



Penerapan Metode *Role Playing* Pada Peristiwa Bojongkokosan 1945 Terhadap Peningkatan Nilai – Nilai Patriotik Siswa Kelas XI IPS Di SMAN 1 Cidahu Kabupaten Sukabumi

Rama Satria Hidayatullah^{1✉}, Agus Rustamana², Rikza Fauzan³
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Email: ramasatriahidayatullah@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan Metode *Role Playing* pada Peristiwa Bojongkokosan 1945 terhadap Peningkatan Nilai-nilai Patriotik Siswa Kelas XI IPS di SMAN 1 Cidahu Kabupaten Sukabumi, Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui tahapan wawancara, observasi dan angket/kuesioner. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimental dengan teknik *pretest-posttest control group design*, pengambilan sampel yaitu dengan teknik *random sampling* dengan jumlah sampel 74 yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing 37 siswa. Penerapan metode *role playing*, peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan bermain peran yang mencerminkan tokoh-tokoh nasional dan daerah. Dengan adanya 4 pertemuan yang meliputi tahap pengenalan, tahap *pretest*, tahap perlakuan dengan penerapan metode pembelajaran dan tahap terakhir yaitu *posttest*. Dari hasil penelitian kelas eksperimen mampu mengikuti tahapan-tahapan kegiatan dengan sangat baik karena peserta didik sukses dalam menggunakan metode *role playing* dapat dilihat dari peserta didik dalam mengembangkan keterampilan sosial, keterampilan berkomunikasi, kesadaran sejarah dan motivasi belajar yang tinggi yang sesuai dengan nilai-nilai patriotik. Adanya pengaruh dari metode *role playing* terhadap peningkatan nilai-nilai patriotik peserta didik dalam pembelajaran sejarah indonesia. Hal ini dapat dilihat hasil uji-t pada kelas eksperimen memperoleh sig.(*2-tailed*) yaitu 0,000 dapat diartikan bahwa nilai uji-t signifikansi (sig (*2-tailed*) 0,000 < 0,05), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh sig.(*2-tailed*) yaitu 0,249 dapat diartikan bahwa nilai Uji-t signifikansi (sig (*2-tailed*) 0,249 > 0,05), maka H_1 ditolak dan H_0 diterima yang diartikan tidak ada perbedaan atau pengaruh pada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional sehingga tidak ada peningkatan nilai-nilai patriotik di kelas tersebut. Yang diartikan adanya perbedaan rata-rata hasil *pretest-posttest* kelas eksperimen memperoleh rata-rata 99,75 dan 120,97. Sedangkan, hasil *pretest-posttest* kelas kontrol memperoleh rata-rata 96,37 dan 99,16. Sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan dalam meningkatkan nilai-nilai patriotik siswa lebih baik menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Kata Kunci : Penerapan, Peristiwa Bojongkokosan, 74 siswa, Metode *Role Playing*, Nilai-nilai Patriotik

Abstract

This research aims to determine the application of the Role Playing Method during the 1945 Bojongkokosan Incident to Increasing the Patriotic Values of Class The research method used was experimental with a pretest-posttest control group design technique, sampling using a random sampling technique with a sample size of 74 which was divided into 2 classes, namely the control class and the experimental class, each with 37 students. Applying the role playing method, students carry out learning activities by playing roles that reflect national and regional figures. In accordance with the indicators of patriotic values used. With 4 meetings which include the introduction stage, pretest stage, treatment stage with the application of learning methods and the final stage, namely the posttest. From the results of the experimental class research, students were able to follow the stages of the activity very well because students were successful in using the role playing method which can be seen from students developing social skills, communication skills, historical awareness and high learning motivation in accordance with their values. -patriotic values. There is an influence of the role playing method on increasing students' patriotic values in learning Indonesian history. This can be seen from the results of the t-test in the experimental class which obtained a sig. (2-tailed), namely 0.000, which means that the t-test value is significant (sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$), so it is accepted and rejected. Meanwhile, the control class obtained a sig. (2-tailed), namely 0.249, which means that the t-test value was significant (sig (2-tailed) $0.249 > 0.05$), so it was rejected and accepted which meant there was no difference or influence in the control class. which only uses conventional methods so that there is no increase in patriotic values in the class. This means that there is a difference in the average pretest-posttest results of the experimental class, which obtained an average of 99.75 and 120.97. Meanwhile, the pretest-posttest results for the control class obtained an average of 96.37 and 99.16. So these results show that the ability to improve students' patriotic values is better using the role playing method.

Keywords : *Application, Bojongkokosan Incident, 74 students, The Role Playing Method, Patriotic Values*

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan saja, tetapi untuk membentuk sikap, nilai dan kepribadian siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung, guru memberikan dorongan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Seperti halnya dalam pembelajaran sejarah. Sejarah menjadi salah satu modal untuk membentuk karakter-karakter manusia menjadi lebih baik karena nantinya karakter tersebut lah yang akan menjadi pembentuk karakter bangsa. Dengan demikian sejarah diperuntukan bagi manusia untuk mengenali dirinya sendiri. Dalam pembelajaran sejarah tersebut diperlukan konsentrasi yang baik karena untuk mencapai tujuannya yaitu pemahaman sejarah. Memahami sejarah berarti memikirkan dan merefleksikan nilai-nilai positif peristiwa masa lalu dalam kehidupan sehari-hari, mengkaji dan memecahkan berbagai permasalahan di dunia. Hal ini akan menjadi standar dan disiplin hidup sekarang dan masa depan. Seperti halnya mendekorasi untuk benar-benar memahami sejarah, mempelajari sejarah membutuhkan kedisiplinan.

Untuk mencapai pemahaman sejarah yang baik tentunya diperlukan sebuah modal yang perlu dilakukan, seperti halnya dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah perlu adanya

metode pembelajaran yang digunakan. Karena metode pembelajaran sangat mempengaruhi hasil dari proses pembelajaran, apabila metode pembelajaran tersebut baik maka hasilnya akan maksimal. Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2011:56) metode pembelajaran adalah sebuah cara kerja yang tersusun dan sistematis untuk mempermudah proses pembelajaran demi mencapai tujuan yang diinginkan. Jadi, dengan adanya metode pembelajaran tentu sangatlah membantu seorang guru dalam mengaplikasikan dan merancang suatu pembelajaran yang menarik bagi siswanya.

Harapannya, dengan mempelajari sejarah di SMA, siswa dapat meneladani dan meneladani berbagai perjuangan tokoh-tokoh pergerakan nasional Indonesia di masa lalu. Saat ini sangat penting untuk mengkaji dan melestarikan nilai-nilai perjuangan masa lalu pergerakan nasional Indonesia dengan penuh kebanggaan dan menggarap berbagai kegiatan pembangunan dalam kehidupan sehari-hari untuk menumbuhkan nilai-nilai patriotik pada diri peserta didik. Nilai-nilai sejarah dan patriotik penting dalam menciptakan pribadi yang mencintai tanah air dan menghargai karya para pahlawannya, sehingga mampu memperjuangkannya setiap hari. Nilai-nilai adat menentukan perilaku dan perilaku masyarakat terhadap lingkungan.

Permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas XI IPS SMAN 1 Cidahu, dari hasil observasi dan wawancara dengan guru sejarah dan siswa kelas XI IPS yaitu tidak adanya peserta didik yang menunjukkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap negara mereka dengan menghargai simbol-simbol nasional seperti bendera, lagu kebangsaan dan lambang negara, sehingga tidak ikut dalam kegiatan upacara bendera dan peringatan kemerdekaan. Mereka juga tidak memiliki pengetahuan tentang sejarah dan budaya negara mereka. Selain itu, peserta didik yang kurang akan motivasi belajar sejarah sehingga tidak dapat menunjukkan rasa patriotisme, contohnya dengan berpartisipasi dalam kegiatan sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Bahkan, tidak adanya rasa untuk menghargai pentingnya taat pada peraturan dan hukum yang berlaku seperti norma-norma sosial dan etika.

Bahkan, permasalahan lain yang dihadapi oleh siswa yaitu guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah yang dimana siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi apa yang disampaikan oleh guru. Sehingga siswa hanya merasakan jenuh dan tidak fokus dalam belajar. Walaupun kurikulum yang di gunakan adalah kurikulum merdeka, tetapi pada pelaksanaan pembelajarannya siswa cenderung kurang aktif, kebanyakan hanya guru yang memberikan penjelasan materi baik berupa penyampaian materi dengan power point dan video pembelajaran. Sehingga peserta didik kurang mendapatkan motivasi belajar yang berakibat pada kurangnya nilai-nilai patriotik siswa kelas XI IPS SMAN 1 Cidahu yang lain adalah peserta didik yang rasa menghargai dan menghormati perbedaan antar sesama etnis, agama, budaya yang ada di negara mereka. Sehingga mereka tidak menghargai keberagaman dan hak asasi manusia serta kebebasan berpendapat, yang ada hanya diskriminasi.

Dengan kondisi tersebut, kita tentu memerlukan inovasi baru dalam pembelajaran sejarah. Khususnya guru yang menjadi penggerak dan yang paling berpengaruh ketika dalam pembelajaran sejarah dikelas, sehingga perlu mempunyai keterampilan dan pengetahuan dalam mengelola proses pembelajaran agar lebih efektif yang nantinya dapat meningkatkan nilai-nilai patriotik peserta didik. Salah satunya guru memerlukan metode yang tepat untuk pembelajaran tidak terasa membosankan. Sehingga, dari permasalahan yang terjadi tentu peneliti bermaksud untuk mencari solusi yang dapat digunakan oleh guru. Sehingga kondisi tersebut mendukung peneliti untuk meneliti “Penerapan Metode *Role Playing* pada Peristiwa Bojongsokosan 1945 terhadap Peningkatan Nilai-Nilai Patriotik Siswa Kelas XI IPS di SMAN 1 Cidahu Kabupaten Sukabumi”.

Berkaitan dengan hal diatas, salah satu cara untuk meningkatkan nilai-nilai patriotik peserta didik, kita dapat memakai metode pembelajaran *role playing*, karena metode ini efektif untuk mengaitkan pembelajaran sejarah dengan kehidupan nyata. Dalam hal ini, peristiwa Bojongsokosan tahun 1945 memiliki relevansi langsung dengan kurikulum sejarah yang harus dipelajari oleh siswa kelas XI IPS. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa metode pembelajaran *role playing* menekankan pada emosional dan oandangan positif terhadap masalah yang terjadi. Sehingga metode pembelajaran *role playing* ini adalah metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan nilai-nilai patriotik siswa.

Metode *role playing* adalah suatu cara untuk memperbaiki lingkungan kelas dengan mengerjakan pembagian tugas yang diberikan. Melalui penerapan metode *role playing* ini, nilai-nilai patriotik siswa akan lebih baik. Selain itu, *role playing* juga memungkinkan siswa terlibat langsung dalam situasi yang terkait dengan nilai-nilai patriotik. Mereka dapat merasakan, berfikir dan bertindak seperti pahlawan yang terlibat dalam peristiwa sejarah yang memiliki nilai patriotik tinggi. Pembelajaran aktif seperti ini telah terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penghayatan nilai-nilai daripada pembelajaran yang bersifat pasif. Metode *role playing* memberikan variasi dalam pembelajaran, sehingga dapat menjangkau siswa dengan berbagai gaya belajar. Beberapa siswa lebih responsif terhadap pengalaman langsung dan interaksi sosial daripada pembelajaran konvensional. Dengan demikian, metode ini dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Maka dengan penerapan metode tersebut, disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian kuantitatif merupakan satu variabel atau dua variabel bahkan lebih. Hipotesis ini juga disusun sebagai suatu pemecahan masalah yang sementara sebelum peneliti melakukan penelitian. Maka terdapat kemungkinan yang terjadi yaitu :

- a. Hipotesis Nihil Terima (H_0) : tidak ada pengaruh metode *role playing* pada peristiwa Bojongsokosan 1945 terhadap peningkatan nilai-nilai patriotik siswa kelas XI IPS di SMAN 1 Cidahu Kabupaten Sukabumi.
- b. Hipotesis Alternatif Terima (H_1) : ada pengaruh dari metode *role playing* pada peristiwa

Bojongkokosan 1945 terhadap peningkatan nilai-nilai patriotik siswa kelas XI IPS di SMAN 1 Cidahu Kabupaten Sukabumi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan bentuk *pretest-posttest control group design*. Hal ini dikarenakan sampel yang digunakan adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diambil dari populasi 191 siswa dengan menggunakan teknik *random sampling* menjadi 74 siswa sebagai sampel untuk 2 kelas masing-masing kelas terdiri dari 37 siswa. Dalam penelitian ini peneliti memiliki wilayah penelitian di wilayah Sukabumi yaitu di SMA Negeri 1 Cidahu tahun pelajaran 2023/2024. Subyek penelitiannya adalah kelas XI IPS. Keputusan untuk memvalidasi suatu instrumen dapat dilakukan melalui langkah-langkah persiapan, yaitu membagi variabel menjadi sub-variabel dan indikator, kemudian merumuskan pertanyaan. Setelah itu dilakukanlah sebuah validasi kepada dosen-dosen yang sesuai bidangnya baik itu dosen ahli media, maupun dosen ahli materi. Proses penelitian dilakukan selama kurang lebih satu bulan, dimana dalam satu bulan itu dibagi menjadi beberapa tahap dalam setiap minggu atau pertemuannya dari mulai tahap pengenalan, pelaksanaan *pretest*, penerapan metode pembelajaran dan tahap terakhir dengan pelaksanaan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Metode *Role Playing* terhadap Peningkatan Nilai-nilai Patriotik

Penerapan metode pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah Indonesia sama dengan penerapan metode pembelajaran pada umumnya yang memiliki tiga tahapan, yang pertama pendahuluan, yang kedua kegiatan inti dan terakhir penutupan. Hal ini sesuai dengan pendapat ahli yaitu Harsono (2018) yang mengemukakan bahwa dalam merancang pembelajaran yang efektif, penting untuk memperhatikan tahap pendahuluan yang melibatkan pengenalan tujuan dan aktivasi pengetahuan awal, tahap inti yang melibatkan eksplorasi dan pembelajaran materi, serta tahap penutup yang melibatkan penilaian dan refleksi.

Jika diterapkan pada penerapan metode *role playing*, pada hasil penelitiannya dilakukan dengan praktik pemeranan tokoh sejarah. Setelah itu, peserta didik diminta untuk mengajukan diri atau ditunjuk guru untuk menjadi pemeran yang akan mempraktikkan peristiwa yang sudah ditentukan dengan mencari informasi tambahan yang terkait dengan peran-peran tokoh yang ada pada peristiwa dalam materi. Hal ini selaras dengan pendapat dari Harsono (2010) bahwa metode *role playing* sebagai salah satu metode yang efektif dalam membangun keterampilan sosial, keterampilan berkomunikasi dan pemahaman konsep dalam pembelajaran.

Dilihat dari sintak metode *role playing* yang diadaptasi dari Shaftel dan Shaftel (Djamarah, 2002) ada 7 langkah dalam pelaksanaan metode *role playing*, peneliti

mengadaptasi dan melakukan kecocokan antara kegiatan dengan sintak yang sudah ada dengan menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran sejarah, memberi pemahaman pada siswa mengenai melaksanakan metode *role playing*. Mulai dari persiapan, pelaksanaan hingga evaluasi, guru akan memilih beberapa siswa yang meragakan atau mempraktikkan terkait metode *role playing*, yang dimana setiap siswa akan mencari solusi untuk memecahkan masalah sesuai perannya masing-masing, siswa yang menjadi penonton diberikan tugas seperti mereview apa yang disampaikan, guru akan mencari masalah yang penting untuk menarik minat siswa seperti mengenai penyebab daerah Bojongsokosan menjadi salah satu tempat penghadangan pasukan tentara Belanda dan sekutu, siswa harus benar-benar memahami cerita yang disampaikan guru terkait peristiwa yang diperankan, dan memberikan contoh adegan yang diperankan misalnya pada materi Peristiwa Bojongsokosan tentang pembagian pos penghadangan, dimulai dari guru menjelaskan secara detail bagaimana kejadian peristiwa Bojongsokosan, siswa yang menjadi penonton harus aktif dan dapat memberikan saran atau kritik kepada siswa yang bertugas sebagai pemeran dan sebagai tindak lanjut siswa dapat berdiskusi kemudian melakukan tanya jawab, sebagai bahan evaluasi.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendidikan berdasarkan hasil penelitian penggunaan metode *role playing* dalam mempelajari sejarah Indonesia sebagian dapat diperkuat dengan teori yang memadukan hasil penelitian tersebut, sehingga meningkatkan efisiensi pembelajaran Indonesia. sejarah kelas Siswa dikatakan memiliki hasil akademik yang baik. Karena semakin banyak perhatian, pembelajaran dan tanggung jawab di kalangan siswa akan meningkatkan nilai-nilai kewarganegaraan. Oleh karena itu, konsep-konsep tersebut sangat berguna dan mendukung penelitian ini.

Berikut hasil analisis data yang telah dilakukan :

a) Uji Prasyarat Data Kelas Eksperimen

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas memiliki tujuan untuk menguji apakah nilai distribusi pada variabel bersifat normal atau tidak normal. Uji ini menggunakan rumus Kolmogorov-smirnov dengan penggunaan program SPSS. Nilai dikatakan normal atau tidak normal dengan melihat signifikasi (sig). Jika $\text{sig} > 0,05$, maka variabel dikatakan normal sedangkan jika $\text{sig} < 0,05$, variabel dikatakan tidak normal. Berikut hasil perhitungannya:

Tabel 1.1 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

	Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.	Ket.
Eksperimen Pretest	,157	37	,022	Normal
Eksperimen Post	,066	37	,200*	Normal

Dari hasil spss menunjukkan hasil signifikasi pada hasil *pretest* 0,022 dan *posttest* yaitu 0,200, kedua hasil sig > 0,05, maka variabel data di kelas Ekperimen tersebut dikatakan normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah kelas tersebut dapat dianggap homogen, artinya memiliki varians yang serupa. Uji yang digunakan dalam uji homogen ini yaitu uji *levene*, maksudnya membandingkan varians dari kelas yang sama. Jika nilai F yang dihasilkan dari uji *levene* lebih kecil dari tingkat signifikansi (sig < 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa kelas tersebut tidak homogen, sedangkan jika hasil nya lebih besar dari tingkat signifikansi (sig > 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa kelas tersebut homogen.

Tabel 1.2 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Ket.
,535	1	72	,467	Homogen

Dari hasil spss menunjukkan hasil signifikasi pada kelas eksperimen yaitu 0,467, yang artinya sig > 0,05, maka variabel atau data *pretest* dan *posttest* tersebut dikatakan homogen.

3) Uji Statistik Parametris

Uji statistik parametris yaitu jenis uji hipotesis yang digunakan untuk data yang dianggap memenuhi asumsi tentang distribusi populasi. Pengujian hipotesis ini menggunakan uji-t dengan statistik dan rumus yang diterapkan yaitu *Independent Sample T-test*. Proses perhitungannya dengan menggunakan perangkat lunak *SPSS*. Analisis *Independent Sample T-test* terhadap *pretest* kelas eksperimen menggunakan metode *role playing* bertujuan untuk mengetahui nilai-nilai patriotik siswa. Kesimpulan dari penelitian ini diambil berdasarkan tabel berikut :

Tabel 1.3 Hasil Uji T-tes Kelas Eksperimen

t-test for Equality of Means						
	t	f	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Ket	
Eksperimen	Equal variances assumed	10,249	2	000	-21,216	sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Yang diartikan ada perbedaan atau pengaruh rata-rata hasil nilai-nilai patriotik antara hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>
	Equal variances not assumed				-21,216	

Dari hasil spss menunjukkan hasil signifikasi pada kelas eksperimen yaitu 0,000 yang artinya sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Yang diartikan ada perbedaan rata-rata hasil nilai-nilai patriotik antara hasil *pretest* dan *posttest*. Jadi dapat

disimpulkan bahwa setelah penerapan metode *role playing* terdapat pengaruh pada nilai-nilai patriotik siswa di kelas eksperimen.

b) Uji Prasyarat Data Kelas Kontrol

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas memiliki tujuan untuk menguji apakah nilai distribusi pada variabel bersifat normal atau tidak normal. Uji ini menggunakan rumus *Kolmogorov-smirnov* dengan penggunaan program *SPSS*. Nilai dikatakan normal atau tidak normal dengan melihat signifikasi (sig). Jika sig > 0,05, maka variabel dikatakan normal sedangkan jika sig < 0,05, variabel dikatakan tidak normal. Berikut hasil perhitungannya:

Tabel 2.1 Hasil Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Kolmogorov-Smirnova				
	Statistic	df	Sig.	Ket.
KonPre	,119	37	,200*	Normal*
KonPos	,111	37	,200*	Normal*

Dari hasil spss menunjukkan hasil signifikasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,200, yang artinya sig > 0,05, maka variabel atau data *posttes* dan *posttest* tersebut dikatakan normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah kelas tersebut dapat dianggap homogen, artinya memiliki varians yang serupa. Uji yang digunakan dalam uji homogen ini yaitu uji *levene*, maksudnya membandingkan varians dari beberapa kelas yang sama. Jika nilai F yang dihasilkan dari uji *levene* lebih kecil dari tingkat signifikansi (sig < 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa kelas tersebut tidak homogen, sedangkan jika hasil nya lebih besar dari tingkat signifikansi (sig > 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa kelas tersebut homogen.

Tabel 2.2 Hasil Uji Homogenitas Data Kelas Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	ket
,438	1	72	,510	Homogen

Dari hasil spss menunjukkan hasil signifikasi pada kelas kontrol yaitu 0,510, yang artinya sig > 0,05, maka variabel atau data *pretest* dan *posttest* tersebut dikatakan homogen.

3) Uji Statistik Parametris

Uji statistik parametris yaitu jenis uji hipotesis yang digunakan untuk data yang dianggap memenuhi asumsi tentang distribusi populasi. Pengujian hipotesis ini menggunakan uji-t dengan statistik dan rumus yang diterapkan yaitu *Independent Sample T-test*. Proses perhitungannya dengan menggunakan perangkat lunak *SPSS*. Analisis *Independent Sample T-test* terhadap *pretest* kelas eksperimen menggunakan

metode *role playing* dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional (ceramah), bertujuan untuk mengetahui nilai-nilai patriotik siswa. Kesimpulan dari penelitian ini diambil berdasarkan tabel berikut :

Tabel 2.3 Hasil Uji T-tes Data Kelas Kontrol

		t-test for Equality of Means			
			Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Ket
Pre dan Post	Equal variances assumed	-1,162	2	,249	sig. (2-tailed) 0,249 > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Yang diartikan tidak ada perbedaan atau pengaruh rata-rata hasil nilai-nilai patriotik antara hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>
	Equal variances not assumed	71,508		-2,784	

Dari hasil spss menunjukkan hasil signifikasi pada kelas eksperimen yaitu 0,249 yang artinya sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Yang diartikan tidak ada perbedaan rata-rata hasil nilai-nilai patriotik antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak adanya penerapan metode *role playing* dikelas kontrol maka tidak ada pengaruh antara hasil *pretet* dan *posttest*.

2. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Peningkatan Nilai-nilai Patriotik

Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan nilai-nilai patriotik siswa dalam pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI IPS di SMAN 1 Cidahu Kabupaten Sukabumi. Pada tahapan awal peneliti melakukan *pretest* terhadap kelas eksperimen dan kontrol dengan memberikan angket kepada setiap kelas yang terdiri dari 30 pertanyaan yang disepakati oleh ahli media, ahli materi dan guru sejarah Indonesia. yang sebelumnya sudah disetujui oleh ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran sejarah Indonesia. dan sudah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

Pelaksanaan *pretest-posttest* dilaksanakan analisis statistik inferensial. Pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 99,75 dan 120,97. Sedangkan, hasil kelas kontrol memperoleh rata-rata 96,37 dan 99,16. Terdapat perbedaan yang cukup menonjol dari kedua kelas tersebut pada hasil *posttest* yaitu 21,81 ($\pm 21\%$) dimana kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pada uji normalitas kelas eksperimen memperoleh signifikansi 0,022 dan 0,200. Sedangkan kelas kontrol memperoleh signifikansi 0,200 dan 0,200. Sehingga kelas eksperimen lebih unggul karena mengalami peningkatan. Pengujian ini memiliki kriteria nilai signifikansi $\alpha = 0,05$, karena jika sig > 0,05 maka variabel dikatakan normal sedangkan jika sig < 0,05 maka variabel dikatakan tidak normal. Dengan adanya kriteria tersebut, pengujian normalitas dari kedua distribusi dikatakan normal karena sig > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji normalitas di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki anggapan data distribusi normal. Setelah itu, dilakukan pula uji homogenitas data

pretest dan *posttest* di kelas eksperimen yang memperoleh signifikansi 0,467 dan kelas kontrol memperoleh signifikansi 0,510 dengan metode *levene's test* yaitu dengan membandingkan nilai signifikansi $> 0,05$ maka kedua kelas tersebut dikatakan memiliki varian yang homogen.

Selanjutnya yaitu melakukan uji-t dengan statistik parametris dan rumus yang diterapkan yaitu *independent simple t-test* dan menghitungnya menggunakan aplikasi *SPSS* dan diketahui nilai uji-t pada kelas eksperimen memperoleh sig.(*2-tailed*) yaitu 0,000 dapat diartikan bahwa nilai uji-t signifikansi (sig (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang diartikan adanya perbedaan atau pengaruh setelah metode *role playing* yang diterapkan dalam meningkatkan nilai-nilai patriotik di kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh sig.(*2-tailed*) yaitu 0,249 dapat diartikan bahwa nilai uji-t signifikansi (sig (*2-tailed*) $0,249 > 0,05$), maka H_1 ditolak dan H_0 diterima yang diartikan tidak ada perbedaan atau pengaruh pada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional sehingga tidak ada peningkatan nilai-nilai patriotik di kelas tersebut. Perbedaan dari hasil uji t menunjukkan bahwa kelas eksperimen menghasilkan signifikansi 0,000 dibanding kelas kontrol yang hanya 0,249.

Ketika diterapkannya metode *role playing* peserta didik antusias mengikuti pembelajaran karena dengan adanya hal baru dalam proses belajar mereka. Metode *role playing* akan melatih peserta didik dalam mengembangkan keterampilan sosial, keterampilan berkomunikasi, kesadaran sejarah dan motivasi belajar yang tinggi yang sesuai dengan nilai-nilai patriotik. Kemudian metode *role playing* ini merangsang siswa untuk meningkatkan rasa cinta tanah air dan kesadaran akan sejarah nasional. Melalui peran yang dimainkan dalam situasi sejarah, peserta didik dapat merasakan emosi dan nilai-nilai patriotik yang berkaitan dengan perjuangan tokoh-tokoh nasional dan daerah (Dwi Yuliantoro, 2013).

Berdasarkan data hasil *posttest* peserta didik dikelas eksperimen dikatakan unggul atau tinggi pada semua indikator yang diajukan pernyataan/pertanyaan dalam angket/kuesioner terhadap peningkatan nilai-nilai patriotik dengan acuan indikator dari Rahmat Wijayanto dan J. Marzuki. Terdapat 4 indikator yang berisikan 30 pertanyaan/pernyataan dengan hasil *pretest-posttest* kelas eksperimen memperoleh rata-rata 99,75 dan 120,97. Sedangkan, hasil *pretest-posttest* kelas kontrol memperoleh rata-rata 96,37 dan 99,16. Sehingga perbedaan yang cukup menonjol dari kedua kelas tersebut pada hasil *posttest* yaitu 21,81 ($\pm 21\%$) dimana kelas eksperimen lebih unggul. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan dalam meningkatkan nilai-nilai patriotik siswa lebih baik menggunakan metode *role playing*.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan penerapan metode *role playing*, peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan bermain peran yang mencerminkan tokoh-tokoh nasional dan daerah. Sesuai dengan indikator-indikator nilai-nilai patriotik yang digunakan. Dengan adanya 4 pertemuan yang meliputi tahap pengenalan, tahap *pretest*, tahap perlakuan dengan penerapan metode pembelajaran dan tahap terakhir yaitu *posttest*. Dari hasil penelitian kelas eksperimen peserta didik mampu mengikuti tahapan-tahapan kegiatan dengan sangat baik karena peserta didik sukses dalam menggunakan metode *role playing* yang dapat dilihat dari peserta didik dalam mengembangkan keterampilan sosial, keterampilan berkomunikasi, kesadaran sejarah dan motivasi belajar yang tinggi yang sesuai dengan nilai-nilai patriotik.

Dan dengan adanya pengaruh dari metode *role playing* terhadap peningkatan nilai-nilai patriotik peserta didik dalam pembelajaran sejarah indonesia. Hal ini dapat dilihat hasil uji-t pada kelas eksperimen memperoleh sig.(*2-tailed*) yaitu 0,000 dapat diartikan bahwa nilai uji-t signifikansi (sig (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh sig.(*2-tailed*) yaitu 0,249 dapat diartikan bahwa nilai uji-t signifikansi (sig (*2-tailed*) $0,249 > 0,05$), maka H_1 ditolak dan H_0 diterima yang diartikan tidak ada perbedaan atau pengaruh pada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional sehingga tidak ada peningkatan nilai-nilai patriotik di kelas tersebut. Yang diartikan adanya perbedaan rata-rata hasil *pretest-posttest* kelas eksperimen memperoleh rata-rata 99,75 dan 120,97. Sedangkan, hasil *pretest-posttest* kelas kontrol memperoleh rata-rata 96,37 dan 99,16. Sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan dalam meningkatkan nilai-nilai patriotik siswa lebih baik menggunakan metode *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah S.B, A. Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dr. Kadir, M. (2015). *Statistika Terapan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Drs. I Wayan Santiyasa, M. (2016). Pengujian Hipotesis. Dalam M. Kuliah, *Pengujian Hipotesis*.
- Fajarani, A. (2012). Peranan Pergoeroean Sjamsoel Oeloem Dalam Mempertahankan Kemerdekaan Republik Indonesia Di Sukabumi (1945-1946)., (Hal. 30-116). Yogyakarta.
- Jombang, M. B. (2020). *Ragam Metode Pembelajaran*. Jawa Timur: Pernal Edukreatif.
- Jumanta Hamdayana, S. M. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*.
- Kochhar, S. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo.
- Lefudin. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

- Margono, S. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhammad Fathurrohman, S. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Mukrimah, S. S. (2014). *53 Metode Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Murtadlo, Z. A. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif*. Bandung: Pt. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Spss Untuk Penelitian*. Jakarta: Pustaka Baru Press.
- Triyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak.
- Wijaya. (2008). Statistika li. *Pengujian Hipotesis*, Hal. 2.
- Yoseph, I. (2016). *Perang Konvoi Sukabumi - Cianjur 1945 - 1946*. Yogyakarta : Mata Padi Presindo.
- Anugrah, A. (2015). *Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Mi Ma'arif Nu Di Kaliwangi Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas*. Purwokerto.
- Gontina, R. (2019). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Anak Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019*. Lampung.
- Marzuki, R. W. (2018). Penguatan Nilai Patriotik Melalui Pendidikan Bela Negara Di Sma Negeri Titian Teras H.A.S. Jambi. *Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol.7 No.2.
- Muslim, W. D. (2020). Implementasi Pembelajaran Sejarah Dalam Upaya Menumbuhkan Nilai-Nilai Toleransi Dan Patriotisme Siswa. *Jurnl Historia*, 56-58.
- Ningrum, D. C. (2020). *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah*. Lampung.
- Oktatendra, D. (2002). *Masa Pemerintahan Kabinet Ali Sastroamijoyo li (1956-1957)*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma .
- Pangestu, D. A. (2017). Peristiwa Anti Cina Di Sukabumi Tahun 1963. *Jurnal Uny*, 6011-624.
- Qirom, S. H. (2014). Pengaruh Metode Role Playing Dan Ceramah Bervariasi Terhadap Sikap Nasionalisme Ssiswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd Negeri 2 Sentolo Dan Sd Negeri 3 Sentolo. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Rizallutfianto, M. (2022). *Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Tarik Sidoarjo*. Surabaya.
- Saputra, I. (2020). Museum Palagan Bojongkokosan, Di Kecamatan Parung Kuda, Sukabumi, Jawa Barat (Sejarah, Nilai-Nilai, Dan Potensi Nya Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di Sma). *Jurnal Undiksha*.

- Sulasman, S. (2012). Perjuangan Rakyat Sukabumi Melawan Sekutu Pada Masa Revolusi 1945 - 1946. *Jurnal Patanjala*, Vol 4. No 2.
- Syachrir, K., Najamuddin, & 1412-5870, A. S.-2.-1. (T.Thn.).
- Wahidah, N. (2019). *Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Pengembangan Sikap Keagamaan Pada Anak Di Sd Muhammadiyah Terpadu Sendang Agung Lampung Tengah*. Lampung.