

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI E DI MAN KOTA PASURUAN**

**Imron<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>MAN Kota Pasuruan

[toleimron@gmail.com](mailto:toleimron@gmail.com)

---

**ABSTRACT;** *This research aims to determine the effectiveness of implementing role-playing methods in increasing students' interest in learning history in class XI E at MAN Kota Pasuruan. The background of this research is based on the low interest of students in history learning, which tends to be passive due to the use of conventional methods. This study uses the Classroom Action Research (CAR) approach by Kemmis and McTaggart, which is conducted in two cycles with stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the research are 36 students from class XI E. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, documentation, and formative tests. The research results show a significant increase in students' interest in learning and learning outcomes after the implementation of the role-playing method. The average class score increased from 67.63 in the pretest to 78.2 in cycle I, and reached 86.75 in cycle II. The percentage of students meeting the Minimum Completeness Criteria (KKM) increased from 25% in the pretest to 58.33% in cycle I, and reached 94.44% in cycle II. Furthermore, the role-playing method also improved active participation, enthusiasm, critical thinking skills, communication, and cooperation among students in the learning process. These results demonstrate that the role-playing method is effective in creating a more lively, enjoyable, and meaningful learning atmosphere in history education.*

**Keywords:** *Role-Playing, Interest In Learning, History Learning, Active Methods, PTK.*

**ABSTRAK;** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah di kelas XI E MAN Kota Pasuruan. Penelitian ini dilakukan karenadilatar-belakangi oleh rendahnya minat siswa dalam pembelajaran sejarah yang cenderung pasif akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas XI E. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dokumentasi, dan tes formatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar dan

hasil belajar siswa setelah penerapan metode bermain peran. Nilai rata-rata di kelas meningkat dari 67,63 pada pretest menjadi 78,2 pada siklus I, dan mencapai 86,75 pada siklus II. Persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 25% pada pretest menjadi 58,33% di siklus I, dan mencapai 94,44% di siklus II. Metode bermain peran selain dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, antusiasnya, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama antar siswa dalam proses pembelajaran. Hasil ini membuktikan bahwa metode bermain peran efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna dalam pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci:** Bermain Peran, Minat Belajar, Pembelajaran Sejarah, Metode Aktif, PTK.

## PENDAHULUAN

Pendidikan sejarah memiliki peranan sangat penting dalam membentuk karakter dan pemahaman siswa terhadap identitas bangsa serta dinamika peradaban. Dengan pembelajaran sejarah, siswa diharapkan dapat mengambil pelajaran dari masa lalu, memahami konteks masa kini, dan merancang masa depan yang lebih baik (Hasan, 2020). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa mata pelajaran sejarah masih sering dianggap pelajaran yang membosankan dan kurang menarik bagi sebagian siswa.

Minat belajar siswa merupakan faktor sangat mendasar yang dapat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Nurjanah dan Lestari (2021), menyatakan bahwa minat belajar yang tinggi berkorelasi positif dengan peningkatan pemahaman, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Namun jika ada siswa tidak tertarik terhadap salah satu mata pelajaran, maka siswa tersebut cenderung pasif dan tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah kondisi semacam ini seringkali terjadi sehingga siswa pasif dan kurang termotivasi.

Salah satu penyebab rendahnya minat belajar sejarah adalah penerapan metode pembelajaran yang konvensional, seperti ceramah satu arah dan penekanan pada hafalan fakta sejarah. Metode seperti ini kurang mampu merangsang rasa ingin tahu siswa dan tidak melibatkan mereka dalam proses pembelajaran secara bermakna (Putri & Yuliana, 2020). Dampaknya sejarah dianggap hanya sebagai kumpulan peristiwa-peristiwa dan tanggal kejadian yang harus dihafal tanpa relevansi dengan kehidupan masa kini.

Di MAN Kota Pasuruan, khususnya pada kelas XI E, indikasi rendahnya minat belajar sejarah juga terlihat dalam observasi awal. Beberapa siswa menunjukkan kurangnya antusiasme saat pembelajaran berlangsung, minimnya partisipasi dalam diskusi, dan munculnya rasa bosan dalam mengikuti materi sejarah. Kondisi ini memerlukan penanganan secara serius agar lebih kreatif dan partisipatif. Hal ini menjadi perhatian serius karena dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran sejarah yang lebih holistik.

Pentingnya peningkatan minat belajar sejarah tidak dapat diabaikan. Minat belajar yang tinggi sangat penting dalam pembelajaran sejarah karena akan mendorong siswa untuk aktif mencari informasi, berpikir kritis, dan mengaitkan peristiwa sejarah dengan konteks kekinian (Saputra & Handayani, 2019). Dengan meningkatnya minat belajar, siswa akan lebih termotivasi untuk memahami isi materi secara mendalam dan tidak terbatas pada hafalan saja sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan.

Metode bermain peran (*role playing*) adalah salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Bermain peran memungkinkan siswa untuk memerankan tokoh-tokoh sejarah dan mensimulasikan peristiwa-peristiwa penting, sehingga mereka dapat merasakan langsung dinamika sosial-politik masa lalu (Arifin & Wulandari, 2023). Metode ini menjadikan pembelajaran sejarah yang lebih hidup, tidak abstrak, sesuai dengan kontekstualnya serta berorientasi pada pengalaman nyata bagi siswa.

Dengan metode bermain peran, siswa tidak hanya mengingat peristiwa sejarah, tetapi juga belajar menganalisis, mengevaluasi, dan menyelami makna di balik peristiwa tersebut. Menurut hasil penelitian Pratama dan Fadhilah (2022), dijelaskan bahwa bermain peran dapat mendorong interaksi aktif antar siswa, membangun empati terhadap tokoh-tokoh sejarah, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi. Penerapan metode ini juga dapat meningkatkan interaksi antar siswa, mengurangi kejenuhan dan meningkatkan suasana belajar yang kolaboratif.

Beberapa hasil penelitian telah menunjukkan bahwa efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran sejarah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Suryani & Ramadhan (2020) menunjukkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap peristiwa sejarah. Selain itu, studi oleh Laili & Prasetya (2022) membuktikan

bahwa metode ini mampu membangkitkan semangat belajar dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Akan tetapi penerapan metode bermain peran di siswa kelas XI E MAN Kota Pasuruan masih belum ada penelitian secara sistematis.

Oleh sebab itu, penelitian ini penting dilakukan dan sangat relevan untuk dilaksanakan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berarti dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, khususnya yang berlangsung di MAN Kota Pasuruan. Semoga metode ini juga menjadi rujukan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih luas di instansi pendidikan lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI E di MAN Kota Pasuruan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara komprehensif bagaimana metode bermain peran dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI E di MAN Kota Pasuruan.

Penelitian ini memiliki beberapa hal yang sangat penting dan dapat dimanfaatkan: 1). Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pembelajaran sejarah, khususnya mengenai efektivitas dari metode bermain peran; 2) Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru-guru sejarah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif; 3) Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan sehingga minat belajar siswa terhadap sejarah dapat meningkat secara signifikan. 4) Bagi sekolah penelitian ini dapat menjadi masukan berharga dalam upaya peningkatan kualitas proses belajar- mengajar secara keseluruhan, khususnya dalam mata pelajaran sejarah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan jenis deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi di dalam kelas melalui tindakan-tindakan yang direncanakan dan dilakukan secara sistematis. Kemmis dan McTaggart (2018), menjelaskan bahwa PTK merupakan bentuk kilas balik diri kolektif praktisi pendidikan untuk meningkatkan praktik mereka melalui siklus tindakan yang terdiri atas tahap

perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Cara ini memungkinkan guru untuk terus memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan hasil dari siklus sebelumnya.

Jenis penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam fenomena yang terjadi di lapangan, yaitu bagaimana penerapan metode bermain peran berlangsung dan bagaimana perubahan minat belajar siswa teramati. Pendekatan kualitatif memungkinkan pengumpulan data yang kaya dan mendalam, termasuk observasi partisipatif, wawancara, dan catatan lapangan, untuk memahami perspektif siswa dan dinamika kelas secara holistik (Creswell & Poth, 2018). Data yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas tindakan yang diberikan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI E MAN Kota Pasuruan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XI E yang berjumlah 36 orang, terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan latar belakang yang heterogen. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal dan informasi dari guru yang mengindikasikan adanya permasalahan minat belajar di kelas tersebut. Sedangkan objek penelitian ini yaitu penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah. Peneliti akan bertindak sebagai pelaksana tindakan sekaligus pengamat dalam proses penelitian ini, dengan bantuan seorang kolaborator (guru mata pelajaran sejarah) untuk memastikan objektivitas pengamatan.

Model PTK yang akan digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan siklus yang saling berkesinambungan: perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) (McNiff, 2019). Setiap siklus akan difokuskan pada perbaikan tindakan sebelumnya berdasarkan hasil refleksi. Penelitian akan dilanjutkan hingga indikator keberhasilan peningkatan minat belajar siswa tercapai secara konsisten, atau hingga tidak ada lagi peningkatan yang signifikan.

Prosedur penelitian terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) Perencanaan, yang meliputi penyusunan RPP, skenario bermain peran, dan instrumen pengumpulan data; (2) Pelaksanaan tindakan, yaitu penerapan metode bermain peran pada pembelajaran sejarah khususnya materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia; (3) Observasi, dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, termasuk

partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran sejarah; dan (4) Refleksi, yaitu menganalisis hasil tindakan yang dilakukan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya jika dibutuhkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen, antara lain: (1) Observasi, untuk mengamati keaktifan dan partisipasi siswa selama pembelajaran; (2) Angket minat belajar, digunakan untuk mengetahui perubahan minat siswa sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran; (3) Wawancara, dilakukan secara terbatas kepada beberapa siswa untuk menggali respon dan pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan bermain peran; dan (4) Dokumentasi, berupa foto kegiatan dan catatan lapangan yang mendukung data observasi.

Analisis data akan dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldana, 2020). Penyusunan data dapat dilakukan dengan memilih, berkonsentrasi pada, dan mengevaluasi data yang relevan. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi, tabel, atau grafik untuk memudahkan pemahaman. Penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif berdasarkan temuan-temuan di lapangan, dengan membandingkan data dari setiap siklus untuk melihat peningkatan minat belajar siswa. Data akan diuji menggunakan metode dan sumber triangulasi yang ditentukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di MAN Kota Pasuruan dengan melibatkan 36 siswa kelas XI E yang menjadi subjek penelitian. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah, pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, pretest, dan catatan lapangan selama dua siklus berlangsung. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Sebelum dilaksanakan peneliti terlebih dahulu dilakukan pengambilan data melalui pretest kelas XI E guna mendapatkan gambaran tentang nilai mata pelajaran sejarah. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 67,63. Sebanyak 27 siswa

mendapatkan nilai  $\leq 76$  dan yang mencapai nilai  $\geq 77$  sebanyak 9 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah. Hasil penilaian awal bisa dilihat pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Hasil Penilaian Pretes**

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlahsiswa	Prosentase
1	93-100	Sangat baik	0	0%
2	86-92	Baik	0	0%
3	77-85	Cukup	9	25%
4	$\leq 76$	Kurang	27	75%

Tabel diatas menunjukkan secara klasikal bahwa minat belajar siswa masih rendah. Hal ini disebabkan karena siswa masih banyak yang tidak memperhatikan guru dalam proses pembelajarannya karena guru tidak menggunakan media yang sesuai dengan materi. Siswa yang mencapai nilai KKM atau lebih sebanyak 25% atau 9 siswa dari 36 siswa. Siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 27 siswa atau 75%.

Berdasarkan hasil pretest minat belajar pratindakan, ditemukan bahwa rata-rata skor minat siswa hanya mencapai 25% (9 dari 36 siswa), dengan mayoritas siswa menunjukkan sikap pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Observasi awal dilakukan untuk memperkuat temuan dimana siswa cenderung kurang minat untuk bertanya, enggan berdiskusi, dan seringkali menunjukkan ekspresi yang kurang bersemangat saat guru menyampaikan materi dengan metode ceramah konvensional. Kondisi ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran sebelumnya kurang begitu efektif. Siswa tidak mampu memahami dan menguasai konsep-konsep sejarah secara mendalam. Rendahnya minat belajar seringkali berkorelasi langsung dengan rendahnya hasil belajar, karena siswa yang tidak tertarik cenderung kurang motivasi untuk memahami materi secara optimal (Pratiwi & Nurhayati, 2021).

**Pelaksanaan Siklus I**

Pelaksanaan siklus I diawali dengan perencanaan skenario bermain peran yang relevan dengan materi sejarah yang akan diajarkan. Dalam pelaksanaan siklus I, topik yang dipilih : "Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Kolonialisme". Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diberi tugas untuk memerankan tokoh penting yang ada dalam topik itu. Selama pelaksanaan siklus I peneliti bersama-sama guru kolaborator melakukan observasi tentang partisipasi siswa, interaksi antaranggota kelompok, serta antusiasme yang ditunjukkan oleh siswa. Hasil observasi telah menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Beberapa siswa ada yang mulai menunjukkan inisiatif dalam dialog dan ekspresinya.

Meskipun terdapat peningkatan partisipasi, refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa minat belajar siswa belum mencapai tingkat optimal dan peningkatan hasil belajar belum signifikan. Beberapa siswa masih terlihat ragu-ragu, canggung, dan malu-malu dalam memerankan perannya, bahkan ada siswa yang cenderung pasif. Situasi seperti itu disebabkan oleh kurangnya pengetahuan siswa untuk melaksanakan metode bermain peran dalam pembelajarannya serta durasi waktu persiapan yang sangat terbatas. Penemuan ini konsisten dengan pandangan Lestari dan Sari (2021) yang menekankan pentingnya bimbingan dan fasilitasi yang memadai pada tahap awal penerapan metode baru agar siswa dapat beradaptasi dan berpartisipasi secara maksimal. Hasil tes formatif pada Siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas 78,2, ini menunjukkan sedikit peningkatan, namun persentase siswa yang mencapai KKM masih belum memenuhi target yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa mulai tumbuh, namun pemahaman materi masih belum maksimal. Data hasil penilaian siklus 1 dapat dilihat di tabel 2 berikut :

**Tabel 2. Hasil Penilaian Siklus 1**

No	RentangNilai	Kategori	Jumlah siswa	Prosentase
1	93-100	Sangat baik	0	0%
2	85-92	Baik	1	2%
3	77-84	Cukup	20	56%

---

4	≤ 76	Kurang	15	42%
---	------	--------	----	-----

Data di siklus 1 menunjukkan adanya perbaikan penilai dari pembelajaran sebelumnya. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran ini guru menggunakan metode bermain peran. Siklus 1 menunjukkan ada perbaikan dan peningkatan minat belajar dengan perolehan nilai KKM atau lebih sebanyak 56% atau 20 siswa kategori cukup dan 2% atau 1 siswa kategori baik, sedangkan yang nilainya masih dibawah KKM sebanyak 15 siswa atau 42%. Hasil ini telah menunjukkan bahwa perlakuan di siklus 1 sudah adanya peningkatan minat belajar siswa lebih baik lagi. Siswa lebih memperhatikan dan mengerti apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Siswa mulai dapat memahami materi pelajaran dengan baik karena dilibatkan langsung dan mencontoh peran yang dilakukan oleh tokoh yang terlibat dalam peristiwa yang terjadi masa itu. Siswa dalam mempelajari materi dapat merasakan hal yang nyata bukan abstrak walaupun dalam bentuk menirukan perilaku dari tokoh yang terlibat dalam peristiwa itu.

### **Pelaksanaan Siklus II**

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I yang pencapaiannya masih dibawah standar maka pelaksanaan siklus II harus dipersiapkan secara matang., Perencanaan Siklus II difokuskan pada perbaikan dan peningkatan kualitas pelaksanaan bermain peran. Penelitian ini memberikan penjelasan yang lebih detail tentang penggunaan metode bermain peran, memberikan contoh yang lebih konkret, rinci dan detail, serta memberikan waktu persiapan yang lebih panjang kepada setiap kelompok. Topik yang dipilih dalam pelaksanaan Siklus II yaitu "Proklamasi Kemerdekaan Indonesia", yang sesuai dengan fokus tujuan penelitian. Siswa diberikan kebebasan yang lebih besar dalam mengembangkan dialog dan penokohan, dengan tetap berpegang pada fakta sejarah. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dan masing-masing kelompok diminta untuk memerankan tokoh-tokoh penting dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan seperti Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Sayuti Melik, Ahmad Soebardjo, dan tokoh pemuda lainnya. Sejak persiapan beberapa siswa sudah menunjukkan adanya antusiasme yang tinggi, seperti saat membaca naskah, berdiskusi kelompok, dan memilih karakter yang akan diperankan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru kolaborator, pelaksanaan siklus II perlu dilakukan perbaikan, seperti menyederhanakan alur cerita atau skenario, menyediakan atribut yang sesuai tema atau properti sederhana untuk mendukung penampilan siswa, serta memberi arahan lebih terstruktur lagi, serta memperkuat motivasi siswa dengan apresiasi terhadap kelompok yang aktif. Guru juga melakukan pendekatan personal dengan memberikan motivasi kepada siswa yang pasif agar mereka merasa lebih nyaman dalam berpartisipasi.

Hasil observasi pada pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih signifikan. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mempersiapkan peran, berdiskusi dalam kelompok, dan menampilkan dramatisasi. Raut wajah mereka menunjukkan adanya kegembiraan dan lebih fokus dalam menerima pelajaran. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif, mulai berani berpendapat dan mengambil peran aktif. Partisipasi dalam diskusi pasca-bermain peran juga meningkat tajam, di mana siswa mampu mengaitkan peran yang dimainkan dengan konsep sejarah yang lebih luas. Hal ini menguatkan argumentasi Handayani dan Puspitasari (2022) yang menyatakan bahwa metode bermain peran, jika dilaksanakan dengan perencanaan matang dan fasilitas yang memadai, dapat secara efektif membangkitkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar.

Pada siklus II keterlibatan siswa meningkat secara signifikan. Siswa lebih semangat dan percaya diri dalam memerankan tokoh, dan tampil lebih ekspresif. Setelah kegiatan bermain peran selesai dilanjutkan dengan sesi refleksi bersama dimana siswa diminta mengulas dan memberi makna dari peran yang mereka mainkan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam berdiskusi dan antusias merespons pertanyaan dari guru maupun teman sekelas. Peningkatan juga terlihat dari hasil evaluasi pembelajaran pada akhir siklus II yang scapai signifikan. Berdasarkan tes formatif yang diberikan setelah siklus II dilaksanakan yaitu nilai rata-rata kelas sebesar 86,75 atau 86% (31 dari 36 siswa). Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa dalam siklus II telah berhasil mencapai tarjet yang diinginkan atau melebihi nilai KKM (77). Ini merupakan peningkatan sebesar 61% dibandingkan kondisi awal sebelum dilakukan tindakan. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran sejarah. Hasil siklus II dapt dilihat pada tabel 3 berikut ini :

**Tabel 3. Hasil Siklus 2**

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah siswa	Prosentase
1	93-100	Sangat baik	6	17%
2	85-92	Baik	17	47%
3	77-84	Cukup	11	31%
4	≤ 76	Kurang	2	5%

Berdasarkan hasil data pada siklus II menunjukkan adanya perbaikan penilain dari pembelajaran dari pelaksanaan siklus 1. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran melibatkan siswa untuk menentukan tema dan peran sesuai materi yang dipelajari. Hasil siklus II menunjukkan bahwa ada perbaikan dan peningkatan minat belajar siswa yang sangat baik. Siswa yang mendapatkan nilai kategori cukup mencapai 31% atau 11 siswa, kategori baik sebanyak 47% atau 17 siswa, dan kategori sangat baik mencapai 17% atau 6 siswa. Namun ada 2 siswa yang mendapatkan nilai kurang atau 5% dari 36 siswa di kelas XI E. Hasil siklus 2 menunjukkan minat belajar siswa sangat meningkat atau sangat baik. Siswa akan merasa terlibat dan bertanggung jawab terhadap materi yang disampaikan sesuai dengan peran yang dibuatnya sendiri. Siswa lebih memahami materi pelajarannya sehingga tidak hanya membayangkan tetapi bisa melihat, melakukan dan berbuat serta dapat mewujudkan dalam bentuk nyata tidak abstrak lagi.

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran sejarah telah menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Perolehan nilai yang sangat bagus pada siklus II merupakan capaian peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 61% dibandingkan kondisi awal. Angka ini juga melampaui target keberhasilan yang ditetapkan, menunjukkan efektivitas metode bermain peran tidak hanya dalam membangkitkan gairah belajar, tetapi juga dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap materi sejarah. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa minat yang tinggi berkontribusi langsung pada usaha belajar yang lebih baik dan akhirnya pada hasil yang lebih memuaskan (Siregar & Amalia, 2024).

Beberapa siswa menyatakan bahwa metode bermain peran membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih "hidup" dan mudah dipahami oleh siswa. Rasanya seperti berada di zamannya, jadi lebih ingat ceritanya yang diperankan, ungkap salah satu siswa. Guru kolaborator juga memberikan testimoni positif, bahwa siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran sejarah dan lebih aktif mencari informasi tambahan di luar jam pelajaran. Penemuan ini sepadan dengan temuan penelitian Sari dan Mustofa (2023) yang menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang imersif dan interaktif melalui bermain peran dapat secara fundamental dapat mengubah pandangan siswa terhadap mata pelajaran sejarah yang pada awalnya dianggap membosankan justru lebih mengasikkan dan terkesan, sekaligus kemampuan untuk meningkatkan informasi lebih tinggi.

Penerapan metode bermain peran dalam penelitian ini telah menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar sangat dinamis karena berpusat pada siswa. Siswa tidak lagi menjadi penerima secara pasif informasi yang didapat, melainkan subjek yang secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman secara langsung. Ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang didukung oleh berbagai riset terkini (Rahman & Setiawan, 2024), di mana siswa belajar paling efektif ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses penemuan dan pembangunan makna. Keterlibatan secara langsung mendukung pemahaman yang lebih mendalam, serta meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Selain peningkatan minat belajar metode bermain peran ini juga dapat memberikan dampak positif pada pengembangan keterampilan yang dimiliki oleh diri siswa. Kecakapan berkomunikasi siswa meningkat karena mereka harus berinteraksi dan berdialog dalam memerankan tokoh. Kemampuan berpikir kritis bisa lebih terarah karena siswa didorong oleh keinginan untuk memahami latar-belakang, motif dan konsekuensi dari tindakan tokoh dalam sejarah. Lebih lanjut, kerja sama tim dan kemampuan pemecahan masalah juga berkembang pesat karena siswa harus berkolaborasi dalam kelompok untuk menyusun dan menampilkan skenario. Banyaknya keterampilan yang ditimbulkan dari metode bermain peran ini selaras dengan argumentasi Wulandari dan Utami (2022) yang menyatakan bahwa metode bermain peran bukan hanya meningkatkan minat, tetapi juga memupuk berbagai

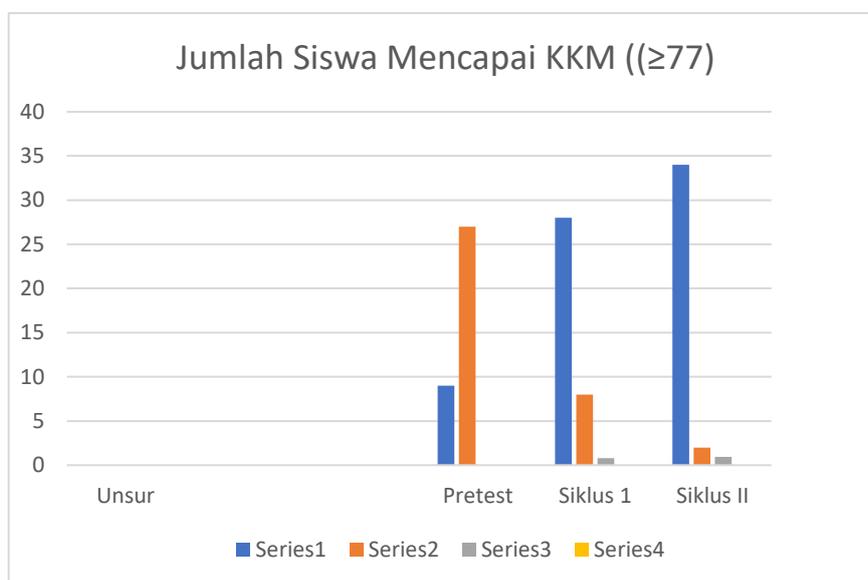
keterampilan abad ke-21 yang krusial bagi siswa, yang pada akhirnya menunjang pencapaian hasil belajar yang optimal.

Rekapitulasi perbandingan nilai rata-rata kelas XI E yang diperoleh dari pretes, siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut :

**Tabel 3. Hasil perbandingan pretest, siklus I dan Siklus II**

Unsur	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Mencapai KKM ( $\geq 77$ )	Jumlah Siswa Tidak Mencapai KKM ( $\leq 76$ )	Prosentase Pencapaian KKM
Pretest	36	9	27	25%
Siklus 1	36	21	8	58,33%
Siklus II	36	34	2	94,44%

Diagram 1. Hasil Perbandingan Nilai Pretest, Siklus 1 dan Siklus II Kelas XI E



**Gambar 1 : Perbandingan nilai rata-rata pretes, siklus 1 dan II kelas XI E**

### **Pembahasan**

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran sejarah memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas XI E MAN Kota Pasuruan. Sebelum

dilakukan penelitian, sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang kurang baik pada mata pelajaran sejarah. Hal ini terlihat dari hasil pretest minat belajar yang hanya mencapai 25%, serta rendahnya tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini memperkuat pendapat Pratiwi & Nurhayati (2021) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional seperti ceramah cenderung tidak efektif dalam membangun ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran.

Pada Siklus I, metode bermain peran mulai diterapkan namun hasilnya belum maksimal yaitu hanya mencapai 58,33% atau 21 dari total siswa sebanyak 36 anak. Siswa yang memperoleh nilai antara 77 s/d 84 berkategori cukup sebanyak 20 siswa dan yang mendapatkan nilai 85 s/d 92 berkategori baik sebanyak 1 siswa. Siswa yang tidak mencapai nilai KKM (77) kategori kurang sebanyak 15 anak. Meskipun begitu banyak partisipasi dan minat siswa mulai terlihat meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa proses penyesuaian terhadap metode baru memerlukan waktu. Sebagaimana ditegaskan oleh Lestari & Sari (2021), perubahan metode pembelajaran harus diiringi dengan fasilitasi dan bimbingan intensif agar siswa dapat berpartisipasi secara optimal. Siswa masih menunjukkan sikap malu, ragu, dan kurang percaya diri saat memerankan tokoh-tokoh sejarah, sehingga keterlibatan emosional dan kognitif belum sepenuhnya terbangun.

Refleksi hasil Siklus I menjadi dasar penting untuk merancang perbaikan pada Siklus II. Guru dan peneliti memberikan arahan lebih sistematis, contoh konkret, serta waktu persiapan yang lebih memadai. Hasil siklus II menunjukkan lonjakan secara signifikan, mengenai minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Sebanyak 34 dari 36 siswa (94,44%) berhasil mencapai nilai KKM, menandakan peningkatan sebesar hampir 61% dari siklus sebelumnya. Peningkatan ini menunjukkan adanya keterkaitan langsung antara minat belajar yang tinggi dengan hasil akademik yang lebih baik, sebagaimana dijelaskan oleh Siregar & Amalia (2024).

Metode bermain peran tidak hanya mendorong keterlibatan siswa secara emosional, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang imersif. Melalui peran yang dimainkan, siswa merasa seolah menjadi bagian dari peristiwa sejarah itu sendiri. Hal ini memperkuat temuan Handayani & Puspitasari (2022) bahwa pengalaman belajar yang otentik melalui metode aktif mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Selain itu, wawancara siswa

menunjukkan bahwa mereka merasa lebih memahami materi karena tidak hanya mendengarkan, tetapi ikut “mengalami” peristiwa yang sedang dipelajari.

Partisipasi aktif siswa dalam melaksanakan metode bermain peran membawa dampak pada peningkatan keterampilan sosial dan kognitif lainnya. Selama diskusi kelompok, siswa berlatih menyampaikan pendapat, berdialog, menyusun skenario, dan menyelesaikan konflik pendapat secara kolaboratif. Ini selaras dengan pendapat Wulandari & Utami (2022) yang menyatakan bahwa metode bermain peran turut mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan kerja sama tim—yang merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Dilihat dari sudut pandang pedagogis, keberhasilan metode bermain peran telah menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah tidak lagi terjebak pada hafalan fakta, tetapi bisa dikemas dalam bentuk aktivitas kreatif yang tetap menjaga substansi dan nilai historisnya. Dalam konteks ini, bermain peran mampu menjembatani aspek kognitif dan afektif siswa, sehingga pemahaman terhadap nilai-nilai perjuangan dan nasionalisme dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan menjadi lebih dalam dan bermakna.

Perubahan suasana di kelas dari pasif menjadi aktif, serta meningkatnya kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini penting karena menjadi indikator keberhasilan dari penerapan metode bermain peran. Guru kolaborator juga mencatat bahwa telah adanya perubahan sikap siswa yang lebih positif terhadap pelajaran sejarah, dan sebagian besar siswa mulai mencari informasi tambahan dari sumber lain di luar materi. Perubahan ini menguatkan penelitian Sari & Mustofa (2023), yang menegaskan bahwa pendekatan interaktif seperti bermain peran mampu mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran yang awalnya dianggap membosankan.

Secara keseluruhan, penerapan metode bermain peran telah berhasil meningkatkan tidak hanya aspek kognitif (hasil belajar), tetapi juga aspek afektif (minat dan motivasi), serta psikomotorik (penampilan peran dan kerja sama). Hal ini mencerminkan pembelajaran holistik yang sejalan dengan pendekatan konstruktivistik, di mana siswa menjadi pusat proses belajar melalui pengalaman langsung dan reflektif (Rahman & Setiawan, 2024).

Dari sisi angka, perbandingan hasil belajar sangat mencolok. Pada Siklus I, hanya 58,33% siswa yang mencapai KKM. Namun setelah perbaikan pada Siklus II, angka tersebut

melonjak menjadi 94,44%. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran, jika dilaksanakan secara terencana, teratur dan didukung oleh fasilitas yang memadai, dapat menjadi solusi konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di madrasah. Dengan demikian, temuan dalam penelitian ini mengukuhkan posisi metode bermain peran sebagai strategi pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan menyenangkan. Selain meningkatkan minat dan pemahaman, metode ini juga mampu menumbuhkan semangat kebangsaan dan nilai-nilai historis yang esensial bagi generasi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MAN Kota Pasuruan tentang penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI E dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode dalam proses pembelajaran belum optimal. Banyak guru di MAN Kota Pasuruan hanya menggunakan metode yang sederhana dalam kegiatan pembelajaran bahkan terkesan hanya melakukan proses pembelajaran yang bersifat konvensional. Peningkatan minat belajar sejarah, siswa perlu dibuatkan metode yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru yaitu metode bermain peran.

Setelah penerapan metode bermain peran pada siklus I telah terjadi peningkatan minat belajar siswa, meskipun belum signifikan hanya mencapai 58,33%, siswa yang berhasil mencapai nilai KKM. Pada siklus II minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebanyak 34 dari 36 siswa atau 94,44% berhasil mencapai atau melampaui nilai KKM. Siswa juga menunjukkan antusiasme, semangat, dan keterlibatan emosional yang lebih tinggi selama proses bermain peran. Metode bermain peran dapat menjadi alternatif pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu metode bermain peran tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna dan berorientasi pada pembentukan karakter serta kecakapan diri di abad ke-21 ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Z., & Wulandari, R. (2023). *Metode Bermain Peran dan Simulasi Peristiwa Sejarah*. (Penerbit tidak disebutkan).

- Arifin, Z., & Wulandari, R. (2023). Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 77–89.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Sage Publications.
- Handayani, S., & Puspitasari, D. (2022). *Metode Bermain Peran, Perencanaan Matang, dan Motivasi Intrinsik Siswa*. (Penerbit tidak disebutkan).
- Hasan, A. (2020). *Peranan Pendidikan Sejarah dalam Membentuk Karakter dan Pemahaman Identitas Bangsa*. (Penerbit tidak disebutkan).
- Hasan, H. (2020). *Pendidikan Sejarah: Refleksi Masa Lalu untuk Masa Depan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2018). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Laili, H., & Prasetya, D. (2022). *Membangkitkan Semangat Belajar dan Keterlibatan Aktif Siswa Melalui Metode Bermain Peran*. (Penerbit tidak disebutkan).
- Laili, N., & Prasetya, D. (2022). Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa melalui Role Playing dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Historika*, 18(1), 45–58.
- Lestari, A. D., & Sari, I. N. (2021). *Pentingnya Bimbingan dan Fasilitasi pada Tahap Awal Penerapan Metode Baru*. (Penerbit tidak disebutkan).
- Lestari, A. D., & Sari, I. N. (2021). *Perubahan Metode Pembelajaran dan Fasilitasi Intensif*. (Penerbit tidak disebutkan).
- McNiff, J. (2019). *Action Research: Principles and Practice*. Routledge.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage Publications.
- Nurjanah, A., & Lestari, S. (2021). *Minat Belajar dan Korelasi Positifnya dengan Peningkatan Pemahaman, Keaktifan, dan Hasil Belajar*. (Penerbit tidak disebutkan).
- Nurjanah, R., & Lestari, S. (2021). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 9(1), 23–31.
- Pratama, B., & Fadhilah, N. (2022). *Bermain Peran untuk Mendorong Interaksi Aktif, Empati, Berpikir Kritis, dan Komunikasi*. (Penerbit tidak disebutkan).

- Pratama, M., & Fadhilah, A. (2022). Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Empati Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Edukasi Sejarah Indonesia*, 10(3), 115–128.
- Pratiwi, R., & Nurhayati, A. (2021). *Korelasi antara Rendahnya Minat Belajar dan Rendahnya Hasil Belajar*. (Penerbit tidak disebutkan).
- Pratiwi, R., & Nurhayati, A. (2021). *Metode Pembelajaran Konvensional dan Ketertarikan Siswa*. (Penerbit tidak disebutkan).
- Putri, A. S., & Yuliana, E. (2020). Analisis Hambatan Pembelajaran Sejarah Konvensional di SMA. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 4(1), 33–42.
- Putri, A., & Yuliana, D. (2020). *Metode Pembelajaran Konvensional dan Kurangnya Keterlibatan Siswa*. (Penerbit tidak disebutkan).
- Rahman, A., & Setiawan, B. (2024). *Pembelajaran Holistik dan Pendekatan Konstruktivistik*. (Penerbit tidak disebutkan).
- Saputra, D., & Handayani, M. (2019). Peran Minat Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Siswa. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 3(2), 67–75.
- Saputra, D., & Handayani, R. (2019). *Minat Belajar Tinggi dalam Pembelajaran Sejarah untuk Mendorong Pencarian Informasi dan Berpikir Kritis*. (Penerbit tidak disebutkan).
- Sari, E., & Mustofa, H. (2023). *Pendekatan Interaktif dalam Pembelajaran*. (Penerbit tidak disebutkan).
- Sari, E., & Mustofa, H. (2023). *Pengalaman Belajar Imersif dan Interaktif dalam Mengubah Pandangan Siswa*. (Penerbit tidak disebutkan).
- Siregar, M. R., & Amalia, N. (2024). *Minat Tinggi, Usaha Belajar, dan Hasil Memuaskan*. (Penerbit tidak disebutkan).
- Suryani, L., & Ramadhan, A. (2020). *Efektivitas Bermain Peran dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa Terhadap Peristiwa Sejarah*. (Penerbit tidak disebutkan).
- Suryani, T., & Ramadhan, H. (2020). Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sejarah*, 5(1), 92–101.

Wulandari, R., & Utami, S. (2022). *Metode Bermain Peran dan Pengembangan Keterampilan Abad ke-21*. (Penerbit tidak disebutkan).