

PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA FILM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PELAJARAN SEJARAH MATERI PERANG PALEMBANG KELAS X DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG

**Orchidta Ikhwani Oktivianto,
Hudaidah,
Alian**

Universitas Sriwijaya
E-mail: oikhwani@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi model pembelajaran *Role Playing* dengan media film terhadap motivasi belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan bentuk *Quasi Experimental Design*. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 1 Maret 2018 sampai dengan 17 Maret 2018 selama tiga kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu kelas X MIA 2 sebagai kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *Random Sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket. Statistik yang digunakan untuk membuktikan hipotesis analisis adalah uji regresi sederhana dengan taraf nyata 0,05. Berdasarkan uji hipotesis analisis didapatkan nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, atau $0,64 \leq 4,20$. jika nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka tolak H_a . Karena F_{hitung} lebih kecil dibandingkan dengan F_{tabel} , maka tolak H_a dan terima H_0 , artinya tidak terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran *Role Playing* dengan media film terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang.

Kata Kunci: Pengaruh, Model Pembelajaran *Role Playing*, Media Film, Motivasi Belajar

Abstract

The purpose of this study was to determine the influence of implementation of Role Playing learning model with film media to the students learning motivation. Kind of this study is Experimental Design. This study use *Quasi Experimental Design*. The study had been conducted on March 1st until March 17th, 2018 on three times. This study used one class and the sample of this study were X MIA 2 class as an experimental class. Population of this study is all of students of tenth graders of senior high school Srijaya Negara Palembang. Random Sampling technique was used to select experimental class as samples of this study. The data of this study were collected by usig test. The statistics which was used to analyze the data in proving the hypothesis was Regression Test with the real level 0,05. Based on the data analysis of hypothesis testing on the hypothesis $F_{count} \leq F_{table}$, or $0,64 \leq 4,20$. If $F_{count} \leq F_{table}$ so reffuse H_a . Because $F_{count} \leq F_{table}$, so reffuse H_a and accept H_0 . It can be concluded that there was no influence of Implementation of Role Playing Learning Model with Film Media to The Students Learning Motivation in The History Subject of Palembang War of Tenth Graders of Senior High School Srijaya Negara Palembang.

Keywords : Influence, Role Playing Learning Model, Film Media, The Students, Learning Motivation

PENDAHULUAN

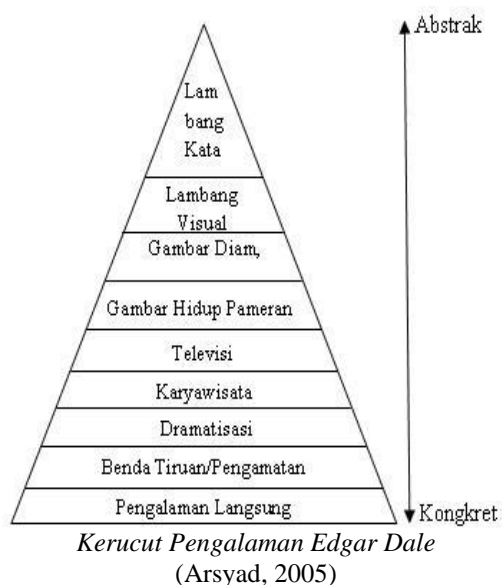
Dunia pendidikan Indonesia memiliki masalah lemahnya proses pembelajaran. Peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Proses pembelajaran hanya diarahkan kepada kemampuan menghafal, sehingga otak anak akan dipaksa mengingat berbagai informasi tanpa memahami makna dari informasi tersebut. Hal ini terjadi karena strategi pembelajaran berpikir tidak digunakan di dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2006).

Dalam proses pendidikan, komponen yang dianggap paling berpengaruh ialah guru. Guru ialah

orang yang berwenang dan memiliki tanggung jawab terhadap pendidikan siswa, baik di sekolah ataupun di luar sekolah (Leba & Padmomartono, 2013). Karena guru memiliki tanggung jawab terhadap pendidikan peserta didik maka guru harus dituntut berkualitas dan profesional. Guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya memberikan materi saja, namun guru juga menjadi motivator bagi peserta didiknya. Proses pembelajaran akan berhasil jika peserta didik memiliki motivasi dalam belajar. Oleh karena itulah, guru harus menumbuhkan motivasi belajar peserta didiknya. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan merupakan salah satu cara

menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Sanjaya, 2006).

Untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan guru harus menyiapkan strategi pembelajaran. Di dalam strategi pembelajaran terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan guru di dalam kelas. Salah satunya adalah model pembelajaran *role playing*. *Role playing* adalah model pembelajaran bermain peran yang bertujuan untuk menggambarkan peristiwa sejarah, kejadian-kejadian masa kini dan masa yang akan datang. Guru harus membuat kelas menjadi menyenangkan untuk belajar sejarah sehingga akan membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Dengan menggunakan model *role playing* peserta didik dapat berperan sebagai orang yang hidup di masa lalu sehingga peserta didik akan lebih memahami suatu materi karena ia seolah-olah pernah mengalami hal tersebut melalui *role playing*. Selain itu guru dapat menggunakan bantuan media dalam menerapkan model pembelajaran *role playing*. Media yang dapat membantu model pembelajaran *role playing* adalah media film. Film memiliki daya tarik tersendiri karena kemampuannya yang dapat menghasilkan gambar hidup dan suara sehingga film bisa digunakan untuk pendidikan (Arsyad, 2005).



Dapat disimpulkan tingkat keabstrakan penerimaan pesan akan semakin tinggi jika hanya menggunakan satu panca indera saja seperti indera pendengaran, namun tingkat keabstrakan penerimaan pesan akan semakin rendah jika dalam proses pembelajaran peserta didik melibatkan banyak indera seperti indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba. Hal ini membuat penulis ingin menerapkan penggunaan model pembelajaran *role playing* dan media film yang didalamnya melibatkan banyak indera seperti

penglihatan (visual), pendengaran (audio), dan perasaan.

Sewaktu melakukan kegiatan P4 di SMA Srijaya Negara, saya diberikan kesempatan untuk mengajar di kelas X MIA. Selama saya mengajar di sana, peserta didiknya sangat senang menonton film, bahkan disetiap kesempatan mereka selalu meminta saya untuk memutar film-film bertema sejarah. Selain itu, mereka juga sering mempraktikkan tokoh-tokoh yang mereka lihat di dalam film. Saya menilai bahwa kesenangan mereka dapat dijadikan bentuk pembelajaran di dalam kelas sehingga mereka akan lebih bersemangat lagi dalam belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut saya tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang".

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Apakah ada pengaruh implementasi model pembelajaran *Role Playing* dengan media film terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. 2) Apakah tidak ada pengaruh implementasi model pembelajaran *Role Playing* dengan media film terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang.

Tujuan dari penelitian ini antara lain : 1) Untuk mengetahui apakah implementasi model pembelajaran *Role Playing* dengan media film berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. 2) Untuk mengetahui apakah implementasi model pembelajaran *Role Playing* dengan media film tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang.

TINJAUAN PUSTAKA

Definisi Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk menghasilkan perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, perubahan tersebut sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Mahmud, 2010). Menurut Gagne (Dahar, 2011) belajar merupakan sebuah proses yang menghasilkan adanya perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman. Begitupun sebaliknya, belajar merupakan perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai pada diri seseorang akibat adanya pengalaman dan situasi yang ia hadapi (Sumaatmadja, 2002).

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa belajar adalah suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan dalam diri manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak bisa menjadi bisa.

Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses kerja sama antara guru dan peserta didik dengan memanfaatkan potensi yang ada di dalam diri peserta didik seperti minat, bakat, kemampuan dasar yang dimiliki dan potensi dari luar seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sehingga dapat tercapainya tujuan belajar tertentu (Sanjaya, 2008). Definisi lain mengatakan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja, terencana, terarah dan memiliki tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya serta pelaksanaannya terkendali supaya terjadi proses belajar pada diri peserta didik (Siregar & Nara, 2010). Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran merupakan usaha terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mewujudkan proses belajar dalam diri peserta didik sehingga tujuan belajar dapat dicapai.

Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dijadikan pedoman dalam merencanakan pembelajaran didalam kelas (Ngalimun, 2014). Pendapat lain mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran yang disajikan oleh pendidik untuk menghasilkan perubahan-perubahan dalam diri peserta didiknya sebagai akibat proses pembelajaran (Tampubolon, 2014). Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa model pembelajaran adalah pola atau bentuk pembelajaran yang sudah direncanakan oleh pendidik untuk diterapkan didalam kelas sehingga menghasilkan perubahan dalam peserta didik.

Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* merupakan model yang digunakan apabila pembelajaran dimaksudkan untuk menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut banyak orang dan lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan (Uno & Nurdin, 2013). Senada dengan pendapat di atas, model pembelajaran *role playing* adalah model yang melibatkan interaksi antar peserta didik dalam melakukan peran atau tokoh yang sedang dilakoni (Yamin, 2012).

Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Berikut langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing* :

- 1) Pemanasan (*warming up*)
Langkah pertama guru menjelaskan suatu permasalahan atau kejadian didepan kelas.

- 2) Memilih pemain atau partisipan
Langkah kedua guru membahas karakter dari setiap pemain. Selanjutnya guru memilih peserta didik yang akan memerankan tokoh tersebut atau peserta didik sendiri yang mengusulkan akan memerankan tokoh siapa.
- 3) Menata panggung
Tata panggung yang paling sederhana ialah membahas skenario dan menggambarkan urutan tampil. Jika tidak memungkinkan untuk menggunakan tata rias, kostum, dan kemewahan panggung tidak masalah karena bagian terpenting adalah proses bermain peran.
- 4) Guru menunjuk beberapa peserta didik yang menjadi pengamat
Peserta didik yang menjadi pengamat juga harus terlibat secara aktif di dalam permainan peran tersebut.
- 5) Mulai bermain peran
Kegiatan bermain peran dimulai, jika ada peserta didik masih bingung dengan perannya dan sudah keluar dari jalur permainan maka guru harus menghentikan permainan tersebut.
- 6) Diskusi dan evaluasi pertama
Guru dan peserta didik mendiskusikan permainan tadi dan memberikan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Pada tahap ini jika ada peserta didik yang meminta bertukar peran maka tidak jadi masalah karena hal tersebut merupakan bentuk perbaikan.
- 7) Bermain peran ulang
Pada tahap ini permainan peran akan berjalan dengan baik dan peserta didik dapat memainkan peran sesuai dengan yang diharapkan.
- 8) Diskusi dan evaluasi kedua
Guru dan peserta didik berdiskusi tentang permainan peran yang sudah ditampilkan dan selanjutnya guru menyampaikan evaluasinya.
- 9) Kesimpulan
Guru menyampaikan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran (Uno, 2014).

Keunggulan Model Pembelajaran *Role Playing*

Berikut merupakan keunggulan-keunggulan yang dimiliki model pembelajaran *role playing* adalah :

- 1) Melatih peserta didik memahami isi bahan yang didramakan.
- 2) Peserta didik akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif.
- 3) Bakat peserta didik akan terpupuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama.
- 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
- 5) Peserta didik menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya.

- 6) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.
(Biantara, 2013)

Definisi Media

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1989) media adalah alat yang digunakan sebagai sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang berada di antara dua pihak yaitu pengirim dan penerima. Briggs berpendapat (Sadiman & Dkk, 2012) bahwa media merupakan segala alat fisik seperti buku, film, kaset, film bingkai yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Dari berbagai pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media adalah alat yang dijadikan perantara dalam mengirim pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang minat, perhatian, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Daryanto, 2010). Pengertian lain menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah semua peralatan fisik, bahan, atau perangkat yang digunakan untuk memfasilitasi terciptanya efektivitas dan efisiensi belajar (Yaumi, 2013). Dengan demikian dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat yang menjadi perantara dalam mengirim pesan atau informasi dari pendidik (pengirim) kepada peserta didik (penerima) sehingga dapat merangsang keinginan peserta didik untuk belajar dan memaksimalkan tujuan pembelajaran.

Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari beberapa klasifikasi yang dilihat dari berbagai sudut seperti menurut Gagne (Daryanto, 2010), media pembelajaran terdiri dari 7 kelompok yaitu (1) benda untuk didemonstrasikan, (2) komunikasi lisan, (3) media cetak, (4) gambar diam, (5) gambar bergerak, (6) film bersuara, (7) dan mesin belajar.

Berdasarkan sifatnya, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu :

- 1) Media auditif, merupakan media yang hanya memiliki unsur suara sehingga hanya dapat didengar. Contoh media auditif adalah radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, merupakan media yang hanya dapat dilihat, seperti film *slide*, foto, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- 3) Media audiovisual, merupakan media yang mengandung dua unsur sehingga dapat dilihat

dan didengar. Contoh media audiovisual adalah film, rekaman video (Sanjaya, 2008).

Dari ketiga klasifikasi di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran dikelompokkan menjadi 4 kelompok yaitu : 1) Media audio, 2) Media visual, 3) Media audiovisual dan 4) Media cetak

Definisi Film Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1989) film adalah cerita yang berisi gambar hidup. Pendapat lain menyebutkan bahwa film merupakan sebuah penyampaian cerita dari narasi dan berbentuk audio visual yang didalamnya terdapat sebuah makna atau arti (Yasri & Mulyani, 2016).

Senada dengan pendapat diatas, film merupakan gambar-gambar hidup yang terdapat didalam frame, frame tersebut akan diproyeksikan menggunakan lensa proyektor sehingga gambar-gambar tersebut akan terlihat nyata (Arsyad, 2005). Sebagai media pembelajaran, film termasuk dalam kategori media audio visual yakni media yang memiliki unsur suara dan gambar di dalamnya.

Kelebihan dan Kekurangan Film Sebagai Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Hal ini berlaku pula untuk film sebagai media pembelajaran. Berikut adalah kelebihan film sebagai media pembelajaran :

- 1) Film mampu melengkapi pengalaman dasar peserta didik yang didapat melalui membaca, berdiskusi dan praktik. Artinya film dapat menyempurnakan pemikiran dan pengalaman peserta didik.
- 2) Film dapat menampilkan suatu peristiwa secara berulang-ulang kapanpun dibutuhkan.
- 3) Film dapat menumbuhkan sisi afektif dalam diri peserta didik. Misalnya film tentang perang merebut kemerdekaan akan membangkitkan rasa nasionalisme dan cinta tanah air dalam diri peserta didik.
- 4) Film dapat menampilkan gambar atau cerita yang berbahaya jika dilihat secara langsung seperti Perang Palembang.
- 5) Film mampu mempersingkat waktu yang dibutuhkan untuk menampilkan sesuatu. Misalnya Perang Palembang (Menteng) yang terjadi selama 2 tahun dapat dilihat didalam film dengan durasi yang lebih pendek seperti 60 menit.

Sedangkan kekurangan film sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pembuatan film memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Tidak semua film sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali film tersebut dirancang dan dibuat sendiri

sesuai kebutuhan dan tujuan belajar (Arsyad, 2005).

Dari beberapa kelebihan dan kekurangan yang sudah dipaparkan di atas maka dapat diketahui bahwa media film memiliki banyak kelebihan dibandingkan kekurangannya. Kelebihan media film inilah yang harus dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh guru untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

Pembelajaran Sejarah

Sejarah adalah semua peristiwa yang terjadi di masa lampau yang berisi catatan tentang masyarakat atau dunia.

Sejarah memberikan kontribusi terhadap pembangunan bangsa dan peradaban manusia. Oleh sebab itulah mempelajari sejarah merupakan suatu keharusan bagi peserta didik supaya bisa menjadikan peristiwa baik di masa lalu sebagai contoh di masa depan dan peristiwa yang kurang baik di masa lalu tidak terulang kembali.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan bentuk *Quasi Experimental Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Srijaya Negara Palembang pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh peserta didik Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel secara acak atau *random sampling*. Oleh karena itu yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIA 2 yang berjumlah 36 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan observasi. Setelah itu dilakukan tahap uji validasi, uji reliabilitas, uji homogenitas, uji linieritas, dan uji hipotesis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas X MIA 2 dengan jumlah peserta didik 30 orang. Model ini merupakan model pembelajaran bermain peran sehingga suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut banyak orang akan didramakan oleh peserta didik. Model pembelajaran ini mampu membuat peserta didik menjadi lebih memahami dan mengingat suatu peristiwa karena mereka mendramakan peristiwa tersebut. Sebelum mempraktikkan suatu peristiwa, peserta didik terlebih dahulu menyaksikan film yang berkaitan dengan peristiwa yang akan mereka mainkan. Model pembelajaran *Role Playing* dengan media film merupakan bentuk pembelajaran yang menyenangkan karena peserta didik dapat

membawakan peran tokoh-tokoh sejarah di Sumatera Selatan seperti Sultan Mahmud Badaruddin II (SMB II). Peserta didik juga diajarkan untuk berani tampil di depan orang banyak sekaligus meneladani sifat dan karakter dari Sultan Mahmud Badaruddin II selaku pemimpin Perang Palembang 1819-1821 M.

Penelitian ini menggunakan data angket yang dilakukan pada akhir pembelajaran di kelas X MIA 2 pada pertemuan ketiga. Angket penelitian ini terdiri dari 20 butir pernyataan yang sudah di uji validitasnya oleh validator ahli.

Skor yang Diperoleh	Jumlah	Persentase (%)	Keterangan
86% - 100%	4	13,33%	Sangat Tinggi
76% - 85%	15	50%	Tinggi
66% - 75%	11	36,67%	Cukup
46% - 65%	-	-	Rendah
0% - 45%	-	-	Sangat Rendah
Jumlah	30	100%	

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh tiga orang observer yaitu peneliti, dan 2 orang mahasiswa Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya bernama Dita Isra Mustika dan Ika Nurjanah. Para observer mengamati peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran selama 3 kali pertemuan.

Setelah mendapatkan data, peneliti melakukan analisis dengan menggunakan regresi linier sederhana. Pertama, peneliti menghitung homogenitas data yang didapat. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan taraf nyata 0.05 ($\alpha = 0,05$), sehingga didapat $X_{tabel} = 3,84$ dan $X_{hitung} = 0,67$ atau dapat ditulis $0,67 \leq 3,84$. Syarat homogenitas jika $X_{hitung} \leq X_{tabel}$. Jadi sampel yang diambil dalam penelitian ini berasal dari populasi yang homogen. Kedua, peneliti menghitung uji linieritas. Dari uji linieritas diperoleh hasil $F_{linier (hitung)} = 0,92$ dan $F_{linier (tabel)} = 2,54$. Jadi, $F_{linier (hitung)} \leq F_{linier (tabel)}$, atau $0,92 \leq 2,54$ berarti linier. Setelah itu, menghitung uji signifikansi dengan nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, atau $0,64 \leq 4,20$. Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka data tidak signifikan. Dari perhitungan data ini, menunjukkan bahwa tidak adanya hubungan positif antara model pembelajaran *Role Playing* dengan media film terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran *Role Playing* dengan media film terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara

Palembang. Hal ini dikarenakan tidak semua materi dapat dimainkan dengan *Role Playing*, membutuhkan waktu yang lama karena peserta didik membutuhkan banyak persiapan, membutuhkan ruangan kelas yang besar sehingga peserta didik lebih leluasa untuk bergerak, jam belajar sejarah yang berada pada jam terakhir sehingga peserta didik sudah lelah dan kurang bersemangat untuk belajar. Kondisi kelas pada jam terakhir mulai kurang kondusif. Ada beberapa peserta didik yang mulai melakukan kegiatan lain diluar kegiatan pembelajaran seperti tidur.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh implementasi model pembelajaran *Role Playing* dengan media film terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang, peneliti menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Berdasarkan rumus statistik regresi sederhana, apabila nilai $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka terima H_a sedangkan jika nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka tolak H_a . Setelah dilakukan penelitian maka didapatkan data berupa nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, atau $0,64 \leq 4,20$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran *Role Playing* dengan media film terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang.
- b. Adanya hambatan-hambatan yang terjadi selama proses penelitian seperti tidak semua materi dapat dimainkan dengan *Role Playing*, membutuhkan waktu yang lama karena peserta didik membutuhkan banyak persiapan, membutuhkan ruangan kelas yang besar sehingga peserta didik lebih leluasa untuk bergerak, jam belajar sejarah yang berada pada jam terakhir sehingga peserta didik sudah lelah dan kurang bersemangat untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Biantara, A. (2013). *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Leba, U. T. I., & Padmomartono, S. (2013). *Profesi Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak.
- Mahmud. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sadiman, A. S., & Dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Garafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sumaatmadja, N. (2002). *Pendidikan Pemanusiaan Manusia Manusiawi*. Bandung: Alfabeta.
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.
- Uno. (2014). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, B. H., & Nurdin, M. (2013). *Belajar Dengan Pendekatan Pailkem : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yamin, M. (2012). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Ciputat: GP Press Group.
- Yasri, H. L., & Mulyani, E. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Film Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X. *Harmoni Sosial Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 138–149.
- Yaumi, M. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran : Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.