



Surabaya, 6 April 2022

SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

"Menuju Indonesia Bangkit dan Tangguh melalui Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi"



PELAKSANAAN PENDIDIKAN KEBERAGAMAN MELALUI PERMAINAN PERAN DI SEKOLAH DASAR

Adhisti Rizqita Amaliya, Ayu Rosyidah*, Nurul Aulia Listya Mastuti, Putri Rachma Wahyuni KH

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adibuana Surabaya, Indonesia

Email: ayurosyidah6@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang ditemukan di kelas IV SD Negeri Putat Jaya Surabaya yaitu: (1) sikap toleransi siswa masih rendah; (2) proses pembelajaran PKN masih berlangsung secara klasikal (Teacher Center); dan (3) kurangnya pemanfaatan model/metode pembelajaran. Dengan demikian tujuan penelitian ini yaitu: (1) untuk mendeskripsikan bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran sikap toleransi keragaman suku bangsa dan budaya dengan penerapan metode role playing; dan (2) untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan sikap toleransi siswa kelas IV dengan penerapan metode role playing dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain model Kemmis dan MC. Taggart yang dilakukan selama dua siklus yang dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini yaitu kelas IV SD Negeri Putat Jaya Surabaya tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu: (1) lembar observasi; dan (2) angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) secara umum aktivitas siswa kelas IV dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mengenai sikap toleransi keragaman suku bangsa dan budaya mengalami perkembangan positif. Hal ini didasarkan pada rata-rata aktivitas siswa pada siklus I yaitu 56% dan pada siklus II meningkat menjadi 90%; dan (2) secara umum peningkatan sikap toleransi keragaman suku bangsa dan budaya siswa kelas IV dengan menggunakan metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mengalami perkembangan positif. Hal ini didasarkan pada data N-Gain pada siklus I yaitu 0,38 dan pada siklus II meningkat menjadi 0,58. Adapun data persentase ketuntasan yang diperoleh pada siklus I yaitu 86%, setelah melakukan refleksi dan menindaklanjuti pada siklus II meningkat sangat baik menjadi 100%.

Kata Kunci:Metode Role Playing, Sikap Toleransi, Penelitian Tindakan Kelas.

PENDAHULUAN

Sebagai negara yang memiliki jumlah penduduk yang banyak, negara Indonesia merupakan salah satu negara yang multikultural terbesar di dunia, yang memiliki suku bangsa dengan budaya dan bahasanya yang beragam, kepercayaan, keadaan sosial ekonomi, keanekaragaman agama dan serta gender (Suryana, 2015). Dengan situasi keberagaman tersebut, maka dirasakan perlu dikembangkannya sikap toleransi bagi siswa sekolah dasar yang baru mengenal situasi keberagaman dan social yang berbeda tersebut. Perilaku menghargai

dapat terbentuk dan muncul di antara keberagaman sehingga dapat mewujudkan ketentraman, kenyamanan dalam tatanan kehidupan masyarakat (Farikhatin et al., 2016). Pada akhirnya tumbuhnya toleransi pada diri siswa dapat menunjang tercapainya masyarakat multikultural yang rukun dan harmonis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pendidikan multicultural di laksanakan di sekolah dasar dengan mengkolaborasikan dengan permainan peran.

Sementara itu, isu-isu dan peristiwa-peristiwa intoleransi dengan benuansa suku, ras, agama, dan antargolongan (SARA) masih sering terjadi di Indonesia, baik dalam kehidupan nyata maupun di media sosial. Seperti yang dilansir oleh Indonesian Human Rights Monitor (Imparsial), bahwa satu tahun belakangan ini terjadi 31 kasus intoleransi di Indonesia. Badan Pembina Ideologi Pancasila (BPIP) Republik Indonesia juga mengakui bahwa kasus intoleransi belakangan ini cenderung meningkat. Kondisi ini tentu mencederai nilai-nilai luhur Bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi pluralisme dan keberagaman budaya dengan spirit “Bhineka Tunggal Ika”. Lemahnya literasi multikultural masyarakat menjadi salah satu faktor penyebab merebaknya isu-isu dan peristiwa-peristiwa intoleransi tersebut. Literasi multikultural bisa ditumbuhkembangkan sedini mungkin. Dalam hal ini pendidikan di sekolah, terutama pendidikan seni, memiliki peran yang sangat strategis untuk menumbuhkembangkan literasi multikultural, karena pendidikan seni memiliki sifat-sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural.

LANDASAN TEORI

Pengertian Metode Role Playing (bermain peran) Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah role playing (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau role playing adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi.⁵ Metode role playing (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan strategi bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran.⁶ Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi.

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Secara spesifik, pendekatan kualitatif adalah sesuatu yang berkaitan dengan aspek kualitas nilai dan makna hanya dapat diungkapkan dan dijelaskan melalui kata-kata. Menurut Denzin dan Lincoln (2017) bahwa “penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dalam jalan melibatkan berbagai metode yang ada” (Anggito, D & Setiawan, 2018), jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Model PTK yang dipilih untuk mengungkapkan hasil penelitian sesuai dengan data dan fakta yang diperoleh di kelas. Menurut Kunandar (2016) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersamasama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan dengan memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

3.2. Fokus Penelitian

Penelitian ini berusaha memberikan pengalaman siswa terhadap materi bermain peran, maka tekanan dalam penelitian ini adalah proses dan hasil belajar. Oleh karena itu beberapa faktor yang diteliti yaitu fokus proses dan fokus hasil.

3.3. Setting dan Subjek Penelitian

3.3.1. Waktu penelitian

Proses penelitian yang dilakukan peneliti pada bulan maret tahun 2021.

3.3.2. Tempat penelitian

Proses penelitian dilakukan oleh peneliti ini bertempat di kelas IV UPTD SD Negeri Putat Jaya IV Kecamatan Sawahan Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur

3.3.3. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas IV UPT SD Negeri Putat Jaya IV tahun ajaran 2020/2021. Jumlah siswa yang diteliti adalah 18 orang, laki-laki berjumlah 8 orang dan perempuan berjumlah 10 orang serta 1 guru kelas.

1. Tahap perencanaan

Perencanaan adalah persiapan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, dengan langkah-langkah sebagai berikut: (a) Menelaah Kurikulum SD kelas IV (empat), menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan dan menyediakan media yang dibutuhkan, (b) Membuat lembar observasi untuk siswa dan guru (peneliti) selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung, (c) Membuat dialog percakapan dan lembar evaluasi (formatif)

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas IV UPT SDN Putat Jaya IV Surabaya akan menggunakan 2 siklus, pada siklus I (pertama) dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dan pada siklus ke II juga diadakan 2 kali pertemuan. Waktu yang digunakan untuk penyajian materi adalah 2 x 35 menit. Tahap ini merupakan implementasi pelaksanaan rancangan yang telah disusun (peneliti): (a) Mengidentifikasi keadaan siswa sebelum penelitian, (b) Menyampaikan tujuan melakukan bermain peran. (c) Mengelompokkan siswa ke dalam beberapa kelompok, (d) Membagikan dialog percakapan pada tiap kelompok, (e) Melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rancangan tindakan yang disusun berdasarkan metode bermain peran, (f) Melakukan pengamatan, (g) Memantau keaktifan dan kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan pedoman observasi, (h) Melaksanakan evaluasi diakhir pembelajaran

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada beberapa cara yaitu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data tentang aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan teknik pengumpulan data yang berkaitan dengan hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri Putat Jaya IV dengan menerapkan metode bermain peran (1) Observasi Teknik, adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan secara sistematis terhadap gejala yang terlihat pada objek penelitian. Alasan peneliti menggunakan teknik observasi dalam penelitian ini adalah melihat dan merekam data proses pembelajaran antara guru dan siswa, (2) Tes, adalah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi pemberian nilai. Alasan peneliti memilih teknik ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan dalam bentuk angka. Dalam prosedur pengembangan, peneliti menentukan tujuan tes, membuat pedoman penskoran, alokasi waktu, dan standar kelulusan. Jenis tes yang digunakan yaitu tes tulis subjektif (essay) dan tes dilaksanakan setiap akhir pertemuan, (3) Dokumentasi, menurut (Sugiyono, 2014), “dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu”. Prosedur dalam mengumpulkan data, yakni mengumpulkan data keadaan awal hasil belajar dan data proses pembelajaran. Dokumentasi penelitian ini berfungsi untuk memperoleh data sekolah dan identitas siswa.

4. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

1. Teknik Analisis Data, digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif yang mencakup tentang analisis proses yaitu aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta analisis hasil belajar siswa dengan menerapkan metode bermain peran. Tujuan analisis data ini adalah untuk merekam dan merangkum data secara akurat dan benar baik dari proses maupun hasil belajar siswa.

2. Indikator keberhasilan, proses penelitian dikatakan berhasil jika semua langkah metode bermain peran terlaksana mencapai kualifikasi baik (B). Proses hasil dikatakan meningkat jika minimal 76% siswa dari 20 orang siswa mencapai SKBM yaitu 75. Data proses dan hasil analisis kualitatif dengan teknik kategorisasi menurut Djamarah dan Zain (2014) dijabarkan melalui tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Taraf Keberhasilan Proses dan Hasil

Persentase	Nilai	Keterangan
76% - 99%	B	Baik
60% - 75%	C	Cukup
<60%	K	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan Siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan, setiap pertemuan dilaksanakan berdasarkan instrumen penelitian yang telah dipersiapkan sebelumnya, yaitu silabus, RPP siklus I pertemuan 1 dan RPP pertemuan 2 siklus I. Untuk masing-masing siswa diberikan LKS siklus I pertemuan 1 dan LKS siklus I pertemuan 2. Untuk memperoleh data hasil belajar siswa diberikan soal evaluasi untuk siklus I pertemuan 1. Kemudian mempersiapkan lembar pengamatan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 dan lembar pengamatan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 2. Untuk pengamatan aktivitas siswa dipersiapkan lembar

Pada siklus I ketuntasan individual siswa pada indikator memahami kegiatan wawancara dan memperagakan wawancara dan menuliskan daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara sebanyak 28 siswa dengan persentase 77,8% (tuntas). Secara klasikal siklus I belum dapat dikatakan tuntas karena tidak memenuhi syarat KKM 75 sebesar 85%. Sedangkan ketuntasan individual siswa pada siklus II pada indikator melakukan wawancara dengan nara sumber dan menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat sebanyak 33 siswa dengan persentase 91,7% (Tuntas). Secara klasikal kelas V sudah dapat dikatakan tuntas karena telah memenuhi syarat 85% pada KKM 75. Secara klasikal kelas tersebut dikategorikan tuntas apabila suatu kelas telah mencapai skor 85% dari jumlah yang tuntas atau dengan KKM 75 maka kelas tersebut dikatakan tuntas (90,00%).1. Aktivitas Guru Aktivitas guru dalam

pelaksanaan pembelajaran role playing, pada siklus I rata-rata aktivitas guru sebesar 62,50% pada kategori kurang cukup, dan aktivitas guru pada siklus II sebesar 84,72% pada kategori baik sekali. Dengan demikian ada peningkatan aktivitas guru sebesar 22,22% dari siklus I hingga siklus II. Pengelolaan kelas yang baik dari pihak guru akan mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa. Jadi peran guru sangat penting dalam pembelajaran, tanpa peran aktif guru hasil belajar yang dicapai siswa tidak optimal. Sebagaimana yang disampaikan Mulyana (2005) minat, bakat, kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru.

Aktivitas Siswa Rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I persentase keaktifan siswa dalam belajar cenderung meningkat. Pada pertemuan pertama dengan rata-rata aktivitas siswa yaitu 61,25% dengan kategori cukup. Pada pertemuan kedua meningkat dengan rata-rata aktivitas siswa yaitu 81,25% dengan kategori cukup. Ratarata peningkatan aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus II sebesar 20,00%. Pada siklus II aktivitas siswa semakin meningkat, dimana pada pertemuan I dengan kategori baik kemudian meningkat pada pertemuan 2 dengan kategori baik sekali. Peningkatan aktivitas siswa ini juga dilihat dari jumlah siswa yang melakukan aktivitas memperhatikan guru memberikan apersepsi, menuliskan materi, tujuan pembelajaran dan langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran Role playing, bertanya, menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, menyelesaikan LKS, mempersentasikan hasil kelompok di depan kelas. Hal ini disebabkan oleh pengaruh guru dan ketersediaan sumber materi pengajaran termasuk juga metode dan media pembelajaran yang digunakan sangat mendukung keberhasilan dalam proses.

Hasil Belajar Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari nilai evaluasi ini tidak terlepas dari aktivitas siswa dan guru yang memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan role playing yang berbeda pada tiap pertemuan. Sesuai dengan pendapat Miarso (1992:10) bahwa role playing dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena role playing dapat memberikan informasi secara tepat dan benar, sehingga motivasi dapat timbul dan berkembang. Dari hasil tindakan pada siklus I hasil belajar siswa sudah dikategorikan baik, tetapi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik lagi maka siklus II dilakukan perubahan tindakan yaitu masing-masing siswa menyiapkan semua objek yang akan diamati, sehingga setiap kelompok dapat mengamati objek satu persatu dan mendiskusikannya dalam kelompok. Dengan demikian, siswa akan lebih aktif, karena semua siswa melakukan pengamatan dan kemungkinan waktu untuk bermain menjadi sedikit.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas mengenai penggunaan metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SD Negeri Putat Jaya Surabaya dapat disimpulkan bahwa: 1. Secara umum aktivitas siswa kelas IV dalam pembelajaran PKN mengenai sikap toleransi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan menggunakan metode role playing mengalami perkembangan positif. Hal ini didasarkan pada data rata-rata aktivitas siswa siklus I yaitu 56% dan pada siklus II meningkat menjadi 90%. Secara umum sikap toleransi siswa kelas V dalam Pembelajaran PKN mengenai sikap toleransi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan menggunakan metode role playing mengalami perkembangan positif. Hal ini didasarkan pada data N-Gain pada siklus I yaitu 0,38 dan pada siklus II meningkat menjadi 0,58. Adapun data persentase ketuntasan kelas pada siklus I yaitu 86% dan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Data tersebut membuktikan bahwa metode role playing memberikan pengaruh terhadap sikap toleransi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas IV

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Pradita, Lukman, Abdul Hakim. (2021), *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kabupaten Enrekang*. <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/viewFile/27134/13566>.
- Basri Hasri. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang*. <https://media.neliti.com/media/publications/258052-penerapan-model-pembelajaran-role-playin-e1a411a7.pdf>.
- Murniati Agustian, Pricilla Anindyta, Maria Grace. (2018). *MENGEMBANGKAN KARAKTER MENGHARGAI PERBEDAAN MELALUI PENDIDIKAN MULTIKULTURAL*. <https://journal.untar.ac.id/index.php/baktimas/article/view/2903/1779>
- Mustafida Fita. (2020). *Integrasi Nilai-Nilai Multikultural dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. <https://ojs.pps-ibrahimy.ac.id/index.php/jpii/article/view/191/123>.
- Nafida Nurul. (2011), *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada siswa kelas VA SD Tambakaji*. <http://lib.unnes.ac.id/9076/1/10174.pdf>.
- Purwanti. (2014). *Penerapan Metode Role Playing sebagai Metode Pembelajaran Bidang studi PKN di SD Girisuko Panggung Gunung Kidul*. https://www.researchgate.net/publication/343382881_PENERAPAN_METODE_ROLE_PLAYING_SEBAGAI_METODE_PEMBELAJARAN_BIDANG_STUDI_PKn_DI_SD_GIRISUKO_PANGGUNG_GUNUNG_KIDUL.
- Seli Marlia, Aji Fauziana Ridwan, Asep Priatna. (2018) *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas V*. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/72/66>.
- Tarigan Arleni, (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS siswa kelas III SD NEGERI 013 LUBUK KEMBANG SARI Kecamatan Ukui*. <https://media.neliti.com/media/publications/258217-penerapan-model-pembelajaran-role-playin-8344289c.pdf>

- Tri Fantovi Yahya. (2017). *Pengaruh penerapan Metode Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku pada siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember*. <https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/80676/Tri%20Fantovi%20Yahya%20-%20130210204100.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Widiyanto Delfian. (2017). *Pembelajaran Toleransi dan Keragaman dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. <http://eprints.uad.ac.id/9769/1/109-115%20Delfiyan%20Widiyanto.pdf>