
**PENINGKATAN KEMAMPUAN *HISTORICAL CONSCIOUSNESS* MELALUI
PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *STUDENT DEBATE-ROLE PLAYING* BAGI PESERTA DIDIK DI
SMK NEGERI 2 CIAMIS**

¹Rizka Amirul Royana, ²Muhammad Muflih Rizqullah, ³Sri Pajriah, ⁴Elin Iryani,

^{1,2,3}Universitas Galuh Ciamis Jl. R. E. Martadinata No. 150 Ciamis, 4627 Jawa Barat Indonesia

⁴SMKN 2 Ciamis, Jl. Sadananya No.21, Ciamis, Jawa Barat Indonesia

Email: rizkaamirul123@gmail.com, muflihrizqullah10@gmail.com, Eliniryani74@guru.smk.belajar.id,
sripajriahunigal@gmail.com

Abstract

This study explores the implementation of the debate-roleplay method to enhance Historical Consciousness among 11th grade vocational school students at SMK Negeri 2 Ciamis. Conducted over two cycles, the study integrated debate and roleplay activities, assigning students roles as representative of historical classes that participate in Indonesian Independence war to discuss Indonesia's struggle for independence through both military and diplomatic efforts. The findings demonstrated significant improvements in student historical consciousness, argumentation skills, and roleplaying empathy. The percentage of students achieving a high level of historical consciousness increased from 21.87% (pre-cycle) to 87.50% (Cycle II), while argumentation skills rose from 12.50% to 81.25%, and role-playing empathy from 28.12% to 84.37%. This method fostered critical thinking, collaboration, and a deeper understanding of historical values and responsibilities. It proved effective in creating a progressive, contextual, and empathetic learning environment for history education.

Keywords: roleplay, debate, historical consciousness

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi penerapan metode debat-bermain peran (debate-roleplay) untuk meningkatkan Kesadaran Sejarah (Historical Consciousness) di kalangan siswa kelas XI SMK Negeri 2 Ciamis. Dilaksanakan dalam dua siklus, penelitian ini mengintegrasikan kegiatan debat dan bermain peran, di mana siswa berperan sebagai perwakilan dari kelompok sosial dalam sejarah perang kemerdekaan Indonesia untuk mendiskusikan perjuangan kemerdekaan Indonesia melalui jalur militer dan diplomasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kesadaran sejarah, keterampilan berargumentasi, dan empati dalam bermain peran. Persentase siswa yang mencapai tingkat kesadaran sejarah tinggi meningkat dari 21,87% (pra-siklus) menjadi 87,50% (Siklus II), sementara keterampilan berargumentasi meningkat dari 12,50% menjadi 81,25%, dan empati bermain peran dari 28,12% menjadi 84,37%. Metode ini berhasil mendorong pemikiran kritis, kolaborasi, serta pemahaman mendalam tentang nilai-nilai dan tanggung jawab sejarah, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran sejarah yang progresif, kontekstual, dan penuh empati.

Kata kunci: bermain peran, debat, kesadaran sejarah.

PENDAHULUAN

Sejarah mengacu pada sebuah ilmu yang mempelajari mengenai semua aspek yang sudah terjadi di masa lampau. Banyaknya hal yang tercakup dalam sejarah juga digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Namun berbeda dengan tingkat perguruan tinggi, pembahasan Sejarah di sekolah memang dikemas lebih spesifik dan tidak terlalu meluas. Pembelajaran sejarah adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia di masa lampau hingga masa kini (Amirudin & Suryadi, 2016). Mata pelajaran sejarah sering dianggap sebagai pelajaran yang membosankan. Hal ini sering terjadi karena cara penyampaian guru ketika belajar di kelas. Pembelajaran sejarah dikatakan penting karena dapat menumbuhkan rasa kebangsaan dan nasionalisme yang mendalam dalam jiwa seorang manusia Indonesia. Pembelajaran sejarah bukan hanya bermanfaat dalam pengetahuan masa silam yang berkenaan dengan historis saja, tetapi sejarah juga kental dengan nilai-nilai yang teramat perlu diwariskan dari generasi ke generasi (Kochar, 2008).

Kesadaran sejarah pada manusia modern memungkinkan seseorang untuk menilai dunia secara kritis di sekitarnya, dan dalam perjalanannya akan menjadi satu-satunya cara kita bisa mencapai pengetahuan yang "sejati" (Thorp, 2014). *Historical consciousness* (kesadaran sejarah) juga diperlukan guna melatih peserta didik agar tak hanya menghafal tahun dan nama dalam belajar sejarah, namun juga sadar akan nilai-nilai dan makna yang terkandung dalam sebuah peristiwa dan mampu mengkorelasikan dengan kehidupan saat ini. Salah satu tujuan pengajaran sejarah adalah pencapaian visi yang rasional dan kritis dari masa lalu untuk menjelaskan saat ini atau, pembentukan kesadaran sejarah, mengacu pada pengaruh konfigurasi, karena setiap orang memiliki masa lalu dalam sikap dan tindakannya saat ini (Friedrich, 2010).

Berdasarkan hasil observasi dan pra-diagnostik yang dilakukan di SMKN 2 Ciamis khususnya kelas 11 TKR 4, terdapat permasalahan besar dimana peserta didik tidak mampu memahami materi secara mendalam dan membangun argumen dalam pelajaran sejarah. Setiap kali guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi atau bertukar pikiran di dalam kelas, seringkali guru menemui respon yang negatif dari peserta didik. Mayoritas peserta didik hanya duduk diam dan termenung, baik karena tidak ada pemikiran yang terlintas di kepala atau melakukan sensor diri karena takut mendapat tanggapan negatif dari guru dan rekan sekelas. Bagi mereka yang memiliki keberanian untuk berpendapat dan pemantik diskusi, teknik penyampaian dan kefasihan argumen mereka masih jauh dari kata memuaskan, meskipun sudah awal yang sangat menjanjikan dibanding peserta didik-peserta didik lain yang dikekang oleh rasa takut. Keterampilan argumentasi digunakan untuk menganalisis informasi mengenai suatu topik, kemudian hasil analisis tersebut dikomunikasikan, dengan demikian penggunaan argumentasi dalam pembelajaran sains adalah bagian dari pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Bathgate et al., 2015; Faiqoh et al., 2018).

Peneliti kemudian memutuskan untuk menggunakan metode *student debate*. Debat merupakan sebuah pertukaran pendapat mengenai pokok permasalahan dimana masing-masing peserta memberikan alasan untuk bisa mempertahankan pendapatnya dengan argumen yang kuat (Kamdhi, 1995). Metode debat merupakan salah satu metode yang diciptakan oleh Silberman dalam pembelajaran aktif (*active learning*) yang digunakan untuk menstimulasi diskusi kelas (Nurdin, 2016). Selain itu, peneliti juga memadukannya dengan metode bermain peran atau *role playing*. Role playing merupakan cabang dari metode simulasi yang didalamnya meminta siapa saja yang terlibat di dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan (Munir et al., 2017; Wahab, 2009). Kemudian akan disebut sebagai *debateroleplay* sepanjang penelitian ini. Kegiatan debat dapat menumbuhkan budaya bertanya dan keberanian dalam berpikir dan bertindak berbeda dari yang lain. Kegiatan *debate-roleplay* di kelas yang berkaitan dengan materi sejarah dapat dikatakan sebagai sebuah praktis pedagogis yang mengedepankan fungsi sipil dari satuan pendidikan dan mampu memberikan serangkaian perkakas dan praktik kepada peserta didik sehingga mereka dapat berkontribusi dalam masyarakat secara demokratis. Metode pembelajaran kooperatif tipe role playing juga dapat diartikan sebagai permainan peran dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang bertitik tolak dari permasalahan yang

berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah, perbuatan yang pernah dialami peserta didik atau disaksikan secara langsung (Ariwitari et al., 2014; Martha et al., 2014).

Dapat dikatakan, bahwa rakyat Indonesia, terutama para anak muda, sedang mengalami krisis kesadaran sejarah. Aspek kritis dan transendental telah dicabut dari pembelajaran sejarah, dan sekolah tidak mampu lagi memberikan kontribusi kepada masyarakat sebagai pembentuk kesadaran sejarah yang merupakan komponen utama dalam membentuk kesadaran kritis kolektif. Dengan melatih kemampuan berpikir secara kesejarahan dan menginterpretasikan suatu fenomena dalam kacamata historis, sekolah dapat mengasah kesadaran kritis dalam diri tiap individu bahwa mereka sedang hidup, membentuk dan dibentuk oleh arus sejarah. Keterampilan berfikir historis dapat mempermudah memahami setiap peristiwa sejarah yang dipelajari, sebab keterampilan berfikir historis memiliki langkah-langkah yang cocok dengan karakteristik ilmu sejarah serta menitikberatkan pada penghayatan terhadap peristiwa sejarah itu (Ozmen, 2015).

Metode *debate-roleplay* dapat menghapus anggapan yang beredar di kalangan peserta didik, yaitu sejarah sebagai mata pelajaran yang tidak relevan dan tidak berkontribusi langsung dalam kehidupan nyata mereka. Dengan membuka aspek politis dalam pembelajaran sejarah melalui metode *debate-roleplay*, sejarah akan berhenti menjadi subjek pembelajaran yang statis dan kaku, yang membeku di masa silam, dan berubah menjadi pembelajaran yang kontekstual, *urgent* dan menantang secara intelektual. Selama ini pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah dengan cara yang konservatif tidak hanya menguatkan asumsi peserta didik terhadap pembelajaran sejarah sebagai subjek yang tidak relevan, tetapi juga menumpulkan kesadaran sejarah (*Historical Comprehension*) dalam diri peserta didik.

METODE PENELITIAN

Beberapa indikator yang digunakan sebagai tolak ukur dari keberhasilan metode *debate-roleplay* untuk meningkatkan *Historical consciousness* dari peserta didik adalah: 1) Kemampuan menghayati makna dan hakekat sejarah; 2) kemampuan mengenal diri sendiri dan bangsanya; 3) kemampuan memegang teguh budaya bangsanya; 4) Memiliki sikap seorang sejarawan; 5) Memiliki rasa tanggung jawab terhadap peninggalan sejarah. Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah aktivitas inkuiri yang reflektif, untuk mengetahui strategi dan taktik guna menciptakan kondisi yang ideal untuk satu kegiatan pembelajaran tertentu, dimana inkuiri ini adalah proses untuk meningkatkan rasionalitas dari praktek pendidikan yang berasaskan keadilan sosial (Wiraatmaja, 2005). Prosedur dari Penelitian Tindakan Kelas sendiri dibagi menjadi empat tahap, yaitu: 1) Perencanaan, tahap pengolahan teoritis yang dilakukan peneliti untuk merancang kegiatan praktis di kelas; 2) Pelaksanaan, tahap pengujian teori dan praktik kelas yang sudah dirancang; 3) Pengamatan, tahap observasi untuk menilai kesesuaian proses pembelajaran dengan rancangan; 4) Refleksi, tahap evaluasi dan kritik untuk menilai keberhasilan dan kegagalan dari kegiatan.

Subjek penelitian ini dilaksanakan di SMKN 2 Ciamis yang berlokasi di Jl. Sadananya No. 42, Kel. Maleber, Kec. Ciamis, Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat. Kelas yang dipilih adalah kelas 11 TKR 4 (Teknik Kendaraan Ringan 4) pada mata pelajaran sejarah mata materi mempertahankan kemerdekaan dengan jalur Diplomas. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 22 oktober 2024 dan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 5 November 2024. Setiap pertemuan memiliki durasi waktu 240 menit dengan rincian 4 x 45 menit. Peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di kelas 11 TKR 4 bukan saja karena indikasi-indikasi kurangnya kesadaran sejarah seperti rendahnya kemampuan argumentasi dan inisiatif untuk mengekspresikan pendapat terlihat paling akut di kelas ini, tapi karena peneliti juga menangkap adanya potensi-potensi dari para peserta didik untuk menanggapi metode *debate-roleplay* dengan responsif, terlihat dari beberapa anak yang aktif dan menonjol diantara teman-temannya.

Waktu pelaksanaan penelitian ini pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara. Pada

Penelitian Tindakan Kelas ini, akan dilaksanakan dalam 2 siklus. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan cara mendeskripsikan data observasi dan catatan lapangan, sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan penilaian skor kemampuan kesadaran sejarah peserta didik sebelum dan setelah tindakan (Sugiyono, 2013).

Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara. Penilaian keterampilan argumentasi peserta didik dan catatan di lapangan menjadi pedoman observasi yang digunakan peneliti. Selain itu, wawancara juga digunakan untuk mengetahui bagaimana proses atau kondisi belajar peserta didik di kelas XI TKR 4 SMK Negeri Ciamis. Kemudian, dokumentasi dilakukan selama penelitian berlangsung.

PEMBAHASAN

Indikator Kesadaran sejarah Peserta Didik

Aspek pemahaman ini merupakan tingkat belajar kedua pada domain kognitif (C2) dengan citacitanya: “mampu menerjemahkan, menafsirkan, mendeskripsikan secara verbal, pemahaman ekstrapolasi dan mampu membuat estimasi” (M. Chobib Thoha, 1990).

Variabel	Indikator
Kesadaran Sejarah	Menghayati makna dan hakekat sejarah
	Mengenal diri sendiri dan bangsanya
	Memegang teguh budaya bangsanya
	Memiliki sikap seorang sejarawan
	Memiliki rasa tanggung jawab terhadap peninggalan sejarah

Pelaksanaan di Kelas

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas dari implementasi metode belajar *Student DebateRole Playing* dalam meningkatkan *Historical Consciousness* (Kesadaran Sejarah) peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI TKR 4 SMK Negeri 2 Ciamis.

Langkah Pelaksanaan

Metode *debate-roleplay* menggabungkan dua kegiatan pembelajaran yang biasa ditemukan di dalam kelas-kelas yang berkaitan dengan ilmu sosial dan seni budaya. Metode *roleplay* lebih dekat dengan aspek artistik dan afektif, sementara metode debat mampu mengasah kemampuan kognitif dan intelektual peserta didik. Menggabungkan keduanya menjadi kegiatan yang sinambung menysasar dua aspek penting dalam pendidikan, secara bersamaan mempertajam kemampuan kognisi dan afeksi peserta didik. Adapun penerapan metode *debate-roleplay* adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok.
2. Guru mengkondisikan kelas dengan menjelaskan aturan debat dan meminta peserta didik mengatur meja dan kursi secara melingkar.

3. Setiap kelompok memiliki perannya masing-masing, yang terkait dengan materi sejarah diplomasi pada masa perjuangan, yaitu kelompok diplomasi, angkat senjata, dan rakyat.
4. Kelompok yang berdebat adalah diplomasi dan angkat senjata, sementara rakyat berperan sebagai *voter*.
5. Setiap kelompok memiliki peran yang berbeda-beda dengan aspirasinya masing-masing. Kelompok yang berdebat membuat program yang berisi dari tujuan, prinsip dan aspirasi-aspirasi dari kelompok. Kelompok rakyat diminta untuk membuat program tuntutan rakyat sebagai panduan dalam memilih.

6. Sesi debat berlangsung secara bergilir, tanpa ada juru bicara tunggal dari tiap kelompok. Tiap anggota kelompok menyampaikan satu poin program dan disanggah oleh poin program kelompok lawan. Guru bertindak sebagai moderator, *timekeeper* dan pemantik diskusi.
7. Anggota lain dipersilahkan untuk mendukung atau menyanggah program kelompok.
8. Tiap anggota dari kelompok rakyat memilih program yang dirasa sesuai dengan program tuntutan. Satu vote dari rakyat terhitung sebagai satu point untuk kelompok yang dipilih. Guru memilih satu anggota rakyat untuk menjelaskan pilihannya.
9. Pengambilan vote menandai berakhirnya satu ronde debat. Anggota kedua dari tiap kelompok dipersilahkan untuk menyampaikan dan menyanggah program, dan begitu seterusnya sampai tiap anggota dari masing-masing kelompok selesai berbicara.
10. Kelompok yang meraih poin terbanyak setelah ronde terakhir memenangkan perdebatan.
11. Guru menyilahkan perwakilan anggota kelompok untuk menyampaikan kata penutup.
12. Guru memberikan kesimpulan dari jalannya debat dan menutup kegiatan debat.

Data Pengamatan/ Observasi

Berikut ini akan dibahas tentang data pengamatan/observasi yang dilakukan peneliti dalam melihat perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam pembelajaran sejarah menggunakan metode *debateroleplay*. Data dari sampel peserta didik dalam observasi adalah meliputi hal berikut:

Observasi di dalam kelas sebelum penerapan metode *debate-roleplay*:

Kesadaran sejarah yang rendah; Kemampuan merumuskan argumentasi yang buruk; Ketidakpedulian terhadap isu-isu sosial; Ketidaktahuan terhadap fakta-fakta sejarah yang dasar dalam sejarah Indonesia; Antusiasme yang rendah dalam aktivitas kelas; Pengerjaan tugas yang tidak tuntas dan teliti; Miskonsepsi fatal tentang sejarah Indonesia; Kemampuan berpikir kritis yang rendah Observasi di dalam kelas setelah penerapan metode *debate-roleplay*:

Munculnya penghayatan terhadap peristiwa sejarah dan kaitannya dengan masa kini; Meningkatnya kemampuan logika, debat dan argumentasi, baik secara lisan maupun tulisan; Memulai kritik diri terhadap miskonsepsi dan prasangka tentang sejarah Indonesia; Semangat dan antusiasme belajar yang meningkat, mempengaruhi keseriusan dalam pengerjaan tugas dan proyek di dalam kelas; Menguatnya identitas dan kesadaran sebagai warga negara; Ketertarikan untuk melakukan penyelidikan sejarah diluar kelas (beberapa siswa menghampiri guru untuk bertanya mengenai tokoh sejarah yang sedang dibahas di kelas).

Hasil Wawancara Peserta Didik

Berikut ini akan dibahas tentang data pengamatan/observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dalam melihat perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam pembelajaran sejarah menggunakan metode *debate-roleplay*. Sampel data dari hasil wawancara dengan peserta didik mengenai peningkatan kesadaran sejarah dengan implementasi metode *debate-roleplay*.

Pra Siklus

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Menghayati makna dan hakekat sejarah: Apakah kamu memahami makna dari mempertahankan kemerdekaan?	Sedikit, hanya tahu tentang peristiwa proklamasi
2	Mengenal diri sendiri dan bangsanya: Apakah kamu bisa mengenali diri mu sebagai manusia Indonesia?	Belum tau apa itu manusia indonesia
3	Memegang teguh budaya bangsanya: Bagaimana jika budaya Indonesia diklaim oleh negara lain?	Menyerangnya di media sosial
4	Memiliki sikap seorang sejarawan: Apakah diskusi kelompok dapat membuatmu sadar akan pentingnya sejarah?	Sedikit, saya tidak bisa menghafal semua jawaban.
5	Memiliki rasa tanggung jawab terhadap peninggalan sejarah: Apa yang dapat kita lakukan untuk mendukung pelestarian warisan sejarah di tingkat lokal atau nasional?	Melestarikannya

Dapat dilihat bahwa dalam tahap pra siklus ini, atau bisa dikatakan tahap pembelajaran yang masih menggunakan metode belajar biasa yakni ceramah, diskusi dan presentasi yang mayoritas peserta didik belum memahami, bahkan mereka belum mengerti apa maksud dari pertanyaan yang peneliti berikan kepada mereka. Peserta didik masih terlihat kebingungan ketika menjawab pertanyaan dari peneliti.

Siklus I dan II

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Menghayati makna dan hakekat sejarah: Apakah kamu memahami makna dari mempertahankan kemerdekaan?	Iya, mempertahankan kemerdekaan dengan jalur angkat senjata dan diplomasi.
2	Mengenal diri sendiri dan bangsanya: Apakah kamu bisa mengenali diri mu sebagai manusia Indonesia?	Tahu, saya harus berjiwa nasionalisme.
3	Memegang teguh budaya bangsanya: Bagaimana jika budaya Indonesia diklaim oleh negara lain?	kita harus memperkuat pelestarian budaya, meningkatkan edukasi di masyarakat.
4	Memiliki sikap seorang sejarawan: Apakah diskusi kelompok dapat membuatmu sadar akan pentingnya sejarah?	Iya, karna jadi paham lebih luas.
5	Memiliki rasa tanggung jawab terhadap peninggalan sejarah: Apa yang dapat kita lakukan untuk mendukung pelestarian warisan sejarah di tingkat lokal atau nasional?	Kita dapat menjaga situs bersejarah, menghargai budaya lokal, mengenalkan melalui media sosial.

Sedangkan, mari kita lihat untuk sampel wawancara setelah peneliti menerapkan metode *debate-roleplay* pada pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran sejarah pada peserta didik. Terlihat jelas bahwa terjadi perubahan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik dari wawancara yang dilakukan peneliti. Peserta didik memang terbukti lebih menguasai materi dan mampu untuk memahami makna dan nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah.

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan penerapan metode *debate-roleplay* untuk meningkatkan tingkat kesadaran Sejarah pada peserta didik dilakukan sebanyak dua siklus, yang pada masing-masing siklus dilakukan satu tindakan. Proses penerapan metode dapat dilakukan dengan pembagian kelompok pada peserta didik menjadi tiga kelompok besar yaitu kelompok angkat senjata, diplomasi dan rakyat. Peran peneliti disini adalah sebagai moderator. Materi yang dibahas yaitu tentang cara bangsa Indonesia mempertahankan kemerdekaan, dimana ada dua cara yakni angkat senjata dan diplomasi. Pada proses ini, Peserta didik juga diminta untuk menjadi seorang tokoh perjuangan selama proses debat berlangsung.

Pada pra siklus, peneliti menggunakan metode belajar biasa yakni melakukan pembelajaran dengan metode ceramah, diskusi dan presentasi sesuai dengan modul ajar yang sudah dibentuk. Pada pertemuan di pra siklus ini, peneliti sudah melakukan observasi awal guna melihat perkembangan pada siklus kelanjutan mengenai kesadaran sejarah peserta didik. Pada pra siklus ini, peserta hanya mendengar dan mengerjakan, Ketika diminta untuk presentasi, mayoritas peserta didik hanya membaca hasil kerja kelompok tanda memahami nilai-nilai dan makna dari kejadian yang menjadi bahan diskusi. Jadi peserta didik masih menunjukkan nilai rendah dalam *Historical Consciousness*.

Lalu pada siklus I, peneliti mulai menggunakan metode *debate-roleplay* yang dimulai dari merancang modul ajar, melakukan penerapan di kelas, refleksi dan evaluasi. Begitu juga dilakukan untuk siklus II. Selain melakukan penilaian pada tingkat kesadaran sejarah peserta didik, peneliti juga mencoba untuk menilai peningkatan tingkat argumentasi dan penghayatan dalam bermain peran pada pembelajaran sejarah di kelas.



Gambar 1. dan 2. Pelaksanaan *debate-roleplay* di dalam kelas

Berdasarkan hasil observasi dan penilaian terhadap indikator-indikator yang telah ditetapkan, peningkatan *Historical Consciousness* (Kesadaran Sejarah) , tingkat argumentasi dan penghayatan bermain peran peserta didik yang dibantu dengan menggunakan metode belajar *debate-roleplay* mengalami peningkatan dari setiap siklusnya.

Variabel	Indikator	Presentase		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Kesadaran Sejarah	Menghayati makna & hakekat sejarah	21,87%	46,87%	87,50%
Student Debate	Argumentasi	12,50%	53,12%	81,25%

Role Playing	Penghayatan dalam Bermain Peran	28,12%	43,75%	84,37%
Akumulasi Presentase		20,83%	47,91%	84,37%

Peserta didik di kelas XI TKR 4 berjumlah 32 orang. Pada pra siklus, untuk aspek kesadaran sejarah peserta didik yang mencapai kategori minimal baik baru ada 7 orang dengan presentase 21,87%.

Pada siklus I, peserta didik menunjukkan perkembangan dengan presentase 46,87% yakni sejumlah 15 peserta didik sudah mulai menghayati makna dan hakekat sejarah dengan baik. Selanjutnya untuk siklus II terjadi kenaikan lagi, sebanyak 28 peserta didik dengan presentase 87,50%. Ini adalah presentase tertinggi dari dua variabel lainnya. Indikator tingkat argumentasi peserta didik Terlihat dari setiap siklus yang selalu menunjukkan persentase kenaikan juga yang dimulai dari pra siklus memperoleh presentase 12,50% yakni terdapat 4 orang yang bisa dengan baik berargumentasi dalam belajar sejarah. siklus I dengan 53,12% berjumlah 17 orang dan siklus II dengan 81,25% berjumlah 26 orang. Pada indikator ini siswa diminta untuk mengemukakan argumentasinya dengan suara yang terdengar oleh seluruh audiens di kelas dan tidak terbata-bata dalam berbicara.

Hal utama dalam keterampilan argumentasi sendiri yaitu bisa menyampaikan dengan suara dan penyampaian yang jelas. Untuk indikator penghayatan bermain peran dalam pembelajaran pada pra siklus memperoleh presentase 28,12% berjumlah 9 orang, siklus I dengan 43,75% yakni 14 orang dan siklus II dengan 84,37% berjumlah 27 orang.

Sesuai dengan target peneliti yang mengharapkan perubahan signifikan dapat terjadi 80% dalam penggunaan metode *student debate- role playing* untuk meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik di kelas. Peneliti berhasil mencapai target yang sudah ditetapkan. Peserta didik dikelas pun berkembang secara signifikan dalam pembelajaran sejarah. Berikut untuk data peserta didik pada setiap tahapnya:



Gambar 3. Persentase kenaikan tingkat kesadaran sejarah dalam diri peserta didik.

Ditemukan temuan-temuan yang diperoleh selama melakukan penelitian untuk mencapai lima indikator dari *Historical Consciousness* (Kesadaran Sejarah) yakni (1) Menghayati makna dan hakekat

sejarah; (2) Mengetahui diri sendiri dan bangsanya; (3) Memegang teguh budaya bangsanya; (4) Memiliki sikap seorang sejarawan; (5) Memiliki rasa tanggung jawab terhadap peninggalan sejarah. Dalam menghayati makna dan hakekat sejarah, peserta didik sudah menunjukkan peningkatan bahwa dalam pembelajaran sejarah tak hanya berdiskusi dan menghafal tahun saja, namun sekarang peserta didik sudah mampu menghayati poin dari peristiwa sejarah yang terjadi. Peserta didik juga memahami bahwa dirinya adalah manusia yang terlahir di Indonesia dimana memiliki tanggungjawab juga untuk menjaga nama baik, harga dirinya dan bangsanya.

Peserta didik juga memahami bagaimana cara bersikap dalam mempertahankan kemerdekaan dimasa sekarang ini, mereka juga mulai memiliki kesadaran bahwa dia bertanggungjawab juga membentuk generasi selanjutnya untuk memahami makna dan nilai-nilai dari segala yang terjadi di bangsanya. Selain dari kelima indikator tersebut, ada dua hal lain yang peneliti juga amati dalam pembelajaran sejarah yang dilakukan. Kedua aspek itu adalah tingkat argumentasi dan penghayatan bermain peran yang bisa dicapai karena penggunaan metode *debateroleplay* yang digunakan peneliti.

Pendidikan yang progresif dan demokratis dapat diciptakan melalui kegiatan debat dan mengasah kemampuan kritis siswa. Sebisa mungkin guru mengedepankan tujuan pembelajaran dimana kemampuan argumentatif yang dilatih saat kegiatan debat, dapat siswa bawa ke lingkungan masyarakatnya masing-masing, dengan membuka ruang-ruang demokratis lain di rumah dan sekitarnya. Maka dari itu aktivitas debat sudah pasti merupakan tindakan pembelajaran yang kontekstual. Penggunaan metode *role-play* dalam kegiatan kelas mengasah kemampuan empati dari siswa. Metode pembelajaran yang menekankan pada pengalaman belajar salah satunya yaitu metode *role playing* karena dilihat dari pengertiannya pula, bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman (Hamalik, 2001). Dengan menempatkan diri "di atas sepatu" orang lain, siswa tidak hanya dapat melihat fenomena dengan sudut pandang yang lain atau bahkan kontradiktif dengan yang mereka miliki, siswa juga dapat memahami tindakan seseorang dalam prosesnya saat mencapai sebuah tindakan atau keputusan. Siswa yang berperan menjadi diplomat saat masa perjuangan dapat memahami mengapa Indonesia secara ekonomi masih belum matang untuk melawan Belanda secara konfrontatif. Siswa dapat memahami posisi ini tanpa harus mengintegrasikannya dalam kepercayaan pribadinya.

Menggabungkan kegiatan debat dengan bermain peran berfungsi untuk menebalkan rasa empati yang sedang diasah dalam kegiatan ini. Walaupun bukan kepercayaannya secara pribadi, siswa dapat membela argumen dan pemikiran dari tokoh yang sedang ia perankan. Maka pemahaman siswa terhadap tokoh sejarah itu akan semakin dalam dengan menyelami seluk-beluk dari argumentasinya. penggunaan metode debat di kelas memiliki tujuan tersendiri seperti halnya menjadikan seseorang dapat berpikir kritis, dapat pula meningkatkan kemampuan berbicara, meningkatkan kerjasama kelompok, dan keterampilan kerja tim, selain itu meningkatkan kualitas analisis serta dengan pertanyaan menunjuk/terarah dapat meningkatkan diskusi dalam sebuah pembelajaran (Oros, 2007). Di sisi lain, bermain peran dapat membuka kunci dari potensi-potensi yang dimiliki siswa yang tidak disadari telah dimilikinya. Misalnya siswa yang secara pribadi pemalu dan pendiam, dapat mengekspresikan dirinya secara penuh dengan mengidentifikasikan dirinya dengan peran yang dimainkan, misalnya seorang pejuang revolusioner yang sedang berapi-api membela kemerdekaan Indonesia. Maka kegiatan bermain peran juga dapat membantu kemampuan siswa dalam berdebat dan berargumentasi sebagai seorang pribadi yang penuh dan berani bertanggung jawab atas opininya sendiri.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji efektivitas metode *debate-roleplay* dalam meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI TKR 4. Metode ini diterapkan melalui dua siklus yang melibatkan debat dan peran sebagai tokoh perjuangan, menggantikan metode ceramah tradisional yang tidak efektif dalam melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan kelas. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kesadaran sejarah, kemampuan argumentasi, dan penghayatan bermain peran siswa di setiap siklus, dengan persentase tertinggi pada siklus II (87,5% untuk kesadaran sejarah). Siswa

menjadi lebih memahami makna sejarah, tanggung jawab terhadap bangsanya, serta mampu melihat perspektif lain dengan empati. Metode ini juga terbukti mendorong keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan keberanian dalam berpendapat, menjadikannya pendekatan pembelajaran yang progresif, kontekstual, dan demokratis.

REKOMENDASI

Berdasarkan dari hasil penelitian yang menunjukkan meningkatnya tiap indikator yang dipakai untuk mengukur ketercapaian kesadaran sejarah dalam peserta didik, peneliti sepenuhnya merekomendasikan metode *debate-roleplay* sebagai sebuah alternatif praktik pedagogis yang baru, inovatif dan kontekstual. Metode ini bisa dipakai dalam berbagai lingkungan sekolah, baik peserta didik yang bertempat tinggal di kota maupun di desa, dan mampu diterapkan terhadap peserta didik yang memiliki latar belakang ekonomi, sosial, dan politik yang beragam. Metode ini tidak memerlukan fasilitas sekolah yang mutakhir, seperti proyektor dan jaringan internet.

Dengan mengandalkan kreativitas guru dan murid peningkatan kesadaran sejarah dapat dicapai dengan sumber daya yang minimal. Metode *debate-roleplay* juga memperhatikan tingkat kognisi dan afektif awal peserta didik yang beragam, sehingga dapat mengurangi kesenjangan intelektual di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Amirudin, Andi dan Andy Suryadi. 2016. Keragaman Media dan Metode Pembelajaran dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum 2013 pada Tiga SMA Negeri di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016. *Indonesian Journal of History*. Vol. 4. No. 2: 7-13.

Ariwitari, N. M. R., Putra, M., & Kristiantari, M. R. (2014). Pengaruh metode pembelajaran role playing berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar pkn kelas V SD gugus 1 Tampaksiring. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). www.academia.edu/download/50374703/37-2247-1-SM.pdf

Bathgate, M., Crowell, A., Schunn, C., & Dorph, R. 2015. *International Journal of Science The Learning Benefits of Being Willing and Able to Engage in Scientific Argumentation*. May, 37– 41. DOI: 10.1080/09500693. 2015.

Fredrich, Daniel. 2010. Historical Consciousness as a Pedagogical Device in The Production of The Responsible Citizen. *Routledge*. Vol 31 (5): 649-663.

Hamalik, O. (2001). *Proses belajar mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara

Kamdhi, J. S. 1995. *Diskusi yang Efektif*. Cirebon: Kanisius.

Kochar. S. K. 2008. *Pembelajaran Sejarah "Teaching of History"* (terjemahan: Drs. H. Purwanto, M.A., Yovita Hardiwati). Jakarta: PT Grasindo anggota Ikapi.

Martha, I. M. A., Meter, G., & Sujana, W. (2014). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe role playing berbasis karakter berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar ips kelas V gugus 4 Kerobokan Kelod. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1– 10.

Munir, M., Fatiqin, A., & Kendi, I. 2017. Pengaruh penggunaan metode role playing terhadap minat belajar peserta didik kelas X pada materi virus di sma Azharyah Palembang. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.25273/florea.v4i1.1066>

Nurdin, M. 2016. Penerapan Metode Debat Aktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berdiskusi

Mahapeserta didik dalam Pembelajaran Konsep Dasar PKn di PGSD UPP Bone FIP UNM. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6 (1), 1-7.

Oros, A. L. 2007. *Let's Debate: Active Learning Encourages Student Participation and Critical Thinking. Journal of Political Science Education*. hlm. 296-300. Retrieved on 6 Desember 2018, from <http://www.tandfonline.com/loi/upse20>.

Ozmen, Cengis. 2015. Social Studies Teacher Candidates Views on Historical Thinking Skills. *Academic Journal*. Vol 10 (14): 2031-2042.

Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Toha, M. Chobib. 1990. *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo. 28.

Thorp, Robert. 2014. *Historical Consciousness, Historical Media and Historical Education*. Sweden: Umea University.

Wiriaatmadja, R. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Ramaja Rosdakarya.