

Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Karakter Siswa Pada Materi Interaksi Sosial

Alesandro Rahmatullah Hermawan ¹⁾, Katon Galih Setyawan ²⁾, Niswatin Niswatin ³⁾, Nuansa Bayu Segara⁴⁾

1),2),3), dan 4) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran melalui menerapkan model *role playing*, selain itu untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan menerapkan model *role playing*. Kuasi eksperimen merupakan jenis penelitian ini yaitu dengan melakukan pengujian terhadap hipotesis “apakah ada pengaruh terhadap penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial terhadap karakter siswa”. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII E dan VII G dari UPT SMPN 42 Surabaya pada semester II tahun pelajaran 2022/2023. Angket, observasi, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Dari hasil observasi peneliti mendapat hasil bahwa pada aktivitas pembelajaran *role playing* mendapat ketercapaian pembelajaran *role playing* yang baik dengan dilakukan tiga kali pertemuan dan mendapat hasil persentasi berturut-turut: 84%, 88%, 86%. Lalu pada hasil ketercapaian pembelajaran siswa mendapatkan hasil berturut-turut: 93%, 94%, 92%. Serta pada profil karakter setelah pembelajaran *role playing* mendapat hasil rata-rata 81% dengan kriteria tinggi. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa bahwa terdapat perbedaan karakter antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan ini mendasar pada penerapan model pembelajaran. Pada kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *role playing* dan pada kelas kontrol menerapkan model pembelajaran konvensional

Kata Kunci: Role Playing, Karakter, Interaksi Sosial

Abstract

This study aims to determine learning activities through applying the role playing model, in addition to knowing the effect of learning by applying the role playing model. Quasi-experimental is a type of this research, namely by testing the hypothesis "is there any influence on the application of the role playing learning model in social studies subject material on social interaction on student character". The sample for this research was students of class VII E and VII G from UPT SMPN 42 Surabaya in semester II of the 2022/2023 school year. Questionnaires, observations, and documentation were used to collect data. From the results of observations, the researchers found that in role playing learning activities, good role playing learning was achieved by conducting three meetings and receiving successive presentations: 84%, 88%, 86%. Then on the results of student learning achievement get successive results: 93%, 94%, 92%. As well as on the character profile after learning role playing gets an average result of 81% with high criteria. From these data it can be concluded that there are differences in character between the experimental class and the control class. This difference is fundamental to the application of learning models. The experimental class applies the role playing learning model and the control class applies the conventional learning model

Keywords: Role Playing, Character, Social Interaction

How to Cite: Hermawan,A.R, & dkk. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Karakter Siswa Pada Materi Interaksi Sosial *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 3 (3): halaman 69 - 80

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dengan beberapa indikator penting, antara lain pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan pendidikan yang bermutu tinggi untuk memajukan cita-cita bangsa Indonesia, sebagaimana tercantum dalam alinea 4 pembukaan undang-undang dasar. “... mencerdaskan kehidupan bangsa...”. Nyatanya tujuan bangsa Indonesia belum tercapai sepenuhnya hingga saat ini. Pada pelajar atau siswa mungkin sudah tercerdaskan dalam sisi akademis, namun belum dengan karakter atau moral. Sangat perlu bagi guru untuk dapat mendidik yang bukan hanya dari sisi akademis atau pengetahuan siswa, akan tetapi juga harus mempertimbangkan karakter atau moral siswa

Menurut (Zuriah, 2017) bahwa pendidikan budi pekerti sering disamakan dengan pendidikan karakter. Dikatakan bahwa pendidikan karakter berhasil apabila seseorang dapat memahami dan menerapkan prinsip-prinsip moral yang dianut masyarakatnya. Pendidikan budi pekerti, di sisi lain, adalah program pengajaran di sekolah yang bertujuan untuk menumbuhkan watak atau tabiat siswa dengan mengahyati nilai atau keyakinan masyarakat dengan cara yang jujur, dapat dipercaya, atau yang mengarah dalam ranah afektif (perasaan dan sikap), tanpa mengabaikan ranah kognitif (berpikir rasional) dan ranah psikomotorik (kemampuan untuk mengolah data, mengemukakan pendapat, atau bekerja sama). Menurut Nasdian (2015), interaksi sosial ialah intensitas yang mengontrol bagaimana individu bertindak dan berkomunikasi satu sama lain

Salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan nasional adalah dengan meningkatkan pendidikan karakter, tetapi pandemi Covid-19 di Indonesia menimbulkan berbagai tantangan untuk sistem pendidikan negara. Upaya pemerintah untuk memperlambat laju penyebaran virus covid-19 yakni dengan menerapkan pembelajaran secara online atau yang bisa disebut dalam jaringan (daring). Menurut (Pohan-2020) Pembelajaran online adalah pendidikan yang berlangsung dalam jaringan komputer tanpa kehadiran guru dan siswa secara langsung.

Siswa tidak mencapai tingkat pembelajaran optimal karena belajar secara online. Selain menyebabkan penurunan nilai, siswa juga mengalami pemerosotan karakter. Jika tidak ada pendidikan karakter, siswa berperilaku atau bertingkah laku buruk di hampir semua lingkungan masyarakat, baik kepada orang lain, orang tua teman, juga kepada guru yang mengajar. Menurut survei yang dilakukan oleh Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan tahun 2021 secara rata rata menunjukkan penurunan 2 poin daripada tahun sebelumnya. Diketahui pada tahun 2021 berada diangka 69,52, pada tahun 2020 berada pada angka 71,41 . penurunan ini di duga kuat karena dampak dari pandemi Covid-19. Dalam seminar survei nasional 2021, Muhamad Murtafdo, koordinator survei karakter kementerian agama, menyatakan hasilnya. Seminar tersebut diselenggarakan dengan menggunakan kombinasi teknik dalam dan luar jaringan.

Untuk membekali generasi muda untuk agar terjun pada lingkungan masyarakat maka Pendidikan sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai moral bangsa dengan mendorong para siswa mengeksplorasi, menemukan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya agar dapat bersaing dengan kehidupan yang semakin kompleks. Seperti yang termaktub dalam kurikulum 2013, pendidik diamanatkan untuk dapat melakukan pembelajaran yang lebih mengedepankan aspek afektif sebagai rencana optimalisasi bagi dua aspek lainnya, yaitu aspek kognitif dan aspek keterampilan. Kemampuan afektif yang dapat dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu berkaitan dengan minat dan sikap. Pada standar isi kurikulum 2013 muatan pendidikan IPS sangat mengedepankan nilai-nilai kebhinekaan, kesejarahan, perasaan tanggung jawab, serta juga nilai-nilai saling menghargai orang lain. Selain itu, pendidikan IPS juga mengamanatkan untuk menanamkan pendidikan karakter, yaitu antara lain sikap bekerja sama, bergotong royong, mencintai tanah air, rasa tanggung jawab, serta mendorong siswa untuk dapat menghargai dan merespon masalah-masalah bangsa (Towaf, 2014). Menurut (Sumantri 2001), Pendidikan IPS di sekolah adalah disiplin ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi kebangsaan, dan agama yang diatur dan dikomunikasikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Menurut (Maftuh, 1999), IPS adalah bidang studi yang mengembangkan prinsip dasar dari berbagai ilmu sosial melalui pendidikan dan psikologi, serta kelayakan dan kebermaknaan bagi siswa dan kehidupan sehari-hari.

Setiap orang membutuhkan interaksi dengan orang-orang yang berbeda dari mereka sendiri, sederhananya. Pada dasarnya, jenis interaksi sosial assosiatif dan dissosiatif adalah proses sosial alamiah yang dapat menyebabkan dinamika kultural dan menghasilkan individu dengan pola pikir terbuka. Sekolah adalah tempat di mana anak-anak dapat menjadi dirinya sendiri dan bersama anak-

anak dari berbagai corak keluarga. Sesuai kurikulum IPS, siswa dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bermartabat, dan warga dunia yang cinta damai. Pembelajaran IPS di sekolah yang dijalankan oleh guru memiliki fokus yang kuat untuk mengenali keberadaan berbagai nilai nilai multikultural di dalamnya. Pada kompetensi dasar 3.2 kelas VII yang memuat materi interaksi sosial, siswa didorong untuk tidak hanya sekedar mengetahui bentuk-bentuk interaksi sosial, melainkan juga memahami nilai yang terkandung dalam interaksi sosial agar siswa menyadari bahwa untuk membangun suatu bangsa memerlukan kemampuan berinteraksi atau yang bisa disebut rasa nasionalisme yang kuat. Sebagaimana pendapat (Mushfi, 2017) yang mengatakan bahwa Pembelajaran menjadi tempat untuk mempersiapkan siswa untuk berinteraksi secara luas dengan masyarakat, membangun sikap dan tindakan demokratis..

Berdasarkan studi pendahuluan diketahui bahwa penyampaian materi interaksi sosial dengan menggunakan metode ceramah kurang mengasah kemampuan siswa dalam memaknai nilai nilai dari interaksi sosial. Hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan model pembelajaran ceramah yang hanya memanfaatkan materi interaksi sosial. Sehingga siswa tidak memiliki kesempatan dalam memaknai nilai nilai dari interaksi sosial. Selain itu adanya dampak dari pandemi covid-19 yang mengharuskan siswa belajar tidak dengan tatap muka, sehingga tak jarang siswa benar-benar memahami nilai-nilai yang terkandung dalam interaksi sosial. Berdasarkan permasalahan tersebut perlunya penyampaian nilai-nilai interaksi sosial yang tidak hanya menarik perhatian siswa, juga mampu mendorong keantusiasan siswa dalam mempelajari nilai nilai yang terkandung dalam interaksi sosial

Dalam model ini, siswa berperan sebagai seseorang dengan profesi atau karakter tertentu, sehingga mereka dapat mempelajari makna dari tindakan setiap karakter dalam skenario drama (Nurgiansah, dkk., 2021). Role Playing adalah salah satu model pembelajaran yang melatih siswa untuk dapat mengambil Tindakan atau keputusan tepat ketika berada pada lingkungan sekitarnya. *Role playing*/bermain peran adalah satu-satunya cara paling efektif bagi siswa untuk mempelajari materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan keterampilan sosial mereka.(Huda, 2013). Model ini juga membantu siswa menganalisis situasi sosial secara bersama-sama sehingga mampu mengembangkan sikap demokratis dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah (Bali, 2017). Karakter siswa dapat terbentuk dengan model pembelajaran *role playing* (Freeks, 2015). Melalui kegiatan *role playing* siswa dapat didorong agar lebih peduli dan termotivasi dalam mempelajari suatu peristiwa nyata yang ada kaitannya dengan materi ajar (Daryanto, 2013). Misalkan materi dalam IPS seperti interaksi Sosial. Apabila dua orang bertemu maka interaksi sosial dimulai pada saat itu (Soekanto & Sulistyowaty, 2013). Interaksi sosial merupakan salah satu kunci dari hampir semua lini kehidupan sosial. Melalui model pembelajaran *role playing* siswa dapat merasakan perasaa, pola piker, dan maksud pendapat dari orang lain. Sehingga siswa dapat lebih memahami sudut pandang orang lain. Selanjutnya kegiatan interaksi sosial dalam materi IPS siswa memiliki kesempatan untuk mengungkapkan bagaimana perasaanya, mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah, serta membantu siswa dalam menemukan nilai, sikap, dan perilaku yang mereka miliki melalui bantuan kelompok sosial (Suprijono 2016). Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ari, 2018) Model pembelajaran *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran, perubahan perilaku dapat diamati pada aktivitas sosial siswa. Peningkatan kerjasama, komunikasi dan saling menghargai antar siswa merupakan salah satu dampak yang dicapai.

METODE PENELITIAN

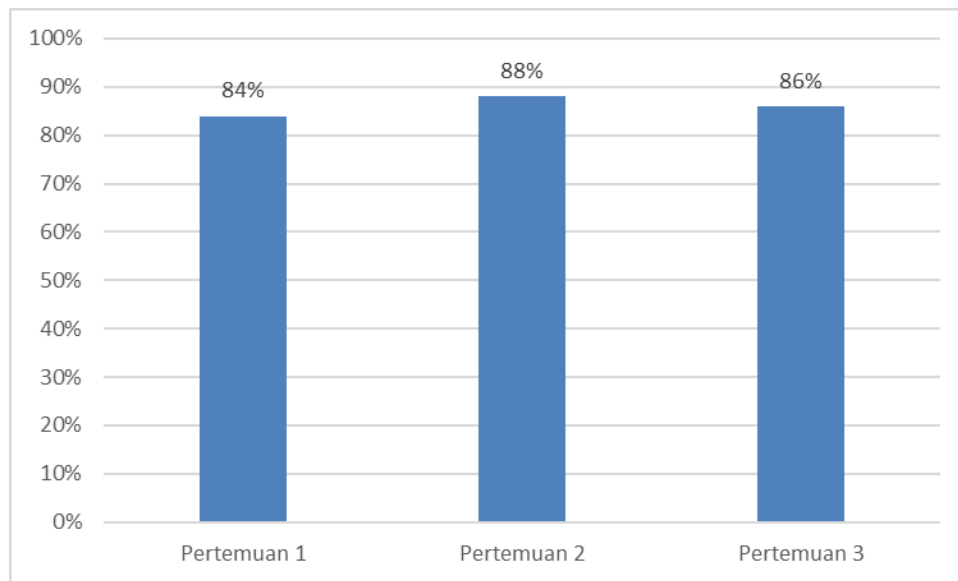
Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuasi eksperimen yang menguji hipotesis “apakah ada pengaruh terhadap penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial terhadap karakter siswa. Rancangan kuasi eksperimen yang digunakan adalah rancangan *nonequivalent control group design*, dimana pemilihan kelompok kelas dipilih memiliki kondisi

atau kemampuan yang sama. Pada penelitian ini akan diberikan angket kepada masing masing kelompok setelah diberikan treatment. Kelompok pertama adalah kelompok eksperimen diberikan penerapan model pembelajaran bermain peran. Kemudian kelompok kedua adalah kelompok yang akan diberi perlakuan sesuai dengan penerapan model pembelajaran konvensional. Penelitian dilakukan di UPT SMPN 42 Surabaya yang terletak di jalan Dupak Rukun no. 63 Asem Rowo Kec. Asem Rowo Surabaya 60182. Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2023. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII UPT SMPN 42 Surabaya. Pemilihan sampel menggunakan Teknik purposive sampling. Kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas VII E dan VII G. Variabel dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 yakni variabel bebas dan variabel terikat: Model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran konvensional merupakan variabel bebas penelitian. Karakter siswa merupakan variabel dependen. Data dapat diperoleh setelah dilakukan eksperimen atau perlakuan kepada siswa. Terdapat tiga teknik cara data dikumpulkan dalam penelitian ini, yaitu: observasi, angket, dan dokumentasi. Isi angket membahas mengenai perubahan karakter siswa baik pada kelas eksperimen dan kelas control, observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran atau aktivitas siswa selama proses pembelajaran sedang berlangsung, Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data siswa dan foto kegiatan pembelajaran selama proses penelitian. Peneliti menggunakan instrument penelitian angket, dan observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan studi pendahuluan diketahui bahwa penyampaian materi interaksi sosial dengan menggunakan metode ceramah kurang mengasah kemampuan siswa dalam memaknai nilai nilai dari interaksi sosial. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan model pembelajaran ceramah dengan hanya memanfaatkan materi interaksi sosial. Sehingga siswa tidak memiliki kesempatan dalam memaknai nilai nilai dari interaksi sosial. Berdasarkan permasalahan tersebut perlunya penyampaian nilai-nilai interaksi sosial yang bukan hanya dapat menarik perhatian siswa, juga mampu mendorong keantusiasan siswa dalam mempelajari nilai nilai yang terkandung dalam interaksi sosial. Dalam model ini, siswa berperan sebagai seseorang dengan profesi atau karakter tertentu, sehingga mereka dapat mempelajari makna dari tindakan setiap karakter dalam skenario drama (Nurgiansah, dkk., 2021). Bermain peran merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk mengambil tindakan atau keputusan yang tepat di lingkungannya. Model ini juga membantu siswa untuk bersama-sama menganalisis kondisi sosial sehingga mengembangkan sikap demokratis dalam menghadapi dan memecahkan masalah (Bali, 2017).

Pembelajaran dengan model *role playing* dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan angket. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dalam melakukan proses penyampaian materi interaksi sosial dengan model pembelajaran *role playing*. Hasil observasi ketercapaian pembelajaran *role playing* selama tiga kali pertemuan:



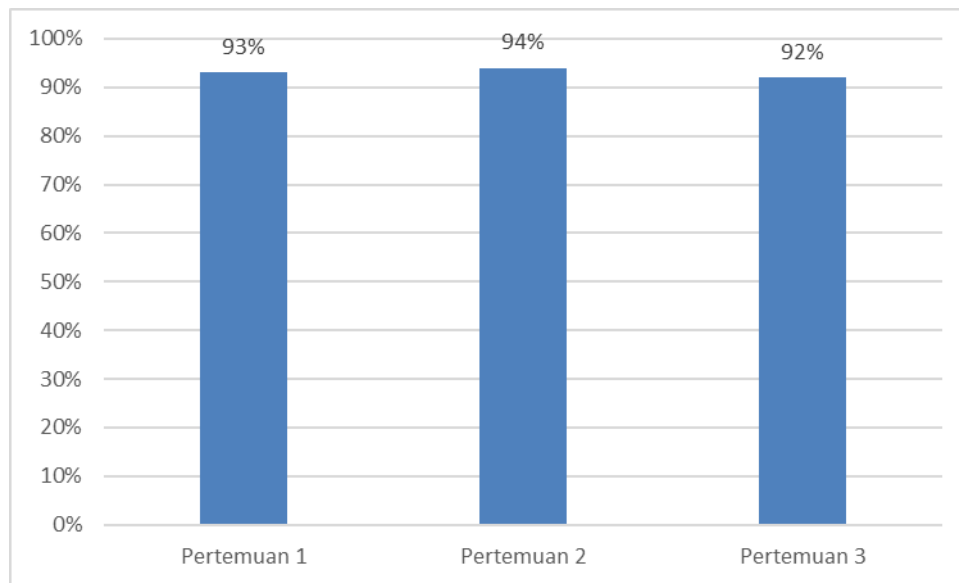
Gambar 1 Aktivitas Pembelajaran Role Playing

Pada kegiatan inti pertemuan pertama guru berfokus untuk menyampaikan judul materi pembelajaran, menerangkan dan menjawab pertanyaan siswa terkait materi yang akan disampaikan atau belum dipahami oleh siswa. Selain itu guru juga menjelaskan tentang model pembelajaran role playing. Serta membantu siswa untuk membentuk kelompok persiapan model pembelajaran role playing. Pada pertemuan pertama mendapat presentasi keterlaksanaan sebesar 84% dengan kriteria keterlaksanaan Baik

Pada kegiatan inti pertemuan kedua guru berfokus untuk membimbing siswa berlatih role playing didepan kelas, selain itu guru memberikan saran, kritik atau masukan kepada siswa, dan guru melakukan diskusi mengenai hal-hal yang perlu dibenahi untuk model pembelajaran role playing. Pada pertemuan kedua mendapat presentasi keterlaksanaan sebesar 88% dengan kriteria sangat baik.

Pada kegiatan inti pertemuan terakhir atau ketiga guru berfokus untuk membimbing siswa bermain role playing didepan kelas sesuai dengan naskah, selain berfokus pada siswa yang tampil didepan kelas guru juga membimbing kelompok siswa pengamat. Dan yang terakhir guru membimbing siswa untuk mengerjakan LKPD. Pada pertemuan ketiga mendapat presentasi keterlaksanaan sebesar 86%. Dengan kriteria keterlaksanaan Sangat baik

Selain melakukan observasi terkait ketercapaian pembelajaran siswa, selanjutnya observasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran siswa. Hasil observasi ketercapaian pembelajaran siswa selama tiga kali pertemuan:



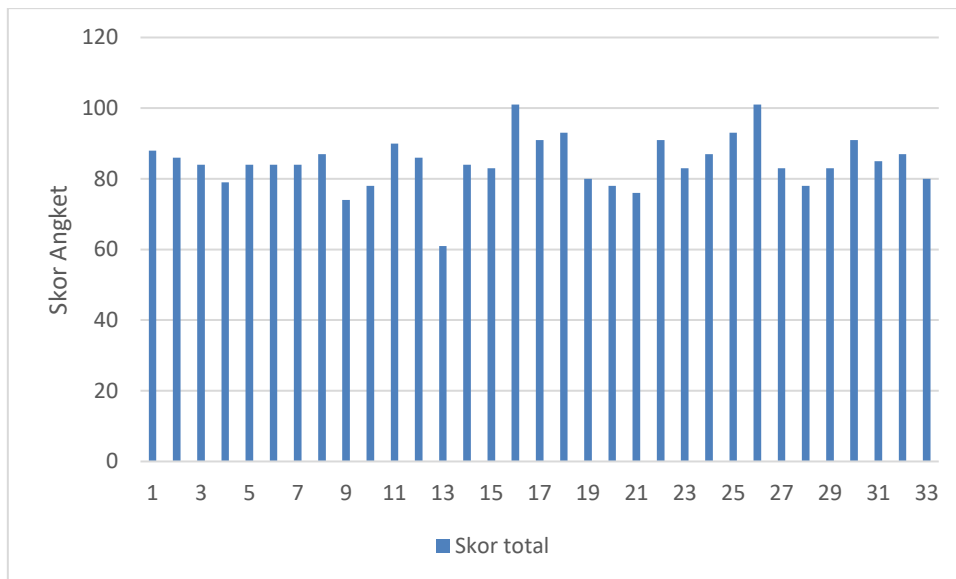
Gambar 2 Ketercapaian Pembelajaran Siswa

Pada kegiatan inti pertemuan pertama berfokus pada kemampuan siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, mengajukan pertanyaan terkait materi atau model pembelajaran yang belum dipahami, membentuk kelompok, dan yang terakhir siswa mengamati naskah role playing. Pada pertemuan pertama presentasi ketercapaian pembelajaran siswa mendapat 93% dan masuk dalam kriteria keterlaksanaan sangat baik

Pada kegiatan inti pertemuan kedua berfokus pada kemampuan siswa dalam berlatih role playing didepan kelas, pada kelompok siswa pengamat mampu memperhatikan kelompok siswa yang tampil didepan kelas, lalu siswa dapat mendengar dengan baik keritik dan saran dari guru terkait model pembelajaran role playing. Pada pertemuan kedua presentasi ketercapaian pembelajaran siswa mendapat 94% dan masuk dalam kriteria keterlaksanaan sangat baik

Pada kegiatan inti pertemuan ketiga berfokus pada kemampuan siswa bermain role playing didepan kelas, kemampuan siswa dalam menerapkan role playing sesuai dengan arahan dari guru, siswa mampu menghayati peran dengan baik, siswa mampu mengamati kelompok penampil dengan baik, siswa mampu mencatat poin poin penting dalam kegiatan role playing didepan kelas, lalu siswa mampu menyampaikan hasil pengamatan dengan baik dan yang terakhir siswa mampu mengerjakan LKPD dengan masing masing kelompok. Pada pertemuan ketiga presentasi ketercapaian pembelajaran siswa mendapat 92% dan masuk dalam kriteria keterlaksanaan sangat baik

Metode pengumpulan data berikutnya adalah dengan angket mengenai kesadaran karakter terhadap siswa setelah mengikuti 3x pertemuan dengan model pembelajaran role playing. Adapun hasil angket adalah sebagai berikut:

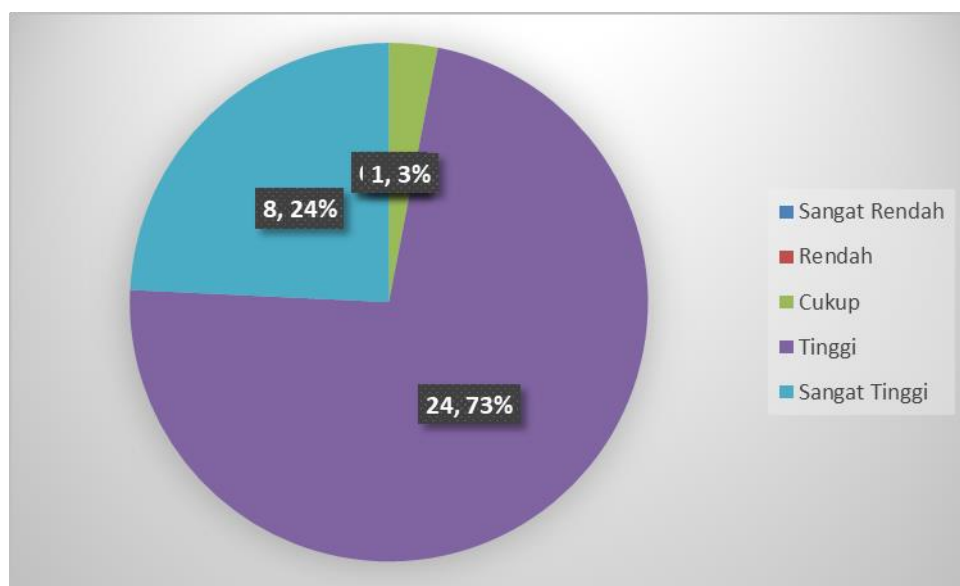


Gambar 3 Analisis Hasil Angket Karakter Kelas Eksperimen

Tabel 1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran

Presentase Rata-rata	81%
Kriteria	Tinggi

Dari tabel 1 di perolehan analisis angket kelas eksperimen mendapat skor total 2793 dari skor total maksimum 3432, dengan presentase rata rata 81% yang artinya masuk dalam kategori tinggi



Gambar 4 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Karakter Siswa

Berdasarkan pada gambar 4 yang didapat dari angket kelas eksperimen diketahui bahwa sebanyak 1 siswa memiliki kriteria karakter cukup atau 3%, terdapat 24 siswa atau dengan presentasi 73% memiliki karakter tinggi, dan 8 siswa atau 24% siswa memiliki karakter sangat tinggi.

Angket yang disebar memiliki 5 indikator karakter yang terangkum dalam 26 soal dengan tipe soal positif dan negatif. Berikut adalah analisis indikator yang terangkum dalam angket yang disebar

Indikator pertama adalah Indikator antusiasme mempelajari materi interaksi sosial. Didalam indikator antusiasme mempelajari materi materi interaksi sosial memuat 5 butir pertanyaan dengan tipe pertanyaan negatif. Hasil analisis indikator dapat dilihat pada tabel 1

Table 1 Hasil Angket Indikator Antusiasme Mempelajari Materi Interaksi Sosial Pada Kelas Eksperimen

No Butir	Jumlah Butir	Jenis Pernyataan	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	%
1, 9, 13, 16, 24	5	Negatif	STS (4)	59	236	44%
			TS (3)	91	273	51%
			S (2)	9	18	3%
			SS (1)	6	6	1%
-	-	positif	SS (4)	-	-	-
			S (3)			
			TS (2)			
			STS (1)			
Jumlah				165	533	100%
Skor Maksimal				660		
Presentase rata-rata				81%		
Kriteria				Tinggi		

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa siswa yang menjawab pernyataan dengan respon Sangat Tidak Setuju (STS) dan Tidak Setuju (TS) berturut turut sebanyak 59 dan 91 siswa atau jika dipresentasikan 44% dan 51%. Lalu siswa yang menjawab pernyataan dengan respon Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) berturut turut sebanyak 9 dan 6 siswa atau jika di presentasikan sebesar 3% dan 1%. Berdasarkan jumlah respon mendapat skor rata rata total 533 dari skor maksimal 660 atau jika di presentasikan rata rata sebesar 81% yang artinya tingkat antusiasme mempelajari materi interaksi sosial tergolong tinggi

Indikator kedua adalah indikator kemampuan untuk mengambil tindakan atau dapat beradaptasi pada lingkungan masyarakat. Pada indikator kemampuan untuk mengambil tindakan atau dapat beradaptasi pada lingkungan maskarakat memuat 7 butir pernyataan dengan 2 pernyataan positif, dan 5 pernyataan negatif. Adapun hasil angket karakter pada indikator Kemampuan untuk mengamnil Tindakan atau dapat beradaptasi pada lingkungan masyarakat dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Table 2 Hasil Angket Indikator Kemampuan Untuk Mengambil Tindakan Atau Mampu Beradaptasi Pada Lingkungan Masyarakat Pada Kelas Eksperimen

No Butir	Jumlah Butir	Jenis Pernyataan	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	%
2, 12, 14, 17, 20	5	Negatif	STS (4)	62	248	33%
			TS (3)	83	249	33%
			S (2)	14	28	4%
			SS (1)	6	6	1%
5, 25,	2	Positif	SS (4)	29	116	15%
			S (3)	33	99	13%
			TS (2)	2	4	1%

		STS (1)	2	2	0%
Jumlah			231	752	100%
Skor Maksimal			924		
Presentase rata-rata			81%		
Kriteria			Tinggi		

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa siswa yang menjawab pernyataan dengan respon Sangat Tidak Setuju (STS) dan Tidak Setuju (TS) pada pernyataan negatif berturut turut sebanyak 62 dan 83 siswa atau jika dipresentasikan sebesar 33% dan 33%. Lalu siswa yang menjawab pernyataan dengan respon Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) berturut turut sebanyak 14 dan 6 siswa atau jika di presentasikan sebesar 4% dan 1%. Sedangkan pada pernyataan positif siswa yang menjawab dengan respon Sangat Tidak Setuju (STS) dan Tidak Setuju (TS) berturut turut sebanyak 2 dan 2 siswa atau jika di presentasikan sebesar 0% dan 1%. Lalu siswa yang menjawab pernyataan dengan respon Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) berturut turut sebanyak 33 dan 29 siswa atau jika di presentasikan sebesar 13% dan 15%. Berdasarkan jumlah respon mendapat jumlah skor rata rata total 231 dari jumlah skor maksimal sebesar 924 atau jika di presentasikan rata rata sebesar 81% yang artinya tingkat kemampuan untuk mengambil tindakan atau dapat beradaptasi pada lingkungan masyarakat tergolong tinggi

Indikator ketiga adalah indikator kemampuan mengenal dirinya sebagai warga berbangsa dan bernegara dengan tingkat nasionalisme yang tinggi. Pada indikator kemampuan mengenal dirinya sebagai warga berbangsa dan bernegara dengan tingkat nasionalisme yang tinggi memuat 5 butir pernyataan dengan 1 pernyataan positif, dan 4 pernyataan negatif. Adapun hasil angket karakter pada indikator kemampuan mengenal dirinya sebagai warga berbangsa dan bernegara dengan tingkat nasionalisme yang tinggi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Table 3 Hasil Angket Indikator Kemampuan Mengenal Dirinya Sebagai Warga Berbangsa Dan Bernegara Dengan Tingkat Nasionalisme Yang Tinggi Pada Kelas Eksperimen

No Butir	Jumlah Butir	Jenis Pernyataan	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	%
3, 6,10, 21	4	Negatif	STS (4)	36	144	28%
			TS (3)	66	198	39%
			S (2)	19	38	7%
			SS (1)	11	11	2%
26	1	Positif	SS (4)	20	80	16%
			S (3)	11	33	7%
			TS (2)	1	2	0%
			STS (1)	1	1	0%
Jumlah				165	507	100%
Skor Maksimal				660		
Presentase rata-rata				77%		
Kriteria				Tinggi		

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa siswa yang menjawab pernyataan dengan respon Sangat Tidak Setuju (STS) dan Tidak Setuju (TS) pada pernyataan negatif berturut turut sebanyak 36 dan 66 siswa atau jika dipresentasikan sebesar 28% dan 39%. Lalu siswa yang menjawab pernyataan dengan respon Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) berturut turut sebanyak 19 dan 11 siswa atau jika dipresentasikan sebesar 7% dan 2%. Sedangkan pada pernyataan positif siswa yang menjawab

dengan respon Sangat Tidak Setuju (STS) dan Tidak Setuju (TS) berturut turut sebanyak 1 dan 1 siswa atau jika dipresentasikan sebesar 0% dan 0%. Lalu siswa yang menjawab pernyataan dengan respon Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) berturut turut sebanyak 11 dan 20 siswa atau jika dipresentasikan sebesar 7% dan 16%. Berdasarkan jumlah respon mendapat jumlah skor rata rata total 507 dari jumlah skor maksimal 660 atau jika di presentasekan rata rata sebesar 77% yang artinya tingkat kemampuan mengenal dirinya sebagai warga berbangsa dan bernegara dengan tingkat nasionalisme yang tinggi tergolong tinggi

Indikator keempat adalah indikator kesadaran untuk menjaga persatuan bangsa. Pada indikator kesadaran untuk menjaga persatuan bangsa memuat 4 butir pernyataan dengan 1 pernyataan positif, dan 3 pernyataan negatif. Adapun hasil angket karakter pada indikator kesadaran untuk menjaga persatuan bangsa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Table 4 Hasil Angket Indikator Kesadaran Untuk Menjaga Persatuan Bangsa Pada Kelas Eksperimen

No Butir	Jumlah Butir	Jenis Pernyataan	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	%
7, 18, 22	3	Negatif	STS (4)	38	152	36%
			TS (3)	54	162	38%
			S (2)	5	10	2%
			SS (1)	2	2	0%
11	1	Positif	SS (4)	6	24	6%
			S (3)	25	75	18%
			TS (2)	1	2	0%
			STS (1)	1	1	0%
<u>Jumlah</u>				132	428	100%
<u>Skor Maksimal</u>				528		
<u>Presentase rata-rata</u>				81%		
<u>Kriteria</u>				Tinggi		

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa siswa yang menjawab pernyataan dengan respon Sangat Tidak Setuju (STS) dan Tidak Setuju (TS) pada pernyataan negatif berturut turut sebanyak 38 dan 54 siswa atau jika dipresentasikan sebesar 36% dan 38% . Lalu siswa yang menjawab pernyataan dengan respon Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) berturut turut sebanyak 5 dan 2 siswa atau jika dipresentasikan sebesar 2% dan 0%. Sedangkan pada pernyataan positif siswa yang menjawab dengan respon Sangat Tidak Setuju (STS) dan Tidak Setuju (TS) berturut turut sebanyak 1 dan 1 siswa atau jika di presentasikan sebesar 0% dan 0%. Lalu siswa yang menjawab pernyataan dengan respon Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) berturut turut sebanyak 26 dan 6 siswa atau jika dipresentasikan sebesar 18% dan 6%. Berdasarkan jumlah respon mendapat rata rata 428 dari skor maksimal 528 atau jika di presentasekan rata rata sebesar 81% yang artinya kesadaran untuk menjaga persatuan bangsa tergolong tinggi

Indikator kelima adalah indikator kesadaran akan pentingnya berinteraksi positif. Pada indikator kesadaran untuk menjaga persatuan bangsa memuat 4 butir pernyataan dengan 1 pernyataan positif, dan 3 pernyataan negatif. Adapun hasil angket karakter pada indikator kesadaran untuk menjaga persatuan bangsa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Table 5 Hasil Angket Indikator Kesadaran Akan Pentingnya Berinteraksi Positif Pada Kelas Eksperimen

No Butir	Jumlah Butir	Jenis Pernyataan	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	%
4, 15, 19,	3	Negatif	STS (4)	35	140	25%
			TS (3)	59	177	31%
			S (2)	3	6	1%
			SS (1)	2	2	0%
8, 23	2	Positif	SS (4)	49	196	34%
			S (3)	16	48	8%
			TS (2)	1	2	0%
			STS (1)	0	0	0%
Jumlah				165	571	100%
Skor Maksimal				660		
Presentase rata-rata				87%		
Kriteria				Sangat Tinggi		

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa siswa yang menjawab pernyataan dengan respon Sangat Tidak Setuju (STS) dan Tidak Setuju (TS) pada pernyataan negatif berturut turut sebanyak 35 dan 59 siswa atau jika di presentasikan sebesar 25% dan 31%. Lalu siswa yang menjawab pernyataan dengan respon Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) berturut turut sebanyak 3 dan 2 siswa atau jika di presentasikan sebesar 1% dan 0%. Sedangkan pada pernyataan positif siswa yang menjawab dengan respon Sangat Tidak Setuju (STS) dan Tidak Setuju (TS) berturut turut sebanyak 0 dan 1 siswa atau jika di presentasikan sebesar 0% dan 0%. Lalu siswa yang menjawab pernyataan dengan respon Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) berturut turut sebanyak 16 dan 49 siswa atau jika di presentasikan sebesar 8% dan 34%. Berdasarkan jumlah respon mendapat skor rata rata total 571 dari skor maksimal sebesar 660 atau jika di presentasikan rata rata sebesar 87 % yang artinya kesadaran akan pentingnya berinteraksi positif tergolong sangat tinggi

Pada uji normalitas di dapat nilai signifikansi $0,092 > 0,05$, sehingga H_0 diterima. Kemudian pada kelas G (kontrol) memiliki nilai signifikansi $0,077 > 0,05$, sehingga H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil angket dari 2 kelas berdistribusi normal

Pada uji homogen diketahui bahwa nilai dari kelas E (eksperimen) memiliki nilai signifikansi $0,772 > 0,05$, sehingga H_0 diterima. Dengan demikian dapat diketahui data hasil angket memiliki variansi homogen

Pada uji hipotesis uji t diketahui bahwa hasil Sig.(2-tailed) sebesar $0,013 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test dapat ditarik kesimpulan H_0 diterima, dan H_1 ditolak, artinya bahwa terdapat perbedaan karakter antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan ini mendasar pada penerapan model pembelajaran. Pada kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran role playing dan pada kelas kontrol menerapkan model pembelajaran konvensional

DAFTAR PUSTAKA

- bali, & muhammad. (2017). *model interaksi sosial dalam mengabolarasi ketrampilan sosial*. jurnal pedagogik, 16.
- daryanto. (2007). *evaluasi pendidikan*. jakarta: Rineka Cipta.
- Freeks, F. E. (2015). The Influence of Role-Players on The Character-Development and Character-Building of South African College Students. *Journal of Education*, 1-13.
- Huda, & Miftahul. (2013). *model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- kunto, A. (2018). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. jakarta: Rineka Cipta.
- Maftuh, B. (1999). *Konsep Dasar Ips*. Jakarta.
- Muhammad Mushfi, E. (2017). model interaksis sosial dalam mengkabolaris ketrampilan sosisa. *Jurnal pedagogi*, 16.
- Nasdian, F. T. (2015). *Sosiologi Umum*. jakarta: Buku Obor.
- Numan, S. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Rosdakarya.
- nurgianasah, hendri, & khoerudin. (2021). roke playing dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal pendidikan*, 8.
- Pohan, A. (2020). *konsep dan model pendidikan karakter*. Purwodadi: CV sarnu untung.
- soekanto, s. (2016). *sosiologi suatu pengantar*. jakarta: raja grafindo.
- Suprijono, A. (2016). *model-model pembelajaran emansipatoris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Towaf, S. M. (2014). Pendidikan Karakter Pada Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10.
- Zuriah. (2007). *Pendidikan Moral & Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.