

Pengembangan Pendidikan Karakter Siswa SD Melalui Babad Tanah Jawa dengan Metode *Role Playing*

Muhamad Dendhy Hernanto¹, Dewi Ariyanti¹, Wulandari¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

Corresponding author: muhamad.dendhy860@gmail.com

Abstrak. Pendidikan karakter menjadi sorotan dan banyak diperbincangkan oleh masyarakat, terutama oleh kalangan akademisi. Pertumbuhan pendidikan di Indonesia belum dibersamai dengan bertumbuhnya karakter pada diri SDMnya. Sehingga tak jarang ditemui seorang yang memiliki kecerdasan dan berpendidikan tinggi namun tak memiliki karakter yang baik (Marzuki & Haq, 2018). Oleh karena itu, pendidikan karakter sangat penting ditanamkan sejak dini agar nantinya pertumbuhan pendidikan dapat dibarengi dengan perkembangan karakter pada diri anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *role playing* yang dipadukan dengan Babad Tanah Jawa (BTJ) sebagai media pendidikan karakter guna membentuk maupun memperbaiki karakter siswa. Hal itu karena pada BTJ mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang kental, antara lain perjuangan, keberanian, keadilan, spiritual dan lainnya (Qur'ani, 2018). Dalam metode ini guru dapat menanamkan perilaku dan karakter yang baik maupun yang buruk melalui tokoh-tokoh dalam BTJ sehingga memotivasi siswa untuk dapat menilai mana karakter atau sikap yang seharusnya dimiliki pada kondisi tertentu atau dalam lingkungan bermasyarakat (Qur'ani, 2018). Hasilnya karakter siswa mengalami perkembangan yang dapat dilihat dari berkembangnya sikap berani menjawab, percaya diri, dan saling menghargai pada diri siswa.

1. Pendahuluan

Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan karakter merupakan pendekatan langsung yang penting untuk pendidikan moral caranya dengan memberi pelajaran kepada peserta didik tentang pengetahuan moral dasar untuk mencegah mereka melakukan perilaku tidak bermoral atau membahayakan bagi diri sendiri maupun orang lain karena degradasi moral telah merajalela dalam dunia pendidikan sehingga menjadi potret buram dalam dunia pendidikan (Siswati, Utomo, & Muntholib, 2018).

Pendidikan karakter menjadi sorotan dan banyak diperbincangkan oleh masyarakat, terutama oleh kalangan akademisi. Pertumbuhan pendidikan di Indonesia belum dibersamai dengan bertumbuhnya karakter pada diri SDMnya. Sehingga tak jarang ditemui seorang yang memiliki kecerdasan dan berpendidikan tinggi namun tak memiliki karakter yang baik (Marzuki & Haq, 2018). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan lain sebagainya. (Hendriana & Jacobus, 2017)

Berdasarkan data Susenas (Survey Sosial Ekonomi Nasional) di Badan Pusat Statistik menggambarkan bahwa persentase penduduk yang menjadi korban kejahatan di Indonesia selama periode 2016-2018 memperlihatkan pola yang tidak stabil atau naik turun dengan angka yang cukup besar. Selain itu ditengah masyarakat juga seringkali kita menemui perilaku negatif, diantaranya merokok, berjudi, minum-minuman keras, mencuri, pelanggaran lalu lintas, dan sebagainya. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa penyimpangan sosial dan perilaku negatif di masyarakat masih sangat tinggi.

Banyaknya penyimpangan dan perilaku negatif yang terjadi di lingkungan masyarakat kita perlu dicermati secara bersama. Persoalan-persoalan tersebut muncul karena luntarnya nilai-nilai



karakter bangsa (Kristin, 2018). Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adatistiadat (Hendriana & Jacobus, 2017)

Tujuan dari penelitian ini adalah dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe role playing yang dipadukan dengan BTJ sebagai media pendidikan karakter untuk membentuk maupun memperbaiki karakter siswa. Hal tersebut dilakukan karena pada BTJ mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang kental, antara lain perjuangan, keberanian, keadilan, spiritual dan lainnya (Qur'ani, 2018). Manfaat dari penelitian ini siswa dapat mengetahui secara detail Babad Tanah Jawa atau sejarah daerahnya dan sekaligus mengembangkan pendidikan karakter siswa. Dalam metode ini guru dapat menanamkan perilaku dan karakter yang baik maupun yang buruk melalui tokoh-tokoh dalam BTJ sehingga memotivasi siswa untuk dapat menilai mana karakter atau sikap yang seharusnya dimiliki pada kondisi tertentu atau dalam lingkungan bermasyarakat (Qur'ani, 2018).

2. Metode

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Pajang IV, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Pada semester gasal tahun ajaran 2020/2021. Pada penelitian ini kami menggunakan sampel sejumlah 7 siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian berupa penelitian tindakan kelas (PTK). Pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yaitu usaha peningkatan penanaman pendidikan karakter siswa yang dilakukan melalui kerja kolaborasi antara kepala sekolah, guru kelas dan peneliti di lingkungan. Penelitian ini dimaksudkan untuk memberi informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan karakter siswa melalui BTJ dengan penerapan metode role playing.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik yaitu observasi, wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur serta dokumentasi sebagai sumber data. Dalam penelitian ini proses analisis data dimulai dengan menelaah, seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari wawancara, observasi. Analisis data yang dilakukan menggunakan analisis data kualitatif yang terdiri dari 3 tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

3. Hasil dan Diskusi

Model pembelajaran kooperatif tipe role playing juga dapat diartikan sebagai pembelajaran simulasi yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah, tiruan atau perbuatan yang hanya berpura-pura saja. Wahab (2009:109) menyatakan “model pembelajaran role playing adalah beracting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali

suasana historis, misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang”. Menurut Basri Syamsu (2000) mengatakan model pembelajaran role playing merupakan salah satu permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur bahagia.

Babad adalah sebuah karya tulis yang menceritakan pendirian sebuah negara atau kerajaan. Cerita babad bukan hanya mengenai pendirian negara tersebut, melainkan juga cerita-cerita yang terjadi pada kerajaan atau negara tersebut. Uraian tersebut juga berlaku pada cerita dalam Babad Tanah Jawa. Babad Tanah Jawa menceritakan tentang silsilah raja di kerajaan Mataram. Namun pada penelitian kali ini penulis hanya mengambil 1 bagian pada babad tanah jawa, yaitu babad pajang. Babad Pajang memuat perjalanan Jaka Tingkir pada masa kasultanan demak. Selain Jaka Tingkir, babad ini juga memuat beberapa tokoh pendukung lainnya. Merujuk pada hal tersebut maka babad ini cocok dijadikan sebagai naskah bermain peran dalam pengembangan karakter siswa. Hal itu karena pada Babad Tanah Jawa atau lebih spesifik Babad pajang ini mengandung nilai-nilai



pendidikan karakter yang kental, antara lain perjuangan, keberanian, keadilan, spiritual dan lainnya (Qur'ani, 2018).

Tindakan 1 yaitu peneliti memberikan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi unsur-unsur intrinsik dalam cerpen. Pembelajaran dilakukan secara home visit pada satu kelompok belajar yang berjumlah 7 peserta didik di salah satu rumah peserta didik yang beralamat di Pajang, Kecamatan Laweyan Kota Surakarta. Pembelajaran mengacu indikator dalam RPP penginternalisasian nilai-nilai karakter yang ingin dikembangkan kepada peserta didik. Cerpen yang tim peneliti buat mengambil dari Babad Tanah Jawa yaitu Babad Pajang yang mengisahkan perjalanan hidup Jaka Tingkir saat masih muda. Tim peneliti membuat cerita pendek tersebut dan mengembangkannya menjadi bentuk teks drama yang berisikan 6 tokoh dan 1 narator. Proses pembelajaran yang baik dan tepat mempengaruhi kualitas pembelajaran, oleh karena itu penulis berusaha untuk menghadirkan suasana pembelajaran yang baik dan menyenangkan agar peserta didik atau siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan karakter yang bagus harapan yang ingin dicapai adalah peserta didik memahami apa yang dipelajari dan diterapkan di kehidupan yang nyata. Tahap-tahap yang peneliti lakukan yadan skenario cerita, kemudian pada tahap pemilihan peran, tim peneliti dan peserta didik melakukan game untuk menentukan siapa peserta didik yang boleh memilih peran yang mereka inginkan secara persaingan sehat dan adil. Setelah penentuan peran selesai dilakukan, tiap peserta didik mulai melakukan pembacaan teks dan berlatih mendalami peran yang mereka ambil. Pada tindakan 2 yaitu pelaksanaan pementasan role playing yang mengisahkan perjalanan hidup Jaka Tingkir. Tim peneliti melakukan pengamatan mengenai karakter yang terlihat dan dimunculkan oleh peserta didik.

Model pembelajaran role playing merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena model ini menarik bagi peserta, mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian masa lampau seperti yang peneliti gunakan yaitu Babad Tanah Jawa. Penerapan model role playing atau bermain peran memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa terutama siswa sekolah dasar. Sejalan dengan pendapat Syaodih (dalam Suarsana dkk 2013: 4) bahwa karakteristik anak SD yang pertama adalah senang bermain, kedua yakni senang bergerak. Jadi karakteristik anak SD tersebut mengharuskan guru untuk membuat pembelajaran di kelas yang menyenangkan dan siswa bisa belajar sambil bermain. Hasil pengamatan tim peneliti, peserta didik kelas V SD Negeri Pajang mengalami perubahan sikap kearah yang lebih baik setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan metode role playing dengan Babad Tanah Jawa dibandingkan saat sebelum peneliti melakukan tindakan. Karakter yang terlihat yaitu peserta didik lebih berani, lebih percaya diri, serta mampu mengungkapkan pendapat. Hal lain yang didapat yaitu siswa memiliki sikap tanggung jawab yang terceming dari siswa sudah menghafal narasi atau dialog sesuai perannya masing-masing. Keterampilan peserta didik juga berkembang dalam hal ini, peserta didik mampu menginprofisasi naskah, olah tubuh, serta ekspresi yang mendukung pemeranan pada saat dilaksanakannya role playing.

Penelitian yang relevan telah dilakukan oleh H. Qur'ani (2018) menyatakan bahwa nilai-nilai pendidikan karakter terdapat pada Babad Tanah Jawa (Qur'ani, 2018). Hasil penelitian mengenai nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat pada babad tanah jawa yaitu nilai religious, semangat kebangsaan, dan cinta tanah air ini memberikan rekomendasi bahwa nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam BTJ dapat digunakan sebagai acuan untuk membina dan mengembangkan karakter anak di dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Penelitian yang relevan dilakukan oleh Syafita Sri Hayati (2017) menyatakan bahwa secara umum metode role playing dapat meningkatkan nilai karakter siswa. Kenaikan terbesar dapat terjadi pada nilai kreatif, pada kemampuan komunikasi terjadi peningkatan. Dengan demikian secara langsung dan tidak langsung siswa mampu mengidentifikasi, mengimitasi, dan menilai karakter yang baik maupun yang buruk dan menentukan mana karakter yang seharusnya dimiliki dan dapat diterapkan di kehidupan mereka dalam lingkungan masyarakat. Dengan menggunakan metode bermain peran mampu menarik perhatian anak, sehingga suasana kelas semakin hidup, sehingga diharapkan Pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan minat belajar siswa (Munir, Fatiqin, & Kendi, 2017).



4. Kesimpulan

Babad yang digunakan dalam penelitian ini adalah Babad Pajang. Lebih spesifiknya menggunakan kisah Jaka Tingkir pada masa Kesultanan Demak. Kisah yang menarik dan metode pembelajaran role playing. Penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar dan karakter percaya diri, kepemimpinan, tanggung jawab, menghargai sesama serta bersahabat, hal ini terbukti dari peningkatan keaktifan siswa dalam memainkan peran dalam pembelajaran role playing. Selain itu siswa juga mengembangkan kreativitasnya dari cara mereka berinisiatif dalam memerankan sesuatu untuk menunjang role playing mereka dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Hasil tersebut didapatkan dari studi kepustakaan buku dan data penelitian jurnal yang bersangkutan.

5. Referensi

- [1] Basri, Syamsu. 2000. Teaching Speaking. 2000. Jakarta
- [2] Ibnu, T., 2014. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI). Jakarta: Prenamedia gorup, p. 55.
- [3] Isjoni, H., 2014. Cooperative learning mengembangkan kemampuan belajarberkelompok.. Bandung: Alfabet.
- [4] Leonard, A. A. &., 2010. Peran Kemampuan Komunikasi Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. Jurnal Pendidikan Matematika.
- [5] Rofiq, M. N., 2017. Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam.. Jurnal Falasifa, pp. 1-14.
- [6] Sri Damayanti, M. T. A., 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. Journal Pendidikan Matematika.
- [7] Sundari, N., 2008. Perbandingan Prestasi Belajar Antara Siswa Sekolah Dasar Unggulan dan Siswa Sekolah Dasar Non-Unggulan di Kabupaten Serang. Jurnal Pendidikan Dasar, No. 9.