

Penerapan model *role playing* untuk meningkatkan pengetahuan konsep bhineka tunggal ika pada siswa kelas V sekolah dasar

J Yarinap^{1*}, H Mahfud², and F P Adi²

¹Mahasiswa PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

²Dosen PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

yarinapjenni@gmail.com

Abstract. *The purpose of this study was to instill the knowledge of the Unity in Diversity concept using role playing models. This research is a classroom action research with two cycles. The subject of this research is the fifth grade students of SD Negeri Setono No.95 Surakarta in the academic year 2019/2020, amounting to 33 students. This research is a classroom action research (CAR) consisting of two cycles, each cycle consisting of four stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. Data collection techniques are, documentation, interviews, observation, and tests. Data validity uses triangulation sources, triangulation methods. Data analysis techniques use interactive analysis techniques. Based on the results of the study showed that through the use of role playing models can instill knowledge of the Unity in Diversity concept in fifth grade students of SD Negeri Setono No.95 Surakarta Academic Year 2019 / 2020. this implanting can be proven by an increase in the value of concept knowledge in each cycle that is the average value the average concept of knowledge before action (pre-action) was only 67.68, in cycle I it increased to 71, and in cycle II it increased to 84.96.*

Keywords: *concept knowledge, role playing, unity in diversity, elementary school*

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang unik karena memiliki ciri khas yaitu banyak memiliki keragaman dari budaya, suku bangsa, agama, hingga aliran-aliran kepercayaan. Keberagaman tersebut terlihat jelas dari Sabang sampai Merauke, semua keragaman tersebut tumbuh dan berkembang didalam kehidupan masyarakat Indonesia, sehingga melahirkan masyarakat yang plural. Keanekaragaman budaya, suku dan agama yang dimiliki oleh Indonesia merupakan suatu kebanggaan sekaligus tantangan bagi bangsa Indonesia [1]. Makna Bhineka Tunggal Ika dalam Persatuan Indonesia sebagaimana dijelaskan bahwa walaupun bangsa Indonesia terdiri dari berbagai macam suku bangsa yang memiliki kebudayaan dan adat-istiadat yang beraneka ragam namun keseluruhannya merupakan suatu persatuan. Tujuan dari Bhineka Tunggal Ika adalah mempersatukan bangsa, meminimalisir konflik atas kepentingan pribadi atau kelompok, mempertahankan kesatuan bangsa, mencapai cita-cita Negara Indonesia, menciptakan perdamaian dan mewujudkan masyarakat madani [2]. Namun, akhir-akhir ini di Indonesia banyak terjadi tindakan-tindakan yang melunturkan nilai persatuan. Masyarakat kini sering melupakan nilai-nilai persatuan dan Bhineka tunggal ika dalam kehidupan sehari-hari. Masih banyak masyarakat yang menganggap dirinya sendiri atau kelompoknya yang paling benar dan hebat, sehingga dapat menyebabkan konflik dimasyarakat. Bhineka tunggal ika,

hanya dijadikan sebagai wacana belaka. Sungguh ironis, melihat kejadian beberapa waktu lalu di Kota Surabaya yang dilakukan sekelompok orang terhadap mahasiswa asal Papua. Hal ini jelas menunjukkan sangat lemah dan kurangnya pemahaman terhadap nilai-nilai Bhineka tunggal ika. Kedudukan Bhineka tunggal ika sudah tidak diperdulihkan lagi. Hal-hal seperti inilah yang dapat merusak persatuan Indonesia. Oleh karena itu, sebagai warga negara kita sudah seharusnya tidak mengenal diskriminasi, kehidupan yang penuh toleransi dan memiliki pengetahuan luas terhadap perbedaan-perbedaan bukan untuk memisahkan justru lebih mempererat kesatuan Indonesia. Pemahaman nilai-nilai Bhineka tunggal ika perlu diajarkan pada generasi-generasi penerus bangsa, dimulai dari tingkatan pendidikan yang paling dasar yaitu sekolah dasar[3].

Sekolah dasar merupakan fondasi yang kuat untuk pembentukan karakter menjadi seperti apa di masa mendatang[4]. Dalam konteks pemahaman nilai-nilai bhineka tunggal ika, pendidikan memiliki posisi strategi karena pendidikan pada dasarnya merupakan proses mencerdaskan kehidupan bangsa dan pengembangan manusia Indonesia seutuhnya. Undang-Undang Nomor 02 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 4 menyatakan " Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YangMaha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan"[5].Dalam rangka meningkatkan pendidikan di Indonesia serta menumbuhkan suatu sistem pembelajaran yang berkualitas, maka sistem pembelajaran tersebut harus mampu membentuk proses belajar yang kompetitif dan mandiri, karena salah satu tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis,kreatif, edukatif, dalam membuat keputusan tentang apa yang akan di lakukan ataupun apa yang akan diperbuatnya[6]. Pendidikan yang baik tidak luput dari sebuah proses belajar mengajar, dimana proses belajar mengajar merupakan proses interaksi antara dua unsur, yaitu peserta didik dengan pendidik, dan berlangsung selama beberapa waktu untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran [7].Dalam kondisi ini, guru mempunyai peran penting untuk mencapai tujuan utama dari pendidikan dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti rasa bertanggung jawab, kedisiplinan, kejujuran, bertoleransi, kesetiakawanan dan kebersamaan[8].

Permasalahan dalam pelaksanaannya terdapat suatu kendala dimana peserta didik sendiri belum mampu menyerap dengan baik yang telah disampaikan oleh guru, hal ini disebabkan oleh beberapa hal yaitu waktu pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan guru menyampaikan pelajaran [9]. Metode pembelajaran merupakan salah satu cara atau upaya yang dilakukan oleh para guru agar proses belajar-mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan[Ningsi, 2014]. *Role playing* atau dalam bahasa Indonesia yang artinya bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran yang biasa di lakukan di dalam kelas[10]. Kelebihan dari metode *Role Playing* adalah melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama[11]. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar [12].

Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis : pengaruh penerapan model *role playing* dalam upaya meningkatkan konsep Bhineka Tunggal Ika pada siswa kelas V di SD Negeri Setono No.95 Surakarta tahun ajaran 2019/2020. Manfaat penelitian ini adalah untuk membangun konsep ilmu pendidikan kewarganegaraan dalam kawasan pendidikan khususnya untuk menguatkan nilai-nilai kebhinnekaan sebagai landasan utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta sebagai bahan pedoman guru dalam menanamkan nilai-nilai kebhinnekaan sebagai identitas bangsa dalam diri peserta didik.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2019 – Desember 2019 di SD Negeri Setono. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Subjek penelitian adalah saya sebagai peneliti, guru, dan siswa kelas V SD Negeri Sutono No.95 Surakarta Tahun Ajaran 2019/2020. Data meliputi data primer dan data sekunder. Teknik analisis data adalah teknik analisis interaktif yang dilakukan dengan empat cara yaitu: Pengumpulan Data (Data Collection), Reduksi Data (Data Reduction), Penyajian Data (Data Display) dan Penarikan Kesimpulan (Verification).

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan awal penelitian adalah melakukan observasi terhadap proses pembelajaran PKN di kelas V. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan melihat daftar nilai pada mata pelajaran PKN menunjukkan data 33% siswa yang mendapatkan nilai PKN sangat baik atau Tuntas, sedangkan sisanya 67% mendapatkan nilai kurang baik atau belum Tuntas. Hal ini disebabkan karena sangat minimnya pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diajarkan serta metode pembelajaran yang digunakan guru. Untuk mengatasi masalah tersebut metode *role playing* merupakan solusinya.

Penelitian siklus 1 dilaksanakan dengan menggunakan metode *role playing* dengan beberapa tahap sesuai dengan metodologi penelitian, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian pada siklus 1 menunjukkan secara keseluruhan, ketuntasan klasikal pada siklus I adalah 51% atau 16 siswa dari 33 siswa yang mendapatkan nilai dibawah angka 70. Nilai tertinggi pada siklus 1 mencapai 88 dan nilai terendah 52. Rata-rata kelas pada siklus I mencapai 71,54. Meskipun ada peningkatan pada siklus I ini, tetapi masih ada 16 siswa yang belum tuntas, hal ini akan menjadi pendorong untuk melanjutkan tindakan selanjutnya.

Tabel 1. Data Perbandingan Ketuntasan Klasikal

Tindakan	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Awal	11	33%	22	66%
Siklus I	17	51%	16	49%
Siklus II	29	88%	4	24%

Tabel 1 menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* memberikan dampak positif terhadap aktivitas siswa yaitu keaktifan, rasa ingin tahu, dan keberanian. Hal ini ditunjukkan dengan presentase ketuntasan pemahaman Bhineka Tunggal Ika pada kondisi awal, siklus I dan siklus II yang terus meningkat.

Pada kondisi awal sebelum menerapkan metode *role playing* presentase kelulusan mencapai 33% atau 11 siswa dari 33, setelah diterapkan metode *role playing* pada siklus I presentase kelulusan meningkat menjadi 51% atau 17 siswa dari 33. Pada siklus 1 pencapaian presentase belum mencapai target yaitu 80% sehingga perlu dilakukan tindakan siklus II untuk mencapai target penelitian. Adapun hal-hal yang menyebabkan tidak tercapainya target 80% pada siklus I yaitu siswa belum bisa beradaptasi dengan kelompok yang sudah ditentukan. Pelaksanaan tindakan siklus II diharapkan dapat mencapai target penelitian. Pada siklus II presentase kelulusan mencapai 88% atau 29 siswa dari 33, meskipun masih ada 24% atau 4 siswa dari 33 yang belum tuntas tetapi karena sudah mencapai target kelulusan 80% maka penelitian ini dihentikan pada siklus II.

Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh supriadi,dkk [13] dengan menerapkan *Role Playing* terbukti dapat memberikan kontribusi yang baik dan dapat meningkatkan hasil PKN. Penelitian relevan yang lain juga di lakukan oleh [14]Tri Haryanto dapat meningkatkan minat belajar siswa IPS yang mengalami peningkatan melalui penggunaan model *Role Playing* pada siswa kelas V SD. Dari temuan tersebut, maka peningkatan kemampuan masalah pengetahuan dapat ditingkatkan melalui model *Role Playing*.Permasalahan lain seperti permasalahan hasil belajar PKN siswa juga dapat diatasi dengan strategi model *Role Playing*. Keterkaitan penelitian yang relevan tersebut sejalan dengan penelitian ini bahwa upaya penerapan model *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan penegetahuan konsep bhinneka tunggal ika siswa kelas V SD Setono No. 95. Hal tersebut dibuktikan dari hasil tes tindakan yang dilakukan selalu memperlihatkan peningkatan dengan presentase yang sudah dipaparkan sebelumnya. Peningkatan dapat terjadi karena upaya penerapan model *Role Playing* berguna sebagai strategi untuk melatih keberanian dan memberikan aktivitas siswa yang aktif, kraktif dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan suatu masalah serta membantu meningkatkan keaktifan siswa.[15]

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami merepkan model *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Setono No.95 di Surakarta tahun ajaran 2019/2020 mengalami peningkatan. Hasil di buktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan dari pratindakan hingga siklus kedua. Persentase ketuntasan klasikal pratindakan Rata-rata 67,68 dengan ketuntasan klasikal sebesar 40% atau 13 siswa dari 32 siswa yang mencapai nilai KKM ≥ 70 . Siklus I sebesar 71 dengan ketuntasan klasikal 71% atau 23 siswa yang mencapai nilai KKM ≥ 70 . Siklus II sebesar 84,96 dengan ketuntasan klasikal 93,75% atau 30 siswa yang mencapai nilai KKM ≥ 70 Implikasi teoretis pada penelitian ini yakni dapat menambah wawasan keilmuan dan sebagai referensi bagi penelitian sejenis yang akan datang. Selain itu, implikasi praktis dari hasil penelitian ini bagi kegiatan pembelajaran PKN, yaitu meningkatkan pemahaman penerapan model *Role Playing*.

5. Referensi

- [1] Anik barokah, Hadi Mulyono, Sularmi 2013 Peningkatan Pemahaman Kebebasan Berorganisasi Mata Pelajaran PKN Melalui Metode Role Playing *Didakt. Dwija Indria* **7(5)** 2–6
- [2] F Yudia Fauzi, Ismail A, E Solihatin 2013 Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Upaya Pembentukan Karakter Peserta Didik *Jurnal Ppkn Unj Online* **1(2)** 1-6
- [3] G Lestari. 2015 Bhinneka Tunggal Ika: Khasanah Multikultural Indonesia Di Tengah Kehidupan Sara. *J. Pend. Pancasila dan Kewarganegaraan* **28(1)** 1-6
- [4] Junaidi, 2011 *Pengembangan Ecaluasi Pembelajaran PAI*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Agama Islam)
- [5] T Kartini 2007 Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung *Jurnal Pendidikan Dasar* **2(8)** 1-7
- [6] M A Ramdhani 2014 Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *J. Pendidikan Universitas Garut* **1(9)** 7-9
- [7] Suwanti 2011 Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui model role playing pada siswa kelas III SD Negeri Sidoharjo 1 Sragen Tahun Ajaran 2010/2011 *Didakt. Dwija Indria*, **4(2)** 1–7
- [8] S Nur Atikah 2016 Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Pemahaman Sejarah (Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Kharisma Bangsa (Tangerang Selatan) Tahun Pelajaran 2015/2016 *Institutional Repos* **12(3)** 1-8
- [9] M Sari Sitepu 2017 Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Role Play Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar *Jurnal Ilmiah Inkoma* **3(26)** 1-5
- [10] Kilgour et al. 2015 Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research* **2(12)** 1-14.
- [11] Sudaryono 2012 *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. (Yogyakarta: Graha Ilmu)
- [12] T Tukiran dkk 2013 *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. (Bandung: Alfabeta)
- [13] U Hamzah B.Uno, 2007 *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Gorontalo: Bumi Aksara)
- [14] P Rustiana 2013 Penggunaan Model Role Playing Untuk Peningkatan Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas IV SDN 1 Lundong. *Didakt. Dwija Indria* **6(3)** 74-81
- [15] R Mustansyir 2015 Bhinneka Tunggal Ika dalam Perspektif Filsafat Analitik *J. Filsaf. Fakult. Filsaf. Universitas Gadjah Mada* **4(6)** 4-8