

PENINGKATAN KARAKTER PEDULI SOSIAL MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV SD 1 SEKARSULI

THE SOCIAL CARING CHARACTER INCREASING THROUGH *ROLE PLAYING* MODEL TO THE STUDENTS OF GRADE IV IN SD 1 SEKARSULI

Oleh: Tika Ardiyanti, PGSD/PSD, tikaardiyanti.ta@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter peduli sosial pada siswa kelas IV SD 1 Sekarsuli dengan menggunakan model *role playing*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD 1 Sekarsuli. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan karakter peduli sosial siswa. Tahapan model *role playing*, diantaranya (1) memilih masalah, (2) pemilihan peran, (3) menyusun tahap-tahap bermain peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pengambilan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata persentase karakter peduli sosial dari siklus I 78%, dan siklus II 81%.

Kata Kunci : *karakter peduli sosial, role playing*

Abstract

This research is aim at increasing social caring character to the student of grade IV of SD 1 Sekarsuli, through the model of role playing. This was collaborative classroom action research. The subject of the research were the fourth grade students. This research was conducted using Kemmis and Mc Taggart models. The techniques of collecting data were observation and questionnaire. The result of the research show that the implementation of role playing model can increase the social caring character. The steps of role playing model are (1) choosing the problem, (2) choosing the role, (3) arranging the steps of role playing, (4) preparing the observer, (5) role playing, (6) discussing and evaluating, (7) taking a conclusion. The result show the percentase average of the social caring character from the first cycle is 78%, and the second cycle is 81%.

Keywords: *the character of social caring, role playing*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar bagi peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi diri agar memiliki karakter, kepribadian, kecerdasan, keterampilan, religiusitas bagi dirinya dan masyarakat. Pendidikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup dan kemajuan yang lebih baik. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan (Undang–Undang Republik Indonesia

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1) disebutkan bahwa :

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, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar untuk peserta didik memiliki peran penting bagi

kehidupan bangsa. Sekolah dasar atau pendidikan dasar tidak semata-mata membekali anak didik berupa kemampuan membaca, menulis, dan menghitung semata, tetapi harus mengembangkan potensi pada siswa baik potensi mental, sosial, dan spiritual (Susanto, 2013: 70). Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus mampu memberikan pengetahuan, keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik.

Zuchdi (2011: 159) menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan proses untuk mengembangkan pada diri setiap peserta didik kesadaran sebagai warga bangsa yang bermartabat, merdeka dan berdaulat dan berkemauan untuk menjaga kemerdekaan dan kedaulatan tersebut, untuk itu perlu dikembangkan pada diri setiap peserta didik kesadaran diri, niat, kemampuan dan perilaku untuk mempertahankan kemerdekaan dan kedaulatan bangsa yang kita cintai. Kementerian Pendidikan Nasional (2011: 10) telah merumuskan materi pendidikan karakter yang mencakup aspek-aspek berikut: religious, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab. Penanaman nilai-nilai tersebut sangat penting bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 September 2018 sampai dengan 10 November 2018 di kelas IV sekolah dasar 1 Sekarsuli kabupaten Bantul menunjukkan bahwa rasa

toleransi masih rendah, penggunaan metode dan model pembelajaran kurang bervariasi, dan siswa kurang komunikatif, sikap kepedulian sosial siswa di sekolah masih kurang. Rasa toleransi siswa masih rendah, dibuktikan dari hasil observasi ketika proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung. Hal ini ditunjukkan ketika ada anak yang sedang berbincang – bincang dengan temannya dan muncul perbedaan pendapat maka terjadi perkelahian antar siswa tersebut. Siswa yang lain tidak berani meleraikan perkelahian, karena takut akan menjadi korban perkelahian juga.

Metode dan model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, dibuktikan berdasarkan hasil observasi di dalam kelas. Selama proses pembelajaran guru dominan menggunakan metode ceramah dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan proses pembelajaran. Siswa diminta memperhatikan, tetapi ada beberapa siswa yang menguap karena mengantuk, ramai, asyik dengan dirinya sendiri.

Sebagian besar siswa kelas IV juga kurang komunikatif, hal ini dibuktikan saat proses pembelajaran di kelas siswa yang belum paham tentang materi pelajaran diminta untuk bertanya pada guru, tetapi sebagian besar siswa malu dan takut untuk bertanya. Siswa takut ditegur guru, apabila siswa kurang memperhatikan penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru disampaikan bahwa siswa takut untuk bertanya pada guru tentang materi pelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV kurang komunikatif.

Rasa kepedulian siswa kelas IV di SD 1 Sekarsuli berdasarkan lembar angket menunjukkan hasil 11,76% siswa pada kategori rendah, 41,18% pada kategori sedang, 35,29 pada kategori tinggi, sedangkan berdasarkan hasil observasi menunjukkan 88,24% siswa pada kategori sangat rendah, 11,76% pada kategori rendah. Berdasarkan hasil observasi pada saat proses pembelajaran tematik dengan muatan Ilmu Pengetahuan Sosial, saat diskusi kerja kelompok siswa tidak mau membantu temannya dalam kelompok, siswa tidak suka apabila bekerjasama dalam kelompok tidak dengan teman yang disukainya, ketika siswa diminta membaca teks bacaan dalam buku, siswa seharusnya membaca teks bacaan tersebut secara kondusif, dan membaca menggunakan buku paket masing – masing siswa, tetapi ada beberapa siswa yang ramai sendiri, tidak memperhatikan guru, dan tidak mau berbagi buku pada teman semejanya untuk dibaca bersama-sama. Siswa kelas IV di SD 1 Sekarsuli memiliki sikap individualisme yang tinggi, siswa juga tidak mau membantu teman yang sedang membutuhkan. Menurut hasil wawancara dengan guru kelas IV, guru juga menuturkan bahwa karakter siswa jaman sekarang jauh berbeda dengan jaman dahulu. Sikap peduli sosial pada diri anak mulai luntur, sering ditemukan siswa lebih mementingkan dirinya sendiri daripada orang lain, selain itu guru harus menyesuaikan minat belajar siswa saat proses pembelajaran di kelas, guru juga menuturkan bahwa siswa masih sulit untuk bekerjasama,

ketika siswa diberikan tugas secara berkelompok namun dengan teman yang kurang disukai.

Berdasarkan deskripsi masalah yang telah dijabarkan, dapat diketahui bahwa ditemukan empat permasalahan di SD 1 Sekarsuli. Melihat luasnya permasalahan yang ditemukan, maka lingkup penelitian ini dibatasi pada rendahnya sikap peduli sosial. Pentingnya peduli sosial dikemukakan oleh (Yaumi, 2014: 77) yang mengatakan bahwa manusia membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya sehingga ada sifat saling tergantung antara satu individu dengan individu lain. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa nilai karakter peduli sosial penting untuk ditanamkan pada diri siswa, agar menjadi individu yang memiliki kepedulian sosial terhadap individu lain. Individu yang memiliki nilai-nilai kepedulian sosial akan menunjukkan perilaku positif dalam kehidupannya serta akan mampu berhadapan dengan lingkungan masyarakat.

Sikap peduli atau mau memperhatikan kepentingan orang lain, kesanggupan menyesuaikan diri sendiri kepada sikap bekerja sama mulai ditemui pada anak usia sekolah dalam perkembangan sosialnya (Susanto, 2013: 75). Hal itu berarti manusia tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain. Oleh karena itu, manusia harus memiliki karakter peduli sosial dalam setiap tindakannya di kehidupan sehari – hari, begitu juga bagi siswa di sekolah.

Sari (2014) menjelaskan faktor-faktor penghambat dan penunjang dalam proses pembinaan peduli sosial. Faktor penghambat proses pembinaan peduli sosial yaitu masih

kurangnya kesadaran dari siswa diri siswa akan pentingnya peduli sosial dalam kehidupan, dan masih ada beberapa pihak yang tidak ikut berpartisipasi dan bekerja, sedangkan faktor penunjang dalam proses pembinaan peduli sosial yaitu kebijakan, pedoman kurikulum, kebersamaan warga sekolah, sarana dan prasarana, lingkungan, komitmen sekolah, dan kegiatan ekstrakurikuler. Putri (2014) mengatakan bahwa sikap dan perilaku kepedulian sosial bukan bawaan dari lahir, tetapi dapat dipengaruhi dari faktor pengalaman dan pembelajaran, tiga model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu (1) mengamati dan meniru perilaku orang terdekat atau orang yang diidolakannya dalam bentuk kepedulian sosial (dapat menggunakan model sosiodrama, cerita, *role playing*, teladan guru); (2) melalui proses pemerolehan informasi verbal tentang kondisi dan keadaan sosial orang yang lemah sehingga dapat diperoleh pemahaman dan pengetahuan tentang apa yang menimpa dan dirasakan oleh mereka dan bagaimana ia harus bersikap dan berperilaku peduli kepada orang lemah (menggunakan metode analisis nilai, dan pembelajaran kognitif-afektif); (3) melalui penerimaan penguatan/reinforcement berupa konsekuensi logis yang akan diterima seseorang setelah melakukan kepedulian sosial (konsep *reward* dan *punishment*).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, terdapat banyak faktor yang mempengaruhi sikap kepedulian sosial dan terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membentuk sikap kepedulian sosial salah satunya

yaitu model *role playing*. Melihat banyaknya model pembelajaran yang dapat digunakan, peneliti pada penelitian ini membatasi pada model pembelajaran *role playing*. Penggunaan model *role playing* sebagai upaya peningkatan sikap peduli sosial dibuktikan oleh Wulandari, dkk (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan *role playing* dipadu kelompok investigasi dapat mengembangkan aspek sosial. Rahmawati (2014: 391) juga membuktikan bahwa penggunaan model *role playing* dan alat permainan edukatif dapat meningkatkan empati pada anak kelompok B di taman kanak-kanak (TK) Darul Arqom Makamhaji Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo.

Model *role playing* dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku, selain itu model ini digunakan pula untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosialnya (Aunurrahman, 2014: 155). Majid (2014: 165) menyampaikan bahwa terdapat beberapa kelebihan dengan menggunakan simulasi *role playing* sebagai model mengajar, diantaranya adalah: (a) simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja; (b) simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk

memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan; (c) simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa; (d) memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematik; dan (e) simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Komara (2009: 42) pengalaman belajar yang diperoleh dari model *role playing* ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui model *role playing* diharapkan kepedulian sosial siswa dapat meningkat, karena melalui *role playing* kemampuan siswa dalam berkomunikasi, dan empati dapat terasah. Siswa diharapkan dapat mengalami proses pembelajaran yang bermakna bagi dirinya, terutama pada aspek kepedulian sosial mereka, siswa juga dapat mempraktekkan sikap sosial terhadap orang lain, teman sebayanya, dan lingkungan di sekitar.

Peneliti berharap dengan menggunakan model *Role playing* dapat meningkatkan karakter peduli sosial bagi siswa kelas IV di sekolah dasar 1 Sekarsuli, oleh karena itu berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis permasalahan yang didasarkan pada pendapat para ahli, penulis bertujuan untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran Tematik Bermuatan IPS melalui Model *Role Playing* pada Siswa Kelas IV di SD 1 Sekarsuli Kabupaten Bantul”.

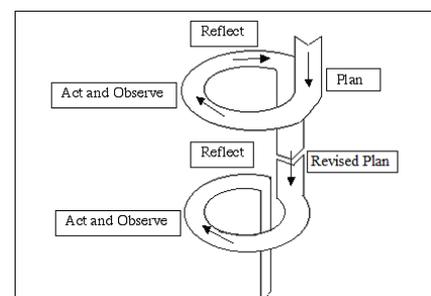
Penelitian yang dilaksanakan ini memiliki relevansi dengan penelitian Niwang Tanjung

Palupi tahun 2016 dengan judul Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Tunalaras Kelas VI di sekolah luar biasa (SLB) E Prayuwana Yogyakarta dan penelitian Haprilia Cahyaningsih tahun 2018 dengan judul Upaya Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Melalui Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD N 3 Somopuro, Jogonalan, Klaten.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian Tindakan

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau yang biasa dikenal dengan *Classroom Action Research* (CAR) yang berfokus pada peningkatan karakter peduli sosial dalam pembelajaran tematik bermuatan IPS melalui model *role playing* pada siswa kelas IV. Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas yang berbentuk kolaboratif. Desain penelitian yang digunakan adalah desain yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Taggart. Pada desain penelitian model Kemmis dan McTaggart terdapat empat tahapan penelitian yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Model Spiral Kemmis dan McTaggart

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap pada bulan Januari-Februari 2019. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Sekarsuli yang beralamat di Jalan Wonosari 1, Rukun Warga (RW) 47, Mantup, Baturetno, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Sekarsuli. Jumlah siswa sebanyak 17 orang dengan pembagian 10 orang siswa perempuan dan 7 orang siswa laki-laki. Karakteristik siswa kelas IV yakni siswa memiliki kepedulian sosial yang masih rendah, hal tersebut dapat terlihat ketika selama proses pembelajaran di dalam kelas.

Prosedur Penelitian

Sesuai dengan tahapan model Kemmis dan MC Taggart penelitian ini mempunyai tahapan tindakan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan pada kegiatan yang akan dilakukan adalah menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kepedulian sosial siswa kelas IV SD 1 Sekarsuli. Tahapan tersebut yaitu, (1) menetapkan jadwal pelaksanaan tindakan, (2) menetapkan tema dan materi pembelajaran, (3) menyusun RPP, (4) memberi teks skenario *role playing* pada siswa sehari sebelum pembelajaran dimulai, (5) menyiapkan

instrumen penelitian, (6) menyiapkan alat dokumentasi.

b. Tindakan dan Observasi

Pelaksanaan pada tahap tindakan dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Tindakan dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 1 Sekarsuli sesuai dengan RPP yang telah disusun secara kolaborasi antara guru kelas dan peneliti. Tahap observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan mencermati jalannya proses pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilaksanakan dengan mengisi pedoman lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan untuk mengetahui kepedulian sosial siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan mengetahui keterlaksanaan model *role playing*.

c. Refleksi

Refleksi merupakan tahapan terakhir yang dilakukan untuk memahami proses dan mengetahui sejauh mana model *role playing* dalam meningkatkan kepedulian sosial siswa kelas IV SD Negeri 1 Sekarsuli serta kendala yang ditemui selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil refleksi dapat dijadikan perbaikan pada siklus selanjutnya. Apabila belum ada peningkatan dan tujuan penelitian belum tercapai maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan lembar angkat karakter peduli sosial. Lembar angket digunakan untuk mengukur

karakter peduli sosial siswa, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mengukur keterlaksanaan model *role playing* serta karakter peduli sosial siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan angket karakter peduli sosial.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kualitatif digunakan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dengan cara menghitung presentasi kepedulian sosial siswa setelah menggunakan model *role playing*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD 1 Sekarsuli, subyek penelitian adalah siswa kelas IV di SD 1 Sekarsuli yang berjumlah 17 orang siswa yang terdiri dari 7 orang siswa laki-laki, dan 10 orang siswa perempuan. Berikut ini data inisial subyek siswa kelas IV SD 1 Sekarsuli. Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan observasi untuk melihat bagaimana karakter peduli sosial siswa. Adapun hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV menunjukkan bahwa tindakan-tindakan siswa masih kurang sesuai dengan indikator-indikator peduli sosial. Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 4 dan 7 Februari di kelas IV yakni, 1) siswa berbicara kurang sopan dengan guru, 2) tidak mau berbagi alat tulis, 3) siswa kurang peduli dengan teman yang sakit, 4) siswa

kurang peduli dengan teman yang kehilangan alat tulis.

Pada tanggal 7 Februari 2019, peneliti membagikan angket pada siswa sehingga dapat diketahui kondisi awal karakter peduli sosial sebelum dilakukan tindakan. Angket tersebut digunakan untuk menguatkan hasil dari observasi karakter peduli sosial siswa. Berdasarkan hasil angket, persentase ketuntasan karakter peduli sosial siswa masih dalam kategori rendah, yaitu 47% dengan kategori rendah (11,76%), sedang (41,18%), tinggi (35,29%), dan sangat tinggi (11,76%), sedangkan berdasarkan hasil observasi terdapat 88,24% pada kategori sangat rendah dan 11,76% pada kategori rendah. Untuk itu perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan kepedulian sosial siswa kelas IV SD N Sekarsuli. Tindakan yang dipilih yakni menggunakan model *role playing*. Model *role playing* cocok digunakan untuk meningkatkan kepedulian sosial siswa karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yaitu mengembangkan peran sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat Izzaty (2008: 103-104) yang menyatakan karakteristik perkembangan kanak-kanak akhir yaitu belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain, belajar bergaul dengan teman sebaya, mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita, mengembangkan sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga.

Pembelajaran pertama pada siklus I membahas materi tema 7 subtema 2 pembelajaran 3. Guru membuka dengan salam, berdoa, dan melakukan apersepsi di awal kegiatan. Kemudian memasuki kegiatan inti guru meminta siswa

membaca teks, dan dilakukan tanya jawab. Guru menyiapkan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model role playing. Guru menyiapkan dan membagi teks skenario role playing, tiap kelompok mendapat satu lembar teks skenario. Lalu siswa diminta mengamati teks skenario tersebut. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan cara berhitung, kemudian siswa berkumpul bersama kelompoknya, lalu dibagikan LKPD. Setiap kelompok berdiskusi mengenai pembagian peran. Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan role playing dan memberi kesempatan pada siswa untuk latihan bersama kelompoknya terlebih dahulu, dengan bimbingan guru siswa melakukan latihan bersama kelompoknya. Guru memberi peringatan bagi siswa yang tidak tampil untuk duduk dan menyimak temannya. Apabila ada kelompok yang sudah siap, dipersilahkan untuk maju memainkan peran. Setiap kelompok memerankan skenario bersama teman sekelompok. Setelah kegiatan pembelajaran dengan model role playing selesai, guru menyampaikan pesan moral dari skenario role playing pada siswa dan dilakukan tanya jawab mengenai kegiatan pembelajaran dengan model role playing, selanjutnya guru meminta siswa untuk berdiskusi mengerjakan LKPD yang telah dibagikan oleh guru, dan menyampaikan kesimpulan dari kegiatan role playing. Siswa diberi kesempatan untuk maju ke depan kelas mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

Pada pembelajaran kedua siklus 1 materi yang dipelajari yaitu tema 7 subtema 2

pembelajaran 4. Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa dan apersepsi. Lalu pada kegiatan inti dimulai dengan mengamati teks bacaan pakaian adat yang ada di buku paket siswa, lalu siswa diminta mengidentifikasi teks bacaan tersebut. Melalui teks bacaan tersebut guru menjelaskan materi pembelajaran keragaman budaya pakaian adat. Siswa diminta untuk mencari informasi baru yang ditemukan dari teks bacaan pakaian adat. Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait mengenai pakaian adat dan informasi baru yang ditemukannya dari teks bacaan pakaian adat. Guru menjelaskan tentang keragaman budaya pakaian adat yang ada di Indonesia. Guru mengajak siswa untuk mensyukuri keragaman budaya yang ada di Indonesia.

Guru menyiapkan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model role playing. Guru membagi teks skenario role playing, tiap kelompok mendapat satu lembar teks skenario. Lalu siswa diminta mengamati teks skenario tersebut. Guru meminta siswa berkelompok sesuai dengan kelompok saat siklus I pertemuan pertama, kemudian siswa berkumpul bersama kelompoknya, lalu dibagikan LKPD. Setiap kelompok berdiskusi mengenai pembagian peran. Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan role playing. Guru meminta siswa yang tidak tampil untuk duduk bersama kelompoknya dan memberi kesempatan pada siswa untuk latihan bersama kelompoknya terlebih dahulu, dengan bimbingan guru siswa melakukan latihan bersama kelompoknya. Apabila ada kelompok yang sudah

siap, dipersilahkan untuk maju memainkan peran. Setiap kelompok memerankan skenario bersama teman sekelompok dengan sungguh-sungguh. Setelah kegiatan pembelajaran dengan model *role playing* selesai, guru memberi sedikit pesan moral berdasarkan skenario *role playing* yang diperankan siswa. Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai pesan moral dari skenario yang telah diperankan oleh siswa. Setiap kelompok diminta untuk menyampaikan pendapat mengenai peran yang telah dimainkan oleh teman. Beberapa kelompok berani menjawab pertanyaan guru.

Selanjutnya guru meminta siswa untuk berdiskusi mengerjakan LKPD yang telah dibagikan oleh guru, dan menyampaikan kesimpulan dari kegiatan *role playing*. Siswa diberi kesempatan untuk maju ke depan kelas mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

Selama proses pembelajaran menggunakan model *role playing* pada pembelajaran pertama dan kedua, peneliti mengamati karakter peduli sosial siswa menggunakan lembar observasi.

Setelah satu siklus menggunakan model *role playing* terlaksana dengan persentase 95%, peneliti memberikan angket karakter peduli sosial. Hasil yang diperoleh rata-rata skor peduli sosial siswa berdasarkan hasil observasi yaitu 70,47% dengan ketuntasan 47,05% dan berdasarkan hasil angket yaitu 78% dengan ketuntasan 53%.

Tindakan menggunakan model *role playing* dengan tahapan diantaranya (1) memilih masalah, (2) pemilihan peran, (3) menyusun tahap-tahap bermain peran, (4) menyiapkan pengamat, (5)

pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pengambilan kesimpulan. Pada siklus I berhasil meningkatkan karakter peduli sosial siswa, namun peningkatan belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan. Pembelajaran pada siklus I masih terdapat kekurangan kemudian direfleksi dan diadakan perbaikan tindakan pada siklus II.

Pertemuan pertama pada siklus II membahas materi tentang tema 7 subtema 3 pembelajaran 3. Guru melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPP yang telah dibuat, dan kegiatan dengan model *role playing* sudah terlaksana 100%. Guru menyiapkan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model *role playing*. Guru membagikan teks skenario *role playing* pada masing-masing siswa. Siswa mengamati teks skenario *role playing*. Guru mengubah susunan beberapa kelompok siswa sesuai dengan pilihan guru sendiri, lalu siswa berkumpul bersama kelompoknya, kemudian dibagikan LKPD. Setelah itu siswa berdiskusi mengenai pembagian peran bersama kelompoknya. Siswa mendengarkan guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan *role playing*. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk latihan bersama kelompoknya terlebih dahulu, dengan bimbingan guru siswa melakukan latihan bersama kelompoknya. Guru meminta siswa yang tidak tampil untuk duduk, menyimak dan memperhatikan. Apabila ada kelompok yang sudah siap, dipersilahkan untuk maju memainkan peran. Setiap kelompok memerankan skenario bersama teman sekelompok dengan bersungguh-sungguh. Setelah kegiatan pembelajaran dengan model *role playing* selesai,

guru dan siswa bertanya jawab. Siswa diminta untuk memberikan tanggapan mengenai kegiatan role playing. Guru menyampaikan pesan moral dari skenario role playing pada siswa.

Selanjutnya guru meminta siswa untuk berdiskusi mengerjakan LKPD yang telah dibagikan oleh guru, dan menyampaikan kesimpulan dari kegiatan role playing. Siswa diberi kesempatan untuk maju ke depan kelas mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

Pertemuan kedua siklus II pada awal pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan RPP yang dibuat, lalu guru menyiapkan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model role playing. Guru membagikan teks skenario role playing pada masing-masing siswa. Siswa mengamati teks skenario role playing. Guru meminta siswa untuk berkelompok sesuai kelompok seperti di siklus II pertemuan 1, kemudian siswa berkumpul bersama kelompoknya, lalu dibagikan LKPD, kemudian siswa berdiskusi mengenai pembagian peran. Siswa mendengarkan guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan role playing. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk latihan bersama kelompoknya terlebih dahulu, dengan bimbingan guru siswa melakukan latihan bersama kelompoknya. Guru meminta siswa yang tidak tampil untuk duduk, menyimak dan memperhatikan. Apabila ada kelompok yang sudah siap, dipersilahkan untuk maju memainkan peran. Setiap kelompok memerankan skenario bersama teman sekelompok dengan sungguh-sungguh. Setelah kegiatan pembelajaran dengan

model role playing selesai, guru dan siswa bertanya jawab. Siswa diminta untuk memberikan tanggapan mengenai kegiatan role playing. Guru menyampaikan pesan moral dari skenario role playing pada siswa.

Selanjutnya guru meminta siswa untuk berdiskusi mengerjakan LKPD yang telah dibagikan oleh guru, dan menyampaikan kesimpulan dari kegiatan role playing. Siswa diberi kesempatan untuk maju ke depan kelas mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Tahapan model *role playing* sudah terlaksana 100% dan sudah memperbaiki kekurangan pada siklus I. Pada akhir siklus II peneliti melakukan pengukuran karakter peduli sosial siswa. Berikut ini diagram peningkatan rerata skor kemampuan karakter peduli sosial siswa per siklus (diagram 1).

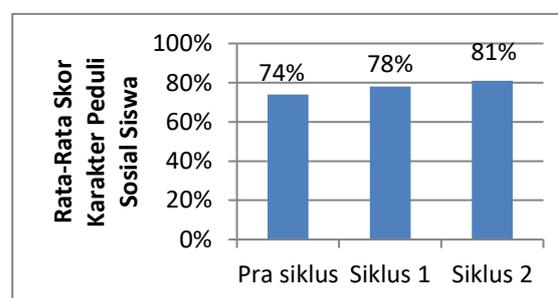


Diagram 1. Rata-Rata Skor Karakter Peduli Sosial Siswa Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus II

Berdasarkan diagram 1, hasil pengukuran karakter peduli sosial siswa dari pra siklus sebesar 74%, siklus I sebesar 78%, dan siklus II sebesar 81%. Peningkatan karakter peduli sosial siswa menggunakan model *role playing* setelah melalui perbaikan tindakan pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan tindakan.

Selain itu, semua indikator karakter peduli sosial siswa mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Besarnya

peningkatan pada masing-masing indikator berbeda. Lebih jelasnya peningkatan karakter peduli sosial siswa per indikator dapat dilihat pada diagram berikut ini (diagram 2).

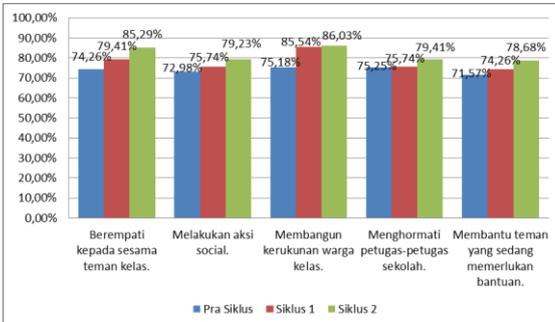


Diagram 2. Diagram Pencapaian Karakter Peduli Sosial Siswa Per Indikator Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Peningkatan karakter peduli sosial siswa berdasarkan data tersebut setelah melalui dua siklus tindakan menggunakan model *role playing* sudah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan, bahwa:

1. peningkatan karakter peduli sosial melalui pembelajaran tematik bermuatan IPS dengan menggunakan model *role playing* telah sesuai dengan langkah-langkah model *role playing* dalam kegiatan pembelajaran.
2. Hasil peningkatan karakter peduli sosial menggunakan model *role playing* menunjukkan hasil yang signifikan, hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan persentase rata-rata karakter peduli sosial siswa dari pra siklus ke siklus I yaitu dari 74% menjadi 78%. Karakter peduli sosial pada siklus II meningkat menjadi 81% dengan kategori tinggi.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut. Bagi pihak sekolah sebaiknya memberikan dukungan kepada guru untuk melakukan pelatihan dan pengembangan pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan variatif agar pembelajaran selalu menarik dan bermakna, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas, seperti dengan menggunakan model *role playing*. Bagi guru, sebaiknya guru menerapkan model *role playing* sebagai pilihannya dalam pembelajaran untuk mengadakan variasi pembelajaran sekaligus meningkatkan karakter peduli sosial siswa dan partisipasi keaktifan siswa selama proses kegiatan pembelajaran. Bagi siswa, sebaiknya siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan karakterpeduli sosialnya di dalam kelas. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti dapat menggunakan model *role playing* sebagai bahan kajian untuk diteliti, sebagai peningkatan karakter peduli sosial siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang inovatif, variatif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Izzaty,R.E. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2011. *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

- Komara, Endang. 2009. *Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Putri, Safienlia. 2014. *Kepedulian sosial*. Diambil pada tanggal 27 Desember 2018 pukul 10.10 WIB, dari http://sefienlia_putri-fib13.web.unair.ac.id.
- Rahmawati, Anayanti. (2014). *Metode Bermain Peran dan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak. Vol III ISSN No: 382-392. Diakses dari: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/2875>.
- Sari, M. Yuni. 2014. *Pembinaan toleransi dan peduli sosial dalam upaya memantapkan watak kewarganegaraan*. Journal Pendidikan Ilmu Sosial Vol 23 No. 1 ISSN No (9) 772540-789008. Diakses dari: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpis/article/view/2059/1450>. Pada tanggal 27 Desember 2018, pukul 11.00
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Wulandari, C.P Vindri, dkk. 2016. *Pembelajaran Role Playing dipadu Group Investigation Berbantuan Komik Program KRPL sebagai Upaya untuk mengembangkan Kemampuan Kognitif dan Sikap Sosial*. Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume: 1 Nomor: 6 Hal: 1191-1195 ISSN: 2502-471X. Diunduh melalui <http://www.journal.um.ac.id>. Pada tanggal 18 Desember pukul 22.00
- Yaumi, Muhammad. 2014. *Pendidikan Karakter: Lanadasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Kencana
- Zuchdi, Darmiyati. 2011. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: UNY Press