

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN GOTONG ROYONG PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS 5

Novia Siska Puspita Sari^{1*}, Candra Utama¹, Elly Fithriyanasari²

¹PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Indonesia

²SDN Kauman 1, Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: novia.siska@gmail.com

doi: 10.17977/um063.v4.i5.2024.6

Kata kunci

Role Playing
Mutual Cooperation
Canva

Abstract

Pendidikan formal memiliki tanggung jawab khusus dalam membentuk karakter siswa, termasuk menanamkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama. Topik ekonomi-ekonomi dalam kurikulum kelas 5 SD memberikan kesempatan yang baik untuk memperkenalkan konsep kerja sama, karena melibatkan interaksi antar individu dalam masyarakat. Berdasarkan pengamatan di SDN 1 Kauman Malang, siswa menunjukkan kurang aktif, dan ada kelompok sosial yang menghambat guru dalam menanamkan nilai kerja sama. Oleh karena itu, metode pengajaran yang inovatif diperlukan untuk meningkatkan kepedulian dan kerjasama di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penerapan metode bermain peran dengan menggunakan media Canva untuk meningkatkan sikap kerja sama. Data dianalisis secara kualitatif melalui observasi partisipatif, analisis konten, pra dan pasca bermain peran kuesioner, serta refleksi dan diskusi kelompok. Temuan menunjukkan bahwa dari 28 siswa di kelas 5 SDN Kauman 1 Malang, 71,4 memenuhi keempat aspek, 17,8 persen memenuhi tiga aspek, dan 10,7 persen memenuhi kriteria penilaian kerja sama.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan kepribadian generasi muda, dengan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan menjadi inti dari proses tersebut. Pendidikan di sekolah dasar (SD) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa, termasuk mengajarkan nilai-nilai sosial seperti gotong royong. Materi aktivitas ekonomi pada kurikulum kelas 5 SD menjadi kesempatan yang baik untuk memperkenalkan konsep gotong royong, karena pada dasarnya aktivitas ekonomi melibatkan interaksi antara individu dalam masyarakat.

Berdasarkan pengamatan pada kelas 5 di SDN 1 Kauman Malang, siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan kelas dan guru sulit menanamkan elemen profil pelajar pancasila gotong royong. Di kelas ini terdapat kelompok-kelompok pergaulan menyebabkan rasa kepedulian dan kerjasama di kelas 5 belum terjalin dengan baik. Sehingga elemen gotong royong profil pelajar pancasila pada rencana pembelajaran sulit dicapai. Hal ini ditandai dengan kegiatan pembelajaran yang membutuhkan kolaborasi dimana mereka enggan untuk berkolaborasi dengan teman di luar kelompok pergaulannya. Dengan adanya latar belakang tersebut, perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan rasa kepedulian dan kerjasama dalam kelas untuk mewujudkan gotong royong yang baik.

Salah satu metode pembelajaran yang menjanjikan dalam mendukung pengembangan sikap gotong royong adalah role playing, di mana siswa berperan sebagai karakter tertentu dalam simulasi situasi kehidupan nyata. Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan kemampuan sosial dan emosional siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk memahami nilai-nilai sosial secara lebih mendalam. Metode permainan peran merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran yang melibatkan simulasi dengan tujuan untuk memunculkan peristiwa sejarah, menggambarkan situasi aktual, atau merancang kemungkinan kejadian di masa yang akan datang (Kertia 2019). Metode role playing merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperkuat

pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak seperti sikap gotong royong. Model pembelajaran permainan peran yang digagas oleh George Shaftel dimaksudkan untuk mendorong siswa dalam mengekspresikan emosi mereka dan memunculkan kesadaran melalui keterlibatan yang spontan, yang kemudian diikuti dengan analisis terhadap situasi yang menyerupai permasalahan kehidupan nyata atau yang secara lebih luas menyoroti masalah sosial dalam kehidupan (Jas 2020). Dengan berperan sebagai tokoh-tokoh dalam situasi ekonomi yang disimulasikan, siswa dapat lebih memahami konsep dan nilai-nilai yang terlibat dalam aktivitas ekonomi, termasuk pentingnya kerjasama dan saling mendukung.

Dengan memperdalam pemahaman tentang hubungan antara metode pembelajaran role playing dan peningkatan sikap gotong royong, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan pendidikan di Indonesia, khususnya dalam upaya membentuk karakter siswa yang berlandaskan pada nilai-nilai luhur bangsa. Penelitian ini tidak hanya bermanfaat untuk pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, tetapi juga untuk memperkuat pendidikan karakter di tingkat dasar yang menjadi pondasi bagi pembentukan generasi yang berbudaya dan bertanggung jawab. Namun, tantangan dalam mengajarkan nilai-nilai tersebut semakin kompleks, terutama di tengah perubahan lanskap pembelajaran yang diwarnai oleh kemajuan teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran inovatif, diperlukan pendekatan yang lebih dinamis dan menarik untuk memfasilitasi pemahaman dan penerapan nilai gotong royong di kalangan siswa.

Dalam konteks ini, media Canva menjadi alat yang sangat berguna dalam mendukung pelaksanaan role playing. Canva merupakan alat desain grafis yang user-friendly dan dapat digunakan oleh guru maupun siswa untuk membuat komik dengan mudah. Dengan fitur-fitur kreatifnya, Canva memungkinkan siswa untuk membuat komik atau visualisasi cerita yang menggambarkan konsep gotong royong dengan cara yang menarik dan menantang.

Penelitian ini memiliki kebaharuan dalam kombinasi metode role playing yang diterapkan pada siswa SD dengan berbantuan media Canva sebagai penunjang pembuatan skenario berupa komik untuk menguji efektivitasnya terhadap peningkatan sikap gotong royong. Dari latar belakang yang telah mendasari adanya penelitian ini, peneliti menyusun pembelajaran inovatif yang mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi di kelas dengan melakukan studi literasi terhadap penelitian penelitian terdahulu sehingga menjadi temuan yang dapat terus dikembangkan.

2. Metode

Tujuan Penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penerapan metode role playing dengan berbantuan media Canva dalam meningkatkan sikap gotong royong siswa kelas 5 SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif antara lain observasi partisipatif terhadap 28 siswa kelas 5 SDN Kauman 1 Malang, analisis konten, angket pra dan pasca sesi role playing, serta refleksi dan diskusi kelompok di akhir pembelajaran. Metode observasi akan digunakan untuk mengamati interaksi dan keterlibatan siswa selama sesi role playing. Observasi dilakukan oleh guru pengajar dan rekan sejawat sebagai observer pembelajaran dengan panduan berupa rubrik penilaian sikap gotong royong. Sementara refleksi dan angket yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran selesai dengan jumlah 25 pernyataan yang terdiri dari empat aspek penilaian yang diturunkan dari elemen gotong royong pada profil pelajar pancasila antara lain kolaborasi, kepedulian, berbagi, dan komunikasi.

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif untuk mengevaluasi efektivitas metode role playing dengan Canva dalam meningkatkan sikap gotong royong siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik sampling jenuh yaitu menjadikan seluruh populasi kelas menjadi sampel yang sering kali digunakan jika jumlah populasi relatif kecil (Dewi dan Pristiyono 2016). Kemudian data diolah dengan sederhana dengan membandingkan pra perlakuan dengan pasca perlakuan.

3. Hasil dan Pembahasan

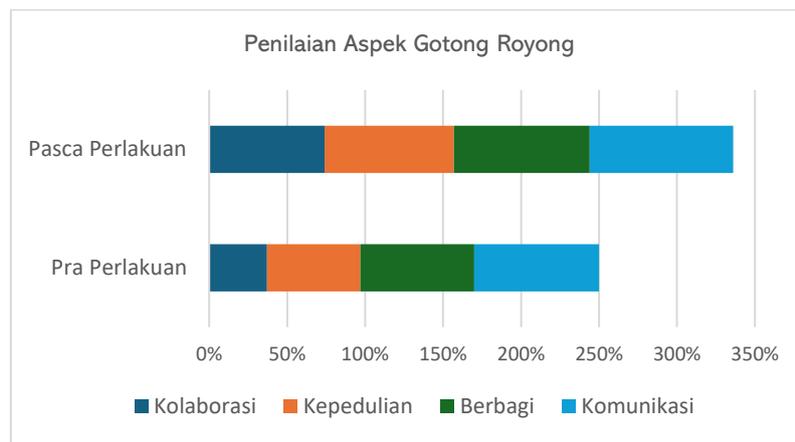
Penelitian ini telah dilakukan pada Bulan Maret 2024 di SDN Kauman 1 Malang dengan sampel sebanyak 28 siswa. Populasi sampel terdiri dari 16 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Berdasarkan kondisi kelas, dalam perlakuan dibentuk menjadi 6 kelompok. Penelitian dilakukan selama 2 pertemuan dengan model pembelajaran Project Based Learning. Materi yang dipelajari

pada penelitian ini adalah aktivitas ekonomi pada mata pelajaran IPAS. Dari hasil penelitian yang dilakukan didapati data sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Hasil Observasi Sikap Gotong Royong

Jumlah Siswa	Kategori Hasil Analisis	Nilai	Persentase
20	Sangat Baik	4	71,4 %
5	Baik	3	17,8 %
3	Cukup	2	10,7 %
0	Kurang	1	0 %

Adapun analisis konten yang dilakukan yaitu dengan menilai produk dari keenam kelompok yang meliputi aspek kreativitas, isi, dan kesesuaian dengan tema. Berdasarkan hasil penilaian, siswa telah mampu menuangkan kreativitasnya dalam skenario bermain peran melalui komik dengan media Canva. Pemilihan bahasa dalam pembuatan konten komik dinilai telah mampu menyesuaikan dengan tema yang dipilih. Hasil angket pra dan pasca siklus dirangkum dalam diagram berikut:



Gambar 1 Penilaian Empat Aspek Gotong Royong Berdasarkan Angket

Refleksi akhir pembelajaran dilakukan dengan diskusi kelompok dan pengisian lembar refleksi yang diisi oleh masing-masing siswa. Berdasarkan hasil refleksi diskusi kelompok besar, siswa menyukai metode role playing karena memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan wadah mengekspresikan diri. Berdasarkan lembar refleksi dengan beberapa pertanyaan yang mendasari penilaian pemahaman, kemauan, dan kemampuan berkolaborasi serta berbagi menunjukkan respon positif.

Studi literatur mendukung temuan ini. Menurut Zahara (2023), Revisi Peraturan Pemerintah Nomor 64 Tahun 2008 menjadi PP Nomor 19 Tahun 2017, Kemendikbud mendorong perubahan paradigma para guru agar mampu melaksanakan perannya sebagai pendidik profesional yang tidak hanya mampu mencerdaskan anak didik, namun juga membentuk karakter positif mereka agar menjadi generasi emas Indonesia dengan kecakapan abad ke-21. Karakter positif yang saat ini dipraktikkan oleh bidang pendidikan Indonesia yaitu dengan penanaman Profil Pelajar Pancasila yang sedang digiatkan pada Kurikulum Merdeka. Profil pelajar Pancasila adalah kerangka pedagogis yang mendefinisikan karakter, nilai-nilai, dan perilaku siswa yang diharapkan mencerminkan ajaran Pancasila. Ini mencakup aspek-aspek seperti rasa cinta tanah air, semangat kebangsaan, toleransi, persatuan, dan sikap gotong royong. (Widodo, 2018).

Karakter positif yang dikaji dalam penelitian ini merupakan kecakapan aspek gotong royong yang mencakup sikap kerjasama, kepedulian terhadap sesama, partisipasi aktif dalam kegiatan sosial, serta semangat untuk saling membantu dan mendukung dalam mencapai tujuan bersama. Kemampuan anak dalam bekerja sama dengan teman-temannya juga dapat diukur melalui indikator yang disebutkan oleh Tedjasaputra (dalam Rahmadani, 2018) seperti: 1) Anak bersedia untuk berbagi dengan teman lainnya. 2) Anak mampu mengatasi masalah bersama-sama dengan teman-temannya. 3) Anak dapat membangun dan menjaga hubungan yang baik dengan teman-temannya. 4) Anak mau belajar untuk mengontrol diri dalam berinteraksi sosial.

Hasil penelitian menunjukkan dampak positif dari penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada materi aktivitas ekonomi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada pembelajaran ini diterapkan metode role playing dan dengan berbantuan media Canva sebagai pembuatan skenario kreatifnya. Dari data yang diperoleh, mayoritas siswa menunjukkan kategori sangat baik dalam mengekspresikan sikap gotong royong, yang mencapai 71,4%. Hal ini menandakan bahwa model, metode, dan media efektif dalam mengembangkan nilai-nilai sosial seperti kerjasama dan kepedulian di antara siswa. Penerapan metode role playing dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai aspek kemampuan sosial emosional siswa. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan metode ini mampu meningkatkan kerjasama, kolaborasi, berbagi, peduli, komunikasi, serta kemampuan sosial emosional lainnya.

Studi oleh Johnson dan Johnson (1999) menunjukkan bahwa metode role playing dapat memfasilitasi interaksi sosial antara siswa, sehingga meningkatkan kemampuan kerjasama dan kolaborasi di antara mereka. Dalam konteks pembelajaran, siswa diajak untuk berperan sebagai karakter tertentu dalam situasi yang disimulasikan, sehingga mereka harus bekerja sama untuk mencapai tujuan yang diberikan. Selain itu, melalui permainan peran, siswa juga diajak untuk berempati dan peduli terhadap perasaan dan perspektif orang lain yang mereka perankan. Hal ini meningkatkan kemampuan mereka dalam berbagi dan peduli terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain, sebagaimana yang disebutkan dalam penelitian oleh Greene dan Burleson (2003). Dalam kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif ini menjadikan penting diskusi untuk mencapai tujuan bersama. Dengan interaksi sosial secara berkesinambungan ini, menimbulkan ikatan yang terbentuk semakin baik dan berangsur melunturkan kelompok pergaulan yang terdapat di kelas penelitian.

Komunikasi interpersonal juga menjadi salah satu aspek yang terasah melalui metode role playing. Dalam permainan peran, terdapat beberapa kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan bahasa ekspresif anak, seperti interaksi, pengembangan imajinasi, dan pembentukan kepercayaan diri (Amri 2017). Siswa belajar untuk berkomunikasi secara efektif dengan teman-teman mereka dalam menyampaikan ide, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah. Studi oleh Gass dan Seiter (1999) menunjukkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa melalui latihan praktis dalam berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan khusus yang dapat diperoleh dengan bermain peran termasuk memodifikasi kinerja seseorang berdasarkan umpan balik, menjadi pendengar yang baik, menunjukkan kepekaan terhadap isyarat sosial, mengelola emosi dalam hubungan, dan melatih ketegasan, kepemimpinan, dan persuasi (Rampengan 1997).

Tidak hanya itu, metode role playing juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional lainnya, seperti kemampuan mengelola emosi, mengatasi konflik, dan beradaptasi dengan berbagai situasi sosial. Penelitian oleh Elias dan Arnold (2006) menunjukkan bahwa permainan peran dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran keterampilan sosial emosional siswa. Memainkan peran yang beragam sesuai dengan kesepakatan bersama mampu melatih keterampilan siswa dalam mengekspresikan diri dan cerdas emosional.

Analisis konten juga menunjukkan bahwa siswa mampu menyalurkan kreativitas mereka dalam skenario bermain peran melalui komik dengan media Canva. Hasil penilaian menunjukkan bahwa konten komik yang dihasilkan siswa berkualitas dan sesuai dengan tema yang dipelajari. Selain itu, hasil angket pra dan pasca siklus menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap empat elemen gotong royong yang dinilai, menunjukkan bahwa metode dan media yang digunakan dapat meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai gotong royong.

Refleksi akhir pembelajaran melalui diskusi kelompok dan pengisian lembar refleksi menunjukkan respon positif dari siswa terhadap metode role playing. Mereka menganggap metode ini memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan wadah bagi mereka untuk mengekspresikan diri. Hasil refleksi juga menunjukkan penilaian yang baik terhadap pemahaman, kemauan, dan kemampuan berkolaborasi serta berbagi siswa.

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini telah bersesuaian dengan penelitian Rahmadani (2018) bahwa metode bermain peran (role playing) memiliki keunggulan: 1) Melatih kemampuan anak dalam situasi praktis yang mirip dengan keadaan nyata merupakan aspek yang sangat penting,

sehingga metode ini sangat sesuai untuk digunakan dalam pelatihan bagi petugas atau pekerja. 2) Metode permainan peran yang dirancang dengan cermat dan mendekati situasi nyata, serta dijalankan dengan sungguh-sungguh, dapat menciptakan suasana belajar yang berfokus pada penerapan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (PAKEM).

Ketika suasana pembelajaran diatur dengan sungguh-sungguh dan mampu menciptakan atmosfer yang menyerupai keadaan sebenarnya, penggunaan metode permainan peran terbukti sangat efektif dalam mengajarkan aspek afektif atau sikap kepada peserta.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui kegiatan observasi partisipatif yang dilakukan oleh guru, angket, dan refleksi akhir pembelajaran telah didapati perkembangan sikap gotong royong yang signifikan dengan adanya inovasi pembelajaran berupa role playing dengan berbantuan media canva dalam pembuatan komik skenario. Adapun empat aspek yang dinilai pada sikap gotong royong ini antara lain yaitu aspek kolaborasi, kepedulian, berbagi, dan komunikasi. Dari 28 siswa di kelas 5 SDN Kauman 1 Malang, didapati 71,4% kelas mampu memenuhi empat aspek 17,8% memenuhi tiga aspek, dan 10,7% sisanya sudah mampu memenuhi dua aspek gotong royong yang dinilai.

Daftar Rujukan

- Alim Amri, N. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 1(2), 105-110. ISSN: 2549-9114.
- Elias, M. J., & Arnold, H. (2006). *The Educator's Guide to Emotional Intelligence and Academic Achievement: Social-Emotional Learning in the Classroom**. Corwin Press.
- Greene, J. O., & Bureson, B. R. (2003). *Handbook of Communication and Social Interaction Skills*. Psychology Press.
- Gass, R. H., & Seiter, J. S. (1999). *Persuasion, Social Influence, and Compliance Gaining* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Jas, J., Achmad, S., & Alvi, R. R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148-159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). **Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning** (5th ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Kertia SMK Negeri, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X AP1 Pada Pelajaran PPKn. *JP2*, 2(1). ISSN: 2614-3909.
- Maya Dewi, P., & Pristiyono. (2016). Pengaruh Keterlibatan Kerja, Lingkungan Kerja dan Budaya Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt Tolan Tiga Indonesia Perlabian Labuhanbatu Selatan. *Jurnal Ecobisma*, 3(2), 48-58.
- Rahmadani, U. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Pagarayung. *Skripsi. IAIN Batusangkar (Batusangkar)*: 1-84.
- Rampengan, M. J. (1997). Faktor-Faktor Penentu dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa. *PGSD IKIP Manado. Jurnal MK IKIP Manado*, 2(1), September.
- Widodo, J. (2018). Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Tinjauan Konseptual. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(2), 123-135.
- Zahara, R., Fauzi, T., & Sari, M. (2023). Upaya Meningkatkan Sifat Gotong Royong Anak Usia Dini dalam Bermain Peran Di Tk Kenten Permai. *Jurnal Lentera Pedagogi*, 6(2), 71-79. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/flkipakad>. ISSN: 2597-9493