

## ABSTRAK

**HERA ISMAYA (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* pada Pembelajaran Sejarah Materi Pokok Perlawanan Masyarakat Indonesia Melawan Kekuasaan Asing terhadap Peningkatan Rasa Nasionalisme Siswa Kelas XI IPS 5 SMAN 4 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2013/2014.** Program Studi Pendidikan Sejarah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi Tasikmalaya.

Masalah dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dijadikan sebagai peningkatan rasa nasionalisme siswa. Maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dijadikan sebagai peningkatan nasionalisme siswa di kelas XI IPS 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya.

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu observasi, wawancara, penyebaran angket dan tes. Sedangkan populasi yang ditetapkan yaitu kelas XI IPS dengan jumlah siswa 405 orang dan kelas yang dijadikan sampel yaitu kelas XI IPS 5 dengan jumlah siswa sebanyak 41 orang. Pengolahan data yang digunakan untuk pengolahan tes yaitu uji validitas dan uji reabilitas. Selanjutnya pengolahan data untuk angket yaitu uji regresi, uji korelasi, uji determinasi, uji non determinasi, uji hipotesa.

Hasil pengolahan data yang menggunakan uji regresi menghasilkan persamaan  $y = 55,92 + 0,11 X$ , ini berarti, setiap peningkatan metode kooperatif tipe *role playing* yang digunakan saat pembelajaran sejarah berlangsung, berdampak terhadap peningkatan rasa nasionalisme siswa sebesar 56,03. Data yang diperoleh dari hasil penelitian diolah dengan tujuan seberapa besarnya pengaruh variabel X (model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*) terhadap variabel Y (peningkatan rasa nasionalisme siswa). Dari hasil uji koefisien korelasi diperoleh sebesar  $r = 0,33$  yang berarti termasuk dalam kategori pengaruh cukup, dengan demikian disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berpengaruh cukup sebagai peningkatan rasa nasionalisme siswa. Selanjutnya dari hasil uji koefisien determinasi yaitu diketahui sebesar 10,89 %, sedangkan hasil dari uji koefisien non determinasi yaitu 89,11%. Berarti adanya peningkatan rasa nasionalisme yang dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Sedangkan sebesar 89,11% pengaruh dari faktor lain. Dari hasil uji hipotesa diperoleh nilai  $t_{hitung} 3,07$  dan  $t_{tabel} 0,012$  atau  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , yaitu  $t_{hitung} 3,07 \geq t_{tabel} 0,012$ , sehingga  $H_a$  diterima atau  $H_o$  ditolak, dengan demikian Model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan rasa nasionalisme siswa.