

PEMBELAJARAN SEJARAH DENGAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS XI IPS 1 SMAN 1 LUMBUNG

Rizka Khumaira Yulyawati¹, Yeni Wijayanti², Agus Budiman³

^{1,2,3}, Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia

Email: rizkakhumaira07@gmail.com

ABSTRACT

The level of creativity in the history learning process in class XI IPS 1 SMAN 1 Lumbung is still lacking. This is proven based on observations made by researchers, that there are still students who are less motivated in following the learning process. The purpose of this study is to find out whether there is an effectiveness of the application of the role-playing method to students' creativity. The method used in this study is Classroom Action Research (CAR) which is part of qualitative and quantitative research. The results of the research analysis show that the use of learning methods carried out by teachers is still relatively minimal. Then the results of the creativity measurement in the first cycle got an average score of 55.16 and increased in the second cycle of 65.4. The data shows that using the role-playing learning method is very effective in increasing students' creativity. Thus, in the learning process, teachers use the role-playing learning method, able to increase students' creativity.

Keywords: History Learning, Role Playing Method, Creativity

ABSTRAK

Tingkat kreativitas pada proses pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lumbung masih kurang. Hal ini dibuktikan berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, bahwa masih ada peserta didik yang kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian ini yaitu ingin mengetahui apakah ada efektivitas dari penerapan metode bermain peran terhadap kreativitas peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan bagian dari penelitian kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa dalam penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan guru masih terbilang minim. Kemudian hasil pengukuran kreativitas pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata sebesar 55,16 dan meningkat pada siklus II yaitu sebesar 65,4. Dari data tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran sangat efektif dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran bermain peran, mampu meningkatkan kreativitas peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, Metode Bermain Peran, Kreativitas

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai upaya sadar untuk menumbuhkan manusia muda menuju kedewasaan atau menemukan jati dirinya yang berlangsung sepanjang hayatnya. Pendidikan berperan penting bagi tercapainya suatu keberlangsungan hidup dalam membangun bangsa. Hal ini dikarenakan pendidikan menjadi salah satu tolak ukur bagi kemajuan bangsa dan telah menjadi kebutuhan pokok bagi bangsa Indonesia (Arifin, 2022:72). Di sisi lain, pendidikan memiliki kaitan erat dengan dimensi sejarah, karena sejarah dianggap sebagai ilmu pengetahuan yang menganalisis kehidupan manusia di masa lalu dengan berbagai dinamika dan kemajuannya. Sejarah merupakan mata pelajaran penting dalam dunia pendidikan. Pembelajaran sejarah adalah bidang studi yang menyelidiki asal-usul, perkembangan, dan peran masyarakat di masa lalu. Pembelajaran ini berisi nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, karakter, dan kepribadian peserta didik (Zahro et al., 2017:4). Belajar sejarah sangat berguna bagi peserta didik demi mengembangkan kompetensinya dalam berpikir secara kronologis. Sebagaimana diungkapkan oleh Asmara (2019:109) tujuan pembelajaran sejarah di sekolah adalah untuk membangun karakter dan sikap mental peserta didik sehingga mereka dapat menggunakan pengetahuan dari masa lalu untuk menyelesaikan masalah yang bersifat mutakhir.

Guru merupakan aktor utama dalam setiap proses pembelajaran. Seluruh kegiatan yang dilakukan selama proses belajar mengajar di kelas diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat bagi peserta didik. Hal ini disebabkan guru menjadi salah satu faktor penentu minat atau kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah di dalam kelas. Melihat perkembangan zaman hingga saat ini, pendidik tentunya harus mampu memanfaatkan atau bahkan menemukan inovasi baru terkait model pembelajaran baik dalam penggunaan media atau metode.

Namun realitanya ada sejumlah guru yang masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dalam pengajaran di kelas. Tentu hal ini membuat peserta didik cenderung lebih bosan dan jenuh berada lebih lama di dalam kelas, karena proses pembelajaran terjadi hanya satu arah saja. Hal inilah yang menjadi suatu problematis karena tidak sedikit pendidik, termasuk guru sejarah, mampu mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkan berbagai macam metode ataupun media pembelajaran. Selama ini pembelajaran sejarah selalu diidentikan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan, bahkan sebagian peserta didik tidak menyukainya. Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP), kreativitas peserta didik yang masih kurang pada pembelajaran sejarah dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, peserta didik saling bertukar peran dalam mengajukan pertanyaan satu sama lain. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kepercayaan diri mereka ketika guru meminta salah satu peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Selain itu, berbagai gagasan yang disampaikan peserta didik masih terbatas pada materi pelajaran mereka, bukan dari pemikiran murni mereka sendiri. Kedua, terdapat peserta didik yang melakukan aktivitas sendiri, melamun, bahkan berbicara dengan teman ketika guru sedang menjelaskan. Ketiga, adanya pengaruh dari gaya belajar peserta didik yang kurang inisiatif dengan arti belajar bagi diri sendiri.

Fakta lain tentang pembelajaran sejarah juga ditemukan mengenai kurang minatnya peserta didik untuk belajar sejarah, yakni di tempat penelitian peneliti yaitu SMA Negeri 1 Lumbung khususnya pada kelas XI IPS 1. Kurang maksimalnya guru dalam memanfaatkan fasilitas yang ada, menjadi penyebab tidak tertariknya peserta didik dengan sejarah. Selain itu, pada saat proses pembelajaran di mana guru tengah menjelaskan materi, ada sebagian peserta didik yang tidak mendengar bahkan bila mendengarpun tidak paham maksud dari penjelasan tersebut. Kurangnya respon selama proses belajar membuat peserta didik menjadi kurang aktif bertanya sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman terhadap materi. Melihat permasalahan yang terjadi di atas, dibutuhkan suatu pendekatan atau metode pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan kreativitas peserta didik selama proses belajar. Terdapat variasi metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk merangsang kreativitas peserta didik, salah satunya adalah metode bermain peran. Febrianti et al (2021:17) menjelaskan bahwa

salah satu metode pembelajaran modern yaitu bermain peran dapat digunakan untuk melengkapi kekurangan proses kegiatan pembelajaran konvensional yang dianggap kurang efektif dan bersifat monoton selama pembelajaran berlangsung.

Peserta didik setidaknya dapat terlatih untuk memahami dan mendalami isi cerita secara keseluruhan terutama pada materi yang akan diperankannya dalam pembelajaran di kelas. Apabila metode bermain peran dipersiapkan dengan sangat baik, tentunya hal ini dapat menerapkan keterampilan tanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain, menghargai pandangan dan kemampuan orang lain serta belajar menarik sebuah keputusan dalam kehidupan sosial (Sahdan, 2017:17). Dengan demikian, kecerdasan interpersonal peserta didik dapat diasah melalui penerapan metode bermain peran (Oriza, 2018:11). Sadar akan pentingnya sejarah yang memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana masa lalu membentuk dan memengaruhi dunia hingga saat ini, maka dalam pembelajaran sejarah hendaknya menggunakan metode yang efektif agar hasil pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Oleh karena itu melalui penggunaan metode bermain peran sebagai tindakan diharapkan memiliki fungsi dalam upaya meningkatkan kreativitas peserta didik agar lebih mampu menunjukkan hal-hal baru dan menciptakan hasil karya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pembelajaran Sejarah Dengan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lumbung”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan dan hasil efektivitas dari metode bermain peran untuk meningkatkan kreativitas di kelas XI IPS 1 MAN 1 Lumbung.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Azizah (2021:18) mengemukakan konsep penelitian tindakan kelas adalah bentuk studi atau kegiatan ilmiah dan sistematis yang dilakukan guru atau peneliti di dalam kelas dengan menerapkan serangkaian tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Desain penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yaitu sistem *spiral* refleksi diri yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, dan perencanaan kembali yang menjadi dasar untuk suatu an-cang-ancang pemecahan permasalahan. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan masing-masing dua kali pertemuan. Setiap siklusnya terdiri dari empat komponen yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Lokasi penelitian dilakukan di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lumbung. Pengumpulan data dalam penelitian yakni lembar angket sebanyak 20 butir untuk mengukur tingkat kreativitas peserta didik. Wawancara kepada guru mata pelajaran dan dua perwakilan peserta didik. Selain itu, dokumentasi berupa profil sekolah, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), artikel-artikel dan beberapa skripsi sebagai penunjang dalam penyusunan penelitian. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan uji validitas dan reliabilitas pada angket sebelum disebar pada subjek penelitian. Kemudian setelah hasil skor angket diperoleh, tahap selanjutnya yaitu melakukan tabulasi angka dengan microsoft excel kemudian mengujinya menggunakan uji t. Semua analisis data yang peneliti lakukan dibantu dengan bantuan program komputer yaitu SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan dan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Metode Bermain Peran

Pembelajaran pada siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dengan durasi 2 x 35 menit, metode pembelajaran yang digunakan yakni bermain peran (*role playing*). Materi yang disampaikan adalah Pendudukan Jepang di Indonesia. Peneliti pada tahap ini melakukan kegiatan dengan menyusun RPP dan lembar angket sebagai alat instrumen perekaman data. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 30 April 2024. Setelah mengucapkan salam, peneliti yang bertindak sebagai guru mulai memeriksa kehadiran dan jumlah peserta didik yang hadir yaitu 23 orang. Kemudian guru memberikan apersepsi sebagai upaya untuk menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Sebelum menyampaikan materi, peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya tentang pengetahuan mereka

mengenai materi yang akan disampaikan. Selanjutnya guru menjelaskan materi tentang Pendudukan Jepang di Indonesia secara singkat dengan metode ceramah. Setelah materi disampaikan, guru memberikan kesempatan kembali untuk menyanggah, berpendapat, dan bertanya. Kemudian peneliti membuat dua kelompok untuk nantinya digunakan sebagai bahan praktik. Peneliti menjelaskan apa itu pembelajaran dengan metode bermain peran tentunya agar peserta didik memahami bagaimana proses pembelajaran berikutnya dengan menggunakan metode tersebut. Selanjutnya peneliti memberikan pre-test angket kepada peserta didik untuk diisi dengan tujuan mengukur kreativitas dalam mengikuti pembelajaran sebelum dikenai tindakan. Setelah selesai, peneliti menyuruh peserta didik yang telah tergabung dengan kelompoknya untuk membuat naskah drama sekreatif mungkin untuk dipraktikkan di pertemuan selanjutnya. Sebelum kegiatan pembelajaran ditutup, peneliti mencoba memberikan kesempatan terakhir melakukan tanya jawab karena ditakutkan ada penjelasan yang kurang dipahami peserta didik lalu menyimpulkan dan kelas diakhiri.

Pertemuan kedua tanggal 7 Mei 2024, peneliti masuk kelas dengan mengikuti alur RPP yang telah dibuat. Semua peserta didik hadir mengikuti pembelajaran. Sebelum materi, peneliti memberikan ice breaking terlebih dahulu untuk menciptakan semangat pada peserta didik. Selanjutnya peneliti melanjutkan materi yang belum terselesaikan pada pertemuan pertama. Pada pertemuan ini, ada rencana yang tidak sesuai dengan harapan peneliti, dimana seharusnya dua kelompok sekaligus bisa untuk mempraktikkan materi dengan bermain peran, namun hanya bisa terlaksana satu kelompok saja. Hal ini dikarenakan satu kelompok lain belum menyelesaikan tugas dalam pembuatan naskah dramanya. Kelompok yang telah siap peneliti persilakan untuk tampil di depan dan mempraktikkan hasil pembuatan naskah dramanya, sedangkan kelompok lain ikut menyaksikan. Setelah praktik selesai, peneliti meminta peserta didik untuk saling berinteraksi dengan melakukan tanya jawab, memberikan kritik dan saran terhadap materi atau peran yang disampaikan.

Pada siklus II peneliti dan guru melakukan identifikasi masalah yang muncul pada siklus I. Kegiatan ini dilakukan dengan mengacu pada hasil refleksi pada siklus I. Materi yang disampaikan masih sama yakni Pendudukan Jepang di Indonesia. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2024. Proses pembelajaran dilakukan seperti biasa dengan mengacu pada RPP. Peserta didik pun hadir semua. Sebelum masuk materi, peneliti memberikan kesempatan pada peserta didik untuk *me-review* materi yang sudah dipraktikkan pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ini, pembelajaran dengan metode bermain peran masih dilakukan karena masih ada satu kelompok lagi yang belum selesai. Proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Peserta didik yang memerankan naskah pun terlihat sangat menghayati. Ketika praktik materi melalui bermain peran telah selesai. Banyak peserta didik yang semakin berani untuk menyampaikan pendapat, bukan hanya itu mereka juga tidak segan untuk membenarkan materi yang tidak sesuai ketika diperankan di depan. Kelas sangat aktif dan kondusif karena interaksi antara kelompok 1 dengan kelompok 2 saling menukar pendapat dan tanya jawab. Terutama ketika peserta didik sedang mencari dan menemukan jawaban. Kegiatan proses pembelajaran melalui metode bermain peran telah rampung. Sebelum kegiatan pembelajaran berakhir peneliti menyimpulkan kegiatan atau materi pada hari ini dan kelas pun ditutup.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 15 Mei 2024. Peneliti masuk seperti biasa dengan mengacu pada RPP. Pada pertemuan ini hanya dilakukan untuk *me-review* materi yang telah dipraktikkan oleh kedua kelompok. Kelas diisi dengan saling berbagi pendapat dan tanya jawab yang dilakukan oleh peserta didik mengenai materi Pendudukan Jepang di Indonesia. Kelas sangat kondusif begitu pun jarang peserta didik yang keluar masuk kelas. Pertemuan terakhir ini dilakukan posttest angket dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan mengenai tingkat kreativitas sebelum diberi tindakan dan setelah diberikan tindakan. Kemudian angket telah terisi dan peserta didik mengumpulkannya, kelas pun diakhiri dengan menyimpulkan kegiatan hari ini

2. Hasil Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas

Hasil pretest pada siklus I menunjukkan sebanyak 25 peserta didik belum tuntas dalam mencapai indikator keberhasilan, sedangkan 1 peserta didik meraih skor sebesar 68 di atas indikator

keberhasilan yakni 65, artinya hanya satu peserta didik yang tuntas. Kemudian, pada hasil posttest siklus II menunjukkan sebanyak 14 peserta didik yang telah tuntas mencapai indikator keberhasilan, sedangkan 12 peserta didik lainnya masih belum mencapai atau di bawah indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Selanjutnya uji efektivitas dihitung melalui perbandingan hasil dari pretest & posttest yang diraih oleh kelas eksperimen dengan menggunakan uji paired sample t test. Untuk melakukan penghitungan uji paired sample t test, peneliti menggunakan SPSS v.25 berikut adalah hasil uji t.

Tabel 1. Hasil Uji T Paired Samples
Paired Sample Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	55.12	26	6.593	1.293
	Posttest	65.38	26	5.492	1.077

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	26	.415	.035

Paired Samples Test

Paired Differences					
95% Confidence Interval of the Difference					
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper
Pair 1 Pretest - Posttest	-10.269	6.600	1.294	-12.935	-7.603

Paired Samples Test

	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest - Posttest	-7.933	25	.000

Berdasarkan hasil uji t paired diperoleh $t_{hitung} = 7,933 > t_{tabel} = 2,059$ artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .

Untuk menghitung efektivitas metode pembelajaran diadakan eksperimen. Kelas XI IPS 1 dipilih menjadi kelas eksperimen, sedangkan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol. Kemudian uji efektivitas dihitung melalui perbandingan hasil dari post-test yang diraih oleh kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan uji independent sample t test.

Tabel 2. Hasil Uji Independent Sample T Test Angket Kreativitas Kelas Ekperimen dan kelas Kontrol

		Group Statistics			
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor Kreativitas	Kontrol	26	54.42	7.339	1.439
	Eksperimen	26	65.38	5.492	1.077

Independent Samples Test					
		Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
Skor Kreativitas	Equal variances assumed	3.461	.069	-6.098	50
	Equal variances not assumed			-6.098	46.318

Independent Samples Test				
		t-test for Equality of Means		
		95% Confidence Interval of the Difference		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Skor Kreativitas	Equal variances assumed	.000	10.962	1.798
	Equal variances not assumed	.000	-10.962	1.798

Independent Samples Test			
		t-test for Equality of Means	
		95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper
Skor Kreativitas	Equal variances assumed	-14.572	-7.351
	Equal variances not assumed	-14.579	-7.344

Sedangkan untuk uji dua sampel yang independen (independent sample t test), diperoleh $t_{hitung} = 6,098$ dibandingkan pada $t_{tabel} 2,015$ (taraf signifikansi 5%), sehingga dapat dikatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,098 > 2,015$. Nilai rata-rata kreativitas yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 65,4 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol diperoleh sebesar 54,3. Sehingga terdapat perbedaan yang cukup signifikan tingkat kreativitas peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Maka dengan demikian diperoleh kesimpulan bahwa terjadi keefektifan dalam penggunaan metode pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Lumbung.

Peningkatan minat belajar sejarah dapat dicapai dengan menghadirkan materi yang lebih konkret dan dekat dengan kehidupan mereka. Pendekatan seperti kunjungan ke tempat bersejarah serta pembelajaran sejarah lokal memberi pengalaman langsung yang membuat materi lebih nyata dan bermakna sehingga menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi. Dengan mengaitkan peristiwa sejarah dengan konteks lokal, peserta didik memahami sejarah dengan lebih mendalam karena mereka melihat relevansi langsungnya dalam lingkungan sekitar mereka. Selain itu, pembelajaran sejarah yang berbasis pada pengalaman nyata dan konteks lokal dapat memperkuat karakter positif peserta didik, seperti rasa bangga terhadap budaya daerah, kerja sama, dan kepedulian terhadap pelestarian tradisi. Metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga membangun kesadaran budaya dan nilai sosial yang penting dalam membentuk karakter.

KESIMPULAN

Penerapan metode bermain peran pada pembelajaran sejarah dimulai dari perencanaan yang terdiri dari; menentukan materi, rancangan pembelajaran, merumuskan indikator, serta menyusun alat pengukuran keberhasilan. Penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan

keaktivitas belajar peserta didik kelas XI IPS 1 dalam pembelajaran sejarah dapat terlaksana dengan baik. Dampak implementasi metode bermain peran terhadap kreativitas peserta didik pada pembelajaran sejarah menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan. Pada siklus I, hanya satu peserta didik yang tuntas, sedangkan 25 lainnya belum tuntas. Siklus II terjadi peningkatan sebanyak 14 peserta didik yang tuntas, sedangkan 12 lainnya masih di bawah indikator keberhasilan. Hasil uji t pada post-test angket kreativitas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Hal ini diketahui nilai sig 0,000 sehingga kurang dari 0,05. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh terhadap kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika dengan menggunakan kriteria penelitian koefisien t_{hit} lebih besar dari koefisien t_{tab} maka hasil yang diperoleh adalah $t_{hit} = 6,098$ dibandingkan pada $t_{tab} = 2,008$ (taraf signifikansi 5%), sehingga dapat dikatakan bahwa $t_{hit} > t_{tab}$ atau $6,098 > 2,008$. Maka dengan demikian diperoleh kesimpulan bahwa terjadi keefektifan dalam penggunaan metode pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Lumbung.

REKOMENDASI

Kepada guru, metode pembelajaran bermain peran bisa digunakan sebagai salah satu cara alternatif guru untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas peserta didik. Dengan demikian, menggunakan metode ini dapat mencegah peserta didik merasa jenuh atau bosan dengan pelajaran. Peserta didik, hendaknya terus berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu peserta didik juga hendaknya terus berlatih mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran apalagi jika menggunakan metode bermain peran, tentunya imajinasi peserta didik bisa dituangkan ke dalam penugasan yang diberikan oleh guru. Kepala Sekolah, mengefektifkan pembelajaran sejarah, hendaknya sekolah melengkapi fasilitas yang bisa menunjang kegiatan pembelajaran sejarah. Selain itu, kepala sekolah tetap memberikan masukan kepada para guru untuk terus mengembangkan metode pembelajaran khususnya dengan metode bermain peran pada mata pelajaran yang lainnya dengan tetap mengedepankan ketepatan metode dan materi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penelitian ini, baik pembimbing dan narasumber yang bersedia diwawancarai oleh peneliti sehingga penelitian ini dapat diselesaikan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2022). Manajemen Peserta Didik sebagai Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 8(1), 71–89. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v8i1.3025>
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Febrianti, S. D. A., Hamzah, N., & Sapendi. (2021). Menstimulasi Tingkat Kepercayaan Diri Pada Anak Dengan Metode Bermain Peran. *AlBanna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.24260/albanna.v1i1.277>
- Oriza, A. (2018). Efektivitas Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak Kanak Al-Khairiyah Labuhan Ratu Bandar Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/3550>
- Sahdan, L. (2017). penerapan metode guided inquiry untuk meningkatkan hasil belajar biologi peserta didik kelas XII SMA Negeri 1 Praya Tengah.

Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1–11.
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>