

Implikasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Penumbuhan Karakter Peduli Sosial pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V UPT SPF SDN Mangkura I Kota Makassar

Amriani¹ Muh Yunus² Nawir Rahman

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pascasarjana, Universitas Patompo Makassar,
Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia^{1,2,3}

Email: fps@unpatompo.ac.id¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran role playing dalam penumbuhan karakter peduli sosial pada siswa kelas V di UPT SPF SDN Mangkura I Kota Makassar dalam mata pelajaran IPS. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, penelitian ini melibatkan Kepala Sekolah, Guru Kelas, dan 5 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing secara signifikan meningkatkan karakter peduli sosial siswa, meningkatkan kepekaan mereka terhadap isu-isu sosial, serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan kelompok yang memerlukan kerja sama dan empati. Model ini juga mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sosial yang abstrak melalui praktik langsung dalam situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan partisipatif dalam membentuk karakter positif siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Role Playing, Karakter Siswa, and Peduli Sosial



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Sikap peduli sosial siswa dapat dipengaruhi oleh lingkungan tempat berada anak seperti lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat. Jika lingkungan tempat berada anak baik maka sikap yang dimiliki anak akan baik tetapi sebaliknya jika lingkungannya negatif maka sikap atau perilaku anak akan buruk. Oleh karena itu penanaman nilai sikap peduli sosial bagi siswa di sekolah penting untuk dilakukan agar dapat berkembangnya sikap peduli sosial yang baik bagi setiap anak. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh calon peneliti di Kelas V, melihat bahwa terdapat siswa khususnya siswa kelas V UPT SPF SDN Mangkura 1 Kota Makassar yang masih memiliki sikap peduli sosial yang kurang baik seperti ada yang masih ramai saat pembelajaran berlangsung, ada siswa yang saling mengejek, serta siswa masih kurang dalam sikap tolong menolong antar sesama teman. Sebagai contoh bahwa siswa kelas V masih kurang dalam sikap peduli sosial yaitu masih kurangnya dalam tolong menolong antar sesama teman, saat terdapat teman lain yang membutuhkan alat tulis mereka hanya meminjamkan alat tulisnya kepada teman yang dekat dengannya saja tanpa mempedulikan teman yang lain. Sikap peduli sosial berkaitan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Edy Surahman dan Mukminan menyatakan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mengembangkan pengetahuan, sikap, serta pembentukan pribadi bagi siswa yang baik. Peran guru sangat penting dalam meningkatkan sikap peduli sosial siswa khususnya melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) dapat tertanamkan sikap sosial, nilai-nilai kebaikan hingga menjadikan pribadi yang baik bagi siswa. Karena keterampilan dalam menyelesaikan IPS tidak datang dengan sendirinya tetapi didasarkan atas pemahaman dan pengamatan yang cukup sehingga tidak mudah lupa terhadap konsep-konsep dan fenomena yang telah dipelajari. Guru sebagai penggerak proses pembelajaran diharapkan mampu memantau tingkat kesukaran

yang dialami siswa, memberikan motivasi serta mampu mengarahkan dan mendorong kegiatan belajar siswa. untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman siswa. Penulis menerapkan model bermain peran (role playing) dalam pembelajaran IPS di UPT SPF SDN Mangkura I Kota Makassar. Model bermain peran (role playing) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan cara memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini dilakukan biasanya lebih dari satu orang dan disesuaikan dengan peran yang dimainkan. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah penerapan pembelajaran yang aktif dan bervariasi. Dengan digunakan penerapan model yang bervariasi juga akan menambah antusias peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Penerapan model bermain peran (role playing) yang baik akan dapat memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan siswa/i, yang akhirnya akan meningkatkan pemahaman belajar siswa dengan baik dan juga dapat belajar lebih aktif. Namun sebaliknya jika penerapan model bermain peran (role playing) yang salah akan memberikan dampak negatif terhadap siswa/i, sehingga para pendidik yang mengajarkan dengan model bermain peran (role playing) harus melihat dan memperhatikan baik – baik, agar hasil yang didapatkan sesuai dengan apa yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sementara analisis data dilakukan melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan conclusion drawing/ verification.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model role playing, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penerapan model ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian model role playing yaitu siswa mampu mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya. Model role playing memiliki kelebihan dalam penerapannya. Kelebihan dari model ini yakni melalui penerapan model role playing siswa dilatih untuk memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya siswa akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta aktif. Model role playing dapat menuntun siswa untuk bekerjasama dalam kelompok, memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima. Konsep penerapan model role playing yang dilakukan pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan siswa, kemudian siswa bebas untuk mengekspos imajinasinya dalam gerakan-gerakan serta pengucapan yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Dalam memainkan peranannya pun sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa asalkan tidak keluar dari konteks yang telah ditetapkan oleh guru.

Tahapan yang harus dilakukan pada penerapan model role playing yakni penjelasan umum yaitu guru menjelaskan secara umum penerapan model role playing serta materi yang akan diperankan, tahapan selanjutnya yaitu memilih para pelaku untuk bermain peran, kemudian menentukan pengamat (observer) yang bertugas untuk mengamati penampilan permainan peran serta memberikan penilaian, selanjutnya menentukan jalan cerita yang dimainkan, tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan (main), diskusi dan penilaian yang dilakukan observer, kelompok bermain peran ulang, kelompok observer melakukan diskusi ulang,

terakhir berbagi pengalaman dan kesimpulan. Penerapan model role playing disekolah menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya. Selain itu, siswa dapat melatih, memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan atau didrman seusia dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa belajar melalui pengalaman langsung. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran sehingga kelak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan model role playing sebagai salah satu cara penanaman nilai karakter peduli sosial yang dilakukan di dalam kelas yang dibenturkan langsung dengan relatis yang ada di lingkungan sekitar mereka. Penerapan model role playing sendiri siswa tidak hanya dituntut untuk memerankan sebuah peran saja tetapi siswa dituntut untuk menerapkan langsung ke masyarakat atau lingkungan mereka dengan pembiasaan- pembiasaan yang ada. Setelah mereka memerankan model role playing mereka diberi tugas lanjutan yang sesuai Model role playing atau bermain peran pada prinsipnya merupakan model untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran didalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Misalnya menilai keunggulan maupun kelemahan masing- masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Model ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Penerapan model role playing dalam pembelajaran IPS yang diterapkan dalam beberapa materi pada saat pembelajaran memberikan dampak positif kepada siswa, siswa menjadi lebih aktif dan lebih tertarik pada proses pembelajaran berlangsung, siswa yang awal mulanya tidak peduli dengan lingkungan disekitar mereka atau dengan teman- teman mereka siswa menjadi lebih peduli terhadap lingkungannya karena dalam proses pembelajaran tersebut siswa menjadi lebih nyaman , sangat antusias dan bersemangat karena dalam mata pelajaran IPS sendiri juga menggunakan model-model yang menarik sehingga membuat siswa penasaran, pada saat pembelajaran dimulai pasti menemukan satu dua anak yang membuat gaduh atau suka mengganggu teman lainnya, tetapi ada beberapa cara agar dalam proses pembelajaran anak tersebut bisa kembali fokus lagi. Biasanya jika ada anak yang rame sendiri akan di tegur kemudian apabila belum kondusif akan diberi sanksi-sanksi yang positif dan memindah tempat duduknya. Supaya siswa tetap fokus dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik, salah satu nya model role playing, tetapi penerapan model role playing disini tidak terlalu spesifik disemua materi IPS hanya saja ada beberapa materi misalnya dalam BAB 1 Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia disitu siswa diajak mempraktekkan langsung dengan menggunakan model role playing dengan sesuai langkah-langkah penerapannya yakni yang pertama guru membuat suasana kelas menjadi kondusif dan memotivasi siswa agar fokus dalam pembelajaran kemudian guru memilih peran yang akan dipraktekkan kemudian menyusun tahapan-tahapan peran, kemudian siswa diminta untuk memerankan peran yang sudah direncanakan kemudian siswa yang tidak berperan bertugas sebagai pengamat pemeranan setelah pemeranan selesai siswa apabila terdapat peran yang masih kurang pas siswa diminta untuk mengulangi kembali peran tersebut kemudian terakhir penarikan kesimpulan.

Praktik penguatan karakter rasa ingin dan peduli sosial tahu harus disertai dengan model pembelajaran yang tepat. Sehingga karakter tersebut secara bertahap atau bersamaan terimplementasi dalam perilaku siswa. Untuk melihat tumbuhnya rasa ingin tahu, maka diperlukan beberapa indikator. Rasa ingin tahu dapat dilihat dengan munculnya beberapa perilaku siswa berupa (1) Menggunakan beberapa alat indera untuk menyelidiki materi materi,

(2) Mengajukan pertanyaan tentang objek dan peristiwa. (3) Memperlihatkan minat pada hasil percobaan. Sedangkan peduli sosial dapat dilihat dengan munculnya perilaku siswa berupa (1) Berempati kepada sesama teman kelas, (2) Melakukan aksi sosial, (3) Membangun kerukunan warga kelas. Karakter rasa ingin tahu dan peduli sosial menjadi penting untuk dikembangkan oleh guru kepada siswa. Nilai inti kepedulian sosial dalam pendidikan karakter di Indonesia dapat diturunkan menjadi nilai-nilai turunan yaitu: penuh kasih sayang, perhatian, kebijakan, keadaban, komitmen, keharuan, kegotong royongan, kesantunan, rasa hormat, demokratis, kebijaksanaan, disiplin, empati, kesetaraan, suka memberi maaf, persahabatan, kesahajaan, kedermawanan, kelemahan lembut, pandai berterima kasih, pandai bersyukur, suka membantu, suka menghormati, keramah tamahan, kemanusiaan, kerendah hatian, kesetiaan, moderasi, kelembutan hati, kepatuhan, kebersamaan, toleransi dan punya rasa humor.

Dengan mempraktekkan peran-peran yang berbeda siswa menjadi lebih paham dengan apa maksud dari materi yang diajarkan. Dalam proses pembelajaran nilai karakter peduli sosial yang sudah mulai muncul setelah menggunakan model role playing yakni berempati dengan sesama temannya, penuh kasih sayang dengan lingkungan dan orang-orang yang ada disekitarnya, memiliki rasa hormat kepada orang yang lebih tua, kebersamaan dengan teman sebaya, suka memberi maaf kepada teman yang melakukan kesalahan, mengucapkan terimakasih apabila dibantu teman lainnya, bertanggung jawab atas pekerjaannya, memiliki rasa persaudaraan dan persahabatan terhadap teman-temannya, suka membantu teman lainnya, suka menghormati kepada siapapun atau dengan orang-orang yang dijumpainya, memiliki rasa kelembutan hati, patuh terhadap tata tertib serta aturan yang ada, dan disiplin di sekolahan. Dengan menerapkan model tersebut nilai-nilai karakter ditanamkan didalamnya dapat diimplementasikan setiap hari. Selain penerapan model role playing diterapkan didalam kelas siswa juga mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari misalnya mengamalkan nilai-nilai pancasila yang didalamnya juga mencakup nilai karakter peduli sosial. Kemudian siswa dibiasakan menghormati guru, dan selalu peka terhadap lingkungannya. Keberhasilan guru dalam menggunakan model role playing dalam pembelajaran IPS berhasil diterapkan dengan ditandai adanya nilai-nilai karakter peduli sosial yang mulai muncul dan sudah diterapkan oleh siswa. Adanya kolaborasi antara guru kelas V akan lebih mudah untuk menerapkan karakter peduli sosial lebih dalam lagi. Serta pembiasaan-pembiasaan yang berhubungan dengan sosial juga akan mempermudah menanamkan karakter peduli sosial siswa, upaya terus mendampingi dan melatih agar siswa senantiasa memiliki nilai karakter peduli sosial dalam dirinya baik dalam proses pembelajaran maupun diluar pembelajaran.

KESIMPULAN

Penerapan model role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial yang disesuaikan dengan materi pembelajaran IPS disetiap materi yang diajarkan tetap ditanamkan nilai-nilai karakter peduli sosial. Dengan penerapan model role playing yang didukung dengan adanya kebiasaan-kebiasaan di lingkungan sekolah siswa menjadi lebih mudah menanamkan nilai karakter peduli sosial dalam kehidupan sehari-hari. Nilai karakter peduli sosial yang muncul dengan menggunakan model role playing dalam pembelajaran IPS yakni berempati dengan sesama temannya, penuh kasih sayang dengan lingkungan dan orang-orang yang ada disekitarnya, memiliki rasa hormat kepada orang yang lebih tua, kebersamaan dengan teman sebaya, suka memberi maaf kepada teman yang melakukan kesalahan, mengucapkan terimakasih apabila dibantu teman lainnya, bertanggung jawab atas pekerjaannya, memiliki rasa persaudaraan dan persahabatan terhadap teman-temannya, suka membantu teman lainnya, suka menghormati kepada siapapun atau dengan orang-orang yang dijumpainya, memiliki rasa kelembutan hati, patuh terhadap tata tertib serta aturan yang ada, dan disiplin disekolahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wasisto Dwi Doso Warso, Pembelajaran dan Penilaian Pada Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah (Yogyakarta: Graha Cendekia, 2017), 31.
- Aisyah M. Ali, Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasinya (Jakarta: Kencana, 2018), 189.
- Halid Hanafi, et al., Ilmu Pendidikan Islam (Yogyakarta: CV Budi Utama), 203.
- Halid hanafi, et al., Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 111.
- Imam Gunawan, Model Penelitian Kualitatif Teori & Praktik (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 219.
- Maya Eka Pertiwi, "Upaya Guru IPS Dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Pembiasaan Tolong Menolong Di Kelas VII Idaman SMP An- Nur Bululawang" Skripsi (Malang: Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019).
- Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai standar Nasional (Yogyakarta: Kalimedia, 2018), 6-7.
- Mustafa Setya Pinton, et al, Metodologi Penelitian Tindakan Kelas Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga, (Malang : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Malang, 2020), 21-22.
- Nurul Ulfatin, Model Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan: Teori Dan Aplikasinya (Malang: Media Nusa Creative, 2013), 189.
- Sugiyono, Model Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2016), 267.
- Syamsul Kurniawan, Pendidikan Karakter (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2016), 157.
- Taniredja, Tukiran, dkk. (2012). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta.
- Thomas Lickona, pendidikan Karakter (Bandung: Nusa Media, 2019).
- UKM-F Dyres 2019, Kompilasi Karya Ilmiah UKM-F Dyres 2019 (Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2020), 83.
- Zubaedi, Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan (Jakarta: Kencana, 2011), 57.