

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN SIKAP TOLERANSI PADA ELEMEN BHINNEKA TUNGGAL IKA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN KABUH

Firdaus Muhammad Ruminto

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (firdaus.20196@mhs.unesa.ac.id)

Abstrak

Topik pembahasan mengenai kebhinnekaan ialah sebagai bagian yang penting untuk dibicarakan secara berkelanjutan sejalan dengan kelangsungan hidup bangsa. Mengingat, Bhinneka Tunggal Ika ialah semboyan bangsa Indonesia. Pengetahuan mengenai kebhinnekaan perlu ditekankan dan dilestarikan kepada anak-anak, yang mana upaya tersebut dapat dimulai dari tingkat paling yaitu sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model role playing terhadap hasil belajar dan sikap peserta didik kelas V SDN Kabuh. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen dengan rancangan eksperimen semu (quasi eksperimental). Sampel penelitian kelas VA (kelas kontrol) berjumlah 23 peserta didik, dan kelas VB (kelas eksperimen) berjumlah 24 peserta didik. Pengumpulan data hasil belajar dilakukan dengan pretest dan posttest, sementara hasil aktivitas sikap peserta didik menggunakan bantuan observasi dari setiap guru wali kelas. Berdasarkan analisis perhitungan uji wilcoxon hasil belajar kelas kontrol sebesar 0,57 dan kelas eksperimen sebesar 0,00 dengan artian bahwa H_0 diterima. Sementara, nilai hasil observasi sikap toleransi kelas kontrol sebesar 74,26 dan kelas eksperimen sebesar 82,66 yang tergolong kategori baik. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model role playing terhadap hasil belajar dan sikap toleransi peserta didik kelas V SDN Kabuh.

Abstract

The topic of discussion regarding diversity is an important part to be discussed on an ongoing basis in line with the survival of the nation. Remember, Bhinneka Tunggal Ika is the motto of the Indonesian nation. Knowledge about diversity needs to be emphasized and preserved in children, where these effort can be started from the earliest level, namely elementary school. This research aims to determine the influence of the role playing model on the learning outcomes and attitudes of class V students at SDN Kabuh. This research uses a type of experiment with a quasi-experimental design. The research sample of class VA (control class) was 23 students, and class VB (experimental class) was 24 students. Data collection on learning outcomes was carried out using pretest and posttest, while the results of student attitude activities used observation assistance from each homeroom teacher. Based on the wilcoxon test calculation analysis, the learning result for the control class was 0.57 and the experimental class was 0.00, meaning that H_0 was accepted. Meanwhile, the observation score for the control class was 74.26 and the experimental class was 82.66, which was classified as good. In this way, it can be concluded that there is an influence of the role playing model on the learning outcomes and tolerance attitudes of class V students at SDN Kabuh.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keanekaragaman dengan berbagai potensi alam yang menjadi modal bagi kesejahteraan rakyatnya. Terbukti dengan banyaknya kekayaan alam yang dimiliki Indonesia seperti batu bara, mineral, dan

keanekaragaman lainnya. Selain itu, Indonesia juga mempunyai keanekaragaman budaya yang melimpah dan tak kalah jumlahnya. Sebagaimana yang tertulis di kominfo bahwa Indonesia memiliki sekitar 478 suku bangsa, 742 bahasa daerah, dan 17.001 pulau yang tersebar di Nusantara. Maka, alangkah menakjubkannya bangsa Indonesia jika memiliki generasi muda yang dapat

menyadari dan memahami akan potensi besar keanekaragaman budaya bangsanya serta dapat menyejahterakan penduduknya. Dan tentu, hal tersebut pasti sangat didamba-dambakan oleh setiap warga negara Indonesia.

Keberagaman yang menyeluruh pada setiap elemen kehidupan bangsa merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa untuk diberikan kepada negara Indonesia. Kita sebagai warga negara tidak bisa seakan-akan memiliki hak lalu menghilangkan hal tersebut begitu saja. Meskipun memuat banyak nilai positif dengan adanya keberagaman, tak menghalangi terdapat beberapa golongan yang terusik karena perbedaan, yang kemudian menjadikannya sebagai sumber permasalahan dan kekacauan. Padahal keberagaman akan menjadi harmoni jika berada di tangan orang yang tepat, karena mereka akan fokus pada upayanya pelestarian dan kebermanfaatannya guna menunjang beberapa aspek kehidupan. Sebab pada faktanya, sikap seperti itulah yang harus kita tunjukkan dalam menyikapi sebuah perbedaan dimana keberagaman ialah anugerah dari Tuhan untuk digali nilai-nilai manfaatnya bagi kehidupan. Dengan begitu, perlu ditekankan pengetahuan dan nilai-nilai yang menunjang wawasan kebhinnekaan sebagai penunjang kepribadian dan sikap untuk menjadi warga negara yang baik dan benar dalam berkehidupan kebangsaan.

Topik pembahasan mengenai kebhinnekaan ialah sebagai bagian yang penting untuk dibicarakan secara berkelanjutan sejalan dengan kelangsungan hidup bangsa. Mengingat Bhinneka Tunggal Ika ialah semboyan bangsa Indonesia, yang terlihat jelas pada lambang Negara Indonesia, yakni Burung Garuda Pancasila. Tepatnya pada selendang yang dicengkram erat oleh kaki burung garuda terpampang jelas tulisan “Bhinneka Tunggal Ika”. Begitu pun secara hukum, hal tersebut telah ditetapkan dalam Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 pada pasal 36A yang berbunyi, “Lambang Negara yakni Garuda Pancasila beserta semboyannya Bhinneka Tunggal Ika”. Konsep “Bhinneka” itu mengakui adanya keberagaman, sementara konsep “Tunggal Ika” yang menginginkan adanya persatuan. Keberagaman yang dicirikan dengan perbedaan, dan kesatuan yang dicirikan oleh persamaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Bhinneka Tunggal Ika ialah realitas kemajemukan bangsa Indonesia dengan tujuan mewujudkan persatuan dan kesatuan.

Faktanya bahwa Indonesia adalah negara multikultural. Dan, keberagaman bangsa Indonesia yang tampak jelas berupa perbedaan suku, budaya, agama dan sebagainya, dengan konsekuensi besar timbulnya konflik atau perpecahan dalam masyarakatnya. Tentu hal tersebut menjadi tanggungjawab dan tantangan bersama bagi warga negara khususnya pemerintah dalam upaya mencegah perpecahan warga negaranya. Hal tersebut biasa terjadi ketika terdapat masyarakat yang menonjolkan perasaan kedaerahan atau golongan yang berlebihan (fanatik) dengan menganggap bahwa sesuatu yang mereka ikutilah yang dirasa paling benar. Oleh sebab itu, sikap diskriminalitas terhadap perbedaan harus dihilangkan dalam kehidupan masyarakat majemuk, dengan mengembangkan sikap toleransi dan sudut pandang luas mengenai perbedaan yang bisanya menjadi

sumber permasalahan justru menjadi pempererat kesatuan dan persatuan Indonesia.

Pengetahuan mengenai kebhinnekaan perlu ditekankan dan dilestarikan kepada anak-anak, yang mana upaya tersebut dapat dimulai dari tingkat paling rendah yaitu sekolah dasar. Sebagaimana upaya peningkatan pemahaman wawasan kebangsaan termasuk pengetahuan kebhinnekaan melalui pendidikan di Indonesia telah diatur dan dianjurkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, dimana lembaga pendidikan bertanggungjawab menghantarkan para peserta didik menjadi seseorang yang tidak hanya berkompeten pada bidang intelektual, melainkan juga berperan pada pembentukan karakter dan kepribadian agar terwujudnya cita-cita warga negara yang baik berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945. Maka dari itu, salah satu tujuan dari pendidikan nasional Indonesia tidak hanya menekankan pada kompetensi akademis dan teknologi saja, namun juga memberi sumbangan kepada masyarakat dalam meningkatkan kualitas hidup dan sumber daya manusianya.

Secara konstitusional, komposisi pendidikan telah diatur dalam UU Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, dengan mengatakan bahwa pembelajaran tidak boleh hanya berkompeten pada kompetensi intelektual saja, melainkan menjadikan guru sebagai tenaga pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, biasa disebut PAIKEM, agar peserta didik merasa antusias dan mendapatkan kesan kepercayaan diri selama proses kegiatan pembelajaran. (Raka Hermawan Kaban, 2021)

Pada dasarnya pendidikan bertujuan membekali peserta didik dalam menimba ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk menjalani kehidupan. Sehingga sebuah pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila terdapat perubahan, penambahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada peserta didik untuk lebih baik. Pembekalan pengalaman belajar secara langsung terhadap peserta didik dalam mengembangkan kompetensi yang diharapkan akan muncul, dengan dibantu dengan pemberian atensi dan dorongan yang membuat peserta didik termotivasi dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru diharuskan informasi yang dapat masuk dalam memori ingatan peserta didik. Oleh sebab itu, guru disarankan menggunakan model atau strategi yang dapat menumbuhkan peran aktif peserta didik dalam melakukan pengalaman belajar, menerapkan konsep dan mengkomunikasikannya.

Mengingat berbeda pada implementasi di lapangannya, dimana masih terdapat banyak tenaga pendidik yang melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan cara yang klasik, yaitu model pembelajaran konvensional dengan cara memberi ceramah, buku bacaan, dan tugas-tugas, yang membuat kegiatan belajar terasa kurang efektif dan mengesankan. Sekaligus menjadi penyebab peserta didik menjadi bosan, tidak tertarik dalam pembelajaran, dan tidak mencapai target yang disampaikan, sehingga berdampak pada

potensi keberhasilan peserta didik yang rendah. Dengan begitu, guru harus mengubah cara mengajarnya, menggunakan cara atau model pembelajaran lainnya yang dirasa akan lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga membuat peserta didik memiliki motivasi belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal. Hal tersebut berdasarkan penelitian yang dilakukan Raka Hermawan, tentang model pembelajaran paikem terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. (Raka Hermawan Kaban, 2021)

Pembelajaran yang bermakna perlu dikembangkan dan dirancang berdasar pada kondisi dan situasi peserta didik, mengingat itu yang menjadi subjek utama dalam kegiatan belajar. Disebabkan pembelajaran yang monoton tanpa menyesuaikan keberagaman individu dan lingkungan tempat tinggal akan memunculkan kendala. Hal tersebut di dukung dengan pernyataan Vygotsky yang mengemukakan bahwa pembelajaran bermakna harus berkembang disesuaikan subjek belajar dan komunitas sosial-kultural, seperti lingkungan tempat tinggal peserta didik contohnya (Moll, 1994). Sebab menurut Waidl dikutip dari (Suwandi, 2022). Peserta didik adalah makhluk sosial yang memiliki karakter dengan keunikan masing-masing, saling membutuhkan, dan hasrat dalam melakukan hubungan dengan alam sekitar. Sehingga pemahaman terhadap karakteristik peserta didik yang menjadi subjek belajar ialah salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam pengembangan teori atau praktis pendidikan.

Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang biasa dipakai guru dalam membantu proses pembelajaran dengan menyesuaikan materi dan karakteristik peserta didik. Salah satu contohnya yaitu, model pembelajaran role playing, yang biasa diimplementasikan dalam beberapa materi pembelajaran seperti drama cerita rakyat pada rumpun bahasa Indonesia atau drama perjuangan pada rumpun pendidikan kewarganegaraan. Penerapan model pembelajaran role play atau bermain peran sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar (Rika, 2020). Mengingat karakteristik anak sekolah dasar yang suka bermain dengan melakukan aktivitas gerak dan tidak bisa diam dengan tenang. Sehingga dalam usahanya menyesuaikan karakteristik anak sekolah dasar, guru diharuskan mampu membuat suasana pembelajaran yang nyata dengan mengimplementasikan kegiatan pembelajaran yang terkesan bermain namun mencapai tujuan pokok pembelajaran. Dengan begitu, penerapan model pembelajaran role play pada mata pelajaran pendidikan pancasila dianggap dapat berpengaruh terhadap hasil belajar pada elemen bhinneka tunggal ika peserta didik. Sebagaimana penelitian yang dilakukan Marwan Suwandi tentang upaya peningkatan minat belajar peserta didik dengan model role play pada mata pelajaran PPKn, menghasilkan peningkatan dari siklus 1 yang awalnya 74,85% peserta didik tuntas menjadi 89,96% peserta didik tuntas pada siklus 2. Dengan kesimpulan bahwa model pembelajaran role play dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Posisi yang memaksa guru menjadi tentor bagi murid sangat penting untuk mengetahui karakteristik peserta didik, mengingat hal tersebut sangat dibutuhkan sebagai acuan dalam menentukan model atau strategi pembelajaran. Reigulth (1983), seorang ilmuwan pembelajaran, secara tegas juga memosisikan karakteristik peserta didik sebagai suatu variable yang sangat berpengaruh terhadap pengembangan pengolahan pembelajaran. Bahkan pakar lain seperti Banathy, Romiszowski, Dick dan Carey, Cagne dan Degeng, memosisikan tahap analisis karakter peserta didik sebagai posisi yang strategis untuk lanjut ke tahap pemilihan dan pengembangan model pembelajaran. Mengingat model pembelajaran yang berdiri dari beberapa unsur seperti; metode, teknik dan prosedur untuk menjamin pencapaian target pada peserta didik. Hal tersebut dilakukan untuk keperluan pembelajaran yang diharuskan berpedoman pada karakteristik kelompok dari subjek yang diajar. Analisis karakter peserta didik ialah cara atau teknik yang dapat dilakukan dalam memenuhi kebutuhan, bakat, dan minat peserta didik. Meskipun begitu, tahap ini dianggap perlu sebagai pertimbangan peserta didik terhadap penyesuaian lingkungan budaya, sosial, pengetahuan, dan teknologi serta program pendidikan yang diikuti peserta didik.

Setiap individu peserta didik pastinya mempunyai karakteristik yang berbeda, mengingat terdapat beberapa hal yang dilalui selama proses perkembangannya. Pada kelompok usia sekolah dasar, peserta didik masuk pada tahapan perkembangan operasional konkrit. Sesuai yang diungkapkan Piaget, menyebukan bahwa tingkatan perkembangan kognitif itu memiliki karakteristik tidak sama, dengan pengelompokan antara lain 0-2 tahun, 2-6 tahun, 7-11 tahun, dan 12-15 tahun. Disini, usia rata-rata peserta didik di sekolah dasar ialah 7-12 tahun, mereka telah menginjak pemahaman mengenai bagian-bagian kumulatif materi serta dapat berpikir secara tersusun mengenai benda atau peristiwa konkrit di sekitarnya (Susanto, 2013) dikutip dari (Ika Damayanti, 2021), sebab pola pikir mereka sering kali sesuai dengan apa yang mereka lihat atau mereka raba. Hal ini berarti yang mengharuskan proses pembelajaran pada tingkat dasar harus se-konkret mungkin, dan dialami langsung oleh peserta didik. Sehingga diperlukan suatu jembatan dalam melakukan pembelajaran yang bersifat seabstrak mungkin agar pembelajaran yang bersifat konkret sesuai dengan pola pikir peserta didik, yaitu model pembelajaran role play.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas mengenai karakteristik peserta didik kelas V SDN Kabuh dapat disimpulkan bahwa peserta didik belum mencapai standart ketuntasan, sebagaimana terdapat banyak peserta didik yang belum mencapai target KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu nilai 75. Begitu pun dengan sikap peserta didik yang dinilai kurang menunjukkan sikap toleran terhadap perbedaan. Pemahaman makna mengenai semboyan Negara Indonesia yaitu Bhinneka Tunggal Ika yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP), dan menampilkan sikap toleransi dalam bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang disesuaikan Tujuan

Pembelajaran (TP). Dengan kesimpulan bahwa penguasaan pengetahuan Bhinneka Tunggal Ika pada peserta didik kelas V SDN Kabuh masih rendah. Hal tersebut diidentifikasi sebab proses kegiatan belajar mengajar guru selama ini yang terkesan membosankan dan monoton. Guru hanya menerapkan model pembelajaran penugasan dan ceramah tanpa adanya inovasi atau strategi pembelajaran untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Begitu pun dalam keseharian di sekolah, masih terdapat peserta didik yang membeda-bedakan temannya dan berlaku rasis seperti membicarakan warna kulit maupun tempat asal.

Di sisi lain, selama melakukan observasi awal peneliti menemukan karakteristik yang dipandang sesuai dengan potensi lingkungan sekolahnya. Peserta didik disana sangat menyukai kegiatan penghayatan dan pemeragaan. Hal ini terbukti dengan tersedianya kegiatan tambahan yaitu ekstrakurikuler pantonim, yang membuat banyak peserta didik tertarik untuk mengikutinya. Terlebih hal tersebut berkembang pesat, sebab SDN Kabuh menjadi salah satu dari 3 finalis lomba pantonim se-Kecamatan Kabuh. Dengan begitu, melihat *antusiasme* peserta didik dalam aktivitas penghayatan atau pemeragaan membuka celah bagi peneliti untuk masuk dalam mengatasi permasalahan yang menjadi latar belakang disana. Yaitu dengan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis role play atau bermain peran, yang berorientasi pada penyesuaian karakteristik peserta didik dalam kegiatan belajar, maka peserta didik diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

METODE

Penelitian ini ialah kuantitatif dengan jenis eksperimen. Menurut (Hardani, 2020) penelitian eksperimen ialah penelitian yang sengaja dilakukan peneliti dengan memberikan subjek suatu perlakuan tertentu untuk menciptakan suatu peristiwa/kondisi yang akan dipelajari. Penelitian eksperimen ialah penelitian yang biasa dipakai guna mengetahui adanya pengaruh perlakuan tertentu pada *variable independen* dan *variable dependen* terhadap pengendalian yang terkondisi melalui kelompok kontrol.

Rancangan dalam penelitian ini ialah eksperimen semu (*quasi eksperimental*). Pada penelitian *quasi eksperimental* memiliki tujuan guna mengetahui adanya perbedaan antara kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa model pembelajaran role playing dalam pembelajaran. Sementara, kelas kontrol tak diberi perlakuan serupa tetapi menggunakan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru wali kelasnya. Kemudian untuk bentuk desain yang digunakan pada penelitian ini ialah *nonequivalent control group design*. Desain ini sangat mirip dengan *pretest-posttest group design*, tetapi yang membedakan ialah penentuan sampel penelitian, dimana

penelitian ini sampel tidak dipilih secara acak. Kelompok pertama ialah kelas kontrol dan kelompok kedua ialah kelas eksperimen. Kedua kelompok diberi instrumen *pre-test* dan *post-test*.

Populasi pada penelitian ini ialah peserta didik kelas V SDN Kabuh Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang yang memiliki jumlah keseluruhan sebanyak 229 peserta didik. Adapun sampel yang digunakan ialah kelas VA dan VB SDN Kabuh. Pada setiap masing kelas memiliki jumlah peserta didik yang berbeda dengan rincian kelas VA 23 peserta didik dan VB 24 peserta didik

Teknik pengumpulan data yang digunakan terbagi menjadi 3, yaitu observasi, tes, dan angket, antara lain; (1) Observasi, dilaksanakan secara langsung saat kegiatan pembelajaran, melalui pengamatan yang dilakukan oleh wali kelas. Instrumen observasi yang digunakan terdiri dari keterlaksanaan pembelajaran guru dan peserta didik serta aktivitas sikap toleransi peserta didik dengan model role play pada kelas V SDN Kabuh. (2) Tes, adapun dua jenis tes yang digunakan yakni *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* adalah tes yang bertujuan guna mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta didik, sementara *Post-test* ialah tes yang bertujuan guna mengetahui pemahaman peserta didik. (3) Angket, bertujuan mengetahui respon peserta didik terkait pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan model role play pada materi elemen Bhinneka Tunggal Ika kelas V SDN Kabuh. Adapun lembar angket berbentuk skala likert ini berisi pernyataan untuk meninjau kembali terkait proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pada penelitian ini teknik analisis data diawali dengan kelayakan instrumen yang berupa uji validitas dan uji reliabilitas. Kemudian, teknik analisis hasil data yaitu analisis observasi, analisis data hasil belajar, dan analisis respon. (1) Observasi digunakan untuk memperoleh nilai hasil pengamatan mengenai keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas sikap toleransi peserta didik. (2) Analisis data hasil belajar diawali dengan uji normalitas untuk menentukan kelanjutan perhitungan ke statistik parameterik atau non-parameterik. Berdasarkan hasil uji normalitas data, penelitian ini tidak berdistribusi normal yang mengharuskan menggunakan statistik non-parameterik sehingga uji selanjutnya memakai uji wilcoxon untuk mengetahui apakah ada pengaruh antar variable, kemudian lanjut pada tahap uji N-Gain guna mengetahui selisih antara skor pre-test dan post-test. (3) Analisis respon peserta didik dianalisa dengan skala likert menggunakan rumus yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian terdapat 4 (empat) output pada penelitian ini, yaitu observasi keterlaksanaan pembelajaran, observasi aktivitas peserta didik, observasi hasil belajar, dan respon peserta didik. (1) Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran role playing menunjukkan presentase aktivitas yang terlaksana sebesar 88%. dengan kategori baik, sementara presentase aktivitas peserta didik sebesar 80,95% dengan kategori baik juga. Sehingga dapat disimpulkan keterlaksanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. (2) Berdasarkan observasi aktivitas sikap toleransi kelas kontrol mendapatkan skor 70,95% pada saat pre-treatment dengan kategori cukup dan skor 74,26% pada saat post-treatment dengan kategori cukup. Sementara pada kelas kontrol mendapatkan skor 71,66% pada saat pre-treatment dengan kategori cukup dan skor 82,66% pada saat post-treatment dengan kategori baik. Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh model role playing terhadap aktivitas sikap toleransi pada elemen bhinneka tunggal ika mata pelajaran pendidikan pancasila peserta didik V SDN Kabuh. (3) Berdasarkan perhitungan uji wilcoxon pada kelas kontrol diketahui bahwa nilai Sig. (2-Tailed) adalah $0,57 > 0,05$. Sementara, pada kelas eksperimen dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-Tailed) adalah $0,000 < 0,05$, dengan ketentuan jika nilai $asympt.sig (2-tailed) > 0,05$ maka H_0 diterima, yang berarti tidak ada pengaruh yang signifikan dan nilai $asympt.sig (2-tailed) < 0,05$ maka H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model role playing terhadap hasil belajar elemen bhinneka tunggal ika mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SDN Kabuh. (4) Berdasarkan hasil sepuluh pernyataan respon peserta didik diperoleh rata-rata presentase skor per item sebagai berikut; 82,3%, 79,2%, 84,4%, 87,5%, 82,3%, 84,4%, 76%, 82,3%, 82,3%, 84,4%. Adapun rata-rata kumulatif presentase respon peserta didik sebesar 82,5%, dengan kategori sangat tertarik. Sehingga dinyatakan bahwa model pembelajaran role playing mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada elemen Bhinneka Tunggal Ika mata pelajaran Pendidikan Pancasila dinyatakan dapat sangat menarik peserta didik kelas V SDN Kabuh.

Peningkatan hasil belajar dan sikap toleransi peserta didik kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran pendidikan pancasila elemen bhinneka tunggal ika merupakan tujuan diimplementasikan model role playing. Penerapan model pembelajaran role playing disesuaikan dengan sintaks pembelajarannya. Adapun *sintaks* pada model role playing bertujuan mempermudah peserta didik dalam memahami konsep materi yang bersifat abstrak untuk disampaikan. Adanya kegiatan pemeragaan, penghayatan, pengamatan, dan evaluasi merupakan tahap-tahap model role playing yang digunakan pada penelitian ini.

Pemilihan model pembelajaran role playing dikarenakan model pembelajaran ini memiliki proses kegiatan yang menarik dan sesuai dengan latar belakang

peserta didik. Adanya *sintaks* pembelajaran yang paten dan berorientasi langsung pada aktivitas peserta didik dapat membantu tercapainya kesan atau memori selama proses pembelajaran (Jaspar Jas, 2020). Apalagi penerapan model pembelajaran role playing berhubungan langsung dengan pemecahan masalah keseharian, sehingga peserta didik dapat memahami konsep pendidikan pancasila yang bersifat abstrak dengan mudah.

Adapun pada proses kegiatan pembelajaran model role playing pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen Bhinneka Tunggal Ika peserta didik kelas V SDN Kabuh menunjukkan hasil keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang mengacu pada modul ajar. Kegiatan pembelajaran tersebut meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutupan. Pada kegiatan pendahuluan dan penutupan peserta didik mengikuti kegiatan tersebut dengan antusias. Sementara pada kegiatan inti harus benar-benar sesuai dengan sintaks model role playing. Sintaks model role playing antara lain berorientasi pada peserta didik dalam pemecahan masalah melalui pengenalan karakter peran, aktivitas bermain peran, pengamatan bermain peran, dan evaluasi (Dasep Bayu Ahyar, 2021). Dengan mengacu pada sintaks tersebut, keterlaksanaan model role playing dapat berjalan dengan baik.

Adapun keterlaksanaan pembelajaran pada modul ajar yang belum terlaksana pada penelitian ini terdapat pada kegiatan pembuka dan penutup, baik pada aktivitas guru maupun peserta didik. Adapun pada kegiatan pembuka dan penutup ialah berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran. Aktivitas ini terlewat disebabkan peserta didik sudah berdoa sebelum peneliti memasuki kelas, mengikuti pembiasaan yang biasa dilakukan secara bersama-sama di sekolah. Aktivitas ini tidak menjadi hal yang fatal apabila terlewatkan, selama peserta didik sudah benar-benar melakukan dan menjadi pembiasaan. Selain itu, pada kegiatan inti ialah presentasi hasil lembar kerja kelompok. Aktivitas ini masih belum terlaksana dikarenakan waktu yang digunakan oleh guru selama kegiatan pembelajaran yang terbatas, sehingga guru hanya fokus pada kegiatan yang berorientasi pada sintaks model role playing. Tidak terlaksananya aktivitas pembelajaran tersebut tidak menjadi sesuatu yang fatal dan kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan temuan (Yusnarti, 2021) yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran model role playing harus benar-benar fokus pada *sintaks*-nya, dan meskipun fokus pada kegiatan lainnya.

Berdasarkan uji normalitas nilai posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak berdistribusi normal, sehingga membuat perhitungan selanjutnya menggunakan statistik non-parametrik, yaitu uji wilcoxon. Sejalan dengan penelitian (Rahmawati J. F., 2024) data penelitian pretest dan posttest tidak berdistribusi normal untuk dilanjutkan dengan uji statistik non-parametrik wilcoxon. Hasil perhitungan uji wilcoxon menunjukkan bahwa terdapat nilai Sig. (2-Tailed) kelas kontrol sebesar 0,57 dan nilai Sig. (2-Tailed) kelas eksperimen sebesar 0,00. Adapun rumusan apabila nilai

Sig. (2-Tailed) > 0,05 maka hipotesis (Ho) diterima dan nilai Sig. (2-Tailed) < 0,05 maka hipotesis (Ha) diterima. Dengan begitu dapat dinyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan model role playing terhadap hasil belajar pendidikan pancasila elemen bhinneka tunggal ika peserta didik kelas V SDN Kabuh.

Adapun model role playing menunjukkan hasil belajar pada kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih tinggi dari kelas kontrol. Sebagaimana perhitungan hasil belajar peserta didik uji N-Gain menunjukkan hasil pengujian soal pretest dan posttest kelas kontrol 0,20 dengan kriteria rendah dan kelas eksperimen dengan hasil pengujian pretest dan posttest 0,60 dengan kriteria sedang. Dengan adanya pemberian perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil peningkatan yang tidak sama antara kedua kelas tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 1. Data Perbandingan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen

No Absen	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	70	80	50	80
2	70	80	40	90
3	50	50	70	80
4	70	70	80	80
5	40	60	60	70
6	50	80	50	90
7	10	10	60	90
8	80	70	30	70
9	60	80	90	100
10	50	60	50	90
11	30	40	80	90
12	90	100	70	90
13	70	100	60	80
14	20	30	40	70
15	50	10	30	40
16	80	70	80	100
17	90	100	90	100
18	30	40	80	90
19	70	100	60	90
20	70	70	30	60
21	80	80	10	40
22	60	70	90	100
23	40	20	50	80
24	-	-	60	90
Rata-		63,91	58,75	81,66

Rata	57,82			
Kriteria	Cukup	Cukup	Cukup	Baik

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa perbandingan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen terjadi perbedaan yang signifikan. Pada hasil belajar kelas kontrol yang hanya berkategori cukup dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 57,82 menjadi 63,91 pada *post-test*. Sementara pada kelas eksperimen hasil belajar berkategori baik dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 58,75 menjadi 81,66.

Perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen didasarkan dengan terdapatnya perbedaan perlakuan guna mengetahui pengaruh model role playing terhadap hasil belajar pendidikan pancasila elemen bhinneka tunggal ika kelas V sekolah dasar. Hal tersebut disebabkan pada jenjang usia sekolah dasar, peserta didik masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan perlakuan untuk membantu mereka memahami materi pembelajaran. Sejalan dengan teori perkembangan kognitif oleh Piaget yang menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar termasuk tahap operasional konkret dengan rentang usia 7 sampai 11 tahun. Pada tahap ini, peserta didik sudah dapat berpikir dengan logis namun hanya terbatas pada objek yang konkret saja (Nursalim, 2017). Dengan adanya perlakuan yang nyata tersebut, membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak. Hal tersebut juga membutuhkan peran guru untuk kreatif saat melakukan proses pembelajaran dengan memberikan stimulus melalui model pembelajaran, salah satunya dengan model role playing.

Adapun hasil observasi mengenai aktivitas sikap toleransi peserta didik menunjukkan bahwa adanya pengaruh model role playing terhadap sikap toleransi peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil post-treatment kelas eksperimen menunjukkan rata-rata presentase 81,16% dan hasil post-treatment kelas kontrol menunjukkan rata-rata presentase 75,16%. Adapun kriteria ketuntasan oleh Sudjana (2009) dengan batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) ialah presentase nilai rata-rata 80% agar dapat dikategorikan baik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Seli Marlia, 2018) yang menunjukkan hasil akhir peningkatan aktivitas sikap toleransi melalui model pembelajaran role playing dengan rata-rata presentase 90% dengan kategori baik.

Peningkatan aktivitas sikap toleransi peserta didik di kelas kontrol dan kelas eksperimen didasari dari adanya perbedaan perlakuan guna mengetahui pengaruh model role playing terhadap aktivitas sikap toleransi pada pembelajaran pendidikan pancasila elemen bhinneka tunggal ika kelas V sekolah dasar. Dengan diterapkannya model pembelajaran role playing dapat memunculkan proses interaksi antar peserta didik untuk memberi stimulus terhadap sikap saling menghormati dan menghargai. Hal ini sesuai teori Piaget, menjelaskan kemampuan berpikir peserta didik sekolah dasar ialah operasional konkret, dimana dalam memahami suatu konsep pembelajaran harus diberikan kegiatan yang

berhubungan dengan kejadian yang diterima akal mereka (Seli Marlia, 2018). Dengan demikian, teori belajar menurut Piaget dapat memperkuat hasil penelitian bahwa penggunaan model role playing memberi pengaruh terhadap sikap toleransi pada pelajaran pendidikan pancasila elemen bhinneka tunggal ika kelas V SDN Kabuh.

Tabel 2. Data Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Sikap Toleransi Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No Absen	Kelas Kontrol (Treatment)		Kelas Eksperimen (Treatment)	
	Pre	Post	Pre	Post
1	20	20	15	18
2	20	20	18	20
3	17	17	18	20
4	17	18	19	22
5	18	17	18	19
6	19	19	19	21
7	15	15	19	22
8	17	20	18	20
9	17	17	19	21
10	16	17	18	20
11	17	17	18	19
12	19	22	18	20
13	21	21	20	20
14	18	17	18	19
15	15	16	15	17
16	16	17	18	19
17	20	22	19	22
18	18	19	18	21
19	20	22	20	22
20	20	22	17	21
21	18	19	16	20
22	19	22	19	22
23	15	16	18	22
24	-	-	19	20
Rata-Rata	17,9	18,7	18	20,2
Presentase	71,6%	75,1%	72,3%	81,1%
Kriteria	Cukup	Cukup	Cukup	Baik

Berdasarkan tabel diatas, terbukti terdapatnya peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, dalam artian peningkatan aktivitas sikap toleransi pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil perhitungan nilai presentase rata-rata pada kelas eksperimen *pre-treatment* (keseharian) peserta didik sebesar 71,66% dengan

kategori cukup, dan meningkat hingga 82,66% dengan kategori baik, atau terjadi peningkatan rata-rata sebesar 11% saat *post-treatment*. Sementara pada kelas kontrol nilai presentase rata-rata *pre-treatment* (keseharian) peserta didik sebesar 70,95% dengan kategori cukup, dan meningkat menjadi 74,26% namun tetap pada kategori cukup dengan peningkatan sebesar 3,31% sebab batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dengan kategori nilai baik ialah presentase nilai rata-rata 80%.

Peningkatan aktivitas sikap toleransi peserta didik di kelas kontrol dan kelas eksperimen didasarkan dengan adanya perbedaan perlakuan untuk mengetahui pengaruh model role playing terhadap aktivitas sikap toleransi pada pembelajaran pendidikan pancasila elemen bhinneka tunggal ika kelas V sekolah dasar. Dengan diterapkannya model pembelajaran role playing dapat memunculkan proses interaksi antar peserta didik untuk memberi stimulus terhadap sikap saling menghormati dan menghargai. Hal ini sesuai teori Piaget, menjelaskan kemampuan berpikir peserta didik sekolah dasar ialah operasional konkret, dimana dalam memahami suatu konsep pembelajaran harus diberikan kegiatan yang berhubungan dengan kejadian yang diterima akal mereka (Seli Marlia, 2018). Dengan demikian, teori belajar menurut Piaget dapat memperkuat hasil penelitian bahwa penggunaan model role playing memberi pengaruh terhadap sikap toleransi pada pelajaran pendidikan pancasila elemen bhinneka tunggal ika kelas V SDN Kabuh

Peningkatan hasil belajar dan sikap toleransi peserta didik kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran pendidikan pancasila elemen bhinneka tunggal ika merupakan tujuan diimplementasikan model pembelajaran role playing. Penerapan model pembelajaran role playing disesuaikan dengan sintaks pembelajarannya. Adapun sintaks pada model pembelajaran role playing bertujuan mempermudah peserta didik dalam memahami konsep materi yang bersifat abstrak untuk disampaikan. Adanya kegiatan pemeragaan, penghayatan, pengamatan, dan evaluasi merupakan tahap-tahap model pembelajaran role playing yang digunakan pada penelitian ini.

Pemilihan model pembelajaran role playing dikarenakan model pembelajaran ini memiliki proses kegiatan yang menarik dan sesuai latar belakang peserta didik. Adanya sintaks pembelajaran yang paten dan berorientasi langsung pada aktivitas peserta didik dapat membantu tercapainya kesan atau memori selama proses pembelajaran (Jaspar Jas, 2020). Apalagi penerapan model pembelajaran role playing berhubungan langsung dengan pemecahan masalah keseharian, sehingga peserta didik dapat memahami konsep pendidikan pancasila yang bersifat abstrak dengan mudah

Jika ditinjau keseluruhan keterlaksanaan proses pembelajaran model role playing menunjukkan hasil baik. Hal ini mempengaruhi respon peserta didik pada pembelajaran model role playing. Respon peserta didik SDN Kabuh kelas VB berjumlah 24 siswa, terkait model

role playing terhadap hasil belajar dan sikap toleransi pada mata pelajaran pendidikan pancasila elemen bhinneka tunggal ika menunjukkan rata-rata respon sebesar 82,5% dengan kriteria sangat tertarik. Selain itu, peserta didik menjadi aktif dan tidak bosan selama pembelajaran berlangsung dikarenakan peserta didik tidak merasa sedang belajar dengan perasaan bersenang-senang selama proses pembelajaran (Suwandi, 2022). Munculnya perasaan tersebut, membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar dengan model role playing

Adapun pembelajaran model role playing dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari salah satunya pada cara bersikap terhadap perbedaan di tengah keberagaman lingkungan bhinneka tunggal ika. Pada elemen ini termasuk materi yang sulit apabila harus memahami dan mengimplementasi. Hal tersebut yang membuat peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan persoalan yang berhubungan dengan permasalahan keseharian. Hasil temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2016) menunjukkan bahwa materi bhinneka tunggal ika termasuk materi yang abstrak dan sulit untuk dikuasai peserta didik. Materi tersebut tidak hanya berisi mengenai pemahaman melainkan pada penerapan. Kemudian didapatkan solusi dengan penelitian yang dilakukan oleh (Misbahudin, 2021) yang menyatakan bahwa materi bhinneka tunggal ika dapat diselesaikan menggunakan model role playing. Hal tersebut dikarenakan model role playing mendorong peserta didik aktif selama pembelajaran yang berisi permasalahan-permasalahan di dunia nyata yang harus diselesaikan.

Berdasarkan penjelasan diatas, proses pembelajaran role playing dapat menarik peserta didik untuk belajar, sebab mereka mampu mengorganisir aktivitas pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai penelitian dari (Suwandi, 2022) yang menunjukkan bahwa model role playing dapat meningkatkan keaktifan peserta didik yang sebelumnya sebesar 46,7% mengalami peningkatan menjadi 78,4%. Hasil temuan tersebut juga didukung oleh (Eti Robiatul Adawiah, 2023) yang mengungkapkan bahwa salah satu keunggulan model role playing antara lain berpusat pada peserta didik yang dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dunia nyata secara langsung, mendorong sikap berinisiatif, melatih kepercayaan diri, memiliki kesan mendalam, dan memiliki kemampuan kognitif yang tinggi untuk menyelesaikan masalah. Sehingga dapat dinyatakan bahwa model role playing terhadap hasil belajar dan keterampilan sikap toleransi mata pelajaran pendidikan pancasila elemen bhinneka tunggal ika kelas V SDN Kabuh menunjukkan hasil keterlaksanaan yang baik, berpengaruh terhadap hasil belajar dan aktivitas sikap toleransi, serta respon peserta didik menunjukkan hasil yang sangat tertarik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasar hasil penelitian dan pembahasan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Toleransi Pada Elemen Bhinneka Tunggal Ika Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Kabuh”, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut : (1) Keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dan peserta didik menunjukkan keterlaksanaan kriteria baik. Dengan hasil presentase keterlaksanaan aktivitas guru 92% dan keterlaksanaan aktivitas peserta didik 85,71%. (2) Ada pengaruh model role playing terhadap hasil belajar peserta didik materi bhinneka tunggal ika mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SDN Kabuh. Hal ini dibuktikan dengan pengambilan data pretest dan posttest yang kemudian dilakukan perhitungan analisis data kuantitatif. (3). Ada pengaruh model role playing terhadap sikap toleransi peserta didik materi bhinneka tunggal ika mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SDN Kabuh. Hal ini dibuktikan dengan pengambilan data observasi yang kemudian diolah secara simultan (4) Respon peserta didik terkait pembelajaran model role playing menunjukkan hasil sangat tertarik. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil presentase respon peserta didik 82,5% dengan kriteria sangat tertarik.

Saran

Dengan begitu, guru disarankan mengkreasikan model role playing pada pembelajaran pendidikan pancasila materi bhinneka tunggal ika. Selain itu, model role playing dapat digunakan pada pembelajaran lainnya terutama pada materi yang berhubungan dengan wujud konkrit dalam implementasinya. Hal tersebut berdasarkan beberapa temuan peneliti sebagai berikut : (1) Penelitian oleh Yulia Stevanni Sipahutar, dkk (2024), berjudul “Pengaruh Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ipa Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 124405 Pematang Siantar”. (2) Penelitian oleh Chairunnisa Lubis dan Sahkolid Nasuition (2024) dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MIS Nurul Hadina”. (3) Penelitian oleh Wulan Andriyani Saputri dan Dian Anggraeni Maharbid (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Kemampuan Financial Literacy Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

Penelitian ini hanya meneliti hasil belajar pada ranah kognitif dan sikap peserta didik pada ranah afektif dengan model role playing. Disarankan untuk penelitian

selanjutnya agar meneliti sampai pada tahap psikomotorik peserta didik.

Bagi peneliti yang berminat melaksanakan penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengantisipasi masalah yang terjadi antara lain : (1) Menyempatkan mengajak peserta didik berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran agar aktivitas belajar mengajar berjalan dengan lancar, (2) Memberikan waktu bagi peserta didik mempresentasikan hasil lembar kerja kelompok dengan dua arah agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, (3) Melakukan persiapan dengan baik seperti pengalokasian waktu agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan maksimal. (4) Pembelajaran harus bervariasi, terbukti pada kelas kontrol para peserta didik merasa bosan ketika pembelajaran. (5) Perlunya *ice breaking* dalam pembelajaran agar dapat menenangkan suasana kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Husein, A. F. (2023). (Penerapan Semboyan Bhinneka Tunggal Ika di Kalangan Pelajar Dalam Meningkatkan Toleransi Antar Pelajar Dengan Materi Keberagaman Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Sosopan Tahun Pelajaran 2022-2023, 2023. *Nusantara : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* .
- Analisis perkembangan sikap sosial peserta didik dalam materi keragaman suku di Indonesia. (n.d.).
- Asyafah, A. (2019). Model Pembelajaran peserta didik sekolah dasar. *Education* .
- Azizah, N. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Tema Profil Pelajar Pancasila Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *PGSD FKIP Universitas Mandiri* .
- Azkiya, T. A. (2023). Pengaruh model problem based learning berbantuan media articulate storyline 3 terhadap hasil belajar IPA materi siklus air siswa kelas V SDN Kapasan III/145. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Budi, R. S. (2023). Penerapan Empat Elemen Kunci Dalam Mata Pelajaran Pancasila Pada Capaian Pembelajaran Fase Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Civis* .
- Daffa Carissa Putri Bayu, K. s. (2022). Implementasi Peningkatan Nilai Karakter Toleransi Melalui Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian* .
- Dasep Bayu Ahyar, E. B. (2021). Model-model pembelajaran . In F. Sukmawati, *Model-model pembelajaran* . Pradina Pustaka.
- Desi Kusuma Wardhani, S. H. (2019). Peningkatan Sikap Toleransi Melalui Model Pembelajaran VCT Gejala Kontinum Tema 8 di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* .
- Dewi Setyawati, Y. T. (2022). Strategi Meningkatkan Sikap Toleransi melalui Model Sejarah Keberagaman Pemukiman Etnis di Palembang. *Danadyaksa Historica* .
- Erin, K. (2019). Implementasi Media Video Stand Up Comedy Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas V SDN Sumurwelut 1/438 Surabaya. *Universitas Negeri Surabaya* .
- Eti Robiatul Adawiah, S. Q. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten. *Jurnal Ilmu Pendidikan* .
- Hardani, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta : CV. Pustaka Ilmu.
- Hastjarjo, T. D. (2014). Rancangan Eksperimen Acak. *BULETIN PSIKOLOGI* .
- Herman, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Menerapkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV MIS Khoiru Ummah Pekanbaru. Pekanbaru: Universitas Negeri Islam Sultan Sharif Kasim .
- Ika Damayanti, R. (2021). Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Materi PPKN Kelas Tinggi Untuk Tingkat Madrasah Ibtidaiyah. *Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat* .
- Jaspar Jas, S. S. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment* .
- Misbahudin. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn pada Materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika. *Cityzenship Virtues* .
- Munira. (2022). Penggunaan Metode Role Play dalam Pembelajaran Hiwar pada Peserta Didik MTs Tassbeh Baitul Quran Kabupaten Pinrang. Parepare: Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Ningrum, D. C. (2020). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah. Lampung : Institut Agama Islam Negeri Metro .
- Nisa Bastrian, M. A. (2022). Kendala implementasi P5 dengan tema Bhinneka Tunggal Ika di sekolah dasar. *Universitas Sebelas Maret* .
- Nurbaiti, I. d. (2021). Analisis perkembangan sikap sosial peserta didik dalam materi keragaman suku di Indonesia. *Universitas Sebelas Maret* .
- Penerapan Semboyan Bhinneka Tunggal Ika di Kalangan Pelajar Dalam Meningkatkan Toleransi Antar Pelajar Dengan Materi Keberagaman Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Sosopan Tahun Pelajaran 2022-2023. (2023). *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial : Nusantara* .
- Rahmawati, J. F. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites Pada Materi

- Perubahan Wujud Benda Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Surabaya* .
- Raka Hermawan Kaban, D. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Basicedu* .
- Rujiani. (2016). Peningkatan Sikap Toleransi dan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Invetigaton Group Berbantuan Komik Bermuatan Karakter Pada Siswa Kelas V SDN Tlogowungu 02 Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016. *Elementary School* .
- Sari, E. Y. (2016). Pengaruh Pemahaman Konsep Bhinneka Tunggal Ika Terhadap Hubungan Sosial Siswa Berbeda Suku Di SMP Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. *Universitas Lampung* .
- Seli Marlia, A. F. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas V. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* .
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta .
- Suwandi, M. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Model Role Playing pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia* .
- Wahyuni, T. (2024). *Penerapan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar PKN siswa di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh*. Banda Aceh: 2024.
- Yarinap, M. d. (2021). Penerapan model role playing untuk meningkatkan pengetahuan konsep bhineka tunggal ika pada siswa kelas V Sekolah Dasar. *Universitas Sebelas Maret* .
- Yuniar, V. (2020). *Pengembangan Sikap Toleransi Melalui Metode Pembelajaran Bercerita Pada Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Sinar Nyata III Perum Griya Mangli Jember*. Institut Agama Islam Negeri Jember.
- Yunita, B. (2015). *Peningkatan Sikap Toleransi Melalui Kegiatan Bercerita Pada Anak Kelompok A TK Karya Rini Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusnarti, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Inara Jurnal* .