



**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
SISWA DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL DAN MODEL
PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DENGAN POKOK BAHASAN
PAHAM-PAHAM BARU DAN KESADARAN KEBANGSAAN
INDONESIA DALAM PROSES PEMBELAJARAN SEJARAH PADA
SISWA KELAS XI IS 1 SMA N 1 KOTA MAGELANG TAHUN AJARAN
2009/2010**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh

OFAN SOFYAN

3101406007

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2010**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia skripsi pada :

Hari : Jumat
Tanggal : 23 April 2010

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Cahyo Budi Utomo, M.Pd
NIP.19611121 198601 1 001

Drs. Jimmy De Rosal, M.Pd
NIP.19520518 198503 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sejarah

PERPUSTAKAAN
UNNES
Arif Purnomo, S.Pd.,S.S.,M.Pd
NIP.19730131 1999031 1 002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang Pada :

Hari :
Tanggal :

Penguji Skripsi

Drs. Ibnu Sodik, M.Hum
NIP 19631215 1989011 001

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Cahyo Budi Utomo, M.Pd
NIP.19611121 198601 1 001

Drs.Jimmy De Rosal, M.Pd
NIP.19520518 198503 1 001

Mengetahui ,
Dekan FIS

Drs. Subagyo, M.Pd
NIP.195108081980031003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 21 April 2010

Ofan Sofyan



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Sesungguhnya, Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum kecuali jika mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri (Ar-Ra'd : 11)
2. Jauh di dalam diri manusia tinggal kekuatan yang tertidur, kekuatan yang akan mengejutkan dia dan yang belum pernah dia impikan untuk dimiliki, kekuatan yang akan mengubah hidup dengan cepat kalau dibangunkan dan diterjemahkan menjadi suatu tindakan (Orison Sweet Marden).

Persembahan :

Karya kecilku ini kupersembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibuku tercinta
2. Adikku tersayang Anissatul Fatikah
3. Nenek, kakek, dan saudara-saudaraku
4. Teman-teman seperjuanganku

SARI

Ofan Sofyan. 2010. *“Meningkatkan Motivasi belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Media Audio Visual dan Model Pembelajaran Bermain Peran dengan Pokok Bahasan Paham – Paham Baru dan Kesadaran Kebangsaan Indonesia dalam Proses Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IS 1 SMA N 1 Kota Magelang Tahun Ajaran 2009/2010 ”*. Skripsi, Jurusan Sejarah, FIS UNNES. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.

Kata kunci : motivasi belajar, hasil belajar, media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran

Pembelajaran sejarah pada pokok bahasan paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan di Kelas XI IS 1 SMA N 1 kota Magelang selama ini belum memanfaatkan fasilitas yang tersedia dan belum pula melibatkan potensi dan peran serta siswa secara optimal. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran sejarah. Kondisi ini perlu segera dicarikan solusi untuk menyelesaikannya. Menanggapi permasalahan tersebut, maka digunakanlah media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran. Media pembelajaran dan model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IS 1 SMA N 1 Kota Magelang pada pokok bahasan paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas XI IS SMA N 1 Kota Magelang dalam mata pelajaran sejarah pada pokok bahasan paham – paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia dengan dengan Media Audio Visual dan Model Pembelajaran Bermain Peran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas XI IS SMA N 1 Magelang dalam mata pelajaran sejarah pada pokok bahasan paham – paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia dengan Media Audio Visual dan Model Pembelajaran Bermain Peran.

PERPUSTAKAAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang berkolaborasi dengan guru. Penelitian ini ditempuh dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan dalam tiap siklus dilakukan dengan cara guru menayangkan film yang terkait dengan paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia. Setelah itu guru membentuk kelompok terdiri dari 6 anak pada siklus I dan 4 anak pada siklus II. Guru memberikan skenario model pembelajaran bermain peran. Setiap kelompok disuruh untuk menunjukkan model pembelajaran bermain peran di depan kelas. Setelah semuanya selesai kemudian siswa diberikan soal evaluasi. Pada akhir siklus II siswa juga disuruh mengisi angket yang digunakan untuk mengetahui motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran sejarah. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IS 1 SMA N 1 Kota Magelang tahun ajaran 2009/2010 berjumlah 34 anak.

Berdasarkan hasil penelitian, motivasi belajar dan hasil belajar siswa meningkat. Hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan prasiklus. Pada siklus I terdapat 21 siswa yang tuntas (nilai ≥ 75) dan 13 siswa yang tidak tuntas (nilai < 75). Dengan nilai yang diperoleh pada siklus I maka dapat diketahui bahwa ketuntasan kelas sebesar 61,76%. Rata-kelas mencapai 71,05. Pada siklus II terdapat 29 siswa yang tuntas (nilai ≥ 75) dan 5 siswa yang tidak tuntas (nilai < 75). Dengan nilai yang diperoleh pada siklus II, maka dapat diketahui bahwa ketuntasan kelas sebesar 85,29% dengan rata-rata kelas mencapai 79,7. Motivasi belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibanding pada prasiklus. Pada prasiklus rata-rata persentase tiap aspek pengamatan sejumlah 39,8%. Namun pada siklus II meningkat menjadi 77,64 %.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah dengan menerapkan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran yang telah dilaksanakan di SMA N 1 Magelang dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan. Saran yang perlu dicantumkan adalah kolaborasi dengan sesama guru perlu dikembangkan lebih intensif agar usaha peningkatan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi. Kemudian diharapkan ada penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran pada pokok bahasan paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan agar hambatan-hambatan dalam pelaksanaannya dapat diatasi, sehingga penggunaannya benar-benar memiliki manfaat bagi siswa dan guru serta sekolah..



PERPUSTAKAAN
UNNES

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur dan terima kasih penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Sejarah di Universitas Negeri Semarang. Banyak uluran tangan yang membantu penulis selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H.Soedijono Sastroatmodjo, M.Si selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Subagyo, M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan berbagai kemudahan dalam penelitian ini.
3. Arif Purnomo, S.Pd.,SS.,M.Pd, selaku Ketua Jurusan Sejarah Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.
4. Drs. Cahyo Budi Utomo, M.Pd selaku Pembimbing Utama yang dengan tulus meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Drs. Jimmy De Rosal, M.Pd, selaku pembimbing Pendamping yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
6. Semua Dosen Jurusan Sejarah yang telah memberikan ilmu dan jasanya selama dibangku kuliah.
7. Bapak Drs. Pandoyo,M.Pd selaku Kepala Sekolah SMA N 1 Magelang yang telah memperbolehkan sekolah yang dipimpinnya sebagai tempat penelitian.
8. Bapak Drs. Djaka Wiratna, selaku guru sejarah kelas XI yang telah banyak membantu dalam proses penelitian.
9. Bapak Fahrur dan Ibu Sriyati, selaku orang tua yang telah memberi semangat dan dorongan kepada penulis agar tidak pernah berputus asa.

10. Teman-temanku mahasiswa sejarah angkatan 2006 yang selalu bersama dalam menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
11. Kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran penulis dalam menyelesaikan penelitian ini, semoga Allah SWT melimpahkan karuniaNya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena itu penulis dengan penuh lapang dada dan keterbukaan menerima saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Akhirnya semoga apa yang menjadi hasil dari penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, dan dunia pendidikan. Amin.

Semarang, 21 April 2010

Penyusun



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
SARI	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A	Latar
Belakang	1
B Rumusan Masalah	11
C. Tujuan penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
E. Batasan Istilah	13
F. Sistematika Penulisan Skripsi.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	16
A.Landasan Teori	16
.....	1.
Model Pembelajaran	16
.....	2.
Model Pembelajaran Bermain Peran	19
.....	3.
Media Pembelajaran Media Audiovisual.....	21
.....	4.
Motivasi Belajar	23
.....	5.
Hasil Belajar	25
B. Hipotesis Tindakan.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Lokasi Penelitian	27
B. Subjek Penelitian	27
C. Desain Penelitian	28
D. Variabel Penelitian	30
E. Prosedur Penelitian	31
F. Pelaksanaan Penelitian	33
G.Teknik Pengumpulan Data.....	40
H. Analisis Data	43
I. Indikator Keberhasilan	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian.....	46

.....	B.
Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP.....	66
A. Simpulan.....	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil belajar siswa kelas XI IS 1 pada prasiklus	70
Lampiran 2. Lembar observasi untuk siswa siklus I.....	72
Lampiran 3. Lembar observasi untuk siswa siklus II	75
Lampiran 4. Persentase kenaikan aktivitas siswa.....	78
Lampiran 5. Lembar observasi untuk guru siklus I	80
Lampiran 6. Lembar observasi untuk guru siklus II.....	83
Lampiran 7. Daftar nama kelompok siswa.....	87
Lampiran 8. Soal tes evaluasi siklus I.....	88
Lampiran 9. Kunci jawaban tes evaluasi siklus I	89
Lampiran 10. Soal tes evaluasi siklus II	91
Lampiran 11. Kunci jawaban tes evaluasi siklus II.....	92
Lampiran 12. Hasil belajar tes evaluasi siklus I.....	94
Lampiran 13. Hasil belajar tes evaluasi siklus II.....	96
Lampiran 14. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa.....	98
Lampiran 15. Perhitungan peningkatan hasil belajar siswa	100
Lampiran 16. Perhitungan peningkatan hasil belajar siswa	102
Lampiran 17. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) I.....	103
Lampiran 18. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) II.....	113
Lampiran 19. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) III.....	123
Lampiran 20. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) IV.....	131
Lampiran 21. Skenario model pembelajaran bermain peran siklus I	139
Lampiran 22. Skenario model pembelajaran bermain peran siklus II	145
Lampiran 23. Foto sekolah, peneliti dan guru sejarah	150

PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil observasi keaktifan siswa.....	49
Tabel 2. Hasil observasi kinerja guru	50
Tabel 3. Respon atau tanggapan siswa pada prasiklus	51
Tabel 4. Respon atau tanggapan siswa pada siklus II.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II...	49
Gambar 2. Diagram peningkatan kinerja guru pada siklus I dan siklus II.....	51
Gambar 3. Diagram motivasi siswa pada prasiklus dan siklus II.....	56
Gambar 4. Foto 1	59
Gambar 5. Foto 2.....	60
Gambar 6. Foto 3	60
Gambar 7. Foto 4.....	62
Gambar 8. Foto 5.....	62
Gambar 9. Foto 6.....	65
Gambar 10. Diagram peningkatan aktivitas siswa	79
Gambar 11. Diagram peningkatan aktivitas siswa dalam persen	79
Gambar 12. Diagram peningkatan kinerja guru	86
Gambar 13. Diagram peningkatan kinerja guru dalam persen.....	86
Gambar 14. Diagram tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada prasiklus ..	98
Gambar 15. Diagram tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I.....	98
Gambar 16. Diagram tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II.....	99
Gambar 17. Diagram ketuntasan hasil belajar siswa dalam persen.....	99
Gambar 18. Grafik perhitungan peningkatan hasil belajar siswa.....	101
Gambar 19. Grafik perhitungan peningkatan kinerja guru	102
Gambar 20. Foto 7	140
Gambar 21. Foto 8.....	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang difikirkan dan dikerjakan. Bila terjadinya proses lingkungan dikontrol dan dikendalikan oleh kegiatan pendidikan di sekolah, maka itu dinamakan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan jantung dari keseluruhan proses pendidikan formal, karena melalui sebuah proses pembelajaranlah terjadi transfer ilmu dari guru ke siswa yang berisi berbagai tujuan pendidikan. Tujuan dari sebuah pendidikan dapat tercapai apabila tercipta sebuah proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran merupakan aspek yang paling penting dalam rangkaian proses pendidikan, bisa dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan urat nadi dari keseluruhan proses pendidikan.

Pengertian dari pendidikan menurut Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan pendidikan diharapkan manusia mengetahui akan segala kelebihanannya yang berpotensi untuk meningkatkan kualitas hidup lebih baik dari sebelumnya (Munib, 2006 : 33).

Baik buruknya sebuah proses pembelajaran akan menentukan kualitas pendidikan dari sebuah bangsa. Sebuah proses pembelajaran bisa dikatakan berhasil atau tidaknya dapat diukur melalui dua hal, yang pertama, nilai yang diperoleh dan kedua, perubahan tingkah laku yang dapat dilihat. Nilai dapat diukur jika setelah adanya proses pembelajaran terjadi peningkatan yang signifikan dari nilai yang diperoleh sebelumnya. Perubahan tingkah laku dalam sebuah proses pembelajaran tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa.

Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi (Catharina Tri Anni dan Kawan – kawan , 2006 : 5).

Sejarah mengandung arti suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa atau kejadian yang telah terjadi pada masa lampau dalam kehidupan umat manusia. Menurut Kuntowijoyo (2005 : 18) “sejarah adalah rekonstruksi masa lalu”. Sedangkan dalam bukunya *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*, Moh Ali mempertegas pengertian sejarah, yaitu jumlah perubahan – perubahan, kejadian atau peristiwa dalam kenyataan di sekitar kita; cerita tentang perubahan – perubahan, kejadian atau peristiwa dalam kenyataan di sekitar kita ; ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan – perubahan kejadian dan peristiwa dalam kenyataan di sekitar kita.

Terkait dengan pendidikan di sekolah dasar hingga sekolah menengah, pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai – nilai kearifan yang dapat

digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik. Dalam mata pelajaran sejarah akan dipelajari tentang berbagai peristiwa masa lalu yang mengandung arti dan mempengaruhi kehidupan masyarakat secara luas baik di wilayah Indonesia maupun dunia internasional. Manfaat dari belajar sejarah pada umumnya adalah kita dapat mengetahui berbagai rentetan peristiwa masa lalu dan mengambil berbagai pelajaran berharga untuk digunakan sebagai bekal dalam kehidupan masa kini dan masa depan..

Menurut Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, mata pelajaran sejarah memiliki arti yang strategis dalam pembentukan watak peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Materi sejarah sendiri terdiri dari :

1. Mengandung nilai – nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik.
2. Memuat khasanah mengenai peradaban bangsa – bangsa, termasuk peradaban bangsa Indonesia. Materi tersebut merupakan bahan pendidikan yang mendasar bagi proses pembentukan dan penciptaan peradaban bangsa Indonesia di masa depan.
3. Menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi perekat bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa.
4. Sarat dengan ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari – hari.

5. Berguna untuk menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian hidup .

Mata pelajaran sejarah juga bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
2. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa di masa lampau.
4. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional.

Di Sekolah Menengah Atas, materi mata pelajaran sejarah meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Prinsip dasar ilmu sejarah
2. Peradaban awal masyarakat dunia dan Indonesia
3. Perkembangan negara-negara tradisional di Indonesia

4. Indonesia pada masa penjajahan
5. Pergerakan kebangsaan
6. Proklamasi dan perkembangan negara kebangsaan Indonesia

Menurut pengamatan penulis dalam observasi awal yang penulis lakukan pada tanggal 1 sampai dengan 6 februari 2010 di SMA N 1 Magelang kelas XI IS 1, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa mata pelajaran sejarah sering disebut sebagai pelajaran yang hafalan sehingga menyulitkan karena siswa harus banyak menghafal. Sejarah dianggap tidaklah lebih dari menghafal rangkaian tahun dan urutan berbagai peristiwa yang harus diingat kemudian harus diungkapkan kembali untuk menjawab soal ujian. Proses pembelajaran sejarah yang dikembangkan di sekolah dewasa ini juga terlalu menekankan pada penguasaan materi, berpusat pada kebesaran masa lalu bangsa serta menekankan pengujian melalui tes. Siswa dituntut untuk menghafal teks yang ada di buku dengan sama persis sehingga pengetahuan siswa tidak berkembang hanya terpancang pada informasi yang ada dalam buku. Selain itu, walaupun ruangan kelas sudah mempunyai fasilitas pembelajaran yang memadai, seperti CPU, monitor dan LCD, akan tetapi model pembelajaran yang digunakan masih berkisar pada tanya jawab dan diskusi semata. Guru sejarah di SMA N 1 Magelang masih kurang mengoptimalkan penggunaan media audio visual dengan menampilkan film-film dokumenter atau film bertemakan sejarah sesuai materi kurikulum untuk membangkitkan motivasi belajar para murid. Tidak digunakannya media audiovisual dan model – model pembelajaran yang kreatif dan inovatif menyebabkan motivasi belajar dan pemahaman siswa akan materi pelajaran

sejarah menjadi sangat berkurang. Akibatnya, hasil belajar sejarah siswa SMA N 1 Magelang terutama kelas XI IS 1 menjadi tidak memuaskan.

Hasil belajar siswa pada materi paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia di kelas XI IS 1 sangat rendah. Pada saat guru melaksanakan ulangan harian, nilai dari 20 siswa tidak mencapai KKM. Padahal jumlah siswa di kelas itu adalah 34 siswa. Nilai rata-rata kelas 63,97. Persentase tuntas 41,17% dan persentase tidak tuntas adalah 58,82%. Nilai tertinggi adalah 90 diraih oleh satu siswa. Nilai terendah adalah 40 didapat oleh 1 siswa. Satu siswa mendapatkan nilai 85, 4 siswa mendapatkan nilai 80, 8 siswa mendapatkan nilai 75, 1 siswa mendapatkan nilai 70, 1 siswa mendapatkan nilai 65, 5 siswa mendapatkan nilai 60, 3 siswa mendapatkan nilai 55, 6 siswa mendapatkan nilai 50, 3 siswa mendapatkan nilai 45. Di SMA N 1 Magelang, KKM yang ditetapkan adalah sebesar 75 (lampiran 1).

Dari penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti pada saat observasi, jawaban (ya) dari 10 pertanyaan kuesioner hanya mempunyai rata-rata 39,80 %. Hal ini mengindikasikan motivasi siswa dalam belajar sejarah sangatlah rendah. Daftar pertanyaan yang terdapat dalam angket adalah : (1) Senang dan tertarikkah dengan mata pelajaran sejarah, (2) Senang dengan guru yang mengajar, (3) Apakah terdapat motivasi dan dorongan dari diri Anda sehingga kalian mau mengikuti pelajaran sejarah di kelas, (4) Apakah perasaan Anda kecewa ketika ada pelajaran sejarah namun pak guru tidak dapat hadir, (5) Ketika jam kosong pada saat proses belajar mengajar sejarah, apakah kegiatan yang Anda lakukan ialah membaca buku sejarah dengan semangat, (6) Senang dengan metode

mengajar yang guru gunakan, (7) Apakah pemaparan guru ketika menerangkan materi pelajaran menggunakan model-model pembelajaran yang membantu kalian memperoleh nilai sejarah yang baik ketika mengerjakan soal-soal sejarah dibuku pelajaran sejarah atau ulangan, (8) Apakah media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru menarik, (9) Apakah media pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan guru membuat kalian senang bila disuruh bertanya, (10) Apakah kamu puas dengan nilai mata pelajaran sejarah selama ini.

Untuk membangkitkan kembali motivasi, pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sejarah guna meningkatkan hasil belajar siswa maka diperlukan optimalisasi guru sejarah dalam kelas. Seorang guru dalam proses belajar mengajar bukanlah sekedar menyampaikan materi tetapi juga harus berupaya agar materi pelajaran yang disampaikan mejadi kegiatan yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Apabila guru tidak dapat menyampaikan materi dengan tepat dan menarik hal ini dapat menimbulkan kesulitan belajar, sehingga siswa mengalami ketidaktuntasan dalam belajarnya.

Bloom, dalam buku Dasar – Dasar Pengembangan Strategi serta metode Pengajaran Sejarah seperti dikutip oleh I Gde Widja (1989 ; 27) mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran :

guru haruslah mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa secara maksimal, baik ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap dan nilai) serta ranah psikomotorik (keterampilan) .Khusus dalam kaitan dengan aspek pengetahuan (knowledge) biasanya ditekankan aspek pengertian (understanding) sebagai tingkat lanjut dari aspek pengetahuan tersebut. Dengan keterpaduan semua aspek tersebut diharapkan siswa menjadi warga negara yang mempunyai nilai sosial, kritis serta kreatif dalam menyikapi berbagi permasalahan dalam kehidupan bermasyarakat.

Keberhasilan pengajaran sejarah dipengaruhi oleh perubahan dan pembaharuan dalam segala komponen – komponen pendidikan. Proses pembelajaran yang terjadi di lingkungan sekolah (pendidikan formal) melibatkan berbagai komponen antara lain tujuan, peserta didik, bahan, metode, evaluasi, dan situasi yang saling berhubungan dalam suatu aktivitas pendidikan. Keberhasilan sebuah pengajaran dipengaruhi oleh pendekatan dan metode yang digunakan.

Sistem pembelajaran sejarah yang dikembangkan selama ini sebenarnya tidak terlepas dari pengaruh kultur atau budaya yang telah mengakar. Buktinya bisa terlihat, sistem pembelajaran satu arah dimana guru menjadi sumber pengetahuan utama dalam kegiatan pembelajaran menjadi sangat sulit untuk dirubah walaupun kurikulum yang lalu sudah berubah. Dalam metode mengajar satu arah siswa menjadi tidak aktif, hanya duduk dan mendengar ceramah guru, inilah yang menyebabkan siswa kurang memahami materi pada mata pelajaran sejarah. Dalam kondisi yang seperti ini perlu adanya pembaharuan model dan strategi yang bisa menimbulkan peran aktif siswa dalam pengajaran. Dalam proses pembelajaran siswa diharapkan nantinya bisa aktif dalam ranah afektif maupun psikomotorik, sehingga pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan bisa melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran sosial bermain peran. Pendekatan pembelajaran model ini termasuk dalam kategori model yang menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Model ini memfokuskan pada peningkatan kemampuan individu dalam

berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat (Hamzah, 2007 : 27).

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran – peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk : (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini juga akan bermanfaat untuk siswa pada saat terjun di masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan pengalaman dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja serta yang lainnya. Widja (1989:57) mengungkapkan bahwa metode bermain peran bertolak dari konsep *role Playing*. Konsepnya berisi :

murid diharapkan memerankan karakter (watak) yang dalam hubungan sejarah dimaksudkan karakter dari pelaku-pelaku sejarah yang sedang dipelajari. Hal ini akan membuat siswa mengerti motif serta gagasan yang ada dibalik peristiwa dengan lebih baik, dimana itu akan memunculkan daya imajinasi pada murid-murid, sesuatu yang justru sering diabaikan dalam pelajaran sejarah.

Penerapan model pembelajaran bermain peran akan lebih sesuai apabila dipadukan dengan media pembelajaran berupa media audio visual. Sehingga

sebelum murid bermain drama, murid akan terlebih dahulu memahami karakter pelaku sejarah yang akan dimainkannya. Peranan media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sangatlah sulit materi pelajaran tersampaikan dengan baik tanpa melalui media pembelajaran yang tepat. Menurut Arif Sadiman dkk (1986:17), secara umum manfaat media pembelajaran adalah :

1. Meletakkan dasar – dasar berpikir konkret dan mengurangi verbalisme;
2. Memperbesar perhatian para siswa ;
3. Meletakkan dasar – dasar penting untuk perkembangan belajar, membuat pelajaran lebih mantap;
4. Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa ;
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, hal ini terutama dalam gambar hidup ;
6. Membantu tumbuhnya pengertian atau perkembangan kemampuan berbahasa ;
7. Memberikan pengalaman – pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Selanjutnya pemilihan media pembelajaran harus melihat komponen perencanaan pembelajaran, seperti ; tujuan pembelajaran , materi pembelajaran, metode atau pendekatan, evaluasi, siswa. Media pembelajaran yang paling sesuai untuk dipadukan dengan model pembelajaran bermain peran adalah media pembelajaran Audiovisual. Karena SMA N 1 Magelang di tiap kelas sudah menggunakan fasilitas komputer serta LCD maka apabila model itu dipadukan, penulis tidak merasa kesulitan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran dengan penggunaan media audio visual dapat dijadikan suatu model pembelajaran yang inovatif serta kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan hasil prestasi

belajar mereka, sehingga peneliti dan guru sejarah SMA N 1 Kota Magelang berkolaborasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan mencoba mengimplementasikan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran pokok bahasan paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia.

Peneliti memberikan judul skripsi ini “Meningkatkan Motivasi belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Media Audio Visual dan Model Pembelajaran Bermain Peran dengan Pokok Bahasan Paham – Paham Baru dan Kesadaran Kebangsaan Indonesia dalam Proses Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IS 1 SMA N 1 Kota Magelang Tahun Ajaran 2009/2010”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka permasalahan yang diajukan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas XI IS 1 SMA N 1 Kota Magelang dalam mata pelajaran sejarah dengan pokok bahasan paham – paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia dengan Media Audio Visual dan Model Pembelajaran Bermain Peran ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan judul dan rumusan masalah yang telah disebutkan maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas XI IS 1 SMA N 1 kota Magelang dalam mata pelajaran sejarah dengan pokok bahasan paham – paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia dengan Media Audio Visual dan Model Pembelajaran Bermain Peran.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa yang kebanyakan kurang faham terhadap mata pelajaran sejarah kelas XI IS pada pokok bahasan paham – paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia karena materinya yang banyak serta karena siswanya sendiri kurang antusias untuk mempelajarinya karena pembelajarannya yang begitu kering. Dengan menggunakan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran, siswa akan lebih faham serta termotivasi dalam mempelajarinya dikarenakan model pembelajaran bermain peran ini lebih menekankan pada hubungan dengan orang lain, terlibat pada proses demokratis, dan bekerja secara produktif. Model pembelajaran bermain peran ini akan dipadukan dengan media audiovisual, sehingga pembelajaran diharapkan akan lebih menarik perhatian siswa dalam mempelajari mata pelajaran sejarah.

2. Manfaat Bagi Guru

Sebagai referensi bagi guru agar dalam pembelajaran sejarah tidak selalu monoton ketika menyampaikan materinya kepada siswa . Dari situ guru dapat

menyampaikan materinya kepada siswa melalui model – model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar siswa XI IS lebih faham belajar sejarah pada pokok bahasan bahasan paham – paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia serta siswa mampu mencapai prestasi belajar yang maksimal.

3. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian bermanfaat bagi sekolah untuk menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, inovatif, serta kreatif dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah.

E. BATASAN ISTILAH

1. Media Audiovisual

Istilah audiovisual bermakna sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indra pandang dan pendengaran. Penekanan utama dalam pengajaran audiovisual adalah “pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman kongkret, tidak hanya didasarkan atas kata-kata belaka” (Sudjana,2003:58). Dalam penelitian ini, media audiovisual yang dimaksud adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran pada proses belajar mengajar mata pelajaran sejarah di kelas XI IS 1 SMA N 1 kota Magelang .

2. Model pembelajaran Bermain Peran

Konsep model pembelajaran bermain peran bertolak dari konsep *role playing* yang berisi murid diharapkan memerankan karakter (watak) yang

dalam hubungan sejarah dimaksudkan karakter dari pelaku-pelaku sejarah yang sedang dipelajari. Siswa akan memerankan tokoh-tokoh pergerakan dalam organisasi Budi Utomo dan Indische Partij. Dalam penelitian ini model pembelajaran bermain peran ditujukan pada siswa kelas XI IS 1 SMA N 1 kota Magelang untuk memerankan tokoh-tokoh pada masa pergerakan kebangsaan pada organisasi Budi Utomo dan Indische Partij.

3. Motivasi belajar

Pengertian dari motivasi adalah “motif yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang akan ia capai” (Mulyasa,2008:196). Pada penelitian ini, motivasi belajar yang ingin ditingkatkan adalah motivasi belajar siswa SMA N 1 kota Magelang pada mata pelajaran sejarah.

4. Hasil Belajar

Mulyasa (2008:212) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan “prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan”. Hasil belajar yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah hasil belajar kelas XI IS 1 SMA N 1 kota Magelang pada pokok bahasan paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan.

F. SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI

Sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut :

1. Bagian awal skripsi
 2. Bagian awal skripsi, meliputi : Judul, abstrak, lembar pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.
 3. Bagian isi skripsi, meliputi :

Bab I Pendahuluan, terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Landasan teori dan hipotesis tindakan, terdiri dari : landasan teori yang memuat pengertian model pembelajaran, model pembelajaran bermain peran, media pembelajaran audiovisual, motivasi belajar, dan hasil belajar. Kemudian dicantumkan hipotesis tindakan dari penelitian ini.

Bab III Metode penelitian, terdiri dari : lokasi penelitian, subjek penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, prosedur penelitian, pelaksanaan penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan indikator keberhasilan.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, terdiri dari : hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

Bab V Penutup, berisi simpulan dan saran.
 4. Bagian akhir skripsi
- Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. LANDASAN TEORI

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan konsep mewujudkan proses belajar mengajar, yang berarti rencana yang akan atau dapat dilaksanakan (Sugandi,2006:103). Bruce Joice dan Marsha Weil, dalam buku Teori Pembelajaran seperti dikutip Achmad Sugandi, dkk (2006 : 104) mendefinisikan bahwa model pembelajaran adalah :

“A model of teaching is a plan or pattern that can be used to shape curriculums (long term course of studies) to design instructional materials, and to guide instruction in the classroom and other setting”. Suatu rencana pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pembelajaran ataupun setting lainnya.

Dikemukakan pula oleh Joice dan Weil (dalam Sugandi,2006 : 108) bahwa model mengajar dalam penerapannya secara umum bercirikan empat hal , yaitu (1) Sintaksis, (2) Prinsip reaksi guru, (3) Sistem Penunjang, (5) Efek pengajaran.

a. Sintaksis

Dalam penerapan suatu model mengajar, urutan kegiatan belajar yang dilakukan siswa seharusnya nampak. Apabila seorang guru menetapkan strategi pembelajaran menggunakan satu atau lebih model mengajar, maka pertama kali perlu mengurutkan model pembelajaran yang akan ditampilkan.

b. Hubungan guru-murid

Dalam mempraktekkan suatu model pembelajaran akan terlihat pula bagaimana peranan guru dan siswa dalam situasi pembelajaran.

c. Sistem penunjang

Sistem penunjang dapat berupa kondisi, bahan, dan alat yang diperlukan untuk menunjang kegiatan belajar-mengajar agar tujuan tercapai secara efektif. Sehingga unsur-unsur penunjang sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan guru, siswa, dan fasilitas teknis.

d. Dampak instruksional

Suatu model pembelajaran akan memberikan efek intruksional dan sekaligus efek pengiring. Efek instruksional ialah hasil belajar yang dicapai langsung seperti yang dirumuskan dalam tujuan instruksional. Sedangkan efek pengiring (nurturant effect) ialah hasil belajar lain yang merupakan efek pembelajaran yang dialami siswa secara tidak langsung dari guru.

Model pembelajaran mempunyai klasifikasi yang dibagi atas 4 family (rumpun), yaitu :

a. Model pemrosesan Informasi

Model mengajar rumpun pemrosesan informasi menekankan proses pembentukan tingkah laku dalam hal cara-cara memperoleh dan mengorganisir data, memikirkan dan memecahkan masalah, serta penggunaan simbol verbal atau bahasa. Model mengajar yang tergolong dalam rumpun pemrosesan informasi, antara lain : Model Pembelajaran berfikir induktif,

pembentukan konsep, *Advance Organization* dalam model *lecturing* dan sebagainya.

b. Model mengajar personel

Model mengajar dalam kelompok *personel model* menekankan proses pengembangan pribadi dan berusaha menggalakkan kemandirian yang produktif sehingga menjadi semakin sadar dan bertanggung jawab kepada dirinya. Biasanya lebih mengutamakan kehidupan emosional, dan hubungan antar personal. Tergolong dalam rumpun model personel adalah pengajaran tanpa arahan (*Non Directive Teaching*), pertemuan kelas, latihan kesadaran, dan sebagainya.

c. Model interaksi sosial (*Social Interaction models*)

Model mengajar dalam rumpun model interaksi sosial menekankan pada hubungan individu dan lingkungan sosialnya. Pembelajaran harus membantu individu. Dalam mengembangkan kemampuan berrelasi dengan masyarakat. Tergolong model interaksi sosial antara lain adalah kerja kelompok, model bermain peran, simulasi dan sebagainya.

d. Model modifikasi tingkah laku (*Behavior modification models*)

Model modifikasi tingkah laku menekankan pada perilaku yang terobsesi metode bagaimana memanipulasi penguatan (*reinforcement*). Ciri pembelajaran berupa pemecahan tugas cenderung melalui sejumlah perilaku kecil-kecil, dengan langkah-langkah yang kongkit dan dapat diamati. Termasuk dalam rumpun ini adalah model belajar tuntas (*Mastery learning*), model pembelajaran keterampilan, dan sebagainya (Hamzah:2007:30).

Memperhatikan beberapa pengertian tentang model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan cara – cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya diakhir kegiatan belajar.

2. Model Pembelajaran Bermain Peran

Bermain peran merupakan “suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok” (Hamzah, 2007 : 14). Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran – peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Masih menurut Hamzah, Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk : (a) menggali perasaannya, (b) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai , dan persepsinya, (c) mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah dan (d) mendalami mata pelajaran pada pokok bahasan tertentu.

Menurut Sudjana (1999 : 20) Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah.

Sembilan langkah tersebut yaitu pemanasan (warming up), memilih pasangan partisipan, menyiapkan pengamat (observer) , menata panggung, memainkan peran (manggung) , diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang (manggung ulang) , diskusi dan evaluasi kedua , dan berbagai pengalaman dan kesimpulan. Melalui permainan peran, siswa dapat

meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.

Konsep model pembelajaran bermain peran bertolak dari konsep role playing yang berisi “murid diharapkan memerankan karakter (watak) yang dalam hubungan sejarah dimaksudkan karakter dari pelaku-pelaku sejarah yang sedang dipelajari ” (Widja,1989:57). Hal ini akan membuat siswa mengerti motif serta gagasan yang ada dibalik peristiwa dengan lebih baik, dimana itu akan memunculkan daya imajinasi pada murid-murid, sesuatu yang justru sering diabaikan dalam pelajaran sejarah.

Tujuan bermain peran,sesuai dengan jenis belajar adalah sebagai berikut.

- a. Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif..
- b. Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- c. Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain atau pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip – prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.
- d. Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dengan penampilan berikutnya (Hamalik, 2008:199).

Pola organisasi disesuaikan dengan tujuan–tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat, dan pengkaji. Ada tiga pola organisasi, yakni sebagai berikut.

- a. Bermain peran tunggal (*single role-play*). Mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan (sosiodrama). Tujuannya adalah untuk membentuk sikap dan nilai.

- b. Bermain peran jamak (*multiple role-play*). Para siswa dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. Tiap peserta memegang dan memainkan peran tertentu dalam kelompoknya masing-masing. Tujuannya juga untuk mengembangkan sikap.
- c. Peranan ulangan (*role repetition*). Peranan utama dalam suatu drama atau simulasi dapat dilakukan oleh setiap siswa secara bergiliran. Dalam situasi seperti itu setiap siswa belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang ditampilkan oleh pemeran sebelumnya. Pendekatan itu banyak dilakukan dalam rangka mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif (Hamalik,2008:203) .

3. Media Pembelajaran Audiovisual

Media adalah bentuk jamak dari *medium*, merupakan istilah bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar dapat pula diartikan sebagai alat, sarana, atau wahana. Media sering kita temukan sebagai istilah dalam bidang komunikasi maupun transportasi yang memiliki arti alat untuk berkomunikasi atau alat untuk transportasi. Dalam dunia pendidikan dan pengajaran, biasa disebut media pendidikan atau media pembelajaran. Arif Sadiman (2003:23) menyatakan bahwa media pendidikan atau media pembelajaran adalah “alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah”. Sedangkan Sudjana (2007:2) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat bantu dalam pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru”.

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang- lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Beberapa jenis

media dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa (Sadiman,1986:49)

Media Audio untuk pengajaran, dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar-mengajar. Pengembangan media audio sama halnya dengan pengembangan media lainnya, yang secara garis besar meliputi kegiatan perencanaan, produksi, dan evaluasi. Perencanaan meliputi kegiatan-kegiatan penentuan tujuan, menganalisis keadaan sasaran, penentuan materi, dan format yang akan dipergunakan. Produksi adalah kegiatan perekaman bahan, sehingga seluruh program yang telah direncanakan dapat direkam dalam pita suara atau piringan suara. Evaluasi dimaksudkan sebagai kegiatan untuk menilai program, apakah program tersebut bisa dipakai atau perlu direvisi lagi (Sudjana,2007:129).

Media visual dalam konsep pengajaran visual adalah setiap gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual yang nyata kepada siswa. Alat bantu itu bertujuan untuk :

- a. memperkenalkan, membentuk, memperkaya, serta memperjelas pengertian atau konsep yang abstrak kepada siswa.
- b. mengembangkan sikap-sikap yang dikehendaki.
- c. Mendorong kegiatan siswa lebih lanjut.

Konsep pengajaran visual didasarkan atas asumsi bahwa “pengertian-pengertian yang abstrak dapat disajikan lebih kongkret” (Sudjana,2003 :57).

Konsep pengajaran visual kemudian berkembang menjadi *audiovisual aid* pada tahun 1940. Istilah ini bermakna sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran. Penekanan utama dalam pengajaran audiovisual adalah “pada nilai belajar yang diperoleh melalui

pengalaman kongkret, tidak hanya didasarkan atas kata-kata belaka” (Sudjana, 2003:58).

Dengan demikian, media pembelajaran audiovisual dimaksudkan sebagai bahan pembelajaran yang disusun dan disampaikan dengan menggunakan komputer sebagai perangkat kerasnya untuk menampilkan berbagai film yang berkaitan dengan materi mata pelajaran sejarah terutama pada masa pergerakan nasional, agar siswa dapat belajar dalam suasana yang lebih menarik dan menyenangkan. Dari maksud ini maka siswa akan termotivasi dalam mengikuti mata pelajaran yang diajarkan oleh guru.

4. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dan keberhasilan pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorong (motivasi), baik yang datang dari dalam (intrinsik) maupun yang datang dari luar (ekstrinsik). Pengertian dari motivasi adalah “motif yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang akan ia dicapai” (Mulyasa, 2008:196).

Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik, antara lain melalui kehangatan dan keantusiasan, menimbulkan rasa ingin tahu, mengemukakan ide yang bertentangan, dan memperhatikan minat belajar peserta didik.

a. Kehangatan dan semangat

Guru hendaknya memiliki sikap yang ramah, penuh semangat, dan hangat dalam berinteraksi dengan peserta didik. Sikap demikian akan membangkitkan motivasi belajar, rasa senang, dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan kepadanya.

b. Membangkitkan rasa ingin tahu

Untuk membangkitkan rasa ingin tahu dalam diri peserta didik, guru dapat melakukan berbagai kegiatan, antara lain memberikan cerita yang menimbulkan rasa penasaran dan pertanyaan.

c. Mengemukakan ide yang bertentangan

Ide yang bertentangan dapat dikemukakan guru sekolah dasar pada semua tingkat kelas. Ide dan pertanyaan yang dikemukakan perlu disesuaikan dengan tingkat kelas..

d. Memperhatikan minat belajar peserta didik

Agar proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar maka apa yang disajikan harus sesuai dengan minat peserta didik. Ada berbagai minat-minat umum yang dapat diperhatikan guru sesuai dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya, seperti usia, jenis kelamin, lingkungan, adat, budaya, status ekonomi masyarakat pada umumnya. Agar guru dapat mengajar dengan memperhatikan minat belajar peserta didik maka perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut (Hamalik,2008:201).

Dari berbagai teori sebagaimana dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar,

terutama mata mata pelajaran sejarah ialah dengan cara : memberikan topik yang berguna dan bermanfaat bagi dirinya karena itu akan menjadikan siswa lebih semangat dalam belajar, tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan jelas dan diinformasikan dengan peserta didik, memberikan umpan balik secara proporsional dengan memberitahu hasil belajarnya, memberikan hadiah dan pujian secara efektif, tepat waktu, dan tepat sasaran.

Berbagai upaya peningkatan motivasi belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, harus ditunjang dan didukung oleh guru profesional, yang mampu memerankan dirinya sebagai agen pembelajaran, serta memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial yang dapat dipertanggungjawabkan.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Chatarina (2006: 5) merupakan “perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar”.

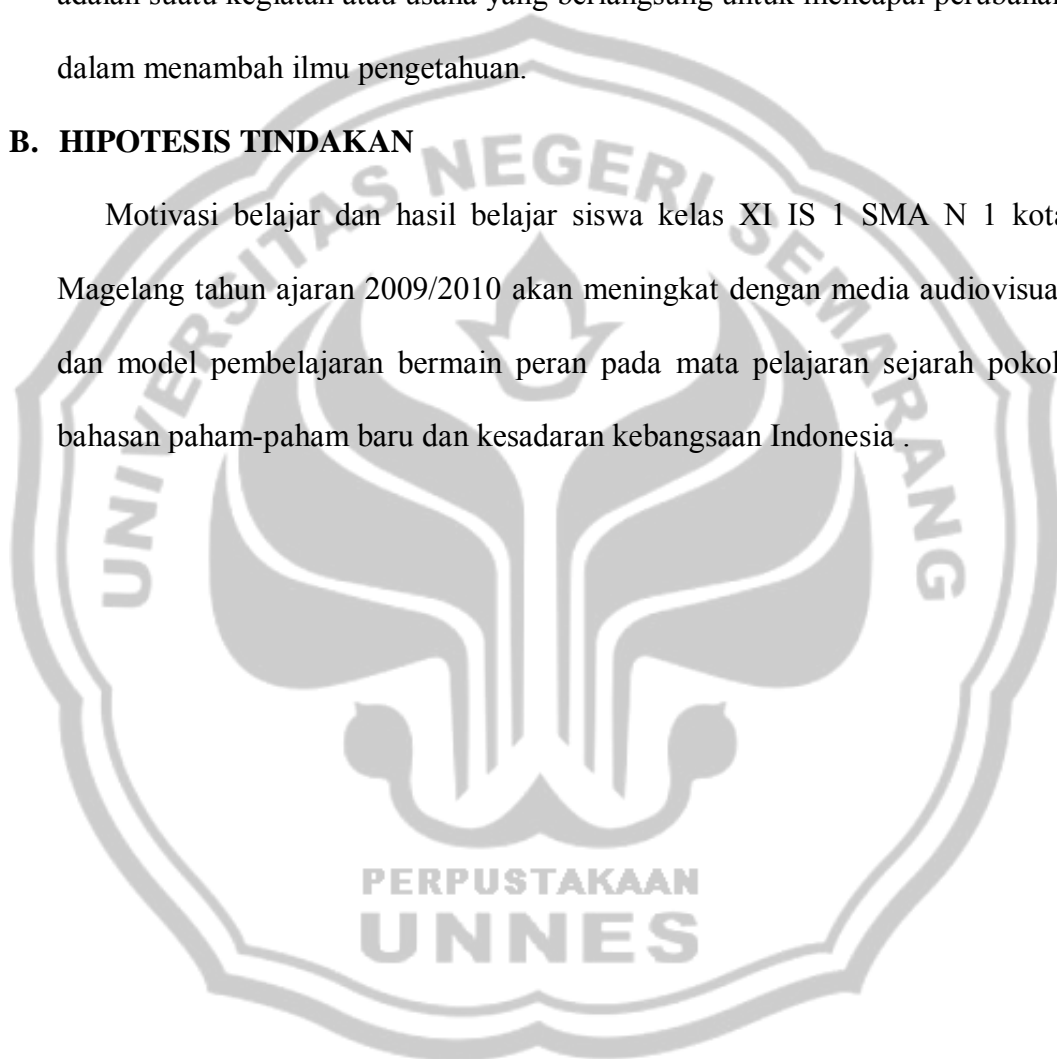
Mulyasa (2008:212) mengemukakan bahwa Hasil belajar merupakan “prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan”. Ini sering dicerminkan sebagai prestasi belajar yang menentukan berhasil tidaknya peserta didik belajar. Berdasarkan uraian di atas maka hasil belajar sejarah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil tes yang meliputi ranah kognitif dan afektif dalam pelajaran sejarah peserta didik kelas XI IS

SMA N 1 Magelang. Hasil belajar ini merefleksikan keluasaan, kedalaman, dan kompleksitas (secara bergradasi) dan digambarkan secara jelas dan dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu.

Dari pendapat di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa belajar adalah suatu kegiatan atau usaha yang berlangsung untuk mencapai perubahan dalam menambah ilmu pengetahuan.

B. HIPOTESIS TINDAKAN

Motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas XI IS 1 SMA N 1 kota Magelang tahun ajaran 2009/2010 akan meningkat dengan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia .



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi penelitian

Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Motivasi belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Media Audiovisual dan Model Pembelajaran Bermain Peran dengan Pokok Bahasan Paham – Paham Baru dan Kesadaran Kebangsaan Indonesia Dalam Proses Pembelajaran Sejarah pada Siswa Kelas XI IS 1 SMA N 1 Kota Magelang Tahun Ajaran 2009/2010 ” dilaksanakan oleh peneliti di SMA N 1 Kota Magelang yang terletak di Jalan Cepaka nomor 1 kota Magelang.

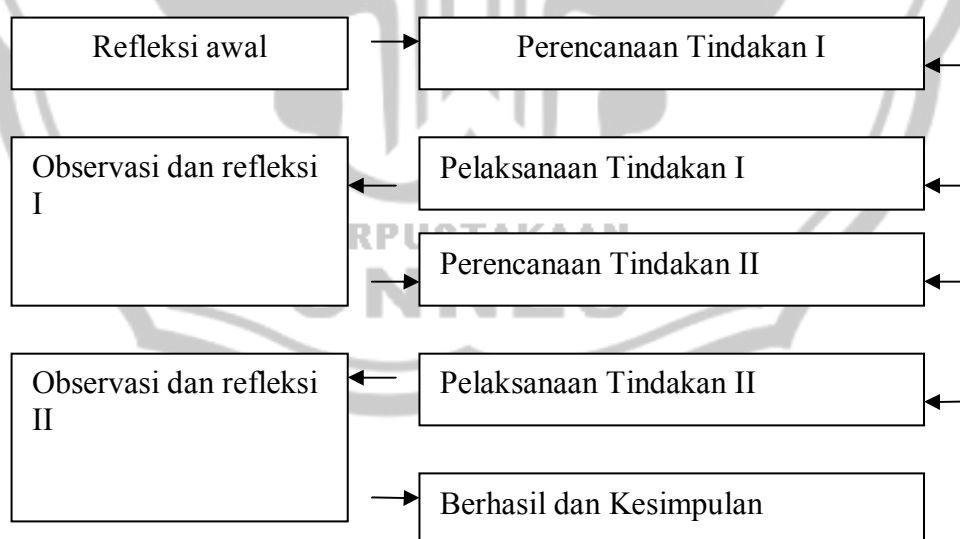
B. Subjek penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berkolaborasi dengan guru. Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) adalah “suatu penelitian tindakan (*Action Research*) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik” (Mulyasa, 2009 : 10). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IS I semester II SMA N 1 Magelang tahun ajaran 2009/2010 dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang. Dilaksanakan di kelas ini dikarenakan dari penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti pada saat observasi, didapatkan kesimpulan bahwa mata pelajaran sejarah yang selama ini diajarkan oleh guru, membuat siswa kurang termotivasi untuk mempelajarinya .

Hasil belajar siswa pada materi paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia di kelas XI IS 1 sangat rendah. Pada saat guru melaksanakan ulangan harian, nilai dari 20 siswa tidak mencapai KKM. Padahal jumlah siswa di kelas itu adalah 34 siswa. Nilai rata-rata kelas 63,97. Persentase tuntas 41,17% dan persentase tidak tuntas adalah 58,82%. Di SMA N 1 Magelang KKM yang ditetapkan adalah sebesar 75.

C. Desain Penelitian

Menurut Sunarko (2008 : 4), konsep tindakan yang dilaksanakan dalam PTK adalah melalui suatu urutan tertentu yang terdiri dari beberapa tahapan yang berputar ulang (siklus). Tahapan itu meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Desain penelitian yang akan peneliti gunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart.



Gambar 1. Desain PTK model Kemmis dan Mc Taggart

(Sumber Sunarko,2008:17)

Menurut Mulyasa (2009: 99). Prosedur pelaksanaan PTK meliputi :

1. Merumuskan dan memilih masalah penelitian tindakan

- a. Merasakan adanya masalah
- b. Identifikasi masalah
- c. Analisis masalah
- d. Memilih masalah
- e. Merumuskan masalah

2. Merumuskan hipotesis tindakan

Hipotesis tindakan ini merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi sebagai alternatif tindakan yang dipandang paling tepat untuk memecahkan masalah yang telah dipilih untuk diteliti.

3. Mengembangkan rencana tindakan

Rencana tindakan memuat berbagai informasi tentang :

- a. Pengembangan materi pembelajaran.
- b. Pemilihan metode pembelajaran .
- c. Prosedur pemecahan masalah.
- d. Penentuan alat dan teknik pengumpulan data dan informasi yang diperlukan.
- e. Rencana pengumpulan dan pengolahan data.
- f. Rencana untuk melaksanakan tindakan pemecahan masalah.
- g. Rencana evaluasi tindakan sekaligus evaluasi pembelajaran.

4. Melaksanakan tindakan

Pada saat melaksanakan tindakan, observer sebagai peneliti perlu melakukan observasi secara bersamaan dengan kegiatan interpretasi. Dalam hal ini, pelaksanaan tindakan, observasi, interpretasi, dan refleksi merupakan bagian dari proses pembelajaran secara utuh.

5. Menilai hasil tindakan

Menilai hasil tindakan merupakan upaya untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi penelitian tindakan kelas. Penilaian penelitian tindakan kelas seperti diungkapkan di atas perlu dilakukan secara berkesinambungan untuk mencapai perbaikan yang berkesinambungan pula sehingga melalui proses dan siklus kegiatan tersebut guru dapat meningkatkan kegiatan dan hasil pembelajaran secara optimal.

D. Variabel Penelitian

Setiap kegiatan penelitian tentu memusatkan perhatiannya pada beberapa beberapa fenomena atau gejala utama dan pada beberapa fenomena lain yang relevan. Dalam penelitian sosial, “umumnya fenomena termaksud merupakan konsep mengenai atribut atau sifat yang tersebut dalam subyek penelitian yang dapat bervariasi secara kuantitatif maupun kualitatif. Konsep inilah yang disebut variabel” (Azwar,1997:59).

Dari penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu :

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media Audiovisual dan model pembelajaran bermain peran pada pokok bahasan paham – paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia pada siswa kelas XI IS 1 SMA N 1 kota Magelang.

2. Variable terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI IS 1 SMA N 1 Kota Magelang.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Langkah-langkah yang ditempuh tiap siklus adalah

1. Perencanaan (*planning*)

Dalam tahapan perencanaan ini yang dilakukan adalah meliputi : menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan silabus, menyiapkan bahan pengajaran yang akan diberikan kepada siswa, menyiapkan media audio visual yang telah mengalami proses *cutting*, menyiapkan naskah drama atau skenario bermain peran, menyiapkan lembar observasi, menyiapkan angket siswa, menyiapkan soal evaluasi.

2. Pelaksanaan tindakan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan merupakan suatu kegiatan yang pelaksanaannya menurut rencana pembelajaran yang telah direncanakan. Dalam penelitian ini bentuk tindakan yang dilakukan untuk tiap siklusnya hampir sama, dimana setiap pemberian pelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap model pembelajaran bermain peran.

3. Observasi (*observation*)

Dalam kegiatan ini, peneliti mengobservasi pelaksanaan tindakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yang dapat dilihat melalui bagaimana kondisi atau keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan nilai-nilai yang diperoleh siswa. Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil pelaksanaan tindakan kelas yang meliputi data tes dan non tes. Data tes berupa hasil tes evaluasi yang diberikan kepada siswa. Data non tes berupa hasil pedoman observasi, hasil angket tentang motivasi siswa, dan hasil dokumentasi foto.

4. Refleksi (*reflection*)

Refleksi dilakukan untuk mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa, motivasi siswa, dan guru. Dalam hal ini

peneliti melakukan analisa terhadap hasil tes dan non tes yang berupa hasil tes evaluasi, hasil angket, hasil observasi, dan hasil dokumentasi yang telah dilakukan. Refleksi ini memberikan gambaran kekurangan atau kelamahan pada siklus I sehingga nantinya dapat dicari pemecahannya dan meningkatkan kelebihan yang ada dalam siklus I. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti dapat melakukan revisi terhadap rencana kegiatan pada siklus II.

F. Pelaksanaan Penelitian

1. Siklus I

Untuk pelaksanaan penelitian dari setiap siklus dijelaskan sebagai berikut :

a. Perencanaan (*planning*)

- 1) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran dengan penggunaan media audio visual dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terlebih dahulu.
- 2) Peneliti membuat skenario bermain peran untuk diperagakan siswa
- 3) Peneliti membuat 5 soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa beserta kunci jawabannya.
- 4) Peneliti menyiapkan angket untuk diisi oleh siswa. Hasil angket ini akan menunjukkan motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran sejarah di kelas.
- 5) Peneliti menyiapkan media audio visual berupa film yang akan ditayangkan di kelas.

- 6) Peneliti menyiapkan lembar observasi untuk siswa
- 7) Peneliti menyiapkan lembar observasi untuk guru.

b. Pelaksanaan tindakan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan tindakan pada siklus I direncanakan akan dilaksanakan pada dua kali pertemuan. Masing-masing pertemuan adalah (1X45 menit) dan (2x45 menit).

Kegiatan yang akan dilaksanakan dalam siklus I dan berlangsung selama 1 X 45 menit adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan kondisi fisik siswa dan kelas sehingga para siswa siap untuk melakukan proses pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 3) Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang model pembelajaran yang akan digunakan, yaitu model pembelajaran bermain peran
- 4) Guru memberikan penjelasan bahwa sebelum siswa melaksanakan model pembelajaran bermain peran, terlebih dahulu akan ditayangkan media audio visual yang berisi film dokumenter pada masa pergerakan nasional.
- 5) Guru memberikan motivasi kepada siswa tentang pesan-pesan dan makna yang terdapat dalam materi ini.
- 6) Guru menayangkan film dokumenter yang berisi tentang paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia.

- 7) Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 7 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda.
- 8) Guru mengatur tempat duduk agar anggota dari setiap kelompok yang sama dapat duduk berdekatan
- 9) Guru memberikan pengarahan tentang apa yang harus dilakukan siswa dalam bekerja kelompok.
- 10) Guru membagikan lembar skenario bermain peran untuk masing-masing kelompok.
- 11) Guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk mempelajarinya terlebih dahulu, untuk kemudian ditampilkan pada pertemuan berikutnya, yaitu pada saat pertemuan berlangsung 2x45 menit
- 12) Guru menutup pelajaran dengan mengingatkan siswa untuk mempelajari skenario bermain peran yang telah dibagikan oleh masing-masing kelompok.

Kegiatan yang akan dilaksanakan dalam siklus I dan berlangsung selama 2 X 45 menit adalah sebagai berikut

- 1) Guru membimbing siswa untuk memperagakan model pembelajaran bermain peran di depan kelas.
- 2) Guru melakukan undian terlebih dahulu untuk menunjuk kelompok mana yang akan maju terlebih dahulu. Di dalam kertas undian tersebut tertulis nama ketua kelompok masing-masing.

- 3) Guru menunjuk kelompok yang akan maju terlebih terlebih dahulu dengan alasan nama ketua kelompok muncul setelah dilakukan undian.
- 4) Guru dan siswa menyaksikan penampilan dari masing-masing kelompok.
- 5) Setelah masing-masing kelompok memperagakan model pembelajaran bermain peran, maka guru membagikan angket.
- 6) Setelah pengisian angket selesai guru membagikan test evaluasi kepada siswa.
- 7) Guru menutup pelajaran dan meminta siswa untuk menyiapkan materi untuk pertemuan berikutnya.

c. Observasi (*observation*)

Observasi pada siklus I ini dilakukan oleh peneliti. Observasi pada penelitian ini dilakukan terhadap seluruh aktivitas siswa dalam pembelajaran dan pada waktu memperagakan model pembelajaran bermain peran. Evaluasi hasil belajar siswa pada siklus I dilakukan dengan cara mengerjakan soal evaluasi pada akhir siklus I.

d. Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah kegiatan yang mengulas secara kritis (*reflective*) tentang perubahan yang terjadi pada siswa, motivasi siswa, dan guru. Refleksi pada siklus I dilaksanakan segera setelah tahap tindakan dan observasi selesai. Pada tahap ini peneliti dan guru kelas mendiskusikan hasil yang meliputi kelebihan dan kekurangan yang ada pada siklus I.

Hasil refleksi ini akan digunakan sebagai perbaikan dalam pelaksanaan siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan (*planning*)

- 1) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran dengan penggunaan media audio visual dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terlebih dahulu.
- 2) Peneliti membuat skenario bermain peran untuk diperagakan siswa.
- 3) Peneliti membuat 5 soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa beserta kunci jawabannya.
- 4) Peneliti menyiapkan angket untuk diisi oleh siswa. Hasil angket ini akan menunjukkan motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran sejarah di kelas.
- 5) Peneliti menyiapkan media audio visual berupa film yang akan ditayangkan di kelas.
- 6) Peneliti menyiapkan lembar observasi untuk siswa.
- 7) Peneliti menyiapkan lembar observasi untuk guru.

b. Pelaksanaan tindakan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan tindakan pada siklus II direncanakan akan dilaksanakan pada dua kali pertemuan. Masing-masing pertemuan adalah (1X45 menit) dan (2x45 menit).

Kegiatan yang akan dilaksanakan dalam siklus II dan berlangsung selama 1 X 45 menit adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan kondisi fisik siswa dan kelas sehingga para siswa siap untuk melakukan proses pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 3) Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang model pembelajaran yang akan digunakan, yaitu model pembelajaran bermain peran
- 4) Guru memberikan penjelasan bahwa sebelum siswa melaksanakan model pembelajaran bermain peran, terlebih dahulu akan ditayangkan media audio visual yang berisi film dokumenter pada masa pergerakan nasional.
- 5) Guru memberikan motivasi kepada siswa tentang pesan-pesan dan makna yang terdapat dalam materi ini.
- 6) Guru menayangkan film dokumenter yang berisi tentang paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia.
- 7) Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 7 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda.
- 8) Guru mengatur tempat duduk agar anggota dari setiap kelompok yang sama dapat duduk berdekatan.
- 9) Guru memberikan pengarahan tentang apa yang harus dilakukan siswa dalam bekerja kelompok.

- 10) Guru membagikan lembar skenario bermain peran untuk masing-masing kelompok.
- 11) Guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk mempelajarinya terlebih dahulu, untuk kemudian ditampilkan pada pertemuan berikutnya, yaitu pada saat pertemuan berlangsung 2x45 menit
- 12) Guru menutup pelajaran dengan mengingatkan siswa untuk mempelajari skenario bermain peran yang telah dibagikan oleh masing-masing kelompok.

Kegiatan yang akan dilaksanakan dalam siklus II dan berlangsung selama 2 X 45 menit adalah sebagai berikut

- 1) Guru membimbing siswa untuk memperagakan model pembelajaran bermain peran di depan kelas.
- 2) Guru melakukan undian terlebih dahulu untuk menunjuk kelompok mana yang akan maju terlebih dahulu. Di dalam kertas undian tersebut tertulis nama ketua kelompok masing-masing.
- 3) Guru menunjuk kelompok yang akan maju terlebih dahulu dengan alasan nama ketua kelompok muncul setelah dilakukan undian.
- 4) Guru dan siswa menyaksikan penampilan dari masing-masing kelompok.
- 5) Setelah masing-masing kelompok memperagakan model pembelajaran bermain peran, maka guru membagikan angket.

- 6) Setelah pengisian angket selesai guru membagikan test evaluasi kepada siswa.
- 7) Guru menutup pelajaran dan meminta siswa untuk menyiapkan materi untuk pertemuan berikutnya.

c. Observasi (*observation*)

Observasi pada siklus II ini dilakukan oleh peneliti. Observasi pada penelitian ini dilakukan terhadap seluruh aktivitas siswa dalam pembelajaran dan pada waktu memperagakan model pembelajaran bermain peran. Untuk mengetahui motivasi siswa pada mata pelajaran sejarah, dilakukan dengan mengisi angket. Sedangkan evaluasi hasil belajar siswa pada siklus II dilakukan dengan cara mengerjakan soal evaluasi pada akhir siklus

d. Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah kegiatan yang mengulas secara kritis (*reflective*) tentang perubahan yang terjadi pada siswa, motivasi siswa, dan guru. Refleksi pada siklus II dilaksanakan segera setelah tahap tindakan dan observasi selesai. Pada tahap ini peneliti dan guru kelas mendiskusikan hasil observasi untuk mendapatkan kesimpulan. Setelah berakhirnya siklus II diharapkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran dengan penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IS I SMA N 1 kota Magelang .

G. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes

Tes adalah “alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan baik secara tertulis atau secara lisan atau secara perbuatan” (Sudjana,2007 : 100). Dalam penelitian tindakan kelas ini tes dilakukan dengan cara mengujikan soal uraian berjumlah 10 buah yang telah disesuaikan dengan indikator materi. Tes dilakukan sebanyak dua kali pada setiap akhir siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Tes diberikan kepada seluruh siswa kelas XI IS I SMA N 1 Magelang secara individu. Setelah tes pada akhir siklus I dilaksanakan, peneliti kemudian menganalisis hasil tes siklus I tersebut sehingga diketahui kekurangan-kekurangan yang dialami oleh siswa. Kemudian siswa diberi pengarahan lebih lanjut untuk menghadapi tes pada siklus II. Target tingkat keberhasilan siswa apabila siswa dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan sebelumnya yaitu dapat mencapai 75.

2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden yang dijawabnya (Sugiyono,2008,142).

Angket yang digunakan adalah angket dengan pertanyaan tertutup, yaitu angket yang dibuat dengan pilihan jawaban positif (ya) dan negatif (tidak). Pertanyaan tertutup akan membantu siswa untuk menjawab dengan cepat dan juga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul.

3. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono,2008:45). Teknik ini digunakan untuk mengamati kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat diketahui apakah penggunaan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti mata pelajaran sejarah serta mampu meningkatkan kinerja guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya (Sugiyono,2008:147). Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data tentang nama siswa, motivasi siswa, dan hasil belajar siswa.

H. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Hasil belajar siswa

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang diperoleh dari jawaban soal evaluasi yang dibagikan setiap akhir siklus I dan siklus II. Rumus yang digunakan untuk mengukur rata-rata hasil belajar siswa adalah :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

\bar{X} : Nilai rata-rata kelas

$\sum X$: Jumlah nilai siswa

N : Jumlah siswa (Sudjana,2005:68)

Hasil perhitungan nilai tes tersebut dari tes akhir siklus I dan siklus II dibandingkan sehingga diketahui peningkatan hasil belajar siswa dengan media audio visual dan model pembelajaran bermain peran.

Kemudian untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum nl}{\sum n} \times 100 \%$$

Keterangan

P : Persentase ketuntasan klasikal

$\sum nl$: Jumlah siswa tuntas secara individu

$\sum n$: Jumlah siswa (Aqib,2009 : 40)

2. Lembar angket motivasi siswa

Lembar angket motivasi siswa ini dianalisis dengan menentukan presentase setiap pertanyaan untuk mengetahui ketertarikan dan motivasi siswa terhadap pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran dengan penggunaan media audio visual.

Rumus presentasinya adalah :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Persentase Motivasi Siswa

F : banyaknya responden yang memilih jawaban ya

N : banyaknya responden yang menjawab kuesioner

(Sudjana,2005:67)

3. Lembar observasi kinerja guru

Lembar observasi kinerja guru ini digunakan untuk mengetahui dan memperoleh data tentang kegiatan guru pada saat menerapkan model pembelajaran bermain peran dengan penggunaan media audio visual. Data tentang kinerja guru dengan cara menchecklist (√) indikator yang telah dilakukan oleh guru dalam pembelajaran.

Tingkat kinerja guru dapat dianalisis dengan rumus berikut :

$$\text{Tingkat kinerja guru} = \frac{Sp}{St} \times 100 \%$$

Keterangan :

Sp = skor penilaian

St = skor total

(Sudjana,2005:67)

4. Lembar observasi siswa

Lembar observasi siswa digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran. Analisis data keaktifan siswa yaitu dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat Keaktifan Siswa} = \frac{Sp}{St} \times 100 \%$$

Keterangan :

Sp : Jumlah siswa

St : Total siswa di kelas

(Sudjana,2005:67)

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Apabila motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah meningkat setelah diterapkannya media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran.
2. Apabila hasil belajar sejarah siswa meningkat, yaitu nilai rata-rata yang dihasilkan tiap siswa sudah mencapai 75 atau lebih dan ketuntasan kelas dalam mengerjakan soal harus di atas 75 %.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

J. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Responden

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IS 1 SMA N 1 Kota Magelang, yang hasil belajarnya kurang untuk mata pelajaran sejarah. Hal ini terbukti dari hasil ulangan harian pada pokok bahasan paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia dibawah rata-rata 75 dan 20 siswa dari 34 siswa belum mencapai KKM. KKM yang ditetapkan di SMA N 1 magelang adalah 75.

2. Tahap Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini berlangsung dari tanggal 8 sampai dengan 20 february 2010 terbagi dalam 2 (dua) siklus., yaitu :

a. Siklus I

Siklus I dilakukan dalam 2 (dua) kali pertemuan dengan waktu 1 x 45 untuk pertemuan pertama tanggal 8 february 2010 dan 2 x 45 menit untuk pertemuan kedua pada tanggal 13 february 2010. Dilaksanakan pada hari senin dengan materi paham-paham baru yang berkembang di dunia pada abad ke 20. Pada hari senin itu diputarkan film-film bertema sejarah yang berkaitan dengan paham-paham baru yang berkembang di dunia. Pada hari sabtu tanggal 13 february 2010 diperagakan oleh tiap kelompok siswa model pembelajaran bermain peran dengan tema organisasi Budi Utomo.

b. Siklus II

Siklus II dilakukan dalam 2 (dua) kali pertemuan dengan waktu 1 x 45 menit pada tanggal 15 februari 2010 dan 2 x 45 menit pada tanggal 20 februari 2010. Dilaksanakan pada hari senin dengan materi kesadaran kebangsaan indonesia berupa organisasi-organisasi yang didirikan oleh para mahasiswa dan para intelektual di Indonesia yang berkembang pada abad ke 20. Pada hari senin itu diputar film-film bertema sejarah yang berkaitan dengan organisasi-organisasi yang didirikan oleh para mahasiswa dan para intelektual di Indonesia yang berkembang pada abad ke 20. Pada hari sabtu tanggal 20 februari 2010 diperagakan oleh tiap kelompok siswa model pembelajaran bermain peran dengan tema organisasi Indische Partij. Pada hari sabtu itu pula diberikan angket kepada siswa untuk mengetahui tentang motivasi dalam belajar sejarah dan tes evaluasi siklus II.

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ini diperoleh data penelitian yang berupa :

- a) Hasil observasi
 - b) Hasil belajar siswa
 - c) Angket untuk mengetahui motivasi siswa
- a) Hasil observasi terhadap siswa oleh observer

Aspek pengamatan yang diamati observer terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran ada 10, yang meliputi : (1) keaktifan peserta didik saat guru menerangkan materi, (2) antusiasme dalam memperhatikan media audio visual yang

sedang diputar oleh guru,(3) perhatian pada kelompok lain saat model pembelajaran bermain peran dipraktekkan di depan kelas, (4) keaktifan dalam memberikan pendapat terkait dengan evaluasi pelaksanaan model pembelajaran bermain peran oleh kelompok lain, (5) kemampuan kelompok dalam mempraktekan model pembelajaran bermain peran di depan kelas, (6) kemampuan dalam menjalin kerjasama sesama kelompok, (7) keaktifan dalam menjawab pertanyaan dari guru setelah model pembelajaran selesai dilakukan, (8) kemampuan dalam mengoreksi kelebihan serta kelemahan yang ada pada kelompoknya saat mempraktekan model pembelajaran di depan kelas, (9) kemampuan dalam menjawab soal-soal evaluasi yang telah diberikan oleh guru, (10) kemampuan dalam memberikan pendapat terkait model pembelajaran bermain peran.

(1) Hasil observasi keaktifan siswa siklus I

Pada siklus I persentase tertinggi yang diberikan oleh observer terdapat pada aspek pengamatan ke-3 dan ke-8 sebesar 100% dan terendah adalah aspek pengamatan ke-1 sebesar 29,41%. Rata-rata persentase keaktifan peserta didik dalam proses belajar adalah sebesar 74,40 % (lampiran 2).

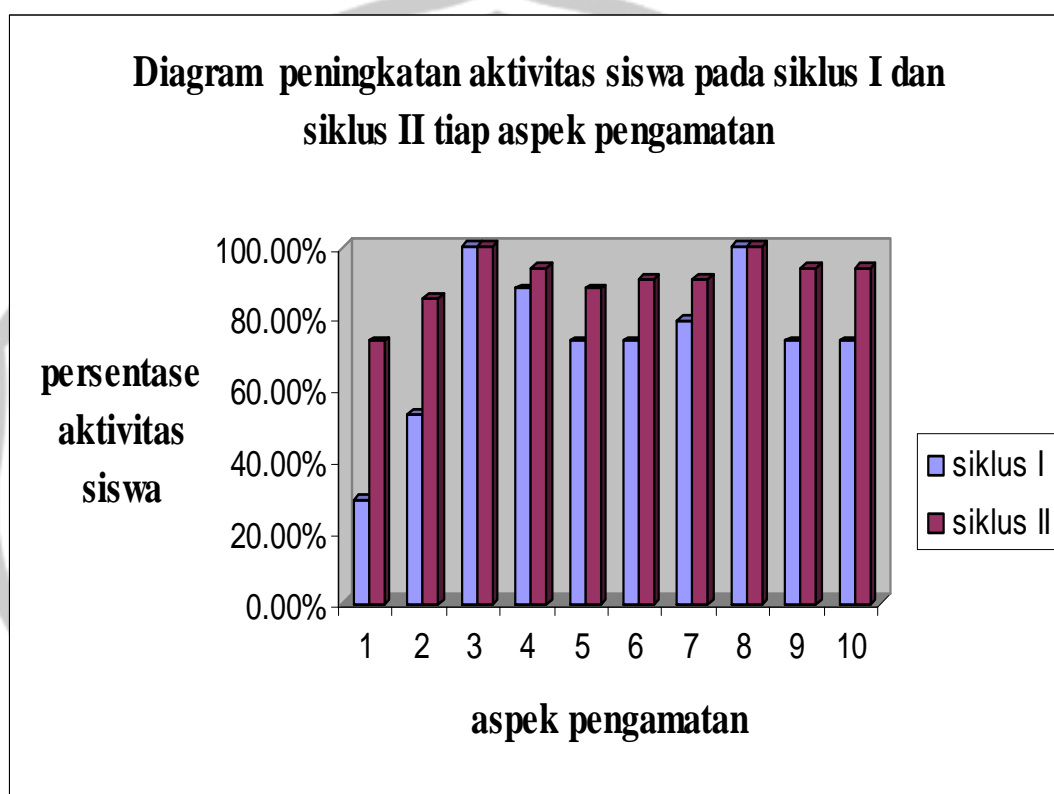
(2) Hasil obeservasi keaktifan siswa siklus II

Pada siklus II persentase tertinggi yang diberikan oleh observer terdapat pada aspek pengamatan ke-3 dan ke-8 yaitu sebesar 100% dan terendah adalah aspek pengamatan ke-4 yaitu sebesar 73,52%. Rata-rata persentase keaktifan peserta didik dalam proses belajar adalah sebesar 90,02% (lampiran 3).

Perbandingan persentase keaktifan siswa pada siklus I dan 2 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil observasi keaktifan siswa

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Keaktifan peserta didik	74,40%	90,02%



b) Hasil observasi terhadap guru oleh observer

Aspek pengamatan yang diamati terhadap keterampilan mengajar guru terdapat 10 aspek pengamatan yang meliputi : (1) Kemampuan dalam mengkondisikan kelas , (2) Kemampuan dalam menginformasikan tujuan pembelajaran, (3) Kemampuan dalam menerangkan materi pembelajaran dengan urut dan jelas, (4) Penguasaan dalam menggunakan media pembelajaran audio visual, (5) Kemampuan dalam membimbing pelaksanaan diskusi kelas, (6) Kemampuan dalam mengatur pelaksanaan model

pembelajaran bermain peran , (7) Kemampuan dalam menjadwalkan pembagian tugas kelompok untuk menampilkan model pembelajaran bermain peran di depan kelas, (8) Kemampuan dalam melakukan evaluasi terhadap unjuk kerja siswa dalam mempraktekan model pembelajaran bermain peran di depan kelas, (9) Kemampuan dalam memberikan penilaian terhadap masing-masing kelompok secara adil, (10) Kemampuan dalam melaksanakan refleksi atas model pembelajaran yang telah dilaksanakan..

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II diperoleh data sebagai berikut :

(1) Hasil observasi kinerja guru siklus I

Pada siklus I perolehan skor tertinggi yang diberikan oleh observer kepada guru adalah pada aspek pengamatan ke-1 dan ke-7 dengan skor masing-masing 4, sedangkan yang terendah adalah pada aspek pengamatan ke-4 dan ke-8 dengan skor masing-masing 2. Jumlah skor secara keseluruhan adalah 30 dengan persentase 75 % (lampiran 5).

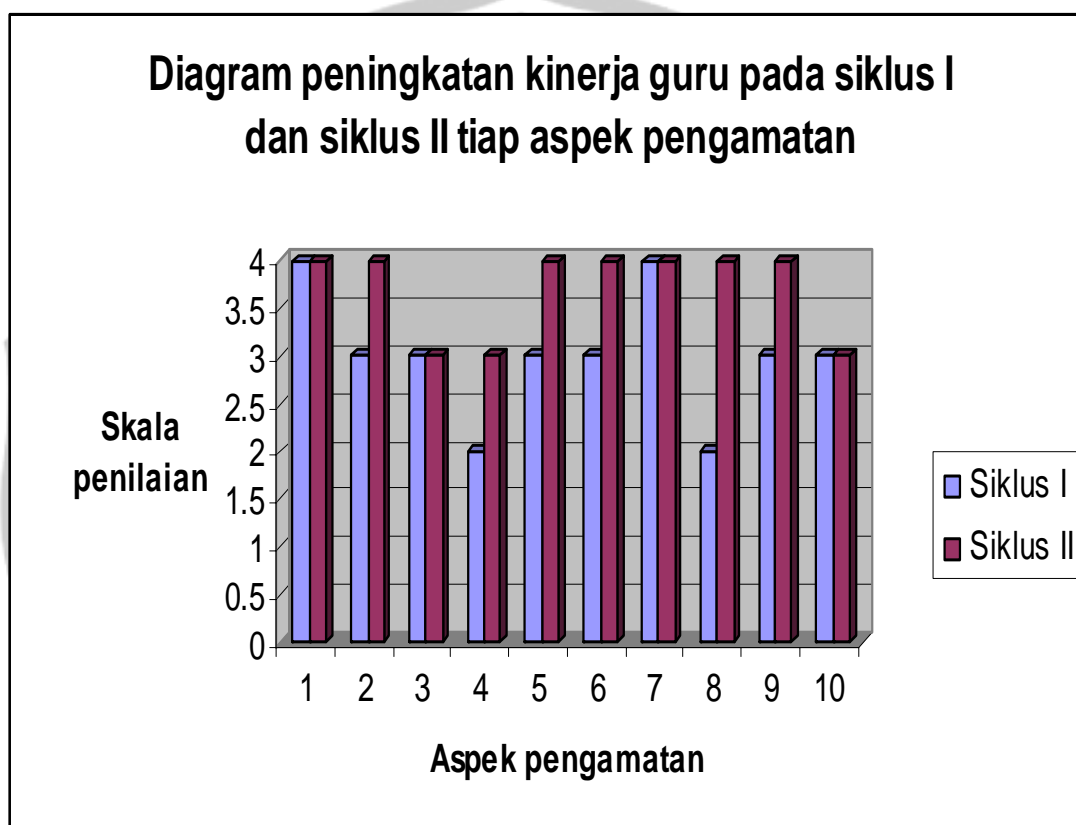
(2) Hasil observasi kinerja guru siklus II

Pada siklus II perolehan skor tertinggi yang diberikan oleh observer kepada guru adalah pada aspek pengamatan ke-1, ke-2, ke-5, ke-6, ke 7, ke-8, dan ke-9 dengan skor masing-masing 4. Sedangkan yang terendah adalah pada aspek pengamatan ke-3, ke-4, dan ke-10 dengan skor masing-masing 3. Jumlah skor secara keseluruhan adalah 37 dengan persentase 92,50 % (lampiran 6).

Perbandingan hasil observasi mengajar guru oleh observer.

Tabel 2. Hasil Observasi mengajar guru

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah skor total	30	37
2	Persentase	75%	92,50%



c) Hasil angket siswa

Pada akhir pembelajaran Siklus II, siswa diminta mengisi angket untuk mengetahui bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah dengan media audio visual dan model pembelajaran bermain peran yang telah diberikan. Data ini diperoleh melalui lembar angket .

Tabel 3. Respon atau tanggapan siswa pada prasiklus

No	Kuesioner	Respon atau Tanggapan		
		Jawaban	Jumlah	%
1	Senang dan tertarikkah dengan mata pelajaran sejarah? a. ya b. tidak	a	16	47,05
		b	18	52,94
2	Senang dengan guru yang mengajar? a. ya b. tidak	a	15	44,11
		b	19	55,88
3	Apakah terdapat motivasi dan dorongan dari diri Anda sehingga kalian mau mengikuti pelajaran sejarah di kelas ? a. ya b. tidak	a	18	52,94
		b	16	47,05
4	Apakah perasaan Anda kecewa ketika ada pelajaran sejarah namun pak guru tidak dapat hadir ? a. ya b. tidak	a	12	35,29
		b	22	64,70
5	Ketika jam kosong pada saat proses belajar mengajar sejarah, apakah kegiatan yang Anda lakukan ialah membaca buku sejarah dengan semangat? a. ya b. tidak	a	11	32,35
		b	23	67,64
6	Senang dengan metode mengajar yang guru gunakan ? a. ya b. tidak	a	14	41,17
		b	20	58,82
7	Apakah pemaparan guru ketika	a	13	38,23

	menerangkan materi pelajaran menggunakan model-model pembelajaran yang membantu kalian memperoleh nilai sejarah yang baik ketika mengerjakan soal-soal sejarah dibuku pelajaran sejarah atau ulangan? a. ya b. tidak	b	21	61,76
8	Apakah media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru menarik ? a. ya b. tidak	a b	15 19	44,11 55,88
9	Apakah media pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan guru membuat kalian senang bila disuruh bertanya ? a. ya b. tidak	a b	10 24	29,41 70,58
10	Apakah kamu puas dengan nilai mata pelajaran sejarah selama ini ? a. ya b. tidak	a b	11 23	33,35 67,64
Rata-rata jawaban Ya				39,8

Hasil Pengisian angket oleh para siswa disajikan dalam tabel berikut :

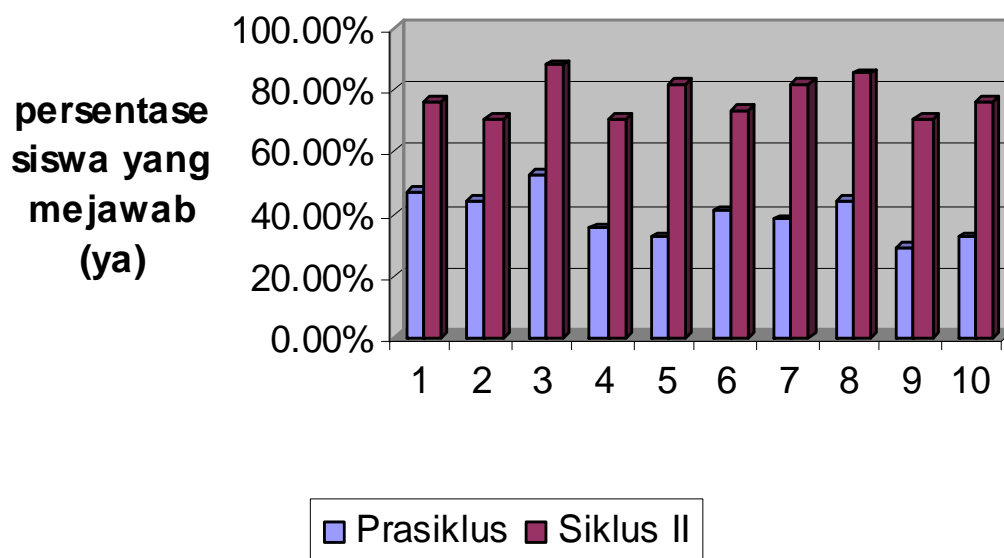
Tabel 4. Respon atau tanggapan siswa pada siklus II

No	Kuesioner	Respon atau Tanggapan		
		Jawaban	Jumlah	%
1	Apakah Anda merasa tertarik saat mengikuti proses belajar mengajar mata pelajaran sejarah di kelas ? a. ya b. tidak	a	26	76,47
		b	8	23,52
2	Apakah perasaan Anda senang dengan guru saat mengikuti pelajaran sejarah di kelas ? a. ya b. tidak	a	24	70,58
		b	10	29,41
3	Apakah terdapat motivasi dan dorongan dari diri Anda sehingga kalian mau mengikuti pelajaran sejarah di kelas ? a. ya b. tidak	a	30	88,23
		b	4	11,76
4	Apakah perasaan Anda kecewa ketika ada pelajaran sejarah namun pak guru tidak dapat hadir ? a. ya b. tidak	a	24	70,58
		b	10	29,41
5	Ketika jam kosong pada saat proses belajar mengajar sejarah, apakah kegiatan yang Anda lakukan ialah membaca buku sejarah dengan semangat? a. ya b. tidak	a	28	82,35
		b	6	17,64

6	Menurut pendapat Anda, apakah kalian senang apabila pada saat menerangkan materi pelajaran menggunakan media audio visual ? a. ya b. tidak	a	25	73,52
		b	9	26,47
7	Menurut Anda, Apakah model pembelajaran bermain peran membantu kalian untuk memperoleh nilai sejarah yang baik ketika mengerjakan latihan soal – soal sejarah di buku pelajaran sejarah atau ulangan ? a. ya b. tidak	a	28	82,35
		b	6	17,64
8	Apakah media audio visual dan model pembelajaran bermain peran pada pokok bahasan paham – paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia, membuat Anda termotivasi untuk belajar sejarah? a. ya b. tidak	a	29	85,29
		b	5	14,70
9	Apakah media audio visual dan model pembelajaran bermain peran pada pokok bahasan paham – paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia, membuat kalian senang bila disuruh bertanya ?	a	24	70,58
		b	10	29,41

	a. ya	b. tidak			
10	Apakah kamu puas dengan nilai mata pelajaran sejarah setelah menggunakan media audiovisual dan model pembelajaran bermian peran selama ini ?		a	26	76,47
			b	6	23,52
	a. ya	b. tidak			
Rata-rata jawaban Ya					77,64

Diagram motivasi siswa pada prasiklus dan siklus II



d) Hasil belajar siswa

Kriteria ketuntasan minimum (KKM) individual yang telah ditetapkan oleh SMA N 1 Magelang untuk mata pelajaran sejarah

adalah 75, dengan ketuntasan klasikal 75%. Hasil belajar siswa pada tiap siklus adalah sebagai berikut :

(1) Hasil belajar siklus I

Jumlah siswa di kelas XI IS 1 adalah 34 orang. Pada siklus I terdapat 21 siswa yang tuntas (nilai ≥ 75) dan 13 siswa yang tidak tuntas (nilai < 75). Dengan nilai yang diperoleh pada siklus I maka dapat diketahui bahwa ketuntasan kelas sebesar 61,76% (lampiran 14).

(2) Hasil belajar siklus II

Jumlah siswa dikelas XI IS 1 adalah 34 orang. Pada siklus II terdapat 29 siswa yang tuntas (nilai ≥ 75) dan 5 siswa yang tidak tuntas (nilai < 75). Dengan nilai yang diperoleh pada siklus II, maka dapat diketahui bahwa ketuntasan kelas sebesar 85,29% (lampiran 15).

K. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran dengan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan aktivitas siswa, motivasi siswa, kinerja guru, serta hasil belajar siswa. Pembahasan hasil penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan yang disertai refleksi tindakan pada setiap akhir siklus.

1. Hasil observasi terhadap peserta didik oleh observer

Dari hasil observasi aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh observer saat siswa mengikuti pelajaran, memperhatikan media audiovisual serta bekerjasama untuk memperagakan model pembelajaran bermain peran, pada siklus I masih terdapat persentase yang rendah yaitu

29,41%. Hal ini menjadikan rata-rata keaktifan siswa hanya 74,40%. Hal ini disebabkan karena masih belum terbiasanya siswa untuk aktif bertanya kepada guru, dan juga belum terbiasanya siswa dalam menerapkan model pembelajaran bermain peran. Pada saat pemutaran film bertemakan paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia kelas mengalami kegaduhan sejenak, akan tetapi setelah muncul gambar pada layar LCD, siswa dapat dikondisikan dan memperhatikan secara seksama film tersebut. Pemutaran film dengan menggunakan media audio visual ini masih menemui kendala, yaitu ada beberapa siswa yang sibuk bercerita dengan teman sebangkunya. Setelah pemutaran film selesai kemudian guru menugaskan siswa untuk mempelajari skenario model pembelajaran yang bertema organisasi Budi Utomo yang akan diperagakan pada pertemuan berikutnya. Pada pertemuan berikutnya, kelompok yang memperoleh undian adalah kelompok yang terlebih dahulu maju untuk mempraktekkan model pembelajaran di depan kelas. Setelah sistem pengundian dilakukan, maka dengan segera kelompok yang telah disebutkan tadi maju ke depan kelas untuk memperagakan model pembelajaran bermain peran dengan tema organisasi Budi Utomo. Belajar dalam kelompok dengan model pembelajaran bermain peran ini adalah hal yang baru yang diterapkan dalam kelas ini, sehingga walaupun siswa merasa senang akan tetapi siswa terlihat masing-masing canggung untuk memperagakan tokoh yang sedang ia diperagakan. Pada siklus I ini ada 5 siswa yang bertanya pada saat penjelasan materi oleh guru dan 4 siswa

yang menjawab pertanyaan dari guru. Kebanyakan siswa yang lain masih kurang aktif untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru. Secara lebih rinci, hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap siswa memperoleh penemuan sebagai berikut :

- a. Rata-rata keaktifan siswa dalam pembelajaran belum memenuhi indikator. Siswa yang bertanya kepada guru maupun menjawab pertanyaan dari guru masih sangat rendah.
- b. Siswa cukup antusias dalam menyaksikan film yang diputar dengan menggunakan media audiovisual.
- c. Siswa masih canggung dalam melaksanakan model pembelajaran bermain peran di depan kelas.

Dari refleksi tersebut kemudian peneliti melanjutkan pembelajaran ke siklus II. Situasi peningkatan keaktifan peserta didik terlihat ketika siswa yang pada siklus I belum banyak bertanya pada guru dan menjawab pertanyaan dari guru, pada siklus II mereka sudah banyak yang bertanya kepada guru dan menjawab pertanyaan dari guru. Kemudian hal serupa juga terjadi pada kemampuan menjalin kelompok pada saat memperagakan model pembelajaran bermain peran di depan kelas. Pada siklus I mereka terlihat cukup canggung, namun pada siklus II mereka terlihat lebih bersemangat dibanding siklus I. Pada siklus II ini terendah adalah aspek pengamatan ke-4 yaitu sebesar 73,52%. Rata-rata persentase keaktifan peserta didik dalam proses belajar adalah sebesar 90,02%.



Gambar 1. Para siswa sedang mempraktekkan model pembelajaran bermain peran pada siklus I (Dok. Pribadi).



Gambar 2. Para siswa sedang mempraktekkan model pembelajaran bermain peran pada siklus II (Dok. Pribadi).



Gambar 3. Salah seorang siswi yang berdiri sedang mengajukan pertanyaan kepada guru pada siklus II (Dok. Pribadi).

2. Hasil Observasi terhadap guru oleh observer

Hasil penilaian observasi guru oleh observer pada siklus I masih belum menunjukkan hasil yang optimal. Skor yang diperoleh pada siklus I adalah 75%, namun kinerja guru sejarah tersebut masih perlu ditingkatkan lagi. Sesuai dengan hasil observasi, guru masih kurang dalam penguasaan menggunakan media audiovisual. Selain itu pula, walaupun peneliti sudah memberikan pemahaman kepada guru terkait pelaksanaan saat siswa melaksanakan model pembelajaran bermain peran, namun karena ini merupakan hal yang baru, maka pengarahannya guru tersebut masih belum sepenuhnya baik. Secara lebih rinci, hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap guru memperoleh penemuan sebagai berikut :

- a. Guru masih kurang dapat mengelola waktu dalam menjelaskan materi.

- b. Penguasaan dalam menggunakan media audiovisual terlihat masih sangat kurang.
- c. Guru masih kesulitan memberikan pengarahan pada siswa terkait pelaksanaan model pembelajaran bermain peran.

Dalam proses pembelajaran pada siklus II, guru berusaha untuk lebih meningkatkan lagi kinerjanya dalam proses pembelajaran dengan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran. Dalam siklus II ini guru peneliti telah mampu meningkatkan penguasaannya terhadap penggunaan audiovisual dan telah mampu menilai dengan baik pada saat siswa mempraktekkan model pembelajaran bermain peran di depan kelas.



Gambar 4. Guru terlihat sedang menjelaskan materi kepada siswa (Dok. Pribadi).



Gambar 5. Guru sedang memutar film yang berkaitan dengan materi pembelajaran dengan media audiovisual (Dok. Pribadi).

3. Hasil angket untuk mengetahui motivasi siswa

Hasil angket ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran sejarah. Pada saat peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 1 sampai dengan 6 februari 2010, peneliti menyebarkan angket kepada setiap siswa. Setelah diisi oleh para siswa, ternyata motivasi belajar mereka pada mata pelajaran sejarah sangat rendah.

Setiap indikator yang dipilih siswa lebih banyak mengacu pada jawaban negatif (pilihan tidak). Namun setelah digunakannya media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran motivasi belajar mereka cenderung meningkat. Hal ini terbukti pada saat guru menyebar angket pada siswa pada siklus II.

Baiknya respon siswa terhadap penggunaan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran berdampak pada peningkatan motivasi siswa terhadap pembelajaran sejarah. Peningkatan motivasi ini karena siswa merasa nyaman apabila dalam pembelajaran sejarah disertai dengan penggunaan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran. Media audiovisual menyebabkan siswa bersemangat karena dalam proses pembelajaran mereka diajak untuk melihat pengalaman yang nyata pada masa lampau. Hal ini sependapat dengan yang diungkapkan oleh Sadiman (1986:18) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan pengalaman – pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

4. Hasil belajar siswa

Pada siklus I hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan, akan tetapi telah terjadi peningkatan antara nilai ulangan harian dengan nilai setelah menggunakan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran siklus I. Sebelum digunakannya media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran, pada prasiklus ketuntasan belajar siswa 41,17% (14 siswa yang tuntas). Nilai tertingginya adalah 90 dan nilai terendah 40 (lampiran 1). Setelah digunakannya media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran dalam proses pembelajaran sejarah, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi

61,76% (21 siswa yang tuntas). Nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendahnya adalah 45 (lampiran 14). Fakta ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dan model pembelajaran yang diterapkan dapat memberikan hasil peningkatan, walaupun indikator keberhasilan belum tercapai. Sebelum memasuki siklus II, baik guru maupun siswa segera melakukan berbagai perbaikan. Setelah memasuki siklus II dan pada akhir pertemuan siswa disuruh untuk mengerjakan soal evaluasi, ternyata hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada siklus II, ketuntasan belajar siswa meningkat dari siklus I, yaitu sebesar 85,29% (29 siswa yang tuntas). Nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendahnya adalah 65 (lampiran 15). Situasi ini terjadi karena para siswa pada siklus II lebih termotivasi pada proses pembelajaran sejarah. Para siswa mampu memahami materi melalui media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran.



Gambar 6 .Siswa terlihat sedang mengerjakan tes pada siklus II. (Dok. Pribadi).

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran sejarah dengan menerapkan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran yang telah dilaksanakan di SMA N 1 Magelang dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal dari siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata pada siklus I adalah 71,05 dengan ketuntasan klasikal 61,76%. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas 79,7 dengan ketuntasan klasikal mencapai 85,29%. Motivasi belajar juga mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari hasil angket prasiklus yang rata-ratanya adalah 38,9 % meningkat pada siklus II yang rata-ratanya mencapai 77,64.
2. Aktivitas belajar siswa pada saat diterapkannya media audivisual dan model pembelajaran bermain peran juga mengalami peeningkatan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II. Rata-rata siswa yang aktif pada siklus I sebesar 74,40% meningkat pada siklus II menjadi 90,02.
3. Kinerja guru juga mengalami peningkatan. Pada siklus I persentase skor adalah sebesar 75% meningkat pada siklus II menjadi 92,50%.

4. Upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran merupakan langkah yang tepat. Dengan media pembelajaran dan model pembelajaran seperti ini siswa menjadi lebih faham dan termotivasi untuk belajar sejarah sehingga menjadikan hasil belajar sejarah mereka meningkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Guru dalam setiap pembelajaran sejarah perlu mempersiapkan media yang digunakan untuk menjadikan pembelajaran sejarah lebih mudah dipahami dan disenangi.
2. Kolaborasi dengan sesama guru perlu dikembangkan lebih intensif agar usaha peningkatan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi.
3. Ada penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media audiovisual dan model pembelajaran bermain peran pada pokok bahasan paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan agar hambatan-hambatan dalam pelaksanaannya dapat diatasi, sehingga penggunaannya benar-benar memiliki manfaat bagi siswa dan guru.
4. Guru hendaknya selalu menerapkan media dan model pembelajaran pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan secara berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Moh. 2004. *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta : LKIS
- Ali, Muhammad. 1993. *Penelitian kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung : Angkasa
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Aqib Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (untuk Guru SD, SLB dan TK)*. Bandung : Yrama Widya
- _____. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Azwar, Saifuddin. 1997. *metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : Bumi Aksara
- Mulyasa, E. 2008. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta : Bumi Aksara
- _____. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Pringgodigdo, AK. 1991. *Sejarah Pergerakan Rakyat Indonesia*. Jakarta : Dian Rakyat
- Sadiman, S Arief dkk. 1986. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sidharta, Arief. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas
- Sidky DM, Muhammad. 1985. *Sejarah Pergerakan Nasional Bangsa Indonesia*. Jakarta : Gunung Agung
- Sudjana. 2005. *Metoda statistika*. Bandung : Tarsito
- Sudjana, Nana. 1996. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- _____. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- _____. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo

_____ dan Ibrahim. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Sinar Baru Algesindo

Sugandi, Achmad.2006.*Teori Pembelajaran*.Semarang : UNNES Press

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta

Sunarko.2008. *Buku Ajar Penelitian Tindakan Kelas Jurusan Geografi UNNES*. Semarang : UNNES

Tri Anni, Catharina dkk. 2006. *Psikologi Belajar* . Semarang : UNNES PRESS

Uno, Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara

Widya, I Gde Widya. 1989. *Dasar – Dasar Pengembangan Strategi serta metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta : Depdibud

