

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS *ROLE PLAYING*  
TERHADAP *SELF REGULATED LEARNING* PESERTA DIDIK KELAS X SMKN 10  
SURABAYA**

**Eka Puji Astuti**

Program Studi Pendidikan Sejarah  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: [ekapuji.20064@mhs.unesa.ac.id](mailto:ekapuji.20064@mhs.unesa.ac.id)

**Corry Liana**

S1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: [corryliana@unesa.ac.id](mailto:corryliana@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Kondisi pembelajaran sejarah yang sering terjadi sekarang yaitu kegiatan pembelajaran membosankan sehingga menurunkan minat belajar peserta didik. Seperti halnya penerapan pembelajaran di SMKN 10 Surabaya yang cenderung menggunakan satu arah atau ceramah sehingga berdampak pada menurunnya kemampuan mandiri belajar peserta didik. Melihat hal tersebut diperlukan model pembelajaran interaktif dan emansipatoris sehingga mampu memunculkan pengetahuan baru peserta didik. Oleh karena itu, solusi yang dapat ditawarkan oleh peneliti yaitu adanya penerapan model *role playing* agar dapat meningkatkan kemampuan *self regulated learning* atau kemandirian peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif desain pre-eksperimental dengan bentuk *one shot case study*. Teknik pengambilan data yaitu menggunakan angket respon penggunaan model *role playing*, lembar keterlaksanaan pembelajaran, dan lembar kerja peserta didik. Penggunaan model *role playing* diterapkan di X AK 4 yang berjumlah 38 peserta didik melalui penentuan *sample purposive random sampling*. Teknik analisa data menggunakan uji statistik dengan uji prasyarat dan dilanjutkan uji hipotesis. Adanya uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh dan persentase yang dihasilkan model *role playing* terhadap kemampuan *self regulated learning* dengan bantuan *one sample t test*. Adapun hasil yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu respon penggunaan model *role playing* mendapatkan presentase sebesar 84% dan *Self Regulated Learning* 74%. Selain itu, uji linearitas pada standar deviaton terdapat sig  $0,74 > 0,05$  yang menandakan bahwa penggunaan model *role playing* memiliki hubungan signifikan terhadap *self regulated learning* peserta didik. Hasil lain juga mendukung penggunaan model ini dengan adanya uji hipotesis yang menghasilkan sig  $0,00 < 0,05$  yang artinya bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh antara *role playing* terhadap *self regulated learning* melalui persentase 63%. Pendapat lain juga mendorong hasil signifikan ini melalui wawancara peserta didik yang antusias terhadap penggunaan model *role playing* saat pembelajaran sejarah di kelas. Berdasarkan hal tersebut, kesimpulan penelitian ini terdapat pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan *self regulated learning* peserta didik kelas X SMKN 10 Surabaya.

**Kata Kunci :** Pembelajaran Sejarah, *Role Playing*, *Self Regulated Learning*

Universitas Negeri Surabaya

**Abstract**

The condition of history learning that often occurs now is that learning activities are boring, thereby reducing students' interest in learning. As is the case with the implementation of learning at SMKN 10 Surabaya which tends to use direction or lectures so that it has an impact on reducing student's independent learning abilities. Seeing this, an interactive and emancipatory learning model is needed so that it can generate new knowledge for students. Therefore, the solution that researchers can offer is the application of a role playing model in order to increase student's self regulated learning abilities or independence. This research uses a quantitative pre experimental design method in the form of a one shot case study. The data collection technique is using a response questionnaire using role playing models, learning implementation sheets, and student worksheets. The use of the role playing model was implemented in the data analysis technique uses statistical tests with prerequisite tests and continued with hypothesis testing. Hypothesis testing is used to determine the influence and percentage produced by the role playing model on self regulated learning abilities with the help of the paired sample t test. The results found in this research were that the use of role playing models got a percentage of 84% and self regulated learning 74%. Apart from that, the linearity test on the deviation standard has a sig  $f_{0,74} > 0,05$ , which indicates the use of role playing models has a significant relationship with students' self regulated learning. Other results also support the use of this model with a hypothesis test which produces sig  $0,00 < 0,05$ , which means that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Thus, there is an influence between role playing on self regulated learning. Other opinions also encourage this significant result through interviews with students who are enthusiastic about the use of role playing models when learning history in class. Based on this, the conclusion of this research is that there is an influence of the role playing model on the self regulated learning abilities of class X students at SMKN 10 Surabaya.

**Keyword :** History Learning, Role Playing, Self Regulated Learning



## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting sebagai lembaga krusial di tengah masyarakat yang menerima kedudukan mendidik dan mencerdaskan anak bangsa. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat kualitas sumber daya yang diciptakan berdasarkan tingkat pendidikan yang diberikan. Pembangunan negara memiliki tujuan untuk mencerdaskan anak bangsa yang berkualitas baik dari sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Sesuai dengan sistem pendidikan di Indonesia No. 20 Tahun 2003, menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sengaja dan terstruktur dalam menciptakan situasi pembelajaran dengan capaian keaktifan peserta didik untuk meningkatkan potensi, atau keahlian diri demi kemajuan bangsa. Pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa inti dari pendidikan adalah mempersiapkan generasi penerus bangsa sebagai manusia unggul yang memiliki kecerdasan, keahlian, dan sikap mulia berdasarkan nilai-nilai luhur.

Peran tenaga pendidik dalam mewujudkan cita luhur tersebut, dilakukan melalui beragam program pendidikan yang setiap tahun berganti demi meningkatkan kualitas peserta didik. Sektor pendidikan mengambil langkah depan dalam peningkatan mutu dan fasilitator melalui kebijakan yang ditetapkan. Bentuk kebijakan yang diterapkan berupa program Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum baru yang bergerak dengan menekankan aspek potensi diri, dan keahlian sesuai bidang masing-masing. Kurikulum merupakan serangkaian perangkat pembelajaran yang terdiri pedoman meliputi tujuan, materi, dan kegiatan yang dilaksanakan di sekolah. Penggunaan Kurikulum Merdeka tidak lepas dari aspek yang harus dicapai peserta didik dalam menempuh sebuah pembelajaran. Seperti misalnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki potensi besar dalam mendidik dan meningkatkan kualitas peserta didik di sekolah. SMK terkenal dengan dengan beragam jurusan yang dapat ditempuh peserta didik sesuai dengan minat dan bakat masing-masing. Pendidikan kejuruan menekankan peserta didik menjadi manusia produktif, untuk mengisi kebutuhan terhadap peran yang berkaitan dengan peningkatan nilai tambah ekonomi masyarakat (Ali, 2009). Salah satu jurusan di SMK yaitu akutansi, yang menekankan aspek kerja nyata di lapangan dengan memperhitungkan hasil dan modal yang saling menguntungkan.

Berdasarkan hasil observasi di SMKN 10 Surabaya ditemukan bahwa kriteria peserta didik dari jurusan akutansi terkenal dengan ambisi belajar dan rajin. Mereka cenderung memanfaatkan waktunya sebaik mungkin untuk belajar dan mengerjakan tugas, terlebih terhadap tugas praktek. Dari hasil wawancara dengan salah satu peserta didik bernama Jonathan dari kelas X Akutansi 3 menyatakan bahwa pembelajaran di kelas cenderung praktek dan menganalisa materi secara mandiri sehingga membuat peserta didik semakin semangat belajar. Namun demikian, dalam salah satu pembelajaran seperti sejarah peserta didik memiliki

capaian kompetensi pembelajaran yang harus diselesaikan dan berkaitan dengan Kurikulum yang diterapkan di sekolah. Capaian pembelajaran menjadi aspek penting yang harus dipenuhi dalam Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan kemandirian peserta didik demi mencapai tujuan pembelajaran. Capaian pembelajaran pada jenjang SMK terdiri dari 2 fase yaitu Fase E untuk kelas X dan Fase F untuk kelas XI yang harus ditempuh di kelas masing-masing. Catatan penelitian menunjukkan bahwa upaya kebijakan pendidikan mengarahkan pada kemajuan yang berkaitan dengan kualitas atau potensi peserta didik baik proses mengajar di dalam kelas maupun di lingkungan sekitar, walaupun pada kenyataannya belum berjalan secara maksimal.<sup>1</sup>

Kurikulum Merdeka pelajaran sejarah memiliki 2 capaian pembelajaran yang harus dipenuhi meliputi 2 elemen yaitu pemahaman konsep sejarah dan keterampilan proses sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan ilmu tentang sesuatu yang berkaitan dengan peristiwa yang terjadi sekali di tempat tanpa ada pengulangan serta mengandung makna atau hal-hal yang detail. Namun demikian, keadaan penerapan di lapangan terkadang memiliki beberapa masalah tertentu. Problematika yang dialami peserta didik menjadi topik bahasan utama dalam pencarian solusi agar hasil dari proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Peserta didik pada pembelajaran sejarah dituntut menguasai keterampilan konstruktivisme atau kemampuan diri dalam membangun pemahaman, potensi dan proses pembelajaran. Akan tetapi, fakta di lapangan peserta didik memiliki keterampilan konsep sejarah yang masih rendah dan tidak sesuai permintaan kurikulum. Hal ini terlihat seperti peserta didik di SMKN 10 Surabaya ketika guru tidak mengajar mereka cenderung bermain di luar kelas, dibandingkan belajar mandiri di kelas.

Anshory (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan masalah yang ditemukan pada pelajaran sejarah nampak terlihat kering dan kurang hidup.<sup>2</sup> Hal ini dikarenakan model yang diterapkan membosankan cenderung monoton dan kurang mengikat perhatian sehingga peserta didik sulit dalam memahami materi sejarah yang diberikan. Hal tersebut juga diperkuat oleh pendapat Winanda (2021) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran sejarah masih banyak ditemukan pembelajaran satu arah atau ceramah, dan siswa malas untuk membaca materi sejarah karena berisi banyak hafalan.<sup>3</sup> Suryani (2013) sependapat bahwa pembelajaran sejarah umumnya juga menggunakan model konvensional dengan metode

<sup>1</sup> Mira Marisa, (2021). "Curriculum Innovation 'Independent Learning' In The Era Of Society 5.0," Santhet, Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora, Vol 5, No 1 hlm 77

<sup>2</sup> Al Anshory, Muhtar Lutfie. 2020. Problematika Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem. Jurnal Penelitian Keislaman 16(1); 76-86

<sup>3</sup> Azizah, M., & Winanda, R.B. 2021. Problematikan Pembelajaran SKI di MTS Salafiyah Syafiiyah Bandung Diwek Jombang. Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman, 10



hafalan dan tidak menghubungkan nilai karakter di dalamnya sehingga melahirkan kebiasaan berpikir praktis.<sup>4</sup> Selain itu, menurut Subakti (2010) masalah pelajaran sejarah terletak dari miskinnya imajinasi peserta didik, motivasi dan minat belajar serta kecenderungan acuh terhadap fenomena globalisasi di sekitar.<sup>5</sup> Permasalahan tersebut menandakan lemahnya tingkat keaktifan dan proses motivasi belajar sejarah dari peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMKN 10 Surabaya, ditemukan beberapa kendala yang mirip permasalahan di atas dalam proses pembelajaran sejarah. Kegiatan pembelajaran peserta didik belum optimal, dimana hal tersebut diketahui dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah SMKN 10 Surabaya yakni Ibu Fatoyah. Beliau memberikan pernyataan bahwa kemandirian siswa (*self regulated learning*) tergolong rendah, yang ditunjukkan dari kegiatan kelompok dimana peran peserta didik dalam mengerjakan hanya pada golongan tertentu sehingga pembagian tugas kurang efektif. Selain itu, ketika pembelajaran sejarah dan dijelaskan mengenai materi peserta didik cenderung bosan dan tidak memperhatikan. Peserta didik juga kesulitan dalam memahami materi karena cenderung berisi bahan bacaan ataupun hafalan. Hal tersebut, apabila diteruskan akan berdampak menurunnya tingkat kemandirian belajar pada peserta didik. Umumnya ditemukan peserta didik kurang merancang proses pembelajaran di kelas, tidak membuat evaluasi diri dari setiap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Saat kegiatan pembelajaran masih ditemukan beberapa peserta didik yang tidak mencatat materi yang disampaikan oleh guru.

Kurangnya model pembelajaran bervariasi juga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak bersemangat dalam belajar. Guru hanya memberikan materi melalui *power point* ataupun dengan model pembelajaran ceramah. Dari kendala yang dialami tersebut, dibutuhkan model pembelajaran sejarah yang bervariasi agar pembelajaran terasa lebih menarik dan memotivasi peserta didik dalam merencanakan kegiatan belajar. Pembelajaran yang kurang tepat dapat menjadikan peserta didik kesulitan dalam memahami pelajaran sejarah hingga kurangnya kemandirian belajar atau regulasi.

Upaya memecahkan beberapa permasalahan tersebut, telah dilakukan tenaga pendidik dengan menciptakan inovasi baru seperti penelitian yang dilakukan Gazali (2020) mengenai pengembangan pembelajaran sejarah berbasis situs sejarah dengan melihat secara langsung sumber sejarah atau tempat peristiwa sejarah terjadi.<sup>6</sup> Pengembangan lainnya juga

dilakukan dengan menggunakan museum sebagai sarana *icon* atau penggambaran peristiwa sejarah di masa lalu yang dapat dilihat langsung oleh peserta didik sehingga mampu menimbulkan rasa berpikir kritis. Namun demikian, solusi tersebut masih memiliki beberapa kekurangan yang perlu ditingkatkan terutama berkaitan dengan kemandirian dan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar yaitu adanya kesadaran setiap individu dalam membangun diri atau mengontrol diri untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Hal tersebut cenderung berkaitan dengan regulasi diri atau *Self Regulated Learning* sebagai kemampuan peserta didik mengkonsep ide, strategi dan rencana dalam mencapai tujuan masing-masing individu. Kemampuan tersebut menurut Zimmerman dan Pons (1989) juga dianggap sebagai keahlian efektif peserta didik dalam merencanakan dan mengontrol strategi pribadi dan lingkungan masing-masing dalam belajar.<sup>7</sup>

Sesuai dengan teori konstruktivisme yang mengoptimalkan keaktifan peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan secara mandiri, membandingkan informasi yang diterima dengan sebelumnya untuk menghasilkan pemahaman baru yang diperoleh. *Self Regulated Learning* membawa dampak baik bagi peserta didik yaitu mampu mengoptimalkan hasil belajar atau prestasi akademik, meningkatkan perilaku disiplin, meningkatkan rasionalitas dalam memutuskan pendapat, meningkatkan efisiensi dalam mempelajari pengetahuan baru yang bermanfaat dalam pembelajaran. Pentingnya *Self Regulated Learning* menjadi aspek penting bagi pendidik dalam upaya penyelesaian permasalahan pendidikan yang dihadapi di sekolah.<sup>8</sup> Penerapan *self regulated learning* dengan tepat dapat berdampak positif bagi setiap individu dalam belajar. Penerapan ini berjalan dengan baik apabila didorong melalui model pembelajaran menarik yang diberikan guru kepada peserta didik di sekolah.

Contoh model pembelajaran yang bisa diterapkan di kelas yaitu menggunakan *Role Playing* atau bermain peran. Model ini pertama kali dipelopori oleh George Softel dengan asumsi bahwa memainkan peran dapat menggali kemampuan emosi atau menyalurkan perasaan peserta didik terutama berkaitan dengan kesadaran belajar melalui keterlibatan menganalisis masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Hal tersebut juga diperkuat pendapat Miftahul Huda (2018) yang beranggapan bahwa model *role playing* sebagai model pembelajaran yang berasal dari aspek pendidikan secara individu maupun sosial. Dengan demikian, model *role playing* sejalan dan tepat karena dapat menciptakan situasi belajar hidup dan

<sup>4</sup> Suryani, N. 2013. Pengembangan Model Internalisasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia Journal Pendidik dan Peneliti Sejarah*. Vol.1. 2 No. 2, P. 73-82

<sup>5</sup> Y.R. Subakti. 2010. *Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme*. Spss, Vol. 24 No. 1, April 2010

<sup>6</sup> Far-Far, Gazali. 2020. Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Situs Sejarah Lokal di SMA Negeri 5 Kota Ternate. *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*. Vol 8, No. 1 April 2020

<sup>7</sup> Zimmerman, Barry J. 1989. *A Social Cognitif View of Self Regulated Learning Academic Learning*. *Journal Of Educational Psychology* Vol 81

<sup>8</sup> Sri Rahmawati, 2020. Peningkatan Kemampuan Belajar Mandiri Pada Mata Pelajaran Kuliah Operasional Riset Melalui *Self Regulated Learning*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 9 No 1

menyenangkan sehingga membuat peserta didik bersemangat ketika mengikuti pembelajaran di kelas.<sup>9</sup>

Selain itu, menggunakan model pembelajaran ini peserta didik akan mudah menganalisa permasalahan yang sering muncul di kehidupan sehingga memiliki keterampilan memecahkan *problem* dan meningkatkan nilai karakter siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil penelitian Tesya (2022) bahwa setelah menerapkan pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PKN siswa SD kelas V terbukti dapat meningkatkan pemahaman tentang nilai karakter nasionalis. Hal ini sejalan pendapat Hidayati (2002) bahwa model *role playing* berkaitan dengan kemampuan kognitif meliputi pemecahan masalah melalui proses pembelajaran yang awalnya pasif menjadi aktif, sehingga peserta didik bersemangat ketika proses belajar.<sup>10</sup>

Model pembelajaran *role playing* selain mendukung keaktifan peserta didik, juga melatih kemandirian dan kesadaran dalam belajar (*Self regulated Learning*). Hal tersebut, karena implementasinya mampu membawa peserta didik pada kemampuan kognitif atau pengetahuan yang bersifat mandiri sehingga melekat kuat dalam proses belajar. Kegiatan tersebut, tersalurkan melalui langkah kerja secara berkelompok bermain peran dan menemukan masalah sehingga mampu meningkatkan *self regulated learning* atau kemandirian belajar peserta didik. Hal ini juga dibuktikan pendapat Kasanah (2019) bahwa *role playing* mampu melatih, memahami dan mengingat materi yang akan disampaikan atau diperankan sesuai gaya belajar siswa masing-masing.<sup>11</sup> Dengan demikian, model pembelajaran ini akan mendorong kemandirian regulasi peserta didik dalam belajar sehingga mampu mencapai tujuan belajar untuk meningkatkan kualitas dan prestasi akademik.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *pre experimental* jenis *one shot case study*. Penelitian kuantitatif berfokus pada angka-angka yang kemudian diolah menggunakan analisis untuk menjawab hipotesis permasalahan.<sup>12</sup> Penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu variabel (X) Model *role playing* dan variabel terikat (Y) kemampuan *self regulated learning*. Adapun penelitian ini berfokus menggunakan 1 kelas eksperimen yaitu X AK 4 SMKN 10 Surabaya yang mendapatkan perlakuan model *role playing* dan mendapatkan postes tanpa pretes karena berfokus pada hasil setelah penerapan model. Adapun kelas X AK 4 berjumlah 38 peserta didik.

<sup>9</sup> Huda, M. (2018). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar)

<sup>10</sup> Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY

<sup>11</sup> Kasanah, dkk. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3(4): 529

<sup>12</sup> Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hlm 7

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian sebagai berikut :

### a. Metode Observasi

Proses ini berupa pengamatan terhadap kondisi pelaksanaan kegiatan pembelajaran sejarah di kelas X Akuntansi 4 SMKN 10 Surabaya dan penggunaan model pembelajaran *role playing* dengan menyesuaikan modul ajar guru sejarah di sekolah. Metode observasi juga digunakan untuk melihat keterlaksanaan penerapan model *role playing* di kelas.

### b. Metode Angket atau Kuisoner

Penggunaan angket dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran sejarah menggunakan model *role playing* dan juga pengaruh terhadap *self regulated learning*. Angket ini juga memungkinkan peneliti mendapatkan data pandangan atau perspektif peserta didik terhadap *treatment Role Playing* terhadap *self regulated learning*.

### c. Metode Wawancara

Penelitian ini menggunakan metode wawancara untuk mengetahui tingkat keefektifan *role playing* terhadap kemandirian belajar peserta didik melalui *self regulation learning*. Selain itu, metode ini digunakan untuk pendukung data valid mengenai pengaruh yang diberikan terhadap *self regulated learning* peserta didik.

### d. Dokumentasi

Dokumentasi penting dilakukan dalam penelitian karena memotret kegiatan saat penerapan model pembelajaran. Dengan adanya dokumentasi mampu digunakan sebagai bukti penerapan model di kelas.

Apabila data sudah terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu analisis data. Dengan melakukan uji instrumen terlebih dahulu sebelum menyebar angket dengan tes validitas dan reliabilitas. Kemudian teknik analisa data untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengukur persebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel yang berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas, jika sebaran data berdistribusi normal maka dapat menggunakan statistik parametric. Dimana terdapat 2 kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas. Jika sig (2-tailed) > 0,05 maka disimpulkan H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak dan berdistribusi normal. Sebaliknya apabila sig (2-tailed) < 0,05 maka dapat disimpulkan H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima dan sampel tidak berdistribusi normal.

#### 2. Uji Hipotesis dengan One Sample T Test

Uji ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran terhadap kemampuan *self regulated learning* peserta didik. Adapun ketentuan uji ini yaitu apabila sig (2 tailed) < 0,05 maka terdapat pengaruh model *role playing* terhadap *self regulated learning*.

**3. Uji regresi Linear Sederhana**

Uji ini dilakukan untuk mengetahui persentase antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang termasuk variabel bebas yaitu model pembelajaran *role playing*, sedangkan variabel terikat yakni *self regulated learning*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. HASIL PENELITIAN**

**1. Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada 15 April – 15 Mei 2024 di SMKN 10 Surabaya. Adapun kegiatan dalam pelaksanaan ini dilaksanakan 3 minggu secara tatap muka. Setelah memberikan pembelajaran menggunakan model *role playing* maka penulis memberikan instrumen penelitian seperti angket keterlaksanaan model pembelajaran, angket respon penggunaan model *role playing*, dan angket *self regulated learning* untuk menjawab hipotesis yang diteliti.

**2. Hasil Instrumen Angket**

**a. Instrumen Lembar Observasi Keterlaksanaan Role Playing**

Lembar observasi keterlaksanaan merupakan instrumen pendukung untuk mengukur penerapan pembelajaran di kelas. Keterlaksanaan pembelajaran diamati oleh guru sejarah kelas X Akutansi 4 SMKN 10 Surabaya yang dilaksanakan selama masa penelitian. Keterlaksanaan pembelajaran dilaksanakan selama 3 kali pertemuan tatap muka. Adapun hasil yang ditemukan yaitu kegiatan pembelajaran model *role playing* di kelas memperoleh skor rata-rata 100% yang menandakan bahwa keseluruhan kegiatan terlaksana secara maksimal. Dengan demikian keterlaksanaan pembelajaran melalui model *role playing* pada materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia berjalan maksimal dan termasuk kategori **Sangat Baik**.

**b. Angket Respon Penggunaan Model Role Playing**

Angket respon penggunaan Model *Role Playing* digunakan untuk mengukur respon atau tanggapan peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran. Hasil pengumpulan data akan digunakan dalam interpretasi penelitian yang sudah dilakukan. Berdasarkan data yang diperoleh diketahui hasil analisis angket respon mendapatkan presentase sebesar 84%. Dengan demikian hal ini membuktikan antusias peserta didik terhadap model yang digunakan sehingga masuk kategori **sangat baik**.

**c. Hasil Angket Respon Self Regulated Learning**

Angket respon *self regulated learning* digunakan untuk melihat perkembangan regulasi belajar peserta didik ketika penerapan model *role playing*. Dengan adanya angket ini pengajar dapat mengetahui tingkat kemandirian masing-masing peserta didik. Adapun hasil yang diperoleh yaitu sebesar 74% yang menandakan perilaku peserta

didik secara individu sadar terhadap kemampuan regulasi belajar. Hasil tersebut termasuk dalam kategori **Baik**.

**d. Hasil Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik**

Penilaian pelaksanaan *role playing* terhadap pembelajaran sejarah Kerajaan Islam di Indonesia diperoleh melalui penilaian LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Penilaian dilakukan dengan melihat partisipasi peserta didik ketika mengikuti pembelajaran dan praktek kelompok. Indikator penilaian LKPD terdiri dari kegiatan mengeksplorasi (mencari informasi), diskusi kelompok, partisipasi dalam kelompok, kerjasama dalam kelompok, dan kualitas penampilan bermain drama kelompok. Hasil yang diperoleh yaitu peserta didik rata-rata memperoleh nilai di atas 80 yang menandakan bahwa kegiatan pembelajaran sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan kegiatan bermain peran yang dilakukan 5 kelompok dari kelas X AK 4 SMKN 10 Surabaya berjalan lancar dan dapat meningkatkan kemandirian/*self regulated learning* peserta didik. Hal ini dapat diketahui melalui prosentase rata-rata sebesar 80% yang masuk kategori **Sangat Baik**.

**3. Hasil Uji Hipotesis**

Setelah melakukan pengambilan data peneliti melanjutkan dengan uji normalitas terhadap instrumen yang digunakan seperti angket respon penggunaan model *role playing*, angket respon *self regulated learning* dan hasil *posttest* peserta didik. Hal ini perlu dilakukan sebagai salah satu syarat uji hipotesis hasil penelitian. Adapun hasil analisis sebagai berikut :

**a. Uji Normalitas**

Uji normalitas yaitu melihat persebaran data yang digunakan dalam penelitian. Syarat dalam uji normalitas yaitu data harus normal dengan sig > 0,05. Adapun hasil dari uji normalitas sebagai berikut :

**Tabel 1. Hasil Normalitas Angket Respon Role Playing dan Self Regulated Learning**  
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X	.122	38	.166	.968	38	.334
Y	.119	38	.195	.968	38	.337

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil angket di atas maka diketahui bahwa Sig varibel *Role Playing* 0,334 > 0,05 dan variabel Y 0,337 > 0,05 hal ini menandakan bahwa persebaran data yang digunakan dalam penelitian *role playing* dan *self regulated learning* sudah berdistribusi normal. Karena berdasarkan ketentuan yang ada data dikatakan berdistribusi normal apabila sig > 0,05 dan persebaran data mendekati diagonal.

**b. Hasil Uji Linearitas**



Setelah data penelitian dinyatakan normal maka langkah selanjutnya yaitu melihat hasil uji linearitas untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan Y yaitu *Role playing* dan *Self Regulated Learning*. Hal ini dapat dilihat seperti pada hasil analisis berikut :

**Tabel 2. Hasil Linearitas Role Playing Terhadap Self Regulated Learning**

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
SRL * Role_Playing	Between Groups	(Combined)	341.699	16	21.356	7.220	.000
		Linearity	254.095	1	254.095	85.903	.000
		Deviation from Linearity	87.604	15	5.840	1.974	.074
Within Groups			62.117	21	2.958		
Total			403.816	37			

Berdasarkan tabel 2 di atas diketahui nilai *Deviation from linearity* sebesar 0,74 yang menandakan lebih besar dari 0,05. Maka variabel X yaitu *Role playing* memiliki hubungan signifikan dengan variabel Y yaitu *Self Regulated Learning* (regulasi diri). Dengan demikian maka syarat data memiliki hubungan yang linear dalam uji regresi linear sederhana sudah terpenuhi.

**c. Hasil Uji One Sample T Test**

Setelah melakukan uji Linearitas maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis melalui *one sample t test* yang dianalisis sebagai berikut :

**Tabel 3. Hasil Uji One Sample T Test**

One-Sample Test

Test Value = 75						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
SRL	-28.529	37	.000	-15.289	-16.38	-14.20

Berdasarkan tabel 3. di atas maka diketahui sig 2-tailed memiliki nilai  $0,000 < 0,005$  maka sesuai ketentuan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh antara hasil *role playing* terhadap model *self regulated learning*. Selain itu nilai t hitung harus kurang dari t tabel. Diketahui data di atas t hitung bernilai  $-28.529 <$  nilai t tabel pada urutan 37 sebesar 2.026. hal tersebut menandakan bahwa  $H_a$  diterima dan terdapat pengaruh dari *Role Playing* terhadap *Self Regulated Learning*. Sedangkan pada nilainya t hitung negatif karena dipengaruhi faktor model lain yang lebih dominan dibandingkan *role playing* terhadap *Self Regulated Learning*.

**d. Uji Regresi Linear**

Uji regresi linear dilakukan untuk mengetahui persentase pengaruh model *role playing* terhadap *self regulated learning* sesuai dengan rumusan masalah ke 2. Adapun uji ini dilakukan

menggunakan SPSS 16.00 dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 4. Hasil Uji Persentase Regresi**

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.800 <sup>a</sup>	.639	.629	1.970

a. Predictors: (Constant), X1

Berdasarkan hasil uji coba regresi melalui model *role playing* terhadap *self regulated learning* ditemukan nilai persentase 63% dari penerapan *role playing*, sedangkan sisa persentase penerapan 37% dipengaruhi oleh faktor atau model pembelajaran yang lainnya. Hal ini menandakan bahwa penerapan *model role playing* baik dalam pembelajaran sejarah. Dengan demikian model *role playing* memiliki kategori persentase penerapan **Baik**.

**e. Uji F**

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabelbebel independen. Model *Role Playing* (X) terhadap variabel dependen, *Self Regulated Learning* (Y). Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut :

**Tabel 5. Hasil Uji F Anova**

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
SRL * Role_Playing	Between Groups	(Combined)	341.699	16	21.356	7.220	.000
		Linearity	254.095	1	254.095	85.903	.000
		Deviation from Linearity	87.604	15	5.840	1.974	.074
Within Groups			62.117	21	2.958		
Total			403.816	37			

Berdasarkan hasil Fhitung di atas diketahui bahwa nilai Fhitung  $>$  Ftabel maka dengan demikian disimpulkan bahwa Variabel X dan Y saling berpengaruh.

**B. PEMBAHASAN**

*Role Playing* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dimana penerapannya dikolaborasi dengan diskusi, bermain peran, dan tanya jawab. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan dan kemandirian peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah di kelas, peserta didik juga cenderung merasakan pembelajaran yang menyenangkan karena dapat bermain ataupun tertawa ketika temannya presentasi peran di depan kelas. Selain itu mereka juga dapat bertukar pendapat satu sama lain ketika sesi tanya jawab disertai penjelasan guru membuat pengetahuan lebih mudah diakses dan pandangan peserta didik yang lebih terbuka.

Salah satu model pembelajaran yang memudahkan peningkatan kemandirian belajar melalui aspek sosial yaitu *role playing*. Model ini menekankan peserta didik mampu mendalami peran yang dimainkan ketika praktek di depan kelas.

Seperti halnya ketika pembelajaran di kelas peserta didik cenderung aktif berdialog dan juga berekspresi sesuai peran masing-masing. Dengan demikian pembelajaran ini akan lebih bermakna dan mudah dipahami peserta didik sehingga memunculkan pengetahuan baru.

Melalui interaksi belajar yang efektif peserta didik lebih termotivasi, percaya diri, dan mampu menggunakan strategi berpikir yang lebih maju. Kegiatan bermain peran atau *role playing* menunjukkan bahwa peran guru sebagai pembimbing dan fasilitator memberikan peluang bagi peserta didik mengeluarkan pendapat dan menganalisa masalah secara mandiri.

Kemampuan *Self Regulated* dengan model *role playing* juga sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka yaitu meningkatkan kualitas peserta didik yang lebih relevan, dan menyenangkan. Salah satu komponen pendukung hal tersebut yaitu adanya model pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri ketika guru tidak memberikan penjelasan di kelas. Sama halnya dengan teori Zimmermain (1991) bahwa peserta didik harus mampu belajar dengan mencari ilmu secara mandiri serta mencari aspek kelemahan dari materi pembelajaran di kelas yang diajarkan. Sama halnya dengan penerapan model *role playing* dimana peneliti memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mencari informasi secara mandiri ketika merumuskan teks dialog drama, kemudian setelah itu peserta didik juga membagi peran antar sesama teman secara adil agar dapat memberikan presentasi drama yang menarik.

Seperti pada teori Zimmarmain (1991) terdapat 10 tindakan yang mencerminkan kemampuan *Self Regulated Learning*, dimana hal tersebut terlaksana ketika pelaksanaan pembelajaran model *role playing* sebelumnya. Seperti misalkanya 1) kemampuan *self evaluating* yaitu keasadaran peserta didik dalam mencari dan bermain peran ketika diawasi oleh teman lainnya. Dengan demikian peserta didik akan sadar dan mengakui kesalahan serta melakukan evaluasi. 2) *organizing and transforming* yaitu kegiatan ketika mengolah bahan sebelum menjadi dialong peserta didik mencari materi terlebih dahulu kemudian membuat teks dialog sesuai peran masing-masing. 3) *Goal setting and planning* yaitu capaian setiap kelompok yang ingin menampilkan drama secara maksimal di depan kelas. Hal tersebut didukung dengan penggunaan kostum yang menarik serta teks dialog yang sesuai materi. 4) *Seeking information* yaitu ketika masing-masing peserta didik mendalami karakter atau peran yang dimainkan sehingga tidak membuat kecewa teman lainnya saat sesi presentasi. 5) *Keeping records and monitoring* yaitu ketika peserta didik sadar tanpa dipaksa menulis masing-masing peran serta mendalami peran yang dimainkan. 6) *Enviromental Structuring* yaitu kegiatan peserta didik adaptasi dengan peserta

didik lainnya di dalam satu kelompok. 7) *Self Consequaiting* yaitu kemampuan peserta didik berbagi tugas dengan teman kelompok lainnya walaupun bukan teman bermainnya. 8) *Rehearsing and memorizing* yaitu ketika peserta didik di kelas memiliki kesadaran menulis peran atau hal penting agar tidak mudah lupa. 9) *Seeking social assistance* yaitu ketika peserta didik tetap bermain peran walaupun terdapat perbedaan di dalam kelompoknya. 10) *Reviewing records* yaitu kemampuan mandiri peserta didik menyampaikan kesimpulan di akhir sesi bermain peran.

Berdasarkan hasil angket *self regulated learning* setelah penerapan model *role playing* di atas, sangat berkaitan dengan aspek teori sosial Habermas bahwa ilmu pengetahuan atau positifisme terbentuk dari aktivitas komunikasi, interaksi dan emansipatoris dalam tindakan sehari-hari. Terbukti ketika pembelajaran di kelas dan praktek *Role playing* peserta didik cenderung berdiskusi dengan teman lainnya serta mencari ide bermain yang menarik dan memukau di depan kelas. Dengan kata lain, teori Habermas dalam buku Craib (1994) memiliki kaitan dengan *self regulated learning* karena adanya kemampuan peserta didik mengolah sendiri hasil belajar melalui komunikasi dengan temannya. Hasil belajar peserta didik juga dibuktikan melalui hasil observasi mandiri peserta didik yang ditemukan rata-rata nilai sebesar 74,6% yang menandakan kategori baik untuk meningkatkan *self regulated learning* daripada sebelumnya.

Selain itu, hasil uji coba penggunaan model *role playing* terhadap *self regulated learning* yang dilakukan secara terbatas hanya 1 kelas yaitu X AK 4 SMKN 10 Surabaya sejumlah 38 peserta didik. Pembelajaran ini dilakukan secara 3 kali pertemuan tatap muka dengan hasil bahwa model *role playing* sangat baik digunakan terbukti meningkatkan kemampuan *self regulated learning* pembelajaran sejarah. Hal ini didasari dari hasil analisis penggunaan angket *role playing* yang menunjukkan rata-rata yang diperoleh sebesar 84% yang masuk kategori sangat baik. Selain itu, peserta didik juga mengemukakan pendapat mereka melalui wawancara seperti halnya Joice salah satu peserta didik perempuan kelas X AK 4 mengemukakan bahwa "Model *Role playing* seru dan lebih asyik daripada belajar sejarah sebelumnya yang dominan ceramah, di sini kami jadi belajar berani berpendapat dan diskusi bersama teman ketika mencari materi pelajaran sejarah".

*Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap *self regulated learning* peserta didik kelas X AK 4 melalui hasil Linearitas bahwa sig 2-tailed apabila di bawah 0,05 memiliki pengaruh terhadap variabel Y. Hal ini dibuktikan dari terdapatnya hubungan antara *role playing* dengan *self regulated learning* melalui standar deviation 0,74 > 0,05 yang menandakan bahwa terdapat hubungan diantara dua



variabel tersebut. Kemudian hal ini diuji coba melalui uji hipotesis penggunaan media *role playing* terhadap *self regulated learning* dengan uji *One Sample T Test* menghasilkan sig 2 tailed  $0,00 < 0,05$  yang artinya terdapat pengaruh signifikan yang diperoleh dari penerapan model *role playing*.

Dalam membuktikan pengaruh yang diperoleh tersebut, peneliti juga melakukan uji regresi linear model *role playing* terhadap *self regulated learning* dengan perolehan hasil sebesar 63%. Hal ini menandakan bahwa penerapan model *role playing* sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan *self regulated learning* peserta didik. Terbukti saat pembelajaran yang sudah dilakukan peneliti peserta didik cenderung sering bertanya dan diskusi bersama teman lainnya dibandingkan rame di kelas. Berbeda halnya dengan model pembelajaran sejarah satu arah yaitu ceramah peserta didik cenderung rame dan banyak yang mengantuk. Peran model *role playing* memang memberikan dampak nyata terhadap kemampuan kemandirian peserta didik, namun di lain hal tersebut dari 100% masih terdapat 37% pengaruh dari hal lainnya yang mempengaruhi *self regulated learning* seperti keinginan atau motivasi belajar peserta didik. Seperti misalnya pada tuntutan Kurikulum Merdeka agar pembelajaran dapat berjalan secara maksimal diperlukan kesejahteraan peserta didik atau *School Well Being*. Kono & Rimpela (2002) menafsirkan empat hal yang mempengaruhi *School Well Being* di sekolah yaitu kondisi lingkungan sekolah (fisik, organisasi, layanan, dan kesehatan), relasi sosial (murid, guru, staf sekolah), pemenuhan diri (kesempatan belajar sesuai dengan kapabilitas, mendapatkan umpan balik, serta impuls semangat), serta status kesehatan.

Salah satu dari kondisi tersebut dialami ketika menerapkan *role playing* dalam pembelajaran sejarah di kelas yaitu ketika peserta didik dipertemukan dengan anggota kelompok di luar *circle* pertemanan sehari-hari. Akibat dampak yang dihasilkan yaitu partisipasi peserta didik tersebut kurang maksimal dan juga kemampuan interaksi yang cenderung sedikit. Setelah peneliti melakukan wawancara ditemukan faktor pemicu terjadinya hal tersebut yang diutarakan Ananda Putri Qonita peserta didik X AK 4 bahwa *role playing* kurang cocok ketika kondisi anggota diskusi kurang selinier. Namun demikian, ditemukan kelompok yang full aktif dalam kegiatan *role playing* serta partisipasi anggota yang seimbang. Kondisi ini membuktikan bahwa penggunaan model *role playing* sangat tepat apabila menggunakan kelas dalam kondisi efektif dan keadaan sosial peserta didik yang selinier atau sama. Pemahaman tentang konsep *school well being* juga sangat penting sebelum menerapkan model *role playing* agar pendidik mampu mengetahui kondisi sosial peserta

didik demi mendorong tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut hasil pembahasan yang sudah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* terhadap *self regulated learning* dapat dijadikan model pembelajaran sejarah yang lebih bervariasi. Respon peserta didik terhadap *role playing* juga sangat baik artinya memiliki pengaruh bahkan menurut hasil penelitian olah data memiliki pengaruh yang lebih kuat. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian yang sudah dilakukan memiliki dampak terhadap pembelajaran sejarah di X AK 4 SMKN 10 Surabaya dibuktikan melalui hasil olah data dan juga wawancara. Hasil yang diperoleh yaitu adanya peningkatan 63% *self regulated learning* peserta didik.

Namun demikian, keterbatasan penelitian yang sudah dilakukan hanya pada kondisi kelas saat pembelajaran yang kondusif terkadang satu dua peserta didik ada yang rame. Keadaan kelas seperti ini memang wajar karena kegiatan pembelajaran kelas *role playing* berupa aktivitas belajar dengan bermain drama dan diskusi sehingga peserta didik cenderung aktif di dalamnya. Model ini dinyatakan berhasil menjadi model pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik dan rata-rata peserta didik menyatakan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan *self regulated learning* selama pembelajaran sejarah.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. *Role playing* berpengaruh signifikan terhadap *self regulated learning* peserta didik kelas X AK 4 SMKN 10 Surabaya. Hal ini berdasarkan hasil uji linearitas pada standar deviation terdapat sig  $0,74 > 0,05$  yang menandakan bahwa penggunaan model *role playing* memiliki hubungan signifikan terhadap *self regulated learning* peserta didik. Hasil lain juga mendukung penggunaan model ini dengan adanya uji hipotesis melalui *one sample T Test* yang menghasilkan sig  $0,00 < 0,05$  yang artinya bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian hasil hipotesis pada paired sample t tes ditemukannya pengaruh antara *role playing* terhadap *self regulated learning*. Pendapat lain juga mendorong hasil signifikan ini melalui wawancara peserta didik yang antusias terhadap penggunaan model *role playing* saat pembelajaran sejarah di kelas.
2. Hasil interpretasi angket respon penggunaan model *role playing* terhadap *self regulated learning* menunjukkan rata-rata 84% yang termasuk kategori sangat baik. Hasil ini diisi oleh 38 responden peserta didik dari kelas X

AK 4. Selain itu, untuk mengetahui presentase pengaruh model *role playing* dapat dilihat dari presentase *adjusted r square* pada uji regresi linear sebesar 63% berpengaruh terhadap *self regulated learning*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *role playing* sangat baik dan dapat digunakan sebagai model pembelajaran sejarah yang bervariasi dalam meningkatkan *self regulated peserta didik*.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan maka terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. *Role playing* dapat digunakan sebagai model pembelajaran sejarah yang dapat meningkatkan kemampuan *self regulated learning* peserta didik yang lebih menyenangkan dan bermakna.
2. Penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan *self regulated learning* selama kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kemampuan keterampilan guru dalam menerapkan kurikulum merdeka.
3. Penggunaan model *role playing* tidak hanya digunakan pada materi Sejarah Kerajaan Islam saja, namun bisa pada materi lainnya hanya perlu diperbarui sesuai dengan kompetensi dan capaian pembelajaran masing-masing.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Wawancara

- Ibu Fatoyah, selaku guru mata pelajaran Sejarah SMKN 10 Surabaya.  
Joice, selaku peserta didik X Akutansi 4 SMKN 10 Surabaya.

### B. Buku

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, Hal 15.  
Alwisol, 2009. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press, Hal 285.  
Aman. (2011). *Model dan Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.  
Anwar, Chairil. (2017). *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: IRCiSoD, Hal 13.  
Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi revisi VI, Cetakan ke 13, PT. Asdi Mahasatya, Jakarta.  
Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, Hal 61.  
Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.  
Hamzah B. Uno. 2021. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar*

*yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara. Hlm 71.

- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY.  
Huda, M. (2018). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.  
Kristiyani, Titik. 2016. *Self Regulated Learning Konsep, Implikasi, dan Tantangannya Bagi Peserta Didik*. Sanata Dharma University Press. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.  
Miftahul Huda. (2018). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.  
Ndang Komara. 2010. *Model Pembelajaran efektif*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 120.  
Ormord, Jeanne Ellis. 2008. *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang Edisi Keenam Jilid 2*. Jakarta: Erlangga, Hal 30.  
Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya  
Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.  
Sudjana. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.  
Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.  
Uno. (2014). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.  
Wicaksono. 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Garudhawacana. Hlm 37.

### C. Jurnal

- Ahmad Almarisi, 2023. Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. Mukadimah, Jurnal Pendidikan Sejarah, dan Ilmu Sosial. Vol. 7, No. 1, hlm 112.  
Al Anshory, Muhtar Lutfie. 2020. Problematika Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem. Jurnal Penelitian KeIslaman 16(1); 76-86.  
Azizah, M., & Winanda, R.B. 2021. Problematikan Pembelajaran SKI di MTS Salafiyah Syafiyah Bandung Diwesk Jombang. Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan KeIslaman, 10 (1), 37-49.  
Barry J Zimmerman. (1989). "A Social Cognitive View of Self Regulated Academic Learning" *Journal Of Educational Psychology*, Vol. 81 No.3, hlm 333.

- Departemen Kehakiman dan HAM RI, Badan Pembinaan Hukum Nasional (Suherman Toha, S.H., M.H). *Laporan Tim Harmonisasi RUU Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta, 2003, hal 3.
- Far-Far, Gazali. 2020. Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Situs Sejarah Lokal di SMA Negeri 5 Kota Ternate. *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*. Vol 8, No. 1 April 2020.
- Fatimah, D. 2015. Pengembangan Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 4(1), Hlm 23-29.
- Fika Lestasi. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Penguatan Nilai Karakter pada Pembelajaran Sejarah Bagi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Seponti. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol 7 No. 1.
- Harahap, A.C.P & Harahap, S. (2020). *Jurnal Pendidikan*, 19, 36-42.
- Kasanah, dkk. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3(4): 529.
- Kementerian Pendidikan, Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Nomor 008 Tahun 2022 Tentang Capaian Pembelajaran, 2022.
- Kristin, F. 2018. Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Mira Marisa, (2021). "Curriculum Innovation 'Independent Learning' In The Era Of Society 5.0," Santhet, *Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, Vol 5, No 1 hlm 77.
- Novita. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, hal 15.
- Pamungkas, H & Prakoso, A. (2020). "Self Regulated Learning Bagi Mahasiswa: Pentingkah?", *13(1)*, 69-75.
- Pajares, F. (2006). *Self Efficacy During Childhood and Adolescence for Teachers and Parent*, Hal 57.
- Putri, T. D. (2022). "Peningkatan Nilai Karakter Nasionalis dalam Mata Pelajaran PKN Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing Peserta Didik Kelas V SDN Sindangsari Kota Sukabumi". [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]..
- Sri Rahmawati, 2020. Peningkatan Kemampuan Belajar Mandiri Pada Mata Pelajaran Kuliah Operasional Riset Melalui Self Regulated Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 9 No 1.
- Sucipto. (2017). *Peningkatan Self Regulated Learning Mahasiswa di Era Digital*. *Jurnal Ilmiah: Soulmath*.
- Sumarno. U. 2012. *Pendidikan Karakter serta Pengembangan Berfikir dan Disposisi Matematik dalam Pembelajaran Matematikai*. Makalah disajikan pada Seminar Nasional di NTT pada tanggal 25 Februari 2012.
- Suryani, N. 2013. Pengembangan Model Internalisasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia Journal Pendidik dan Peneliti Sejarah*. Vo.1. 2 No. 2, P. 73-82.
- Zimmerman. (2001). *Attaining Self Regulation A Social Cognitive Perspective*.
- Zimmarman, Barry J. 1989. *A Social Cognitif View of Self Regulated Learning Academic Learning*. *Journal Of Educational Psychology* Vol 81.