

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah dengan materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Sindangkasih semester genap tahun ajaran 2023/2024. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Kuasi Eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI MIPA SMAN 1 Sindangkasih, sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas XI MIPA 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIPA 5 sebagai kelas kontrol dimana pemilihan sampel ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan angket atau kuesioner. Instrumen penelitian pada penelitian ini berupa angket tertutup dengan menggunakan *skala Likert* sebagai skala pengukurannya. Teknik analisis data yang digunakan berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dengan metode *independent sample t-test*, dan N-gain. Berdasarkan penelitian yang diperoleh terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik. Pengaruh tersebut terlihat dari adanya peningkatan dari perolehan rata-rata skor *pretest* sebelum diterapkannya metode bermain peran sebesar 64,75 dan perolehan rata-rata skor *posttest* setelah diterapkannya metode bermain peran sebesar 87,86. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan hasil bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh dari penggunaan metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah di kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Sindangkasih.

Kata Kunci : Metode Bermain Peran, Keaktifan Belajar Siswa, Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using the role-playing method on students' active learning in history learning with material on the Proclamation of Indonesian Independence in class XI MIPA 4 SMAN 1 Sindangkasih, even semester of the 2023/2024 academic year. The research approach used is a quantitative approach. The research method used is a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The population in this study was the entire class XI MIPA SMAN 1 Sindangkasih, while the samples used were class XI MIPA 4 as the experimental class and class The data collection technique used in this research is using a questionnaire. The research instrument in this study was a closed questionnaire using a Likert scale as the measurement scale. The data analysis techniques used are normality test, homogeneity test, hypothesis testing using the independent sample t-test method, and N-gain. Based on the research obtained, there is an influence of the role playing method on students' active learning. This effect can be seen from the increase in the average pretest score before the role-playing method was applied, which was 64.75 and the average posttest score after the role-playing method was applied, which was 87.86. Based on the results of the independent sample t-test, the results show that the Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, thus H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is an influence from the use of the role playing method on students' active learning in history learning in class XI MIPA 4 SMAN 1 Sindangkasih.

Keywords: *Role Playing Method, Active Student Learning, History Learning*