				2
7	Anis widarmaning k.		√				2		√				2			√			3			√			3
8	Annisa pujiana		√				2		√				2		√				2			√			3
9	Ayu tahta nur .A						0		√				2			√			3			√			3
10	Devi ratnasari			√			3				√		4		√				2					√	5
11	Dika anifatun n.		√				2		√				2		√				2			√			3
12	Dyah puspitaning ayu					√	5				√		4			√			3					√	5
13	Fadila febriyanti		√				2						0		√				2			√			3
14	Firhan ali .P					√	5			√			3		√				2					√	5
15	Fitrohana.N.Z						0		√				2			√			3					√	5
16	Idham cholid. A					√	5						0		√				2			√			3
17	Khoerul M		√				2		√				2		√				2			√			3
18	Kiki emilya sari						0		√				2			√			3			√			3
19	Lailatul muna F			√			3						0			√			3					√	5
20	Lutfan hibatul w		√				2		√				2		√				2			√			3
21	M. Andri wahyu		√				2		√				2			√			3			√			3

22	Maratus S.K			√			3					√	5			√			3					√	5
23	Mela nurlaila .E						0			√			3			√			3				√		4
24	Misla.K						0			√			3				√		4				√		4
25	Moh. Kholilul.R						0			√			3			√			3				√		4
26	Muh. Latif.A			√			3			√			3			√			3					√	5
27	Nikmatul.A						0			√			3				√		4				√		4
28	Nova indriani		√				2				√		4			√			3				√		4
29	Nur alfi lailati		√				2			√			3			√			3				√		4
30	Octavia naldy p.						0			√			3				√		4						0
31	Puput elok.A.K		√				2				√		4				√		4				√		5
32	Qorri ainaa		√				2					√	5				√		4						0
33	Ratri indah.W						0			√			3				√		4				√		4
34	Rizki amilina.L			√			3						3	√					1					√	5
35	Rizma atiqotul		√				2			√			3			√			3				√		4
36	Salsabilla ayu.E						0					√	5				√		4						0
37	Silvia tyas w.			√			3					√	5				√		4						0
38	Syahnez ade.K		√				2			√			3			√			3				√		4
39	Yuni sri rahayu						0			√			2				√		4				√		4
40	Zuyyin.R.M						0						0				√		4				√		4
Jumlah							72						109						117						140

		Kekatifan Siklus II																									
No	Nama	terlibat dalam pemecahan masalah						berusaha mencari berbagai masalah						Melaksanakan Diskusi Kelompok						Bertanya / Menjawab Kepada Siswa lain/guru							
		1	2	3	4	5	Σ	1	2	3	4	5	Σ	1	2	3	4	5	Σ	1	2	3	4	5	Σ		
1	Achmad rikza Z			√			3			√			3			√			3				√			4	
2	Afifah chusna A				√		4				√		4			√			3					√		5	
3	Ahmad fajar aly				√		4				√		4			√			3			√				3	
4	Ainunnisa O				√		4				√		4			√			3			√				3	
5	Aliefano faisal .I			√			3				√		4				√		4			√				3	
6	Aliffa mulia				√		4			√			3			√			3			√				3	
7	Anis widarmaning k.			√			3				√		4				√		4			√				3	
8	Annisa pujiana			√			3		√				2		√				2		√					2	
9	Ayu tahta nur .A			√			3				√		4			√			3				√			4	
10	Devi ratnasari			√			3					√	5			√			3		√					2	
11	Dika anifatun n.			√			3				√		4			√			3			√				3	
12	Dyah puspitaning ayu			√			3				√		4			√			3					√		5	
13	Fadila febriyanti				√		4			√			3			√			3			√				3	
14	Firhan ali .P				√		4					√	5			√			3			√				3	
15	Fitrohana.N.Z			√			3			√			3		√				2			√				3	
16	Idham cholid. A				√		4				√		4			√			3				√			4	
17	Khoerul M				√		4			√			3			√			3				√			4	
18	Kiki emilya sari			√			3			√			3			√			3			√				3	
19	Lailatul muna F			√			3				√		4			√			3			√				3	
20	Lutfan hibatul w			√			3			√			3			√			3			√				3	
21	M. Andri wahyu			√			3			√			3		√				2			√				3	
22	Maratus S.K			√			3				√		4				√		4			√				3	
23	Mela nurlaila .E			√			3			√			3			√			3		√					2	
24	Misla.K				√		4			√			3			√			3				√			4	
25	Moh. Kholilul.R			√			3				√		4				√		4				√			4	
26	Muh. Latif.A				√		4				√		4			√			3				√			4	
27	Nikmatul.A			√			3			√			3			√			3					√		5	
28	Nova indriani			√			3				√		4			√			3				√			4	
29	Nur alfi lailati			√			3			√			3			√			3				√			4	
30	Octavia naldy p.			√			3			√			3			√			3			√				3	
31	Puput elok.A.K			√			3				√		4		√				2			√				3	
32	Qorri ainaa			√			3			√			3			√			3		√					2	
33	Ratri indah.W				√		4				√		4		√				2				√			4	
34	Rizki amilina.L				√		4			√			3			√			3					√		5	
35	Rizma atiqotul			√			3			√			3		√				2			√				3	
36	Salsabilla ayu.E				√		4				√		4			√			3				√			4	
37	Silvia tyas w.			√			3				√		4			√			3				√			4	
38	Syahnez ade.K				√		4				√		4			√			3				√			4	
39	Yuni sri rahayu			√			3			√			3				√		4				√			4	
40	Zuyyin.R.M			√			3			√			3			√			3			√				3	
Jumlah							134						142						119						138		

Lampiran VII

INSTRUMEN WAWANCARA

A. Responden Guru Mata Pelajaran Sejarah

1. Metode apa yang ibu gunakan dalam proses belajar sejarah?
2. Apakah kendala ibu ketika menerapkan metode yang sering ibu gunakan?
3. Apa ibu sudah pernah menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING*?
4. Apa yang ibu lakukan terhadap siswa yang nilainya kurang atau dibawah KKM?
5. Bagaimana menurut ibu, apakah siswa/I sudah termotivasi dan aktif dengan mengikuti pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING*?
6. Menurut ibu apakah ada perubahan selama proses pembelajaran dikelas X IIS3 ini dengan menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING*?
7. Menurut ibu apa metode pembelajaran *ROLE PLAYING* sudah bisa untuk mengaktifkan siswa dalam belajar sejarah?

B. Responden siswa kelas X IIS 3

1. Metode apa yang biasanya digunakan guru dalam pembelajaran sejarah?
2. Apa yang dilakukan oleh guru ketika kamu sudah mulai bosan dalam mengikuti pembelajaran?
3. Selama ini media apa saja yang sudah digunakan oleh guru ketika mengajar?

4. Apa kamu faham dengan materi yang diajarkan dengan metode pembelajaran *ROLE PLAYING*?
5. Menurut kamu bagaimana metode pembelajaran *ROLE PLAYING* ?



Scenario Drama Tentang Nyanyian Rakyat, Pribahasa Rakyat, Dan Teki Teki Rakyat

1. **(Ahmad fajar fikri (murid yang aneh)**
2. **Alifa mulia (murid yang pendiam)**
3. **Ayu tahta nur aida (murid yang usil)**
4. **Dyah puspitanin ayu (moderator yang baik)**
5. **Fitrohana nur izma Z (murid)**
6. **M. Andri satrio wibowo (guru)**
7. **Misla kusnikmah (murid kecil dan imut)**
8. **Nikmatul adawiyah (murid yang pendiam)**
9. **Oktavian aldi P (murid yang aneh)**
10. **Ratri indah.w.k (murid yang aktif)**
11. **Salsabila ayu. E (murid)**
12. **Zuyyina rofiqotul maula (murid)**
13. **Kiki emilya (murid yang gokil)**

Pada suatu hari yang panas si duatu sekolah sedang berlangsung pelajaran bahasa jawa yang diajarkan oleh pak guru andri yang sangat membosankan, tetapi pada saat itu anak-anak sangat semangat karena tema yang akan dibahas adalah teka teki rakyat, peribahasa rakyat, dan nyanyian rakyat.

Semua siswa- siswi masuk kelas bersama –sama dengan gembiranya mereka ingin cepat- cepat mengikuti pelajaran, kiki sudah berlatih, aldi dan emon pun sudah berlatih teka-teki. Dan yang lain merasa sudah sangat siap dengan pelajaran hari ini.

Anak-anak membentuk formasi melingkar dan pak guru andri berada ditengah-tengahnya, pelajaran pun dimulai,,,,,

Pak Andri : Bagaimana anak-anak sudah belajar kemarin ?

Murid-murid : Sudah bapak,,,,,(dengan serempak)

Pak Andri : Kalau begitu saya mulai

(Dengan menggunakan bahasa yang medok)

Pak Andri : Pitek walik sopo kebon opo jenenge?

Fajar : Saya pak,,,brutuuuu
(semua orang tertawa terbahak-bahak tetapi pak Andri memarahinya)

Lalu pak Andri memberikan beberapa pertanyaan lagi kepada murid-murid nya, ada salah satu siswa yang bisa menjawab benar dengan pertanyaan pak Andri sebelumnya.

Pelajaran dilanjutkan dengan membahas tentang pribahasa rakyat, mereka diharuskan untuk memberikan contoh satu persatu (semuanya berdiri dan memberikan contoh masing- masing).

Pak Andri : Ayo anak-anak berikan contoh satu persatu

Ayu : Adigang Adigung Adiguno Adiwacara
(menyombongkan apapun yang dimiliki nya)

Kiki : Alon-alon waton kelakon (pelan-oelan saja asal berhasil)

Ratri : Asu rebutan balung
(Berdebat hal yang sepele tak ada yang mau mengalah)

Misla : Becik ketitik ala ketara
(Berbuat baik maupun buruk akhirnya akan terlihat)

Nimah : Berat sama dipikul ringan sama dijinjing
(Enak enggak enak ditanggung bersama)

Pak Andri : Pinter anak-anak,,,,, (sambil senyum –senyum sendiri)

Pak Andri : Kalau begitu sekarang ini waktunya kita belajar nyanyian rakyat, mari anak-anak kita mulai,,,nyanyian rakyat apa yang kalian suka.

Aldi : Cublak-cublak sueng pak,,,,
(Aldi memulai permainannya tetapi anak-anak lainnya tidak setuju, akhirnya memilih melingkar dan bernyanyi bersama dengan lagu gambling suling dan di ikuti dengan pak Andri)

Scenario Tentang Mitos Nyi Roro Kidul

Pada suatu hari ada 5 orang anak yang sedang berlibur kepantai parang Tritis. Ada satu mitos ketika dipantai tidak diperbolehkan memakai baju berwarna hijau.

- Risma : Loh puji, kenapa kamu memakai baju hijau?
- Puji : Ya gak papa, suka sukaku lah mau pakai baju apa?
- Risma : Tapi disini itu nggak boleh pakai baju hijau, kalau ada apa- apa gimana?
- Qorri : Iya benar ji, mending kamu nggak usah lah pakai baju hijau
- Alfi : Iya puji, dengerin kat-kat kita
- Puji : Alah kayak gitu aja dipercaya
- Alfi : Udahlah ji, nurut aja nggak usah pakai baju warna hijau

Akhirnya mereka kembali ke penginapannya karena hari sudah sore. Tapi karena puji masih penasaran dengan mitos yang beredar di masyarakat luas bahwa dilarang memakai baju hijau di area pantai. Ketika teman- teman lain beristirahat, puji dating kepanantai menggunakan baju hijau sendirian.

- Puji : Mana katanya kalau pakai baju hijau nanti diculik nyi roro kidul, mana,,, nggak ada apa-apa disini?

Saat puji sedang menikmati suasana malam dipanantai tiba-tiba dating dari arah laut seorang putri cantik mengendarai kereta kencana menghampiri puji dan pujipun menghampiri putri itu dan ikut bersama sang putri.

Pagi harinya teman- teman puji bingung mencari puji.

- Risma : Teman teman,,, puji kemana?
- Latiff : Bukannya puji tidur sama kamu
- Alfi : Iya, tadi sebelum tidur masih ada ,,, tapi tadi pagi sudah tidak ada dikamar.

Latiff : Lalu sekarang dimana??? Jangan ,,,jangan,,, dia kepantai
Risma : Oh iya, kan dari kemarin penasaran dengan mitos itu?
Latiff : Berarti benar dia dating kepantatai,,, ayo,,,,ayo,,, kita coba cari kepantai.

Setelah berhari-hari mencari puji. Tetap tidak ditemukan pujinya. Akhirnya mereka putus asa dan memutuskan untuk pulang, beberapa minggu kemudian, akhirnya puji pun ditemukan tapi sudah dalam keadaan meninggal.



DOKUMENTASI

Icon MAN Kediri 2 Kota Kediri



Proses Awal Belajar Pada Siklus I



Kelompokan Pada Siklus I



Proses Pembelajaran Pada Siklus II



Salah Satu Kelompok Memperagakan Performance Adat Jawa



Ketika Siswa Memperagakan Nyanyian Rakyat



Ketika Peneliti Wawancara Dengan Bu Ira Fatmawati



Ketika Peneliti Wawancara Dengan Salah Satu Siswa Kelas X IIS 3



Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama : MAN Kediri 2 Kota Kediri

Mata pelajaran : Sejarah

Kelas : X

Alokasi waktu : 3 x 45 menit

Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi dasar	Materi pokok	pembelajaran	penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
3.1 Menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini	Kehidupan Manusia Praaksara Indonesia Kehidupan awal manusia Indonesia dibidang kepercayaan, sosial,budaya, ekonomi,dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini	Mengamati: - Membaca buku teks dan menyaksikan video atau media visual lain mengenai keunggulan kehidupan manusia Indonesia di zaman praaksara dalam bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, teknologi dalam kehidupan manusia masa kini Menanya: - Menanya dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi dan pendalaman mengenai keunggulan	Tugas: Membuat beberapa kesimpulan mengenai keunggulan dan pencapaian kehidupan manusia Indonesia di zaman praaksara dalam bidang sosial, ekonomi. Observasi: Mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan	3 jp	- Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X. - Buku-buku lainnya - Media lain yang tersedia

		kehidupan manusia Indonesia di zaman praaksara dalam bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, teknologi dan pengaruh dari kebudayaan lain di Asia, serta unsur-unsur yang diwariskannya dalam kehidupan manusia masa kini Mengeksplorasikan: Mengumpulkan data lanjutan terkait dengan pertanyaan mengenai keunggulan kehidupan manusia Indonesia di zaman praaksara dalam bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, teknologi melalui bacaan dan sumber-sumber terkait.	data, analisis data dan pembuatan laporan. Portofolio: Menilai laporan tertulis berupa beberapa kesimpulan mengenai keunggulan dan pencapaian kehidupan manusia Indonesia di zaman praaksara dalam bidang sosial, ekonomi, ilmu,		
--	--	--	--	--	--

		Mengasosiasikan: - Menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait mengenai keunggulan kehidupan manusia Indonesia di zaman praaksara dalam bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, teknologi dan pengaruh dari kebudayaan lain di Asia, serta unsur-unsur yang diwariskannya dalam kehidupan manusia masa kini. Mengomunikasikan: - Menyajikan hasil analisis dalam bentuk tulisan berupa beberapa	teknologi Tes: Menilai kemampuan peserta didik dalam menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini		
--	--	---	--	--	--

		kesimpulan mengenai keunggulan kehidupan manusia Indonesia di zaman praaksara dalam bidang sosial, ekonomi, ilmu, teknologi dan pengaruh dari kebudayaan lain di Asia, serta unsur-unsur yang diwariskannya dalam kehidupan manusia masa kini			
--	--	---	--	--	--

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran Sejarah

Ira Fatmawati, S.Pd
NIP.

Kediri, 13 Februari 2015

Peneliti

KhoirunNi'mah
NIM.10130128