

Available online :

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* BERBASIS *RE-ENACTMENT* TERHADAP PEMAHAMAN SEJARAH SISWA SMP PADA MATERI SENTRALISASI KEKUASAAN MASA ORDE BARU

Yovan Hadi Haryanto¹⁾, Nasution²⁾, Wiwik Sri Utami³⁾, Katon Galih Setyawan⁴⁾

1, 2, 3, 4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Pembelajaran sejarah di tingkat SMP masih sering didominasi metode konvensional dan satu arah, sehingga siswa cenderung pasif dan kesulitan memahami peristiwa sejarah secara mendalam, terutama pada materi sentralisasi kekuasaan masa Orde Baru yang bersifat kompleks dan sensitif untuk dibahas secara kritis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* berbasis *Re-Enactment* terhadap pemahaman sejarah siswa SMP pada materi tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis pra-eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, melibatkan 17 siswa kelas VIII B MTsN 1 Kota Surabaya sebagai subjek penelitian yang dipilih melalui teknik *cluster sampling*. Instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan ganda yang telah diuji validitasnya melalui korelasi *product moment* (23 dari 30 butir soal dinyatakan valid) dan diuji reliabilitasnya menggunakan *Cronbach's Alpha* (0,823, kategori tinggi). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji hipotesis *Paired Sample t-Test*, dan uji *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 67,65 meningkat menjadi 86,18 pada posttest, dengan selisih peningkatan 18,53 poin. Uji *Paired Sample t-Test* menghasilkan nilai $t = -8,756$ dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 (<0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Uji N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 56,24% (kategori sedang), dengan distribusi 5 siswa (29,41%) kategori tinggi, 9 siswa (52,94%) kategori sedang, dan 3 siswa (17,65%) kategori rendah. Temuan ini membuktikan bahwa metode *Role Playing* berbasis *Re-Enactment* berpengaruh signifikan dan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman sejarah siswa SMP, sehingga dapat direkomendasikan sebagai alternatif metode pembelajaran sejarah yang lebih partisipatif, kontekstual, dan reflektif, khususnya untuk materi yang kompleks dan sensitif seperti sentralisasi kekuasaan masa Orde Baru.

Kata kunci: *Role Playing, Re-Enactment, Pemahaman Sejarah, Orde Baru, IPS SMP*

Abstract

History learning at the junior high school level is often dominated by conventional, one-way teaching methods, leaving students passive and struggling to deeply understand historical events—particularly the topic of power centralization during the New Order era, which is complex and sensitive to discuss critically. This study aims to determine the effect of the *Re-Enactment-Based Role Playing* method on junior high school students' historical understanding of this topic. The study employed a quantitative pre-experimental approach with a *One Group Pretest-Posttest Design*, involving 17 students of class VIII B at MTsN 1 Surabaya City, selected through cluster sampling. The research instrument was a multiple-choice objective test that had been tested for validity using product moment correlation (23 of 30 items were declared valid) and for reliability using *Cronbach's Alpha* (0.823, high category). Data were analyzed using descriptive statistics, the *Shapiro-Wilk* normality test, the *Paired Sample t-Test*, and the *Normalized Gain* (N-Gain) test. The results showed that the pretest mean score of 67.65 increased to 86.18 in the posttest, a difference of 18.53 points. The *Paired Sample t-Test* produced $t = -8.756$ with Sig. (2-tailed) = 0.000 (< 0.05), so H_0 was rejected and H_1 accepted. The N-Gain test showed an average of 56.24% (moderate category), with 5 students (29.41%) in the high category, 9 students (52.94%) in the moderate category, and 3 students (17.65%) in the low category. These findings prove that the *Re-Enactment-Based Role Playing* method has a significant and reasonably effective influence on improving junior high school students' historical understanding, and can therefore be recommended as an alternative, more participatory, contextual, and reflective method for teaching history, particularly for complex and sensitive topics such as the centralization of power during the New Order era.

Keywords: *Role Playing, Re-Enactment, Historical Understanding, New Order, Junior High School Social Studies*

How to Cite: Haryanto, Y. H., et al. (2026). Pengaruh Metode *Role Playing* Berbasis *Re-Enactment* Terhadap Pemahaman Sejarah Siswa SMP Pada Materi Sentralisasi Kekuasaan Masa Orde Baru. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 6 (3) 2026: halaman 87 – 97

This is an open access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk identitas bangsa dan kesadaran kolektif masyarakat. Melalui sejarah, peserta didik diperkenalkan pada perjalanan panjang bangsa, nilai-nilai luhur, serta dinamika kehidupan sosial yang membentuk karakter kebangsaan (Fajri et al., 2023; Purni, 2023). Sejarah tidak hanya berfungsi sebagai pengingat masa lalu, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami realitas sosial masa kini dan merancang masa depan bangsa dengan lebih baik (Hartono et al., 2021). Pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP), sejarah dipelajari sebagai bagian dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kedudukannya bukan sekadar materi pelengkap, melainkan elemen fundamental untuk menumbuhkan rasa kebangsaan, kesadaran kritis, dan kepedulian sosial peserta didik (Muhtarom et al., 2020; Susilo et al., 2024).

Pembelajaran IPS dan Posisi Sejarah di Dalamnya. IPS merupakan bidang kajian yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami realitas kehidupan sosial secara komprehensif (Hutagalung & Nurjannah, 2024). IPS bukan disiplin ilmu tunggal, melainkan hasil integrasi berbagai cabang ilmu sosial—sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi—yang disusun secara pedagogis untuk kepentingan pendidikan (Hidayat, 2020). Kurikulum Merdeka menegaskan bahwa IPS memiliki peran strategis dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila, yakni peserta didik yang beriman, bernalar kritis, kreatif, mandiri, dan memiliki semangat gotong royong (BSKAP, 2022). Kedudukan sejarah dalam IPS bersifat fundamental karena memberikan dimensi temporal terhadap studi sosial; melalui sejarah, siswa menelusuri perkembangan masyarakat, memahami proses terbentuknya bangsa, dan menginternalisasi nilai perjuangan sebagai bagian dari identitas nasional (Hartono et al., 2021; Afrina et al., 2021). Meski demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih banyak berpusat pada ceramah, sehingga siswa menjadi penerima pasif dan kesulitan memahami keterkaitan antarkonsep sosial (Rustantono et al., 2024).

Permasalahan dalam Pembelajaran Sejarah. Pengalaman peneliti selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) menjadi titik awal lahirnya penelitian ini. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di sekolah masih didominasi pola konvensional, di mana guru menjadi pusat informasi melalui ceramah, sementara siswa pasif dan hanya mencatat. Interaksi berlangsung satu arah dan minim keterlibatan aktif siswa dalam memaknai peristiwa sejarah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kualitas pemahaman: banyak siswa hanya mampu mengingat aspek faktual seperti tahun, nama tokoh, atau urutan peristiwa, namun kesulitan menjelaskan latar belakang, proses, dan dampak peristiwa terhadap kehidupan sosial-politik masyarakat (Rofi'ah & Hendriani, 2025). Banyak guru IPS juga tidak berlatar belakang pendidikan sejarah, sehingga pengajaran materi sejarah sering tidak optimal dan cenderung mengandalkan metode satu arah tanpa pendekatan inovatif yang sesuai karakter remaja SMP.

Materi Sentralisasi Kekuasaan Masa Orde Baru. Salah satu materi yang menuntut pemahaman kontekstual tinggi adalah sentralisasi kekuasaan pada masa Orde Baru (1966–1998), yaitu periode ketika struktur kekuasaan Indonesia dibangun di atas sistem yang terpusat pada figur presiden, dengan stabilitas politik sebagai alasan utama pasca-G30S/PKI (Hartono et al., 2021). Stabilitas tersebut dicapai melalui kontrol publik yang ketat, pembatasan kebebasan sipil, serta dominasi negara atas kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat. Dari perspektif politik, sentralisasi tercermin dalam dominasi negara terhadap lembaga legislatif, militerisasi birokrasi, dan kontrol ketat terhadap media; dari perspektif ekonomi, kebijakan pembangunan berorientasi pertumbuhan namun minim pemerataan (Shaleha et al., 2024), sehingga kesenjangan sosial dan ketimpangan antarwilayah meningkat (Ruhushandy & Bahri, 2025); sementara dari perspektif sosial, kebijakan pemerintah menekan perbedaan pendapat dan melemahkan partisipasi masyarakat sipil (Ariwianto, 2024). Materi ini penting karena mengajarkan siswa memahami bagaimana kekuasaan yang tidak terkontrol dapat berdampak

luas terhadap kehidupan politik dan sosial bangsa (Loppies, 2023; Muliawan & Sumantri, 2020), sekaligus menumbuhkan kesadaran kritis tentang pentingnya demokrasi, transparansi, dan akuntabilitas pemerintahan (Fajri et al., 2023). Namun dalam praktiknya, isu-isu Orde Baru dianggap sensitif sehingga guru cenderung menyajikannya secara deskriptif dan dangkal, bahkan banyak buku teks mensterilkan peristiwa penting dengan alasan menjaga stabilitas pembelajaran (Ruhushandy & Bahri, 2025; Ramadhan et al., 2024).

Metode Role Playing sebagai Alternatif Pembelajaran. Salah satu pendekatan yang relevan untuk mengatasi rendahnya pemahaman sejarah siswa adalah metode pembelajaran partisipatif dan kontekstual (Hasirun et al., 2025). Metode *Role Playing* merupakan pendekatan pembelajaran aktif yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku dalam situasi atau peristiwa tertentu untuk memahami konsep dan nilai yang terkandung di dalamnya (Junaidah, 2022). Secara pedagogis, metode ini berakar pada teori belajar konstruktivistik yang memandang pengetahuan sebagai hasil konstruksi aktif peserta didik melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar (Wike & Soebijantoro, 2025). Dalam pembelajaran IPS dan sejarah, *Role Playing* memberi kesempatan siswa berperan langsung dalam peristiwa sejarah yang dipelajari, sehingga tidak hanya memahami alur peristiwa tetapi juga merasakan situasi sosial dan psikologis tokoh sejarah secara lebih mendalam (Afifah & Rif'iyati, 2025; Suandi et al., 2023). Metode ini juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pengalaman belajar bermakna berbasis partisipasi dan refleksi (Latifah & Priantari, 2024; Robbani et al., 2024).

Role Playing Berbasis Re-Enactment. Pendekatan ini diperkaya dengan landasan filosofis dari R. G. Collingwood, filsuf sejarah Inggris, yang menegaskan bahwa memahami sejarah berarti "menghidupkan kembali" (*re-enact*) pengalaman berpikir tokoh masa lalu (Collingwood, 1946). Menurut Collingwood, tugas sejarawan bukan sekadar menghafal fakta, melainkan menelusuri kembali proses berpikir yang mendasari tindakan manusia di masa lampau; sejarah merupakan rekonstruksi rasional atas pengalaman manusia berdasarkan pemahaman terhadap pikiran pelaku sejarah itu sendiri. Dalam konteks pendidikan, siswa tidak hanya diminta mengingat peristiwa, tetapi diajak mengalaminya melalui representasi simbolik seperti bermain peran, sehingga menghidupkan kembali proses berpikir tokoh sejarah dan menafsirkan makna tindakan berdasarkan konteks zamannya (Prabowo, 2025). Pendekatan ini melibatkan unsur empati, imajinasi moral, dan refleksi kritis terhadap masa lalu, serta membantu mengatasi persoalan pembelajaran sejarah yang cenderung tekstual dan berorientasi hafalan (Nadilla et al., 2018; Yonggom, 2023).

Pemahaman Sejarah sebagai Variabel Terikat. Pemahaman sejarah merupakan kemampuan peserta didik untuk menafsirkan, menganalisis, dan mengaitkan peristiwa masa lalu secara bermakna dengan kehidupan masa kini (Popa, 2021). Pemahaman ini tidak berhenti pada penguasaan fakta kronologis, melainkan mencakup kemampuan berpikir historis—memahami hubungan sebab-akibat, konteks sosial, dan nilai moral yang terkandung dalam peristiwa sejarah (Fajri et al., 2023). Faktor-faktor yang memengaruhi tingkat pemahaman sejarah siswa antara lain metode pembelajaran, peran guru, dan karakter materi yang diajarkan (Rofi'ah & Hendriani, 2025; Kholiq, 2022). Pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian informasi cenderung menghasilkan pemahaman yang dangkal dan mekanis, sebaliknya pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif, refleksi, dan analisis kritis akan menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam.

Berdasarkan penelitian oleh Yusnarti dan Sutyarningsih (2021), dengan judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan model *Role Playing* dan kelompok kontrol yang diajar secara konvensional. Temuan penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa, dibuktikan dengan nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ($10,18 > 1,677$). Kesamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembedanya adalah jenjang dan desain penelitian, yakni penelitian tersebut dilakukan pada siswa Sekolah Dasar

dengan desain dua kelompok (eksperimen dan kontrol), sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa SMP dengan desain *One Group Pretest-Posttest* serta dipadukan dengan pendekatan *re-enactment* pada materi sejarah yang spesifik. Peneliti berharap pengaruh positif yang ditemukan pada penelitian tersebut juga dapat tercapai dalam penelitian ini.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Afifah dan Rif'iyati (2025), dengan judul "Efektivitas Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam". Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif untuk menganalisis efektivitas metode *Role Playing* dalam pembelajaran sejarah. Temuan penelitian menunjukkan bahwa metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, sekaligus mengungkap keterbatasan metode ini, yaitu memerlukan kemampuan guru yang tinggi dalam merancang skenario serta dipengaruhi oleh tingkat kepercayaan diri siswa. Kesamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya menerapkan metode *Role Playing* pada pembelajaran sejarah. Pembedanya terletak pada variabel terikat dan pendekatan yang digunakan, yaitu penelitian tersebut berfokus pada minat belajar tanpa pengukuran kuantitatif yang ketat, sedangkan penelitian ini berfokus pada pemahaman sejarah yang diukur secara kuantitatif melalui pretest-posttest serta dipadukan dengan landasan filosofis *re-enactment* Collingwood pada materi sentralisasi kekuasaan Orde Baru.

Serta penelitian oleh Wike dan Soebijantoro (2025), dengan judul "Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Empati dan Pemahaman Siswa". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh pembelajaran berbasis pengalaman dan imersi emosional terhadap pemahaman sejarah. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan emosi dan pengalaman langsung mampu memperkuat pemahaman konseptual serta empati sejarah siswa secara signifikan. Kesamaan dari kedua penelitian tersebut terletak pada penerapan metode *Role Playing* terhadap pemahaman sejarah siswa. Pembedanya adalah lokasi dan materi yang diteliti, yakni penelitian ini mengambil sampel dari siswa kelas VIII MTsN 1 Kota Surabaya pada materi sentralisasi kekuasaan masa Orde Baru yang bersifat lebih kompleks dan sensitif. Peneliti berharap pengaruh positif yang ditemukan pada penelitian-penelitian terdahulu tersebut juga dapat tercapai pada penelitian ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode *Role Playing* Berbasis *Re-Enactment* terhadap Pemahaman Sejarah Siswa SMP pada Materi Sentralisasi Kekuasaan Masa Orde Baru" untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan metode *Role Playing* berbasis *re-enactment* terhadap pemahaman sejarah siswa kelas VIII B MTsN 1 Kota Surabaya pada materi sentralisasi kekuasaan masa Orde Baru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam desain pra-eksperimental *One Group Pretest-Posttest Design* yang bertujuan mencari, menemukan, dan membuktikan suatu pengaruh terhadap perlakuan pada hasil tertentu (Sugiyono, 2019). Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* berbasis *re-enactment* terhadap pemahaman sejarah siswa SMP pada materi sentralisasi kekuasaan masa Orde Baru. Penelitian dilaksanakan di MTsN 1 Kota Surabaya dengan subjek kelas VIII-B yang berjumlah 17 siswa sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan, tanpa kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui tes (pretest dan posttest). Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, Uji-t (*Paired Sample t-Test*) serta uji *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengetahui pengaruh dan besarnya peningkatan pemahaman sejarah siswa setelah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbasis *re-enactment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua kali pertemuan pada satu kelas yang sama, yaitu kelas VIII-B di MTsN 1 Kota Surabaya, sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 17 siswa. Setiap pertemuan dilakukan dengan alokasi waktu sesuai jam pelajaran IPS yang berlaku di madrasah tersebut. Peneliti melanjutkan analisis hasil data pretest dan posttest kelas VIII-B yang didapatkan melalui analisis statistik deskriptif berbantuan *SPSS 25 for Windows* dengan hasil berikut:

Tabel 1. (Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen SPSS 25 For Windows)

Statistik	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviasi
Pretest	17	30	80	67,65	12,51
Posttest	17	75	100	86,18	8,01

Dengan bantuan aplikasi *SPSS 25 for Windows* pada tabel tersebut, didapatkan nilai *pretest* yaitu minimal 30 dan maksimal 80, dengan nilai rata-rata 67,65 serta standar deviasi 12,51. Sedangkan pada *posttest* didapatkan nilai minimal 75 dan maksimal 100, dengan nilai rata-rata 86,18 serta standar deviasi 8,01. Peningkatan rata-rata sebesar 18,53 poin menunjukkan adanya kenaikan pemahaman sejarah siswa setelah diberikan perlakuan berupa metode *Role Playing* berbasis *re-enactment*.

1. Uji Normalitas

Tabel 2. (Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk SPSS 25 For Windows)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.221	17	.027	.902	17	.074
POSTTEST	.154	17	.200 [*]	.927	17	.193

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas ini memanfaatkan aplikasi *SPSS 25 for Windows*; karena penelitian ini memiliki sampel kurang dari 50, maka uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai sig. > 0,05 maka data dapat dikatakan berdistribusi normal, dan jika sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, diketahui nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,074 > 0,05 dan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,193 > 0,05. Jadi, berdasarkan hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* memiliki nilai sig. > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berbeda dengan penelitian yang menggunakan dua kelompok (kelas kontrol dan kelas eksperimen), penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* yang hanya melibatkan satu kelompok sampel untuk melihat perubahan antara nilai awal dan nilai akhir setelah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2019). Oleh karena itu, uji homogenitas

Tabel 3. (Hasil Uji Hipotesis Paired Sample T-Test SPSS 25 For Windows)

Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji *Paired Sample T-Test* dengan bantuan SPSS 25 for Windows menunjukkan nilai *mean difference* sebesar -16,765 dengan nilai $t = -8,756$ dan $df = 16$. Teknik statistik T-Test ini digunakan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* berbasis *re-enactment* terhadap pemahaman sejarah siswa. Kriteria pengujian yang digunakan adalah jika nilai *sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima; jika nilai *sig.* $> 0,05$, maka H_0 diterima. Hasil uji menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, lebih rendah dari 0,05, yang berarti hipotesis kerja (H_1) dalam penelitian ini diterima, dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *Role Playing* berbasis *re-enactment* terhadap pemahaman sejarah siswa SMP pada materi sentralisasi kekuasaan masa Orde Baru.

Tabel 4. (Hasil Uji N-Gain dan Distribusi Kategori N-Gain Siswa)

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui besarnya peningkatan pemahaman sejarah siswa secara proporsional setelah diberikan perlakuan (Hake, 1998). Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 56,24% dengan standar deviasi 25,92%, yang berada pada kategori sedang. Secara distribusi, sebanyak 5 siswa (29,41%) berada pada kategori tinggi, 9 siswa (52,94%) pada kategori sedang, dan 3 siswa (17,65%) pada kategori rendah.

Pembahasan pada penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 1 Kota Surabaya dengan sampel satu kelas, yaitu kelas VIII-B sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa metode *Role Playing* berbasis *re-enactment*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode tersebut terhadap pemahaman sejarah siswa SMP pada materi sentralisasi kekuasaan masa Orde Baru.

Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis *Re-Enactment*

Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) kepada siswa kelas VIII-B sebelum diberikan perlakuan. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini diisi dengan langkah-langkah secara umum, seperti: (1) pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam, memeriksa kehadiran siswa, serta menyiapkan kondisi kelas; (2) peneliti memberikan pengantar singkat mengenai materi sentralisasi kekuasaan masa Orde Baru yang akan dipelajari; (3) peneliti memberikan tes awal (*pretest*) berupa soal pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi tersebut.

Pada pertemuan kedua, peneliti melakukan pembelajaran di kelas yang sama dengan penerapan perlakuan metode *Role Playing* berbasis *re-enactment*. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan meliputi: (1) pembelajaran diawali dengan salam dan pengondisian kelas; (2) peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran, materi, serta metode pembelajaran yang digunakan; (3) peneliti membagi siswa ke dalam beberapa peran sesuai skenario *role playing* yang telah disiapkan; (4) peneliti memberikan pengarahan mengenai tugas, alur kegiatan, serta aturan selama pelaksanaan; (5) siswa memerankan skenario yang telah ditentukan sesuai materi sentralisasi kekuasaan Orde Baru; (6) peneliti bersama siswa melakukan refleksi dan pembahasan singkat terkait kegiatan yang telah dilaksanakan; serta (7) peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar setelah penerapan metode tersebut.

Adapun metode *Role Playing* berbasis *re-enactment* yang dilakukan di kelas VIII-B menempatkan siswa sebagai pelaku langsung dalam peristiwa sejarah yang dipelajari, seperti memerankan tokoh Soeharto, aktor militer, maupun masyarakat yang terdampak kebijakan Orde Baru, kemudian diajak berdiskusi dan berefleksi untuk mengaitkan peran yang dimainkan dengan konsep dan nilai-nilai sosial-politik pada masanya. Tujuannya adalah mendorong siswa aktif dan terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan memberi kesan bermakna dan tidak monoton. Metode ini sejalan dengan pendapat Afifah dan Rif'iyati (2025) bahwa *Role Playing* dapat menumbuhkan partisipasi aktif siswa dan mengubah kelas menjadi ruang kolaboratif yang dinamis, serta pandangan Prabowo (2025) bahwa pendekatan *re-enactment* memungkinkan siswa menghidupkan kembali proses berpikir tokoh sejarah secara lebih mendalam dibandingkan metode ceramah konvensional.

Pemahaman Sejarah Siswa SMP Menggunakan Metode *Role Playing* Berbasis *Re-Enactment*

Peneliti memperoleh hasil pelaksanaan *pretest* pada kelas VIII-B dengan jumlah 17 siswa, dengan nilai skor terendah 30 dan nilai skor tertinggi 80, serta rata-rata 67,65. Variasi yang cukup besar ini mencerminkan heterogenitas kemampuan awal siswa dalam memahami materi sentralisasi kekuasaan masa Orde Baru sebelum diberikan perlakuan. Adapun hasil pelaksanaan *posttest* setelah diterapkan metode *Role Playing* berbasis *re-enactment* menunjukkan nilai skor terendah 75 dan nilai skor tertinggi 100, dengan rata-rata 86,18.

Pemahaman sejarah siswa sebelum diberi perlakuan tergolong belum optimal, di mana siswa baru mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan faktual namun belum mampu menganalisis dan mengontekstualisasikan peristiwa sejarah secara kritis. Hal ini serupa dengan temuan Rofi'ah dan Hendriani (2025), yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah konvensional berbasis ceramah dan hafalan cenderung menghasilkan pemahaman yang dangkal dan tidak merata di antara siswa. Setelah diberikan perlakuan, dilakukan uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* berbantuan SPSS 25 for Windows. Adapun hasilnya, nilai sig. data *pretest* sebesar $0,074 > 0,05$ dan data *posttest* sebesar $0,193 > 0,05$, sehingga kedua data dinyatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat terlihat adanya perbedaan yang nampak antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas VIII-B. Setelah diterapkan metode *Role Playing* berbasis *re-enactment*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan rata-rata sebesar 18,53 poin dari sebelumnya. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menghasilkan nilai $t = -8,756$ dengan sig. (2-tailed)

= 0,000 < 0,05, yang membuktikan bahwa peningkatan tersebut bersifat signifikan secara statistik, bukan sekadar kebetulan. Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui prinsip *re-enactment of past thought* yang dikemukakan Collingwood (1946): ketika siswa memainkan peran tokoh sejarah, mereka secara aktif merekonstruksi dilema dan motivasi tokoh tersebut dalam konteks sosial-politiknya, sehingga memahami sejarah "dari dalam" dan bukan sekadar sebagai penonton pasif. Dari perspektif konstruktivisme, interaksi antarperan dan refleksi pascapementasan turut mendorong siswa membangun pengetahuan secara kolaboratif melalui pengalaman nyata (Wike & Soebijantoro, 2025).

Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 56,24% yang tergolong kategori sedang, dengan distribusi 5 siswa (29,41%) kategori tinggi, 9 siswa (52,94%) kategori sedang, dan 3 siswa (17,65%) kategori rendah. Capaian ini perlu dimaknai secara kontekstual, mengingat materi sentralisasi kekuasaan Orde Baru tergolong kompleks dan sensitif untuk dibahas secara kritis (Ruhushandy & Bahri, 2025). Siswa dengan nilai *pretest* rendah justru menunjukkan peningkatan paling dramatis, sementara satu siswa dengan nilai *pretest* yang sudah tinggi mengalami stagnansi (*ceiling effect*), menandakan bahwa efektivitas metode ini turut dipengaruhi oleh faktor kemampuan awal dan keterlibatan emosional masing-masing siswa (Afifah & Rifiyati, 2025). Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dari penerapan metode *Role Playing* berbasis *re-enactment* terhadap pemahaman sejarah siswa kelas VIII SMP pada materi sentralisasi kekuasaan masa Orde Baru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah penulis lakukan, maka dapat diberi kesimpulan bahwa hasil *pretest* siswa kelas VIII-B MTsN 1 Kota Surabaya dapat dilihat dari nilai rata-rata sebesar 67,65 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 80. Sedangkan pada *posttest* dapat dilihat rata-rata 86,18 dengan nilai minimum 75 dan nilai maksimum 100. Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 18,53 poin setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berbasis *re-enactment*. Sedangkan berdasarkan analisis data yang telah penulis lakukan, hasil analisis uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* berbasis *re-enactment* berpengaruh terhadap pemahaman sejarah siswa SMP pada materi sentralisasi kekuasaan masa Orde Baru. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 < 0,05, hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *Role Playing* berbasis *re-enactment* terhadap pemahaman sejarah siswa SMP pada materi sentralisasi kekuasaan masa Orde Baru. Hasil uji *Normalized Gain* (N-Gain) turut memperkuat temuan ini dengan nilai rata-rata sebesar 56,24% pada kategori sedang. Pada saat dilakukannya pengamatan selama proses penelitian ini, siswa terlihat lebih aktif, berani mengeluarkan pendapat, dan terlibat secara emosional saat memerankan tokoh sejarah dalam kegiatan *role playing* dibandingkan dengan pembelajaran sejarah tanpa menggunakan metode tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrina, A., Abbas, E. W., & Susanto, H. (2021). The role of historical science in social studies learning materials for increasing students' nationalism values. <https://doi.org/10.20527/IIS.V3I1.3769>
- Afifah, N., & Rifiyati, I. (2025). Efektivitas metode role playing untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 112–125.
- Ariwianto, E. (2024). Kebebasan pers serta kritik masyarakat dalam masa pemerintahan Orde Baru. *Jurnal Lani: Kajian Ilmu Sejarah dan Budaya*. <https://doi.org/10.30598/lanivol4iss2page113-116>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). Capaian pembelajaran IPS fase D Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Collingwood, R. G. (1946). *The idea of history*. Oxford University Press.

Fajri, M., Hidayat, A., & Suryana, D. (2023). Pembelajaran sejarah sebagai sarana pembentukan identitas nasional dan karakter kebangsaan siswa. *Wissen: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(2), 244–257.

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>

Hartono, R., Rakhmawati, E., & Prasetyo, W. (2021). Konstruksi materi dan praksis pembelajaran sejarah di sekolah menengah. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 5(1), 45–58.

Hasirun, L. O., Aqil, M., & Loppies, M. (2025). Revitalization of history learning in senior high school. *Jurnal Pendidikan IPS*. <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i2.3329>

Hidayat, R. (2020). Analisis implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPS di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosial*, 4(2), 77–89.

Hutagalung, S. N. H., & Nurjannah, D. (2024). Memahami dan menguasai hakikat IPS. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i1.266>

Junaidah. (2022). Penerapan metode role playing dalam proses pembelajaran. <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v17i1.1172>

Kholiq, M. A. (2022). Analisa strategi mengembangkan bahan ajar untuk memahami pembelajaran mata pelajaran sejarah lokal. <https://doi.org/10.21274/jess.v2i1.6089>

Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi metode role playing untuk mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i1.266>

Loppies, M. (2023). Pendidikan zaman Orde Baru: Upaya melanggengkan kekuasaan Soeharto. *Phinisi Integration Review*. <https://doi.org/10.26858/pir.v6i2.47116>

Muhtarom, T., Fitriyani, D., & Susanto, A. (2020). Problematika pembelajaran IPS di SMP: Antara teori dan praktik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Sosial*, 9(1), 12–22.

Muliawan, L., & Sumantri, I. (2020). Institutionalization of political parties on post-New Order authoritarianism and its implications for Indonesian democracy. *Journal of Local Government Issues (LOGOS)*, 3(2), 164–181. <https://doi.org/10.22219/logos.v3i2.12860>

Nadilla, D. F., Sariyatin, S., & Sunardi, S. (2018). The living history approach to improve empathy in historical learning. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. <https://doi.org/10.18415/IJMMU.V5I3.175>

Popa, N. (2021). Operationalizing historical consciousness: A review and synthesis of the literature on meaning making in historical learning. *Review of Educational Research*. <https://doi.org/10.3102/00346543211052333>

Prabowo, M. R. (2025). Role playing berbasis re-enactment dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap masa Orde Baru. *Jurnal Fajar Historia*, 3(1), 55–70.

Purni, T. (2023). Pentingnya pendidikan sejarah sebagai penguat pendidikan yang berkarakter. *Krinok*. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>

Ramadhan, F. S., Anggoro, N. R. C., Pramono, M. S., & Indradaffa, G. A. (2024). Sejarah pendidikan Indonesia masa Orde Baru: Menguak keberhasilan dan kegagalan kebijakan pemerintah Orde Baru dalam bidang pendidikan. *Choronologia*. <https://doi.org/10.22236/jhe.v6i1.11920>

Rofi'ah, N., & Hendriani, D. (2025). Pembelajaran sejarah dan tantangan pemahaman siswa pada materi kontroversial.

Robbani, M., Rustantono, A., & Yuliani, S. (2024). Penerapan model experiential learning dalam pembelajaran sejarah untuk penguatan keterampilan berpikir historis. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Humaniora*, 4(3), 214–230.

Ruhushandy, D., & Bahri, A. (2025). Pembelajaran sejarah kontroversial: Analisis tantangan dan implikasinya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Sejarah*, 8(2), 105–120.

- Rustantono, A., Robbani, M., & Yuliani, S. (2024). Analisis implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 5(1), 33–48.
- Shaleha, P. U., Selviana, A., & Muharman, I. (2024). Sejarah perkembangan kebijakan ekonomi pada masa Orde Baru dan pengaruh krisis moneter terhadap perekonomian Indonesia. <https://doi.org/10.25077/jas.v14i2.124>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Suandi, A., Nurhayati, T., & Santosa, Y. B. P. (2023). Analisis model pembelajaran role playing dalam pembelajaran sejarah di jenjang sekolah menengah atas untuk meningkatkan kemampuan berpikir reflektif. *Sindang*. <https://doi.org/10.31540/sindang.v5i2.2473>
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Susilo, A., Anwar, K., & S, L. A. (2024). Peran pembelajaran sejarah dalam membangun karakter bangsa menuju kemajuan dan persatuan. *Journal of Education and Instruction*. <https://doi.org/10.31539/joeai.v7i2.12832>
- Usmadi. (2020). Pengujian persyaratan analisis (uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Wike, A., & Soebijantoro, E. (2025). Penerapan metode role playing dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan empati dan pemahaman siswa. *Jurnal Edukasi Sejarah Indonesia*, 2(2), 98–110.
- Yonggom, A. D. (2023). Pemanfaatan metode role playing dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah. *NOKEN: Jurnal Pengelolaan Pendidikan*. <https://doi.org/10.31957/noken.v4i1.2844>
- Yusnarti, & Sutyaningsih. (2021). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.