



Efektivitas Model *Role Playing* terhadap Penguatan Nilai Karakter pada Pembelajaran Sejarah Bagi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Seponti Kayong Utara

Fika Lestari^{*1}, Ika Rahmatika Chalimi², Edwin Mirzachaerulsyah³

^{1,2,3}Universitas Tanjungpura, Indonesia

E-mail: fikalestari616@gmail.com, ika.rahmatika.chalimi@fkip.untan.ac.id,
edwin.mirzachaerulsyah@fkip.untan.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-11-05 Revised: 2023-12-22 Published: 2024-01-01	The purpose of this research is to determine the effectiveness of the role playing model on strengthening character values in history learning in class XI SMA Negeri 1 Seponti North Kayong. This research used the true-experimental designs method, with the form of posttest-only control design. The research subjects were students of class XI IPS 1 as an experimental class and class XI IPS 2 as a control class. The data collection technique used observation and questionnaire. Data analysis using quantitative analysis. Based on the results of the calculation of the effect size test is 1.352 with the criteria if the effect size > 0.07 means it has a high effect. In addition, the application of the role playing model in learning history is proven to strengthen the character values of students. Based on the results of calculations using descriptive analysis of the percentage in the questionnaire variable Y attitude of nationalism and patriotism, there is an increase in different percentages in the experimental class with an average value of 84.4444% in the very high category. Meanwhile, the control class obtained an average percentage value of 74.11111% in the high category. So the conclusion is that there is a high effectiveness in the application of the role palying model towards strengthening character values in history learning for class XI students of SMA Negeri 1 Seponti North Kayong.
Keywords: <i>Role Playing Model;</i> <i>Character Value;</i> <i>History Learning.</i>	
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-11-05 Direvisi: 2023-12-22 Dipublikasi: 2024-01-01	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur seberapa besar efektivitas model <i>role playing</i> terhadap penguatan nilai karakter pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 1 Seponti kayong utara. Penelitian ini menggunakan metode <i>True-Eksperimental Designs</i> , dengan bentuk <i>posttest-only control design</i> dan subjeknya peserta didik kelas XI IPS 1 kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 kelas kontrol, menggunakan teknik observasi dan angket/kuesioner. Analisi data menggunakan analisis kuantitatif. Berdasarkan hasil perhitungan uji effect size adalah sebesar 1,352 dengan kriteria jika effect size > 0,07 berarti memiliki efek yang tinggi. Penerapan model role playing dalam pembelajaran sejarah terbukti dapat menguatkan nilai karakter peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis deskriptif presentase pada angket variabel Y sikap nasionalisme dan patriotisme terdapat peningkatan presentase yang berbeda pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 84,4444% sangat tinggi. Sedangkan kelas kontrol presentase nilai rata-rata sebeassar 74,11111% berada pada kategori tinggi. Maka kesimpulannya Terdapat efektivitas yang tinggi pada penerapan model role palying terhadap penguatan nilai karakter pada pembelajarnan sejarah bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Seponti Kayong Utara.
Kata kunci: <i>Model Role Playing;</i> <i>Nilai Karakter;</i> <i>Pembelajaran Sejarah.</i>	

I. PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang bermutu serta mampu bersaing dengan manusia lainnya, diwujudkan melalui pendidikan yang berkualitas, hal ini sesuai dengan isi yang disebutkan di pasal 1 ayat 1 dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional Nomor 20 tahun 2003, mengemukakan bahwa pendidikan adalah kegiatan yang secara sadar dan terencana menciptakan proses belajar dan pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif serta mampu meningkatkan potensi yang ada didalam

dirinya. Agar memiliki kekuatan spiritual (agama), pengendalian diri, budi pekerti, kebijaksanaan, akhlak yang tinggi dan keterampilan diperlukan individu, masyarakat, bangsa dan negara dan bertanggung jawab serta demokratis.

Pendidikan tidak hanya memerlukan keunggulan dalam bidang akademik saja, tetapi juga memerlukan pembentukan karakter dan perilaku baik, sehingga setelah mengenyam pendidikan, seseorang akan mempunyai keahlian akademik, serta mampu membedakan mana yang baik dan benar. Pendidikan adalah proses

penanaman dan pengetahuan tentang kehidupan dan sikap hidup pada diri peserta didik agar dapat memilah benar dan salah, baik dan buruk di kemudian hari, sehingga kehidupan sosialnya dapat bermakna dan berfungsi secara maksimal (Rulianto, 2019).

Menurut (Atikah Mumpuni, 2018), nilai-nilai karakter yang ada dalam diri setiap manusia berkembang berdasarkan ciri-ciri yang sudah ada pada diri orang itu sendiri yang menjadi kebiasaan dalam bersikap dan berlaku pada lingkungan di sekitarnya. Karakter yang dimaksud merujuk pada ciri-ciri yang ada dalam diri sebagai kebiasaan pribadi. Pengembangan nilai karakter pada peserta didik dilakukan bertujuan agar memiliki perilaku yang baik. Kebajikan dalam perbuatan yang dimaksud tercermin dalam kepribadian yang bertanggung jawab, beretika, bijaksana, berorientasi pada masyarakat, dan disiplin diri. Berdasarkan nilai-nilai tersebut dapat menjadi landasan pembentukan perilaku manusia. Menurut (Yeni Asmara, 2018), karakter adalah ciri-ciri yang dimiliki setiap orang, seperti kepribadian, budi pekerti, moralitas, yang dibentuk oleh keyakinan, yang menjadi acuan berperilaku sehingga menjadi ciri khas individu tersebut. Oleh karena itu, diperlukan penanganan yang tepat bagi setiap kepribadian individu agar mendapat penguatan yang tepat, yakni berupa pendidikan. Seiring berkembangnya zaman, pengetahuan ilmu dan teknologi juga ikut berkembang cepat, dan kini telah menjadi landasan kehidupan manusia. Karena perkembangan Internet dan digitalisasi, segalanya menjadi tidak terbatas dan tidak terbatas. Hal ini berdampak pada perubahan di segala aspek kehidupan, termasuk pendidikan.

Saat ini ada banyak persoalan turunya kualitas dalam nilai karakter yang sedang dirasakan oleh para siswa disegala bidang yang mereka hadapi. Adapun yang dimaksud seperti peserta didik yang tidak menaati aturan datang terlambat kesekolah, Mencontek. Melakukan tindakan anarkis berkelahi disekolah dan tidak taat pada aturan suka membuag sampah sembarangan serta tidak berpakaian dengan rapih bajunya dikeluarkan. Untuk menngatasi masalah krisis karakter ini, diperlukan upaya untuk dapat membangun karakter yakni dimulai dari tempat tinggalnya lingkungan keluarga, yang merupakan pendiddikan imformal. Sekollah dan perguuruan tinnggi yang merupakan Pendidikaan formal, dan masyarakat yang merupakan lingkungan nonformal. Agar nilai moral peserta didik tidak runtuh ditengah arus globalisasi yang sedang

terjadi maka diperlukan tindakan dengan lebih menekankan terkait pemahaman mengenai rasa cinta tanah air dan nilai nasionalisme dan patriotisme. Dalam hal ini pendidikan sangat diperlukan, pendidikan memiliki peran yang sangat penting agar dapat menguatkan sikap nasionalisme dan patriotisme pada diri peserta didik agar tidak hilang dan menjadi pengangan mereka dalam berperilaku.

Sikap nasionalisme dan patriotisme merupakan tujuan dalam pembelajaran sejarah, dari kedua nilai tersebut mampu membentuk karakter suatu bangsa. Pelajaran sejarah dapat memberikan dampak yang sangat besar untuk pembentukan karakter, watak, serta memahami peradaban suatu bangsa yang bermartbat dan mampu membangkitkan rasa cinta tanah air serta rasa kebanggaan terhadap bangsa dan negaranya. Selain itu materi sejarah banyak mengandung nilai didalamnya yakni seperti Patriotisme, nasionalisme, keberanian, keteladanan, dan semangat pantang menyerah yang menjadi acuan untuk mbentuk karakter dan kepribadian peserta didik (Suci Riani, 2018). Dengan demikian, kreativitas dari para pendidik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran serta dapat memberikn materi sejarah dengan memperhatikan antara keseimbangan kognitif dan afektif.

Daari hasil observasi yang peneliti dapatkan di SMAN 1 Seponti Kayong Utara, Proses kegiatan pembelajaran sejarah di kelas guru lebih terfokus mengajar dengan mengaplikasikan metode ceramah, diskusi, serta tanya jawab saja. Guru belum pernah menerapkan model pembelajaran menarik lainnya seperti model *role playing*. Diketahui guru hanya sekedar menyampaikan materi dan terpaku pada buku cetak saja pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan kondisi demikian tentunya akan membuat siswa merasa bosan pada saat mengikutikegiatan pembelajaran sejarah didalam kelas.

Peneliti juga melihat kondisi didalam kelas yang berantakan sampah berserakan di lantai, papan tulis yang penuh coretan dan hanya dibiarkan saja serta struktur meja yang tidak rapih. Sebagian peserta didik juga tidak berpakaian dengan rapih bajunynya dikeluarkan khususnya laki-laki berdasarkan hal tersebut dapat diketahui kurangnya tingkat kesadaran peserta didik terhadap lingkungan dan tidak menaati aturan sekolah. Tidak hanya itu peneliti juga melihat sikap peserta didik dalam belajar sejarah cenderung pasif, yang mengakibatkan

guru dan siswa kurang berinteraksi, selain itu peserta didik terlihat lebih tertarik mengobrol dengan teman sebangkunya ketimbang memperhatikan gurunya yang sedang menjelaskan materi pelajaran. Dengan kondisi tersebut membuat proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas kurang kondusif, hal ini pasti berdampak pada cara peserta didik memahami terkait sikap nasionalisme dan patriotisme dalam pelajaran sejarah, yang menjadi tujuan dalam penelitian ini.

Dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat mampu membantu menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan yang ingin dicapai didalam kelas. Model pembelajaran sendiri bertujuan untuk memperjelas pesan yang terkandung didalam materi pelajaran maka peserta didik menjadi lebih memahami dengan jelas dan dapat menerima pesan yang terkandung dalam materi pelajaran yang disampaikan dengan baik. Para pendidik diharapkan mampu membuat kegiatan belajar dan mengajar dengan nyaman dan menyenangkan, sehingga menarik minat peserta didik dan membuat mereka lebih aktif di kelas, dengan demikian proses belajar sudah sesuai dengan yang diharapkan. Model pelajaran yang bisa dijadikan alternatif dalam menanamkan pemahaman peserta didik terkait nilai karakter nasionalisme dan patriotisme pada peserta didik dalam pelajaran sejarah adalah dengan mengaplikasikan model *role playing*.

(Miftahul Huda, 2018) beranggapan bahwa model *role playing* ialah model pembelajaran yang berasal dari aspek pendidikan secara individu maupun sosial. Model ini sangat efektif, karena dapat membuat suasana belajar dengan cara yang berbeda serta menyenangkan tentunya sehingga membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena dalam penerapannya model ini mengikut sertakan peserta didik secara langsung untuk beraktifitas dalam belajar. *Role playing* sendiri berfungsi untuk (1) meningkatkan skill memecahkan problem dan tingkah laku, (2) dapat membentuk perasaan siswa, (3) dapat mengasah pandangan mereka mengenai perilaku, nilai, dan pendapat siswa, dan (4) menciptakan cara belajar yang berbeda. Hasil penelitian yang dilakukan (Tesya Dwi Putri, 2022) setelah menggunakan pendekatan pembelajaran dengan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PKN pada siswa dikelas V SDN Sindangsari Kota Sukabumi terbukti dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai karakter nasionalis.

Penelitian dengan judul “Efektivitas Model *Role Playing* Terhadap Penguatan Nilai Karakter Pada Pembelajaran Sejarah Bagi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Seponti Kayong Utara”. Dilakukan berdasarkan informasi di atas. Setelah model *role playing* dalam pembelajaran sejarah diterapkan, peneliti berharap agar siswa dapat menghargai serta mengetahui terkait nilai yang ada dalam pembelajaran sejarah sebagai pegangan mereka dalam penguatan karakter.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Eksperimen*, yang dianggap sebagai pendekatan kuantitatif (Sugiyono 2019). Penggunaan metode ini adalah untuk menentukan bagaimana variabel independen terhadap variabel dependen dalam yang terkendali. Bentuk yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True-Experimental Designs*, bentuk *posttest-only control design*, bentuk ini ada dua kelompok yang digunakan untuk penelitian, kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dan kelompok eksperimen diberi perlakuan. Lalu kemudian baru diberi post-test setelah diberi perlakuan. Apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok, kelompok kontrol dan eksperimen maka perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh secara signifikan. Dalam penelitian ini memiliki 2 variabel yakni 1 variabel independen (X) adalah model *role playing* 1 variabel dependen (Y) adalah nilai karakter.

Seluruh peserta didik kelas XI yang menjadi populasi berjumlah 121 siswa. Sampel diambil dari 60, yakni 30 siswa kelas XI IPS 2 kelas kontrol dan 30 siswa di kelas XI IPS 1 kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Probability Sampling* dengan jenis (*Cluster Sampling*). Instrumen yang digunakan peneliti ialah peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 1 Seponti Kayong Utara secara langsung dan mengambil data melalui pengamatan dan catatan terhadap fenomena yang akan diselidiki di lapangan. Kemudian dilanjutkan dengan menyebarkan angket kepada peserta didik dikelas eksperimen dan kelas kontrol di akhir kegiatan pembelajaran.

Skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur tingkat keefektifitasan adalah skala likert berupa soal pilihan ganda dengan 5 opsi jawaban yang memiliki jawaban yang dihubungkan ke sejumlah pilihan yang sudah disediakan. Dengan pemberian skor pada jawaban yakni, sangat setuju (5), setuju (4),

ragu-ragu (3), tidak setuju (2) sangat tidak setuju (1). Selanjutnya peneliti mengumpulkan data yang telah didapat selama penelitian berlangsung baik berupa hasil angket/kuesioner, dokumen, foto, video, dan lain-lain. Kemudian peneliti menganalisis data dan mengolah data dari hasil penelitian dengan uji statistik menggunakan bantuan program SPSS versi 20 yakni; 1. Data diuji Validitas 2. Data diuji Reabilitas 3. Data diuji Normalitas 4. Data diuji Homogenitas 5. Data diuji Hipotesis 6. Data diuji *effect size* 7. Analisis deskriptif presentance.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melalui berbagai pengujian dan pengamatan yang telah diperoleh peneliti dengan hasil yang relevan, hasil dari penelitian dan pembahasan yang dijabarkan (3) aspek yaitu:

1. Pelaksanaan pembelajaran sejarah pada kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Seponti Kayong Utara sebagai kelas kontrol.

Pelaksanaan pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 menggunakan metode konvensional sebagai kelas kontrol. Yaitu dengan materi pembelajaran yang menjadi pokok pembahasan adalah materi tentang Tokoh-Tokoh Nasional dan Daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan. Penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan (4x45) menit pada masing-masing kelas. Dan diakhir pertemuan kedua diberikan *posttest*. Dari hasil observasi yang telah peneliti dapatkan, terlihat kegiatan dengan pembelajaran menggunakan model konvensional menyebabkan peserta didik mengalami kejenuhan dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung, serta tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain itu suasana kelas menjadi tidak kondusif ketika model pembelajaran konvensional digunakan, dikarenakan peserta didik yang menjadi pasif pada saat pembelajaran dan peserta didik sibuk sendiri berbicara dengan teman sebangkunya. Hal demikian sangat berpengaruh pada pemahaman peserta didik terkait nilai karakter sikap nasionalisme dan sikap patriotisme yang terkandung dalam pembelajaran sejarah, hal ini dikarenakan rendahnya pemahaman peserta didik terkait materi yang telah disampaikan. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Umi Sholikah, 2019) bahwa dengan pembelajaran konvensional sangat mengurangi tingkat aktivitas belajar siswa karena proses pembelajarannya hanya berpusat pada

gurunya saja, sehingga siswa mudah bosan atau kejenuhan, dan tidak mengikuti pelajaran dengan baik. Akibatnya metode ini dapat berdampak negatif pada pemahaman kognitif siswa tentang materi yang diberikan.

Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2019:106), pembelajaran dengan metode konvensional merupakan metode pembelajaran dengan cara memberikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada siswa. Model pembelajaran ini hanya berpusat kepada guru sebagai sumber informasi yang disampaikan kepada siswa. Selain itu guru adalah salah satu penyebab kegagalan dalam proses belajar. Peserta didik gagal memahami pelajaran yang telah disampaikan hal ini disebabkan oleh kurangnya penyerapan materi yang sudah diberikan guru selama kegiatan belajar. Kondisi kelas yang tidak menyenangkan sering menyebabkan siswa merasa bosan, mengantuk, dan melakukan aktivitas lain.

2. Pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan model *role playing* pada kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Seponti Kayong Utara sebagai kelas eksperimen.

Pelaksanaan pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 menggunakan model *role playing* sebagai kelas eksperimen. Yaitu dengan materi pembelajaran tentang Tokoh-Tokoh Nasional dan Daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan. Penelitian dilakukan dua kali pertemuan (4x45) menit pada masing-masing kelas. Dan diakhir pertemuan kedua diberikan *post-test*.

Dari hasil peneliti selama melakukan pengamatan didalam kelas, peneliti melihat pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* dapat diperoleh hal-hal sebagai berikut. Suasana kelas sudah kondusif pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat peserta didik sudah mau menyimak dan mendengarkan penjelasan dari guru. Peserta didik juga sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran sejarah menggunakan model *role playing*. Selama proses penampilan drama berlangsung terlihat masing-masing peserta didik yang memainkan peran menjalankan tugas dengan sungguh-sungguh dan sesuai yang diharapkan. Selain itu peserta didik yang tidak bermain peran terlihat serius memperhatikan dan tidak ribut mengobrol. Bahkan ada beberapa peserta didik sudah berani memberikan pertanyaan atau hanya sekedar mengomentari teman-

nya. Hal inilah yang diharapkan peneliti dari diterapkannya model *role playing* tersebut. Penggunaan model ini bertujuan untuk membuat peserta didik supaya bisa mengembangkan dirinya secara individu maupun berkelompok (bersama-sama). Pembahasan ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan (Miftahul Huda, 2018:115) secara sudut pandang sosial, model *Role playing* bisa membantu peserta didik dalam menemukan makna didalam diri maupun dunia sosial mereka dan juga dapat membantu mereka dalam memecahkan masalah bersama-sama (kelompok). Selain itu model ini dapat membantu siswa mengembangkan kepribadian/perilaku yang baik dan berdemokratis dalam menghadapi situasi masalah.

3. Efektivitas model *role playing* pada pembelajaran sejarah terhadap penguatan nilai karakter di kelas XI SMA Negeri 1 Seponti Kayong Utara

Untuk mengetahui seberapa efektif model *role playing* pada pembelajaran sejarah terhadap penguatan nilai karakter yang dilakukan pada kelas XI SMA Negeri 1 Seponti Kayong Utara. Peneliti menggunakan rumus *Effect size*. Sebelum melakukan pengujian tersebut peneliti menguji hipotesis *independent sampel T-test* terlebih dahulu hasilnya uji *T-test*, ahwa nilai (*sig 2-tailed*) sebesar $0.00 < 0.05$. dan disimpulkan bahwa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya peneliti menentukan *standart deviasi* terlebih dahulu, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil uji standar deviasi statistic

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Kelas Kontrol	30	96	181	4084	136.47	14.836
Kelas Eksperimen	30	132	175	4561	153.03	12.243
Valid N (listwise)	30					

Sumber data olahan SPSS 20 2023

Langkah selanjutnya untuk mengetahui seberapa besarnya eektivitas penerapan model *role playing* terhadap penguatan nilai karakter pada pembelajaran sejarah bagi peserta didik, dilaakukan dengan cara menjumlahkan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontroll menggunakan rumus sebagai berikut:

$$ES = \frac{\bar{Y}_E - \bar{Y}_C}{S_c}$$

$$= \frac{153,03 - 136,47}{12,243}$$

$$= 1,352$$

Dari hasil perhitungan uji *effect size* yang sudah dilakukan dapat diketahui bahwa efektivitas model *role playing* terhadap penguatan nilai karakter pada pembelajaran sejarah bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Seponti Kayong Utara sebesar 1,352, menurut cohen jika *effect size* $> 0,07$ berarti memiliki efek yang tinggi. maka dapat di tarik kesimpulan bahwa penerapan mode pembelajaran *role playing* terhadap Penguatan nilai karakter pada pembelajaran sejarah bagi peserta didik kelas XI SMAN 1 Seponti Kayong Utara memiliki Efektifitas yang tinggi.

Selain itu Model *role playing* pada pembelajaran sejarah terbukti dapat menguatkan nilai karakter pada peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis deskriptif presentase sikap nasionalisme dan patriotisme pada kelas eksperimen terbukti bahwa rentang presentase hasil angket variabel Y sikap Nasionalisme dan Patriotisme yang telah disebarkan kepada para responden berada pada 61%-94,81 % dimana nilai paling rendah berada pada kategori tinggi dan nilai paling kuat dengan kategori sangat tinggi. Dari data tersebut diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 84,4444% sangat tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol terbukti bahwa rentang presentase hasil angket variabel Y sikap Nasionalisme dan Patriotisme yang telah disebarkan kepada para responden berada pada 60% - 89,055 % dimana nilai paling rendah berada pada kategori cukup dan nilai paling kuat dengan kategori sangat tinggi. Dari data tersebut diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 74,11111% berada pada kategori tinggi.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah melakukan analisis data dan hasil penelitian. Peneliti menyimpulkan bahwa, Dengan penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran sejarah kurang efektif dikarenakan proses pembelajaran hanya berpusat pada gurunya saja sehingga peserta didik mudah merasa bosan.

Penerapan model *role playing* terhadap Penguatan nilai karakter pada pembelajaran sejarah bagi peserta didik kelas XI SMAN 1 Seponti Kayong Utara memiliki Efektifitas yang tinggi.

Selain itu model *role playing* pada pembelajaran sejarah juga terbukti dapat menguatkan pemahaman nilai karakter. Terdapat peningkatan presentase yang berbeda pada variabel Y sikap nasionalisme dan patriotisme dikelas eksperimen nilai rata-rata sebesar 84,4444% memiliki kategori sangat tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 74,1111% berada pada kategori tinggi.

B. Saran

Berdasarkan temuan peneliti, peneliti dapat menyarankan bahwa guru harus menyesuaikan penerapan model *role playing* dengan materi yang akan dipraktikkan, karena penggunaan model *role playing* tidak bisa diterapkan pada semua materi.

Kepada peserta didik disarankan agar selalu memahami penjelasan dari gurunya. Peserta didik harus belajar dengan sungguh-sungguh agar dapat meningkatkan pemahaman yang akan didapatkan dalam pembelajaran khususnya pada pelajaran sejarah.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar penggunaan model *role playing* harus disiapkan dan direncanakan dengan matang agar pada saat pelaksanaannya terlaksana dengan baik. Karena model *role playing* banyak memakan waktu dan memerlukan alat pendukung dalam bermain peran.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmara, Y. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sejarah di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pendidikan, Jurusan Universitas, Sejarah Padang, Negeri*, 448-458. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/GDB3F>
- Atikah Mumpuni. (2018). *Integrasi Nilai Karakter Dalam Buku Pelajaran: Analisis Konten Buku Teks Kurikulum 2012* (1st ed.). Deepublish. https://books.google.co.id/books?id=OFpVDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Abdul Majid. (2013). *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rodakarya)
- Ari Yanto, (2019) "*Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. I, No. 1, 2015, hlm.53.
- Agung Prasetyo. (2020). *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Motivasi belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MI Hidayatul Muhtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung*. <https://repo.uinsatu.ac.id/17383/>
- Agus, S. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Sejarah Terhadap Penguatan Sikap Bela Negara Siswa SMAN 5 Taruna Brawijaya Jawa Timur Salman Handrianto Yuwono Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah , Fakultas Ilmu Sosial Dan Huk. 12(1), 1-12* <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avata/article/view/44514>
- Anas Salahudin, Irwanto, A. (2013) *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa)*. (Bandung: CV Pustaka Setia).
- Ariyanto, A. (2013). *Bela negara. Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Provinsi Banten*, 1-43.
- Geraldus, M.W.S. (2018). *Efektivitas Media Audio Visual Sejarah Lokal Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Bagi Siswa SMAN 1 Ngalik*, 1(1), 1-15. <https://repository.usd.ac.id/31221/>
- Gulo, F. (2019). *Sejarah Alternatif Sebagai Sumber Penguatan Pendidikan Karakter. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 147-154. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/899
- Huda, M. (2018). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Hernadi, E. (2021). *Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMAN 1 Cikijing melalui Pembelajaran Kontekstual Berbasis Masalah*. Jurnal Pendidikan Sejarah Dan

- Ilmu Sejarah, 4(1),
<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bihari/article/view/3203>
- Mudlofir, Ali dan Fatimatir Rusydiyah. (2019). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktek*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mudani, U., Abdullah, K., Azis, A., Penelitian, P., & Pendidikan, K. (2019). *Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai terhadap Pengembangan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. 7(1).
<https://riset-iaid.net/index.php/jppi/article/view/355>
- Putri, T. D. (2022). *Peningkatan Pemahaman Nilai Karakter Nasionalis Dalam Mata Pelajaran Pkn Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing Peserta Didik Kelas V Sdn Sindangsari Kota Sukabumi* [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta].
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/60916>
- Paulus, T. dkk. (2021). Pengembangan karakter siswa melalui metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). *Jurnal politik, hukum, sosial budaya dan pendidikan*, Volume 19 no. 2 edisi oktober 2021. 19(2), 202-207.
<http://publikasi.undana.ac.id/index.php/JG/article/view/g912>
- Riani, S., Noor, A. S., & Firmansyah, A. (2018). Pengaruh Media Film Jenderal Sudirman Terhadap Sikap Nasionalisme Siswa Pembelajaran Sejarah Sman 7 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/28901>
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/28901/75676578658>
- Rulianto, R. (2019). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 127-134.
<https://doi.org/10.23887/jiis.v4i2.16527>
- Sholikah, U. (2019). *Penerapan Metode Role Playing Dengan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas Viii Di Mts Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati Tahun Pelajaran 2018/2019*.
<http://repository.iainkudus.ac.id/2905/>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sri F,D, Sulistyarni, PutriT,A (2017) *Pengaruh Penggunaan Model Project Citizen Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah PPKN*. Universitas Tanjungpura Pontianak:
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/34365>
- Wigi Astuti. (2016) *Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) di Wilayah Pedesaan Dan Perkotaan Di Kabupaten Cilacap*, Universitas Negeri Semarang.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/17535>