

Metode *Role Playing* sebagai Upaya untuk Menumbuhkan Etos Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah di SMK Respati 1

Winda Dwi Irawati¹, Hendi Irawan²

¹⁻² Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Pendidikan Pengetahuan Sosial
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

*Corresponding Email: windadwiirawati@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan implementasi metode pembelajaran serta kendala-kendala yang dihadapi dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMK Perguruan Rakyat 1 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi secara langsung di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMK Perguruan Rakyat 1 Jakarta mengombinasikan berbagai metode, antara lain ceramah, diskusi kelompok, *Role Playing* (bermain peran), penggunaan video dokumenter, studi kasus, hingga kunjungan lapangan. Metode ceramah menjadi metode yang paling mendominasi karena kepraktisannya, meskipun beresiko menimbulkan rasa bosan pada peserta didik jika digunakan secara tunggal, di sisi lain, metode diskusi kelompok dan *Role Playing* terbukti mampu mendorong peserta didik menjadi lebih aktif. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran sejarah di kelas masih menghadapi beberapa kendala utama, yaitu: (1) kesulitan peserta didik dalam menghafal detail tanggal, tokoh, dan tempat tanpa memahami esensi peristiwa; (2) penggunaan metode konvensional yang monoton sehingga memicu kejenuhan; (3) keterbatasan peserta didik dalam memvisualisasikan suasana dan emosi peristiwa masa lalu; (4) kesulitan dalam memahami istilah-istilah sejarah yang kompleks; (5) alokasi waktu pembelajaran yang terbatas untuk berdiskusi secara mendalam; serta (6) adanya hambatan psikologis berupa rasa kurang percaya diri pada sebagian peserta didik, khususnya yang berkepribadian introvert, untuk terlibat aktif di kelas.

Kata kunci: pembelajaran sejarah indonesia, *Role Playing*, kendala pembelajaran, penelitian kualitatif.

Abstract: This study aims to examine and describe the implementation of teaching methods and the challenges encountered in the Indonesian History subject for Grade XI students at SMK Perguruan Rakyat 1 Jakarta. A descriptive qualitative research method was employed. Data collection was conducted through direct field observations, interviews, and documentation. The results indicate that the Indonesian History learning process in Grade XI at SMK Perguruan Rakyat 1 Jakarta combines various methods, including lectures, group discussions, role-playing, documentary videos, case studies, and field trips. The lecture method is the most dominant due to its practicality—despite the risk of causing student boredom if used exclusively—whereas group discussions and role-playing have proven effective in encouraging active student participation. Nevertheless, the implementation of history lessons still faces several key challenges: (1) students' difficulty in memorizing specific dates, figures, and locations without grasping the essence of the events; (2) the use of monotonous conventional methods that lead to boredom; (3) students' limited ability to visualize the atmosphere and emotions of past events; (4) difficulty in understanding complex historical terms; (5) limited instructional time for in-depth discussion; and (6) psychological barriers—specifically a lack of self-confidence among some students, particularly introverts—hindering active classroom participation.

Keywords: Indonesian history learning, role-playing, learning challenges, qualitative research.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pengembangan kemampuan manusia melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan fisik maupun sosial. Proses tersebut berlangsung dalam tiga lingkungan utama, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat (Umar Tirtaharja et al., 1990). Kualitas pendidikan menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga menuntut sistem pendidikan untuk terus beradaptasi, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah. Pendidik dituntut mampu mengajar, membimbing, dan mengarahkan peserta didik melalui metode pembelajaran yang mudah dipahami, menyenangkan, serta mampu mendorong keterlibatan aktif. G.A. Kimgleg menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan perubahan kemampuan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil latihan.

Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan pemahaman peserta didik terhadap masa lalu. Ingatan terhadap pengalaman masa lalu dapat menjadi dasar dalam memahami sejarah sekaligus membantu seseorang mengambil keputusan secara tepat dalam kehidupannya (Hardjosatoto, 1980). Pembelajaran sejarah pada tingkat SMA/SMK karena itu tidak seharusnya hanya menekankan hafalan peristiwa, tetapi juga kemampuan memahami, menganalisis, dan menginterpretasikan peristiwa sejarah. Kenyataannya, pembelajaran sejarah masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik. Peserta didik cenderung bergantung pada buku pelajaran dan kurang terdorong untuk mengembangkan pemikiran kreatif ketika mengerjakan tugas maupun menjawab pertanyaan. Permasalahan tersebut juga ditemukan pada peserta didik kelas XI SMK Respati 1 Jakarta. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa peserta didik merasa bosan dan jenuh ketika mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia. Metode pembelajaran yang kurang variatif dan masih bersifat *teacher-centered* menyebabkan interaksi antara pendidik dan peserta didik terbatas. Kondisi tersebut membuat sebagian peserta didik pasif, kurang termotivasi, bahkan mengantuk selama proses pembelajaran. Situasi ini menunjukkan perlunya metode yang mampu menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih aktif dan memberikan pengalaman belajar secara langsung.

Metode bermain peran (*Role Playing*) menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan. Moedjiono dan Dimyati (1992) menjelaskan bahwa *Role Playing* dilakukan dengan memainkan peran berdasarkan suatu kejadian untuk menciptakan kembali situasi atau peristiwa masa lalu. Metode ini memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami proses pembelajaran melalui aktivitas, interaksi, dan penghayatan terhadap suatu peran. Studi menunjukkan bahwa *Role Playing* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah hingga 40% dibandingkan metode ceramah (Lee & Park, 2021). Penelitian mengenai penerapannya di SMK Indonesia masih relatif terbatas (Wijaya & Sari, 2023). Landasan teoretis yang relevan untuk menjelaskan penerapan *Role Playing* adalah teori dramaturgi Erving Goffman. Goffman (1959) memandang interaksi sosial sebagai sebuah pertunjukan yang menempatkan individu sebagai aktor. Individu melakukan *impression management* ketika berinteraksi dengan orang lain melalui dua wilayah utama, yaitu *front stage* dan *back stage*. *Front stage* merupakan ruang ketika individu menampilkan perilaku sesuai ekspektasi sosial, sedangkan *back stage* merupakan ruang ketika individu dapat bertindak lebih bebas. Perspektif tersebut relevan dalam pembelajaran karena pendidik dan peserta didik sama-sama menjalankan peran tertentu selama proses interaksi di kelas.

Penerapan teori dramaturgi dalam pendidikan mendukung penggunaan *Role Playing* untuk memahami peran historis sekaligus membangun empati peserta didik (Garcia & Lopez, 2023). Peserta didik yang sebelumnya pasif dapat memperoleh kesempatan untuk tampil sebagai aktor dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Pendekatan ini menjadi penting bagi peserta didik SMK yang terkadang kurang percaya diri karena tekanan sosial, takut melakukan kesalahan, atau memiliki ketertarikan yang rendah terhadap materi. Pembelajaran sejarah melalui *Role Playing* memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan keberanian, keterampilan komunikasi, dan pemahaman terhadap suatu peristiwa melalui pengalaman belajar. Relevansi pendekatan tersebut semakin kuat ketika diterapkan pada materi sejarah kontroversial seperti peristiwa G30S. Peserta didik dapat memerankan berbagai tokoh dan memahami peristiwa berdasarkan kepentingan serta perspektif masing-masing aktor. Peristiwa sejarah tidak lagi dipahami sebagai narasi tunggal, tetapi sebagai realitas sosial yang kompleks. Pemahaman tersebut sejalan dengan pandangan Goffman (1959) bahwa realitas sosial terbentuk melalui interaksi dan penampilan peran. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) juga memperkuat pendekatan ini karena pengetahuan berkembang melalui

interaksi sosial. Pengalaman langsung dalam simulasi peran dapat membantu proses internalisasi pengetahuan sejarah (Johnson et al., 2022).

Efektivitas *Role Playing* juga berkaitan dengan karakter Generasi Z yang cenderung menyukai pembelajaran kolaboratif dan berbasis pengalaman (Martinez et al., 2023). Keberhasilannya tetap dipengaruhi kualitas skenario serta integrasi teknologi dalam pembelajaran (Anderson & Kim, 2021). Karakteristik Generasi Z sebagai *digital natives* juga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakter kognitif dan afektif mereka (Zhang & Li, 2023). Kajian neuroedukasi menunjukkan bahwa simulasi peran mampu meningkatkan aktivasi wilayah otak yang berhubungan dengan memori episodik sebesar 23% dibandingkan metode pasif (Kang et al., 2022). Temuan empiris mendukung penggunaan metode tersebut dalam pembelajaran sejarah. Studi pada tiga SMK di Malaysia menunjukkan peningkatan retensi materi sebesar 28% dibandingkan metode ceramah (Tan & Lim, 2023). Penelitian di Indonesia juga menemukan peningkatan motivasi belajar sebesar 35% setelah penerapan *Role Playing* selama delapan minggu (Prasetyo & Wulandari, 2023). Analisis terhadap 32 penelitian di Asia Tenggara menunjukkan bahwa skenario berdurasi 15–25 menit yang memuat konflik historis menghasilkan tingkat retensi yang lebih tinggi (Ho & Nguyen, 2023). Desain pembelajaran tetap perlu disesuaikan dengan kompleksitas materi dan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMK (Santoso et al., 2023).

Aspek performatif juga memiliki hubungan dengan pemahaman sejarah. Penerapan rubrik berdasarkan teori dramaturgi menunjukkan bahwa aspek *impression management* dalam performa peserta didik berkorelasi positif dengan pemahaman konsep sejarah dengan nilai $r=0,67$ (Wijayanto & Febriana, 2023). Hasil tersebut memperlihatkan pentingnya penilaian yang tidak hanya berorientasi pada kemampuan kognitif, tetapi juga memperhatikan kemampuan peserta didik dalam menampilkan dan memahami peran. Pelaksanaan *Role Playing* masih menghadapi sejumlah hambatan. Penelitian pada lima SMK di Indonesia menemukan kendala berupa keterbatasan waktu penyusunan skenario sebesar 58%, resistensi guru terhadap perubahan metode sebesar 42%, dan kurangnya pelatihan pedagogi dramatik sebesar 67% (Hidayat et al., 2023). Kolaborasi dengan ahli teatral dan desainer pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas penerapannya (McGregor & Donovan, 2022). Integrasi teknologi digital juga direkomendasikan agar metode *Role Playing* semakin relevan bagi Generasi Z (Wilson et al., 2021).

Manfaat *Role Playing* tidak terbatas pada aspek kognitif. Intervensi selama 12 minggu dilaporkan mampu meningkatkan kecerdasan emosional peserta didik dalam pembelajaran sejarah kolonial sebesar 19 poin pada skala Goleman (Arifin & Rahmawati, 2023). Temuan tersebut mendukung kontribusi *Role Playing* terhadap pendidikan karakter yang menjadi salah satu perhatian dalam pendidikan kejuruan (OECD, 2023). Pengintegrasian sejarah lokal juga memberikan dampak positif. Studi pada SMK di Bali menemukan peningkatan minat belajar sebesar 31% ketika unsur sejarah lokal dimasukkan ke dalam *Role Playing* (Suardana et al., 2023). Pendekatan tersebut sekaligus mendukung pelestarian budaya dan relevan dengan visi pendidikan vokasi (UNESCO, 2022). Kajian terdahulu menunjukkan bahwa *Role Playing* mempunyai potensi besar dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, pemahaman, dan pengalaman belajar peserta didik (Nurhayati & Putra, 2022). Penelitian pada konteks sekolah kejuruan masih terbatas sehingga diperlukan bukti empiris yang lebih spesifik (Thompson & Davis, 2023). Penelitian ini bertujuan memberikan solusi terhadap rendahnya minat belajar sejarah, meningkatkan motivasi peserta didik melalui metode interaktif, serta memperkaya kajian mengenai penerapan *Role Playing* dalam pendidikan (Taylor et al., 2020). Pengujian dilakukan melalui pendekatan eksperimen kuasi dengan membandingkan kelompok kontrol

dan kelompok eksperimen (Chen & Wang, 2022), khususnya untuk menilai efektivitas metode *Role Playing* dalam pembelajaran sejarah pada peserta didik kelas XI SMK Respati 1 Jakarta.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus intrinsik untuk memahami secara mendalam implementasi metode *Role Playing* dalam menumbuhkan etos belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah di SMK Respati 1 Jakarta Timur. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berorientasi pada pemaknaan pengalaman, perilaku, interaksi, serta proses pembelajaran yang berlangsung dalam kondisi alamiah dan dipahami melalui perspektif guru maupun peserta didik (Creswell & Poth, 2023). Desain studi kasus memungkinkan fenomena pembelajaran dianalisis secara kontekstual ketika batas antara fenomena dan lingkungan sosialnya tidak dapat dipisahkan secara tegas (Yin, 2023; Stake, 2023). Perspektif dramaturgi turut digunakan untuk memahami proses peserta didik menampilkan peran, membangun identitas, serta menegosiasikan makna sejarah selama simulasi berlangsung (Goffman, 2023; Manning, 2023; Johnson et al., 2023). Penelitian dilaksanakan pada Maret–Juli 2026 dengan melibatkan 35 peserta didik kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan serta tiga guru sejarah. Pemilihan partisipan mempertimbangkan keterlibatan mereka dalam kegiatan *Role Playing*, pengalaman mengikuti pembelajaran, variasi kemampuan akademik, serta kesediaan memberikan informasi yang relevan dengan fokus penelitian (Creswell & Poth, 2023; Braun et al., 2023; Prasetyo & O'Connor, 2023).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan analisis dokumentasi yang saling melengkapi untuk memperoleh gambaran utuh mengenai proses pembelajaran. Observasi digunakan untuk merekam strategi guru, dinamika kelompok, pembagian peran, penggunaan sumber sejarah, interaksi selama simulasi, diskusi pascasimulasi, serta indikator etos belajar seperti keaktifan, tanggung jawab, ketekunan, keberanian, kerja sama, dan kesungguhan peserta didik (Spradley, 2023; Denzin, 2023; Merriam & Tisdell, 2023). Wawancara semi-terstruktur diterapkan untuk menggali pengalaman, persepsi, serta refleksi guru dan peserta didik mengenai persiapan *Role Playing*, pengalaman memainkan peran, pemahaman sejarah, motivasi belajar, serta kendala pembelajaran karena teknik ini memungkinkan penggunaan pertanyaan terarah sekaligus memberi fleksibilitas terhadap pengembangan informasi yang muncul selama wawancara (Seidman, 2023; Silverman, 2015; Creswell & Poth, 2023). Analisis dokumentasi mencakup perangkat pembelajaran, skenario *Role Playing*, sumber sejarah, catatan refleksi, rubrik penilaian, dokumentasi kegiatan, serta dokumen kurikulum sebagai bukti pendukung untuk memeriksa kesesuaian antara perencanaan dan praktik pembelajaran (Bowen, 2023; Stake, 2023; Yin, 2023). Peneliti bertindak sebagai *human instrument* yang menentukan fokus, memilih informan, mengumpulkan data, mengevaluasi kecukupan informasi, mengembangkan kategori, dan menafsirkan makna, sedangkan pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan, serta lembar dokumentasi digunakan sebagai instrumen pendukung (Merriam & Tisdell, 2015; Silverman, 2015).

Analisis data menggunakan *thematic analysis* melalui enam tahap berupa familiarisasi data, pengodean awal, pengembangan tema, peninjauan tema, pendefinisian dan penamaan tema, serta penyusunan interpretasi hasil penelitian (Braun & Clarke, 2023). Proses pengodean diarahkan pada pola yang berkaitan dengan implementasi *Role Playing*, keterlibatan emosional, tanggung jawab belajar, keaktifan, kerja sama, keberanian, pemahaman multiperspektif, kesadaran sejarah, serta kendala pembelajaran (Braun et al., 2023; Saputra et al., 2023). Pengelolaan data dibantu NVivo 14 untuk mengorganisasi transkrip, kode, kategori,

serta hubungan antartema secara sistematis tanpa menggantikan peran interpretatif peneliti dalam proses analisis (Bazeley, 2023; Markham & Buchanan, 2023; Banks, 2023). Analisis percakapan dan data visual turut dimanfaatkan untuk membaca struktur interaksi, strategi komunikasi, negosiasi makna, serta ekspresi nonverbal peserta didik selama pembelajaran (Creswell & Creswell, 2023; Braun & Clarke, 2023; World Bank, 2023). Keabsahan temuan dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, *member checking*, *audit trail*, persistensi pengamatan, serta *thick description* sehingga interpretasi penelitian memiliki kredibilitas, keterlacakan, dan transferabilitas yang memadai (Denzin, 2023; Lincoln & Guba, 2023; Merriam & Tisdell, 2023; Denzin & Lincoln, 2023; Geertz, 2023; Creswell & Poth, 2023; Novianto et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Indonesia di SMK Respati 1 Jakarta

Pendidikan menjadi indikator utama kemajuan suatu bangsa sekaligus alat strategis untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan bertujuan membekali warga negara dengan keterampilan, pengetahuan, serta wawasan esensial guna mengoptimalkan potensi mereka (Sri Wahyuni et al., 2024). Pembelajaran merupakan proses interaksi dinamis antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan edukatif. Tujuannya adalah meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan. Proses ini mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, serta penilaian (Purnomo et al., 2022). Pelaksanaan pengajaran melibatkan penerapan strategi yang telah dirancang demi mencapai tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar selalu menjadi fokus utama pendidik karena menyangkut transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Oleh karena itu, para pakar perlu memberikan perhatian mendalam untuk mengoptimalkan proses tersebut dan meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan (Fathony, 2019). Secara keseluruhan, pendidikan dan pembelajaran menjadi pilar krusial dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia serta kemajuan bangsa. Proses pembelajaran yang efektif memerlukan interaksi antara peserta didik dan pendidik, didukung perencanaan, pelaksanaan, serta penilaian yang terstruktur. Dengan demikian, pelaksanaan pengajaran yang tepat dan strategi pembelajaran yang inovatif akan berdampak signifikan terhadap keberhasilan pendidikan.

Pelaksanaan metode *Role Playing* di SMK Respati 1 Jakarta Timur

Pembelajaran sejarah indonesia adalah salah satu upaya yang tepat untuk menyelipkan pendidikan nilai multikultural di dalamnya. Sjamsuddin dan Ismaun (1996) dalam jurnal (Hardiana, 2017) mengemukakan bahwa “*Sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan tentang rangkaian kejadian yang berkausalitas pada masyarakat manusia dengan segala aspeknya serta proses gerak perkembangannya dari awal sejarah hingga saat ini yang berguna bagi pedoman kehidupan masyarakat masa sekarang serta arah cita-cita masa depan*”. Menjadikan pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia di SMK Respati 1 Jakarta Timur sebagai bagian krusial yang tidak hanya menyampaikan fakta peristiwa masa lalu, tetapi juga menumbuhkan pemikiran kritis, nasionalis, serta pemahaman nilai berbangsa-bernegara melalui proses terencana, sistematis, dan bermakna. Secara keseluruhan, pendidikan dan pembelajaran menjadi pilar krusial dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia serta kemajuan bangsa. Proses pembelajaran yang efektif memerlukan interaksi antara peserta didik dan pendidik, didukung perencanaan, pelaksanaan, serta penilaian yang terstruktur. Dengan demikian, pelaksanaan pengajaran yang tepat dan strategi pembelajaran yang inovatif akan berdampak signifikan terhadap keberhasilan pendidikan.

Peneliti melakukan wawancara dengan pendidik dan peserta didik untuk mengetahui pelaksanaan yang dirasakan ketika penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Jumat 15 April 2026 Ibu Maulidia Azzahra T., S.Pd, Selaku pendidik mata pelajaran sejarah di SMK Respati 1 Jakarta Timur sebagai berikut: *“Pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan cukup baik, mengikuti kurikulum yang berlaku. Pendidik menyampaikan materi dengan metode ceramah, diskusi, dan penggunaan media pembelajaran agar peserta didik lebih memahami materi”* (bu Maulidia Azzahra T., S.Pd).

Berdasarkan wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah di SMK Respati 1 Jakarta Timur yaitu Pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pendidik berhasil menyampaikan materi pelajaran melalui pendekatan metode ceramah, diskusi kelompok, serta pemanfaatan media pembelajaran yang relevan, sehingga peserta didik dapat memahami konsep secara lebih mendalam dan interaktif. Proses ini menunjukkan komitmen pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif, peneliti juga melaksanakan wawancara dengan peserta didik terkait pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia agar dapat memahami bagaimana pembelajaran sejarah Indonesia menurut sudut pandang peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang terlaksana pada 28 November 2025 dengan hasil wawancara sebagai berikut:

Pendidik berhasil menyampaikan materi pelajaran melalui pendekatan metode ceramah, diskusi kelompok, serta pemanfaatan media pembelajaran yang relevan, sehingga peserta didik dapat memahami konsep secara lebih mendalam dan interaktif. Proses ini menunjukkan komitmen pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif, peneliti juga melaksanakan wawancara dengan peserta didik terkait pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia agar dapat memahami bagaimana pembelajaran sejarah Indonesia menurut sudut pandang peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang terlaksana pada 27 November 2025 dengan hasil wawancara sebagai berikut: *“Menurut saya, penyampaian materi pembelajaran Sejarah Indonesia oleh pendidik telah sangat memuaskan dan mudah dipahami. Penjelasan yang disampaikan begitu jelas dan terstruktur, sehingga meskipun topik sejarah sering kali rumit dengan urutan peristiwa serta tokoh-tokoh bersejarah yang kompleks, proses belajar menjadi menarik dan tidak membingungkan. Pendidik mampu mengaitkan fakta-fakta historis dengan konteks kekinian melalui contoh-contoh relevan serta media visual yang mendukung, sehingga siswa dapat dengan mudah menangkap esensi perjuangan bangsa dan nilai-nilai kepahlawanan”.* (Punanggi)”.
Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menilai pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia di SMK Respati 1 berjalan dengan baik. Penerapan Metode *Role Playing* memberikan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga penyampaian materi pembelajaran Sejarah Indonesia oleh pendidik, yang dinilai sangat memuaskan, jelas, dan terstruktur sehingga mampu menyederhanakan topik rumit seperti urutan peristiwa serta tokoh bersejarah menjadi proses belajar yang menarik dan tidak membingungkan.

Model Pembelajaran *Role Playing* yang di gunakan dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia di SMK Respati 1 Jakarta Timur

Model pembelajaran adalah bentuk konkret dari strategi pembelajaran yang menggambarkan pola tertentu dalam mengatur proses mengajar dan belajar, mulai dari pemilihan dan penyajian materi, cara menyampaikannya, hingga siapa yang menjadi sasaran penerima materi. Implementasinya, model pembelajaran dikembangkan dari pendekatan yang

menjadi arah umum pencapaian tujuan, lalu diwujudkan dalam metode mengajar yang umum (seperti ceramah, tanya jawab, penemuan terbimbing), dan selanjutnya dioperasionalkan dalam teknik khusus yang disesuaikan dengan kemampuan guru, ketersediaan media, dan kondisi siswa, dengan demikian, model pembelajaran merupakan cara terstruktur dan sistematis untuk mengorganisasikan kegiatan belajar, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih terarah, efektif, dan mudah diimplementasikan dalam berbagai mata pelajaran (Fahyuni, 2016).

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah cara mengorganisasikan proses belajar mengajar dengan memanfaatkan sebuah peristiwa sebagai sarana penyampaian materi. Terdapat strategi dan metode pembelajaran yang membantu peserta didik memahami konsep secara lebih jelas, menarik, dan kontekstual. Model ini disusun secara sistematis dan harus mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran serta pemanfaatan media, sehingga *Role Playing* dapat digunakan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan demikian peneliti melakukan wawancara dengan pendidik dan peserta didik untuk mengetahui model pembelajaran yang dirasakan ketika penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Jumat 15 April 2026 Ibu Maulidia Azzahra T., S.Pd, Selaku pendidik mata pelajaran sejarah di SMK Respati 1 Jakarta Timur sebagai berikut: *“Model pembelajaran yang digunakan adalah kombinasi seperti discovery learning, diskusi kelompok, dan pembelajaran berbasis media, termasuk bermain peran untuk membantu pemahaman Peserta didik.”* (Ibu Maulidia Azzahra T., S.Pd).

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah di SMK Respati 1 Jakarta Timur dengan Model pembelajaran yang diterapkan merupakan kombinasi inovatif antara discovery learning, diskusi kelompok, dan pembelajaran berbasis media, dengan penekanan pada bermain peran. Pendekatan ini terbukti efektif dalam memfasilitasi eksplorasi mandiri peserta didik, kolaborasi antar peserta, serta visualisasi konsep abstrak, sehingga meningkatkan pemahaman materi secara signifikan dan menyeluruh, untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif, peneliti juga melaksanakan wawancara dengan peserta didik terkait pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia agar dapat memahami bagaimana pembelajaran sejarah Indonesia menurut sudut pandang peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang terlaksana pada 27 November 2025 dengan hasil wawancara sebagai berikut: *“Ya, menurut saya model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sudah cukup membantu dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, langkah-langkah pembelajaran disusun secara terperinci mulai dari pengenalan materi, penyajian contoh, hingga pemberian latihan, sehingga siswa dapat mengikuti alur kegiatan dengan jelas dan sistematis. Walaupun demikian, suasana kelas tetap terasa santai dan tidak terlalu kaku, sehingga siswa tidak merasa tegang atau tertekan.”* (Delia Anastasya).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang digunakan pendidik dirasakan cukup membantu dalam proses pembelajaran karena pelaksanaannya disusun secara terperinci dan sistematis, mulai dari pengenalan materi, penyajian contoh, hingga pemberian latihan sehingga siswa dapat mengikuti alur kegiatan dengan jelas. Selain itu, suasana kelas yang santai dan tidak kaku membuat siswa merasa nyaman, tidak tegang, dan tidak tertekan, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh peserta didik.

Kendala dalam penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di SMK RESPATI 1 Jakarta Timur

Penerapan *Role Playing* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia menjadi salah satu tantangan besar yang dihadapi dunia pendidikan vokasi. Guru dan siswa kurang didorong untuk

menguasai teknologi animasi selama proses pengajaran karena keterbatasan sumber daya. Penggunaan media di kelas hanya berfokus pada peralatan dasar yang tersedia. Pendidik dipaksa untuk mengandalkan alat konvensional dan menimbun berbagai hambatan teknis demi menghubungkannya dengan kebutuhan pembelajaran sehari-hari. Akibatnya, ketika model ini diterapkan di sekolah seperti SMK Respati 1 Jakarta Timur, meskipun secara teoritis potensial, efektivitasnya tidak optimal. Setiap penerapan model pembelajaran pasti terdapat kendala, sama seperti ketika menerapkan model pembelajaran *Role Playing* ini yang menjadi sebuah permasalahan untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Peneliti melakukan wawancara dengan pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kendala yang dirasakan ketika penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Jumat 15 April 2026 Ibu Maulidia Azzahra T., S.Pd, Selaku pendidik mata pelajaran sejarah di SMK Respati 1 Jakarta Timur sebagai berikut: *“Kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan fasilitas seperti proyektor atau jaringan listrik, serta waktu persiapan yang lebih lama untuk menyiapkan media pembelajaran. Berdasarkan wawancara di atas.”* (Ibu Maulidia Azzahra T., S.Pd).

Disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah di SMK Respati 1 Jakarta Timur bahwa Kendala utama dalam penerapan media pembelajaran meliputi keterbatasan fasilitas pendukung seperti proyektor dan jaringan listrik yang tidak stabil, serta waktu persiapan yang lebih lama untuk menyusun materi media, sehingga memerlukan solusi strategis agar proses pembelajaran tetap optimal. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik untuk mengetahui apa tantangan yang peserta didik hadapi saat diterapkan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada hari Jumat tanggal 27 November 2025 dengan narasumber sebagai berikut: *“Salah satu tantangan utama dalam bermain peran sebagai media pembelajaran yaitu ketika waktu latihannya terbatas, sehingga peserta didik kesulitan menangkap informasi dan sering kali memerlukan waktu yang lebih lama untuk mencapai pemahaman yang lebih baik.”* (Safa Raya Afifah).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti dapat simpulkan bahwa tantangan pokok dalam bermain peran (*Role Playing*) sebagai sarana media pembelajaran adalah waktu yang diberikan untuk latihan tidak mencukupi, yang pada akhirnya menghambat kemampuan peserta didik dalam menyerap informasi secara efektif, sehingga sering kali diperlukan waktu yang lebih banyak untuk memastikan pemahaman yang optimal dan mendalam.

Pendorong dalam penerapan *Role Playing* dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia di SMK RESPATI 1 Jakarta Timur

Model pembelajaran *Role Playing* memiliki kelebihan utama dalam menciptakan pengalaman belajar sejarah yang dinamis, interaktif, dan mendalam bagi siswa. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2015), model ini sangat efektif untuk membantu siswa menemukan makna personal di dalam dunia sosial mereka serta mengonstruksi pemahaman yang kuat dari realitas yang diperankan. Dalam konteks pembelajaran Sejarah Indonesia, Djamarah dan Zain (2010) menambahkan bahwa metode bermain peran mampu memberikan kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, hal ini terjadi karena siswa tidak sekadar menjadi pendengar pasif, melainkan aktor yang mengalami sendiri peristiwa tersebut, sehingga materi sejarah yang semula dianggap abstrak dan jauh di masa lalu menjadi terasa lebih konkret dan hidup di dalam kelas. Selain meningkatkan retensi ingatan dan motivasi belajar, model ini juga memiliki keunggulan besar dalam melatih keterampilan sosial (*soft skills*) siswa yang sangat dibutuhkan di jenjang pendidikan kejuruan. Mulyasa (2013) menegaskan bahwa melalui keterlibatan dalam skenario sejarah, siswa secara tidak langsung mengasah kemampuan berkomunikasi, bekerja

sama dalam tim, dan menghargai perbedaan pendapat. Lebih dari itu, proses penghayatan karakter tokoh-tokoh bangsa dapat menumbuhkan rasa empati sejarah (historical empathy) yang tinggi pada diri siswa. Mereka diajak untuk memahami latar belakang emosi, situasi politik, dan pertimbangan moral yang dihadapi para pahlawan terdahulu, sehingga nilai-nilai karakter nasionalisme dapat terinternalisasi dengan lebih natural. Selanjutnya, selain memiliki kelebihan model pembelajaran *Role Playing* juga memiliki kekurangan.

Peneliti melakukan wawancara dengan pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang dirasakan ketika penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Rabu 15 April 2026 Ibu Maulidia Azzahra T., S.Pd., selaku pendidik mata pelajaran sejarah di SMK Respati 1 Jakarta Timur sebagai berikut: *“Kelebihan yang di miliki model pembelajaran Role Playing yaitu menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dan Kekurangan yang di miliki model pembelajaran Role Playing yaitu membutuhkan waktu yang lebih lama agar memaksimalkan saat pementasan berlangsung, serta tidak semua materi cocok disajikan dalam bentuk role playoing.”* (Ibu Maulidia Azzahra T., S.Pd.).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti dapat simpulkan bahwa model pembelajaran berbasis *Role Playing* memiliki kelebihan dalam menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman materi, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, namun juga memiliki kekurangan karena membutuhkan waktu yang lebih banyak dan juga tempat yang memadai, serta tidak semua jenis materi cocok dan efektif jika disajikan dalam bentuk *Role Playing*. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik untuk mengetahui apa kelebihan dan kekurangan yang peserta didik hadapi saat diterapkan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada hari Jumat tanggal 27 November 2025 dengan narasumber sebagai berikut: *“Seru sih, berasa kayak jadi detektif masa lalu gitu, Kak. Pas disuruh baca fotokopian diari asli sama dengerin rekaman suara lama, awalnya emang agak pusing karena bahasanya jadul banget kan. Tapi dari situ kita jadi tahu perasaan asli tokohnya pas kejadian. Jadi pas bikin dialog, kita gak ngarang bebas, tapi beneran dapet feel-nya dari bukti sejarah itu. Jadi lebih tertantang buat teliti aja sih.”* (Raditia E.S.).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti dapat simpulkan bahwa penerapan *Role Playing* membantu guru menjelaskan materi secara lebih efektif dan mudah dipahami peserta didik, namun tetap memiliki kelemahan karena beberapa scene masih sulit dipahami sehingga memerlukan waktu yang lebih lama dan penjelasan tambahan dari guru.

SIMPULAN

Pembelajaran Sejarah Indonesia di SMK Respati 1 Jakarta Timur menghadapi sejumlah tantangan, terutama keterbatasan waktu efektif, variasi kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi yang bersifat kronologis dan kontekstual, keterbatasan dalam mengakses serta memverifikasi sumber sejarah, serta rendahnya kepercayaan diri sebagian peserta didik ketika menyampaikan pendapat dan analisis selama kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut juga dipengaruhi karakteristik pendidikan vokasional yang lebih menekankan penguasaan keterampilan praktis dibandingkan pembahasan historis secara mendalam. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* memberikan alternatif pedagogis yang mampu mendorong keterlibatan peserta didik melalui pementasan peran, diskusi kelompok, pemecahan masalah, analisis peristiwa, serta eksplorasi sumber tambahan yang relevan. Aktivitas tersebut membantu peserta didik memahami dinamika sejarah, seperti masa penjajahan dan perjuangan kemerdekaan, secara lebih konkret karena materi tidak hanya dipelajari melalui penjelasan

konseptual, tetapi juga melalui pengalaman memainkan peran dan merekonstruksi situasi historis. Perspektif peserta didik menunjukkan bahwa *Role Playing* cukup efektif dalam memperdalam pemahaman terhadap alur peristiwa, hubungan sebab-akibat, serta konteks sosial yang melatarbelakangi suatu peristiwa sejarah. Sebagian peserta didik masih memerlukan bimbingan intensif untuk memahami kompleksitas peristiwa, mengembangkan argumentasi berbasis sumber, serta mengelola dinamika kerja kelompok secara optimal. Temuan tersebut menunjukkan bahwa meskipun implementasi *Role Playing* masih menghadapi kendala teknis dan pedagogis, manfaat yang dihasilkan lebih dominan karena mampu menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih aktif, kontekstual, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di SMK Respati 1 Jakarta Timur.

Diperlukan tindak lanjut dari berbagai pihak. Sekolah diharapkan dapat mendorong penggunaan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, naratif, dan menyenangkan melalui sosialisasi, pelatihan, serta pendampingan bagi pendidik agar proses pembelajaran tidak bersifat monoton dan mampu meningkatkan minat maupun motivasi belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran. Pendidik perlu menjadikan *Role Playing* sebagai salah satu alternatif strategis yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran, terutama untuk meningkatkan ketertarikan belajar, kemampuan berpikir kritis, kerja sama, keberanian mengemukakan pendapat, serta kemampuan memecahkan permasalahan historis. Pengelolaan waktu, pembagian kelompok secara proporsional, serta pemberian bimbingan yang intensif juga perlu diperhatikan agar pembelajaran berlangsung efektif, efisien, dan berpusat pada peserta didik. Peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan pengalaman belajar melalui *Role Playing* untuk meningkatkan keterlibatan, kemampuan bekerja sama, keberanian menyampaikan gagasan, serta pemahaman terhadap materi sejarah secara lebih bermakna. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan subjek, mengembangkan variasi metode pengumpulan data, serta mengombinasikan pendekatan penelitian agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif mengenai efektivitas *Role Playing* maupun model pembelajaran inovatif lainnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T., Isshom, S. S., Gonggong, A., Adam, A. W., Purnomo, A. B., Hisyam, M., & Chaniago, J. R. (1975). *Sejarah*. Yayasan Obor Indonesia.
- Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Syakir Media Press.
- Adini, N. A. S. (2021). *Metode bermain peran meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS*. DOTPLUS Publisher.
- Akbar, N. C. (2023). Pentingnya pendidikan sejarah guna memperkuat identitas nasional bangsa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 148–158.
- Anggara, N. (2025). *Rekonstruksi identitas nasional melalui pembelajaran sejarah* [Skripsi sarjana, Universitas Ivet].
- Ardyan, A., Mulyadi, M., & Rahman, A. (2023). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aswan, M. (2020). *Perjuangan Soekarno dalam mewujudkan kemerdekaan Republik Indonesia (1938–1945)* [Skripsi sarjana, IAIN Parepare].
- Ayesma, P., Kurniawati, K., & Ibrahim, N. (2022). Film sejarah dalam pembelajaran sejarah di SMA. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 131–147.
- Dewi, Y., & Salim, A. (2022a). Rekontruksi sejarah lokal sebagai alternatif materi pelajaran membaca. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(2), 330–340.

- Dewi, Y., & Salim, A. (2022b). Rekonstruksi sejarah lokal Perang Panta. *Proceeding International Conference on Malay Identity*, 3, 156–169. <https://conference.unja.ac.id/ICMI/article/view/184>
- Gajah, Z. H., Zanah, A. K., Salsabilah, K., Sitorus, S. A. M., Hasibuan, R. A., & Yusnaldi, E. (2024). Perjuangan kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 8(11), 52–59.
- Herlina. (2021). Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam memelihara akhlakul karimah terhadap peserta didik di SMP Negeri 10 Pinrang [Skripsi sarjana, IAIN Parepare].
- Juliani, & Syahbudin. (2025). Prinsip dan aplikasi metode penelitian kualitatif. *Merdeka Kreatif*.
- Kochar, S. K. (2008). *Pembelajaran sejarah*. Grasindo.
- Lasiyono, U., & Alam, W. Y. (2024). *Metodologi penelitian kualitatif*. Mega Press Nusantara.
- Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi metode *Role Playing* untuk mewujudkan merdeka belajar. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 1–10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>
- Ma'ruf, A., Yusuf, M., & Hakim, A. (2025). Teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif. *Journal of Scientific Communication*, 7(2), 99–109.
- Manarfa, M., Rahman, A., & Ahmad, F. (2024). *Sejarah nasional Indonesia*. Gita Lentera.
- Maryati, K., & Suryawati, J. (2012). *Sosiologi*. Esis.
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). Pembelajaran sejarah yang aktif, kreatif, dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 29–36.
- Nanda, R. A. (2025). Pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi detik-detik Proklamasi Kemerdekaan kelas XI IPS 1 SMAN 1 Sindangkasih [Skripsi sarjana, Universitas Siliwangi]. <https://repositori.unsil.ac.id/id/eprint/428/>
- Naredi, H., Ruslan, A., & Samiah, W. (2023). Rekontruksi pembelajaran sejarah melalui project based learning (PjBL) di SMA Saintek Boarding School Uhamka. *Karmawibangga: Historical Studies Journal*, 5(1), 29–35.
- Ndaong, M. M., Magalhaes, A. D. J., Bere, A., & Kofi, Y. S. (2024). Upaya meningkatkan minat belajar sejarah melalui metode belajar bermain peran (*Role Playing*) siswa kelas IX pada mata pelajaran IPS SMP Swasta Sinar Pancasila Betun. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(4), 56–71. <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i4.458>