

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* DENGAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI IPS
SMA NEGERI 10 PEKANBARU**

Frisca Prariatna¹, Isjoni², Yanuar Al Fiqri³

¹Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau

²Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau

³Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau

¹frisca.prariatna3890@student.unri.ac.id, ²isjoni@lecturer.unri.ac.id,

³yanuar.al@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by low students history learning outcomes, surface learning and low students involvement in the learning process. This study aims to examine the effect of the role playing method with a deep learning approach in improving the history learning outcomes of class XI IPS students at SMA Negeri 10 Pekanbaru. This study uses a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The results show that the use of the role playing method with deep learning approach has an effect on students history learning outcomes, as evidenced by the results of the independent sample t-test obtaining 0,002. The results of the n-gain score and n-gain percent test obtained 0,5703 and 57.0290, so that the increase in student learning outcomes including moderate and the role playing method with a deep learning approach is quite effective for use in the classroom.

Keywords : Role Playing, Deep Learning, History Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar sejarah siswa yang rendah, pembelajaran dangkal (*surface learning*) dan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* dengan pendekatan *deep learning* dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 10 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode *role playing* dengan pendekatan *deep learning* berpengaruh terhadap hasil belajar sejarah siswa yang terbukti dari hasil *independent sample t-test* memperoleh 0.002. Hasil uji *n-gain score* dan *n-gain percent* diperoleh 0,5703 dan 57.0290 sehingga peningkatan hasil belajar siswa termasuk sedang dan metode *role playing* dengan pendekatan *deep learning* cukup efektif digunakan di dalam kelas.

Kata kunci : Role Playing, Deep Learning, Hasil Belajar Sejarah

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan membentuk karakter peserta didik, agar mereka dapat memahami, menilai, dan membedakan antara yang baik dan buruk dalam kehidupan sosial, berbangsa, dan bernegara. Nasution dkk, (422 : 2022) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha untuk membentuk kepribadian individu sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat, serta menjadi sarana untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta perilaku yang bermanfaat untuk kehidupan mereka.

Dalam usaha mencerdaskan serta membentuk karakter peserta didik, pembelajaran sejarah merupakan salah satu unsur yang dapat mewujudkannya. Siregar dan Alwina (2023 : 2) menyatakan bahwa melalui pembelajaran sejarah, peserta didik dapat mengembangkan sikap, nilai-nilai, dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai moral dan sosial yang diharapkan dalam kehidupan

bermasyarakat. Pembelajaran sejarah juga dapat membantu membentuk aspek kognitif peserta didik dengan berpikir secara logis, kritis serta kreatif. Sejalan dengan pendapat Rulianto (2018 : 131) bahwa materi pembelajaran sejarah dianggap sebagai bagian penting dalam pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, kritis, analitis, dan kreatif, yang relevan dengan tantangan zaman yang dihadapi. Dengan kata lain, pembelajaran sejarah bukan hanya mengkaji peristiwa masa lalu, melainkan juga berperan dalam membentuk arah masa depan. Pembelajaran sejarah adalah unsur yang sangat efektif untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu melahirkan generasi muda yang cerdas, berpengetahuan juga berkarakter, bertanggung jawab, dan siap membangun Indonesia yang lebih baik.

Ulfah dan Arifudin (2021 : 2) menyatakan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar dapat diukur melalui kemampuan mereka mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Namun, ada

beberapa faktor penghambat dalam mencapai keberhasilan tersebut. Seperti halnya di SMA Negeri 10 Pekanbaru dimana hasil belajar sejarah yang diraih oleh siswa masih tergolong rendah. Tidak sedikit dari siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 87.

Tabel 1. Hasil Belajar Sejarah Siswa

Kelas	KKM	Tuntas	Tidak tuntas	TTL
XI IPS 1	87	15	24	39
XI IPS 2		4	35	39
XI IPS 3		10	29	39
XI IPS 4		20	21	41

Berdasarkan tabel diatas, jumlah siswa yang memiliki nilai tidak mencapai KKM lebih dominan daripada siswa yang mencapai nilai KKM. Berdasarkan hasil obeservasi awal dan wawancara yang dilakukan bersama Ibu berinisial "F" selaku guru sejarah kelas XI, ditemukan bahwa pembelajaran sejarah di kelas sudah memberikan banyak informasi kepada siswa. Guru menggunakan model konvensional yaitu metode ceramah dan diskusi kemudian siswa mencatat poin-poin penting dari penjelasan guru seperti tanggal, tahun, nama organisasi, nama peristiwa yang terjadi dan apa penyebab terjadinya

peristiwa tersebut. Pembelajaran sejarah tersebut mengakibatkan siswa menjadi pasif dan tidak ikut terlibat dalam proses pembelajaran karena hanya terfokus untuk mendengarkan dan memperhatikan penjelasan oleh guru. Selain itu, juga membentuk pembelajaran sejarah yang *surface learning* (pembelajaran dangkal) yang mendorong siswa untuk mengingat tanggal, tahun dan nama tokoh.

Liansari & Untari (2019: 57) menekankan bahwa keterlibatan siswa sangat penting dalam pembelajaran, belajar yang baik adalah ketika mengacu pada pembelajaran berbasis pengalaman. Keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran termasuk dalam kategori pengalaman langsung, yang membuat siswa tidak hanya hadir di kelas, tetapi juga aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka, perlu adanya perubahan metode yang digunakan untuk mengatasi rendahnya keterlibatan siswa dan pembelajaran dangkal agar siswa dapat memperoleh hasil belajar sejarah yang lebih baik.

Metode *role playing* dengan pendekatan *deep learning* merupakan salah satu metode yang dapat

digunakan untuk mengatasinya. Dengan menggunakan *role playing* menciptakan siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ni'mah (2015) juga menyatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah. Pendekatan *deep learning* mampu menciptakan pembelajaran sejarah yang tidak hanya mengingat tanggal nama dan tahun serta menciptakan *role playing* yang tidak hanya sekedar menghafalkan dialog atau naskah drama.

Penelitian ini tentunya bertujuan untuk mengetahui implementasi metode *role playing* dengan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 10 Pekanbaru dan untuk mengetahui pengaruh serta seberapa besar pengaruh penggunaan metode *role playing* dengan pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar sejarah siswa. Kolaborasi antara metode *role playing* dan pendekatan *deep learning* diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang telah terjadi yaitu, rendahnya hasil belajar sejarah siswa, meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran serta

surface learning (pembelajaran dangkal).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Silaen (2018 : 18) pendekatan kuantitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka dan di analisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Pada umumnya, metode kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel dengan menggunakan instrumen penelitian untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*) yaitu penelitian yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan pada suatu objek (kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruh perlakuannya tanpa dapat mengontrol semua variabel yang ada. Suryabrata, 2015 : 92 menyatakan eksperimen semu adalah metode penelitian yang tidak memungkinkan peneliti untuk mengontrol dan memanipulasi semua variabel yang ada. Desain yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design* dengan

membandingkan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 10 Pekanbaru dengan populasi yaitu XI IPS yang berjumlah 4 kelas setara dengan 158 siswa. Pemilihan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Sugiyono (2021 : 176) *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini sampel dipilih sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan yaitu, dengan memilih berdasarkan rata-rata nilai ulangan harian terakhir siswa untuk melihat kelas mana yang memiliki rata-rata yang rendah serta melihat kesetaraan kemampuan siswa setiap kelas.

Tabel 2. Rata-rata UH Sejarah Siswa

Kelas	Rata-rata	Jumlah
XI IPS 1	86	39
XI IPS 2	74	39
XI IPS 3	75	39
XI IPS 4	79	41
Total		158

Berdasarkan tabel tersebut maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 2 dengan rata-rata ulangan harian

sejarah terakhir sebesar 74 poin sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 3 dengan rata-rata ulangan harian sejarah terakhir sebesar 75 poin sebagai kelas kontrol. Sehingga kelas eksperimen menggunakan metode *role playing* dengan pendekatan *deep learning* sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan diskusi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data yang terkumpul dari tes yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrument tes yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa pilihan ganda sebanyak 35 soal. Instrument ini digunakan sebelum siswa mendapatkan perlakuan (*pre-test*) dan sesudah mendapatkan perlakuan (*post-test*). Antara kelas eksperimen dan kelas kontrol kegiatan pembelajaran masing-masing dilakukan sebanyak lima kali pertemuan.

Pada kelas eksperimen, pertemuan pertama dilaksanakan *pre-test* berupa tes pilihan ganda sebanyak 35 soal dan membagi siswa ke dalam tiga kelompok dengan topik yang berbeda-beda. Pertemuan

kedua, siswa duduk bersama kelompoknya dan mengerjakan lembar kerja kelompok yang nantinya lembar kerja ini akan menjadi fondasi siswa dalam menyusun *draft* naskah drama. Pertemuan ketiga, kelompok pertama dan kedua menampilkan *role playing*-nya. Saat penampilan selesai siswa diperkenalkan bertanya kepada kelompok untuk memulai diskusi dari penampilan kelompok.

Pertemuan keempat, kelompok ketiga akan menampilkan *role playing*-nya. Saat penampilan selesai siswa diperkenalkan bertanya kepada kelompok untuk memulai diskusi dari penampilan kelompok. Setelah berdiskusi, siswa akan diberikan lembar refleksi untuk merenungkan pengalaman belajar mereka untuk memahami makna, kekuatan, kelemahan serta kaitan materi dengan kehidupan nyata. Pertemuan terakhir, siswa akan melaksanakan tes akhir (*post-test*).

Pengerjaan lembar refleksi ini merupakan salah satu prinsip *deep learning* yaitu *mindful learning* karena dengan lembar refleksi ini siswa juga dapat merenungkan pengalaman belajar mereka untuk memahami makna, kekuatan, kelemahan serta kaitan materi dengan kehidupan

nyata. *Meaningful learning* terletak pada saat siswa melakukan riset mendalam terkait materi kelompoknya dan ketika pelaksanaan *role playing*. Karena siswa dapat menghubungkan pengetahuan baru yang dimiliki dengan pengalaman mereka. Dimana setelah melakukan riset mendalam terkait materi, siswa harus memerankan tokoh-tokoh dalam peristiwa tersebut di ruang kelas. Prinsip yang terakhir yaitu *joyful learning*. Pada prinsip terakhir ini tentunya terletak pada pelaksanaan *role playing*. Karena, dengan *role playing* dapat mengubah pembelajaran yang pasif menjadi aktif dimana siswa akan terlibat karena setiap siswa akan mendapatkan perannya masing-masing.

Kelas yang diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing* dengan pendekatan *deep learning* cenderung lebih aktif dibandingkan kelas yang menggunakan metode ceramah dan diskusi. Dari hasil pengamatan peneliti, hal tersebut disebabkan karena metode yang digunakan di kelas eksperimen lebih mendorong siswa untuk mandiri menggali serta menyusun topik atau materi yang mereka dapatkan. *Role playing* juga menciptakan suasana

belajar yang tidak monoton sehingga menyenangkan bagi siswa. Selain menciptakan siswa yang terlibat saat pembelajaran, dengan *role playing* siswa selalu dibuat penasaran dan antusias di setiap pertemuan akan apa yang akan ditampilkan oleh teman kelompok lain. Sejalan dengan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Ni'mah (2015) juga menyatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas maka dapat diketahui antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan 5 kali pertemuan namun, mendatangkan hasil yang berbeda. Artinya, terdapat perbedaan pengetahuan yang dimiliki siswa kelas eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan nilai hasil belajar sejarah yang diperoleh siswa. Tentunya, antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan terdapat peningkatan karena pengetahuan siswa akan bertambah setelah diberikan materi pembelajaran. Namun, peningkatan yang diraih kelas eksperimen lebih

signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Belajar Sejarah Siswa

Kelas Eksperimen		
N	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
39	75,56	89,25

Kelas Kontrol		
N	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
39	75,61	82,94

Setelah data *pre-test* dan *post-test* telah didapatkan maka, data tersebut akan di analisis menggunakan program SPSS. Untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh penggunaan metode *role playing* dengan pendekatan *deep learning* maka digunakan uji parametrik yaitu *Independent Sample t-Test*. Sebelum melakukan uji ini, terlebih dahulu pastikan semua data yang akan digunakan berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* di peroleh nilai *Two-Sided p* sebesar 0,002.

Pengaruh metode pembelajaran *role playing* dengan pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar sejarah siswa dapat dilihat dari hasil pengujian *independent sample t-test* yang diperoleh nilai Sig. (2-sided p) sebesar

0,002. Sebuah metode dapat dikatakan berpengaruh apabila $Sig < 0,05$. Karena hasil perhitungan $0,002 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga penggunaan metode *role playing* dengan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran sejarah berpengaruh pada hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 10 Pekanbaru.

Pengujian hipotesis telah dilakukan dan menunjukkan bahwa metode *role playing* dengan pendekatan *deep learning* berpengaruh terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS di SMA 10 Pekanbaru. Untuk mencapai tujuan penelitian yang ketiga maka selanjutnya dilakukan pengujian untuk mengukur seberapa besar pengaruh metode yang digunakan baik dikelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji *N-Gain*.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain Score dan N-Gain Persen

Kelas	N-Gain	Mean
Eksperimen	N-Gain_Score	0.5703
	N-Gain_Persen	57.0290
Kontrol	N-Gain_Score	0.2767
	N-Gain_Persen	27.6668

Uji *N-Gain* terdapat dua hasil perhitungan yang pertama, *N-Gain Score* yaitu digunakan untuk melihat

seberapa besar pengaruh atau melihat apakah terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa. Yang kedua, *N-Gain Persen* yaitu digunakan untuk mengetahui seberapa efektif perlakuan yang telah diberikan. Adapun kriteria pada uji *N-Gain Score* dan *N-Gain Persen* sebagaimana terlampir pada tabel 5 dan 6 dibawah ini.

Tabel 5. Kriteria N-Gain Score

Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Tabel 6. Kriteria N-Gain Persen

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang efektif
56 - 75	Cukup efektif
> 76	Efektif

Sumber : Sukarelawan, dkk (2024 : 11)

Berdasarkan tabel 4.8 diatas dan disesuaikan dengan kriteria pada uji *N-Gain Score* dan *N-Gain Percent* pada tabel 3.8 dan 3.9 dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan pada kelas eksperimen *N-Gain Score* diperoleh sebesar 0,5703 yang berarti $0,30 < 0,5703 < 0,70$ sehingga menandakan bahwa pengaruh penggunaan metode *role playing*

dengan pendekatan *deep learning* masuk ke dalam katagori sedang. Kemudian, pada hasil perhitungan uji N-Gain Persen diperoleh nilai sebesar 57.0290 yang berarti masuk kedalam rentang antara 56-75 sehingga menandakan penggunaan metode *role playing* dengan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran sejarah masuk ke dalam kategori cukup efektif. Sedangkan pada kelas kontrol eksperimen N-Gain Score diperoleh sebesar 0.2767 yang berarti $0,00 < 0.2767 < 0,30$ sehingga menandakan bahwa pengaruh penggunaan model konvensional masuk ke dalam katagori rendah. Kemudian, pada hasil perhitungan uji N-Gain Persen diperoleh nilai sebesar 27.6668 yang berarti < 40 sehingga menunjukkan penggunaan model konvensional tidak efektif.

Secara keseluruhan, penggunaan metode *role playing* dengan pendekatan *deep learning* memberikan dampak positif seperti, meningkatnya hasil belajar sejarah siswa dan keterlibatannya selama proses pembelajaran. Tidak hanya itu, dengan menggunakan pendekatan *deep learning* menciptakan siswa yang memiliki pemikiran yang konseptual. Hal tersebut dapat dilihat

dari kemampuan siswa yang dapat menghubungkan peristiwa masa lalu dengan masa kini. Sejalan dengan pendapat Rahmawati (2025 : 206) bahwa penggunaan pendekatan *deep learning* meningkatkan pemahaman konseptual siswa secara mendalam.

D. Kesimpulan

Penggunaan metode *role playing* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan setiap siswa mendapatkan perannya masing masing sehingga siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran. Sedangkan, dengan pendekatan *deep learning* menciptakan metode *role playing* yang tidak hanya bermain dan menghafal dialog tetapi menuntun siswa untuk mandiri mencari tahu lebih dalam lagi tentang topik yang didapatkan. pengaruh penggunaan metode *role playing* dengan pendekatan *deep learning* berpengaruh serta dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 10 Pekanbaru. Pada penelitian selanjutnya, sebaiknya metode *role playing* dengan pendekatan *deep learning* ini diterapkan pada mata pelajaran yang memiliki jam pelajaran cukup panjang seperti sejarah

lanjutan yang memiliki 3 jam pelajaran yang setara dengan 3 x 45 menit. Besarnya ruang kelas juga perlu untuk dipertimbangkan terlebih lagi apabila materi pembelajaran terkait perlawanan yang membutuhkan ruang gerak yang luas.

Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Dalam Kurikulum Pai Di Sma Negeri 2 Ungaran. *Jurnal Tarbiyah*, 32(2), 201-208.

Rulianto, R. 2018. Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 127-134.

DAFTAR PUSTAKA

Liansari, V., & Untari, R. S. 2020. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*. Sidoarjo. Umsida Press.

Siregar, Z., & Alwina, S. 2023. Peran Pendidikan Sejarah Dalam Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. *Jurnal Sintaksis*, 5(1), 1-8.

Siregar, S. 2015. *Metode penelitian kuantitatif : dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual & SPSS*. Jakarta. Kencana.

Ulfah, U., & Arifudin, O. 2021. Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.

Sugiyono. 2021. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

Sukarelawan, M, I. 2024. *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pre-test Post-test*. Yogyakarta. Suryacahya.

Suryabrata, S. 2016. *Metodelogi penelitian*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.

Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. 2022. Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 422-427.

Rahmawati, S., Rosidi, A., & Isnaini, I. 2025. Penerapan