

Meningkatkan Sikap Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Penerapan Metode Role Playing di SD Karakter Yasmin Cendikia

Rinaldi Yusup¹ Hasna Iftikhar S²

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Putra, Kabupaten Sukabumi,
Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2}

Email: rinaldi.yusup@nusaputra.ac.id¹ hasna.iftikhar_sd22@nusaputra.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap kooperatif dalam pembelajaran seni pada siswa kelas II SD Karakter Yasmin Cendikia. Penelitian ini menggunakan metode role-playing atau bermain peran untuk mengembangkan kemampuan imajinasi dan apresiasi siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu kegiatan yang khusus dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Desain penelitian ini menggunakan model desain penelitian Kemmis dan Mc Taggart dimana model penelitian berproses melalui siklus tindakan ganda. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi untuk menilai sikap terhadap aktivitas siswa, angket untuk menilai sikap siswa terhadap kerjasama, dan lampiran dokumen. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan hasil review aktivitas siswa menunjukkan skor kinerja aktivitas siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Rata-rata aktivitas siswa sesi pertama sebesar 61,67%, sesi kedua sebesar 62,50%, dan sesi pertama sebesar 62,09% yang tergolong cukup. Rata-rata skor mengalami penurunan dari sesi pertama ke sesi kedua. Sedangkan siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I yaitu 65,00% pada pertemuan pertama dan 76,67% pada pertemuan kedua. Rata-rata pada siklus II sebesar 72,04% yang termasuk dalam kategori baik. Sementara itu, hasil pernyataan ulang angket sikap kerja sama siswa meningkat pada putaran pertama dan kedua. Nilai persentasenya meningkat secara signifikan. Hal ini terlihat dari rata-rata siklus ke-II yang masuk dalam kategori baik, dan rata-rata siklus ke-II yang masuk dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: Metode, Role Playing, Kerja Sama

Abstract

This research aims to improve cooperative attitudes in art learning among second grade students at Character Yasmin Cendikia Elementary School. This research uses the role-playing method to develop students' imagination and appreciation abilities. The type of research used is Classroom Action Research (PTK), namely activities specifically carried out by teachers to improve the quality of learning. This research design uses the Kemmis and Mc Taggart research design model where the research model proceeds through a double action cycle. Data collection techniques use observation instruments to assess attitudes towards student activities, questionnaires to assess student attitudes towards collaboration, and document attachments. The data analysis used is descriptive qualitative. The research results showed that the results of a review of student activities showed that student activity performance scores increased from cycle I to cycle II. The average student activity for the first session was 61.67%, the second session was 62.50%, and the first session was 62.09% which was considered sufficient. The average score decreased from the first session to the second session. Meanwhile, cycle II experienced an increase compared to cycle I, namely 65.00% at the first meeting and 76.67% at the second meeting. The average in cycle II was 72.04% which was included in the good category. Meanwhile, the results of the restatement of the student cooperation attitude questionnaire increased in the first and second rounds. The percentage value increases significantly. This can be seen from the average of the second cycle which is in the good category, and the average of the second cycle which is in the very good category.

Keywords: Method, Role Playing, Cooperation



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

PENDAHULUAN

Anak kecil perlu mengenal seni karena banyak manfaatnya. Hal ini tentunya menjadi bagian terpenting dalam membantu anak bersosialisasi dan beradaptasi saat dewasa. Perkembangan seni anak usia dini merupakan kemampuan menumbuhkan kreativitas, memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak akan lebih senang dan tidak bosan jika seni yang diajarkan dipadukan dengan permainan. Kegiatan yang berhubungan dengan seni, seperti menggambar atau melukis, dapat merangsang kreativitas anak dan membantunya mengembangkan kemampuan mengekspresikan idenya. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 juga memuat nilai standar tingkat pencapaian perkembangan (TPP). Tingkat ini menunjukkan derajat perkembangan dan pertumbuhan yang diharapkan dapat dicapai oleh seorang anak pada kelompok umur tertentu.

Kemampuan kerjasama, yang merupakan komponen kemampuan sosial emosional, sangat penting untuk dikembangkan dalam anak. Sikap kooperatif, menurut beberapa studi, adalah kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain. Memiliki peran penting dalam membangun hubungan pertemanan yang positif, yang harus dibiasakan sejak usia dini, yang pada akhirnya berdampak pada kesehatan mental seseorang. Ketika orang bekerja sama dalam kelompok yang terdiri dari lebih dari satu orang, mereka dapat belajar berpikir kritis dan memperhatikan apa yang mereka lakukan. Ketika keterampilan bekerja sama diterapkan, kemampuan bekerja sama muncul. Ketika siswa melihat kerja sama, mereka dapat menumbuhkan sikap positif seperti bertanggung jawab dan saling membantu.

Menurut Miftahul Huda (2013: 115) Role Playing merupakan sebuah model pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah. Dalam model bermain peran (Role Playing) beberapa siswa diberikan kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan siswa lain mengamati jalannya drama, dipertengahan drama dihentikan agar siswa dapat saling mengeluarkan pendapat serta kritik mengenai materi pembelajaran. Arti role secara harfiah adalah peranan, atau akting, dan play adalah bermain. Bermain peran (role playing) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman (Hamalik, 2001). Metode Role playing merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

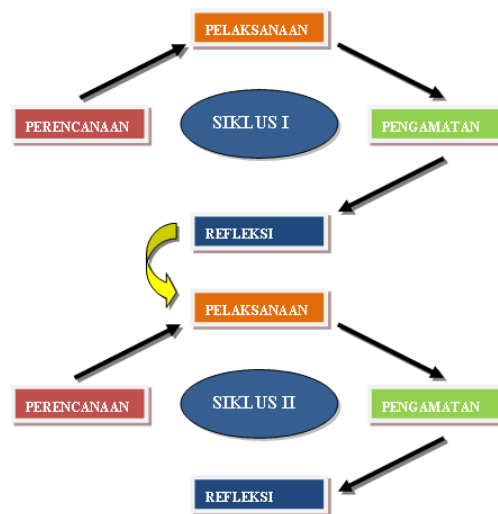
Peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas 2 di SD KARAKTER YASMIN CENDIKIA. Sekolah Dasar tersebut adalah sekolah swasta dengan penekanan siswa untuk pembiasaan karakter dalam kehidupan sehari-hari. Sekolah swasta ini menerapkan tiga kurikulum yaitu: 1) Kurikulum Merdeka, 2) Kurikulum Kementerian Agama RI 3) Kurikulum Karakter yang di ambil dari IHF (Indonesia Horitage Foundation) yang dimana kurikulum ini menerapkan 9 pilar karakter. Peneliti melakukan penelitian di kelas dua SD. Berdasarkan observasi di kelas dua, peneliti menemukan masalah belajar siswa yang dimana siswa merasa bosan dalam belajar mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Prakarya) karena kurangnya tenaga pendidik yang mengajar pada mata pelajaran SBDP. Sehubungan kelas dua sd tersebut tidak ada tenaga ahli mata pelajaran Seni Budaya, hambatan dalam pembelajaran di kelas tidak hanya dari siswa saja tetapi

dari guru wali kelas yang merasa keberatan untuk mengajar mata pelajaran SBDP. Guru wali kelas hanya selalu mengajarkan siswa mewarnai dan menggambar saja. Siswa juga terkadang belajar seni musik seperti marawis, tetapi dalam pembelajaran ini berjalan kurang efektif karena tidak adanya tenaga ahli dalam bidang seni di sekolah tersebut. Upaya mengatasi masalah yang terjadi di kelas dua SD, peneliti menerapkan metode *Role Playing* pada pembelajaran siswa melalui alat peraga "PATTA" (Patung Cerita). Metode bermain peran (role playing) dilakukan dengan cara mengarahkan siswa untuk lebih kreatif dalam menirukan berbagai kegiatan menjadi dramatis baik itu ide, situasi, maupun karakter khusus. Menurut (Putri, 2023) Dalam konteks bermain peran, seorang anak akan memerankan atau pura-pura menjadi sesuatu sehingga akan menemukan di dalam sesuatu tersebut berbagai hal seperti pengalaman baru, pengalaman yang bermakna, imajinasi, daya hayal yang sesungguhnya merupakan dunia yang dicintai oleh seorang anak. Tugas guru dalam kegiatan ini yaitu menyiapkan setiap alat dan kebutuhan siswa serta menyusun rangkaian kegiatan yang ditindak lanjuti dengan diskusi pembagian peran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi adalah role playing. Menurut Hadfield (Huda 2017), metode ini berisi tentang permainan gerak dengan tujuan, aturan, dan elemen menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa memahami materi dan melibatkan mereka dalam pembelajaran (Tarigan, 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 2 di SD Karakter Yasmin Cendikia Jl. Caringin Ngumbang, Dayeuhluhur, Kec. Warudoyong, Kota Sukabumi, Jawa Barat pada tanggal 25 April sampai 24 Mei 2024. Penelitian ini dilakukan pada 2 tahap siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan pada 2 kali pertemuan. Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 25 April dan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2024. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD Karakter Yasmin Cendikia dengan jumlah 12 siswa. Sekolah tersebut adalah sekolah swasta yang memiliki dua kurikulum yaitu Kurikulum IHF (Indonesia Heritage Foundation) yang dimana kurikulum ini di ambil selain dari pemerintah yang berisi tentang 9 pilar karakter, ada pula kurikulum yang di ambil dari pemerintah yaitu Kurikulum Merdeka.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pendekatan yang efektif untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran, memberikan solusi yang tepat dan menguji efektifitas pembelajaran di dalam kelas. Menurut Kemmis dan Mc. Taggart, Penelitian Tindakan Kelas adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri. Studi ini menggunakan model spiral dengan beberapa siklus tindakan, menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto (2008:16). Model ini terdiri dari empat bagian: perencanaan (planning), pelaksanaan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Penelitian Tindakan Kelas juga merupakan kegiatan khusus yang disusun oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah evolusi dari Penelitian Tindakan (Action Research) yang dimulai oleh pekerja sosial dalam bidang ilmu sosial dan humaniora di Amerika Serikat dan Eropa sekitar tahun 1946 dengan tujuan untuk memperbaiki masalah sosial seperti kenakalan remaja, pengangguran, penyalahgunaan narkoba, obat-obatan, dan kekerasan dalam rumah tangga dengan melakukan tindakan langsung. Langkah – langkah pelaksanaan penelitian yang dilakukan melalui metode Kemmis dan Mc Taggart yaitu perencanaan, Tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa instrument yang dihasilkan dari penilaian sikap siswa pada saat pembelajaran.



Gambar. 2 Alur Pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Taggart

Model Kemmis dan Taggart merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Model ini banyak digunakan karena kesederhanaan dan kemudahan pemahamannya. Rancangan Kemmis dan Taggart dapat mencakup beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan observasi (act & observasi), dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut diulangi hingga tujuan penelitian tercapai (Sukayati, 2008: 17). Langkah pertama dalam setiap siklus adalah rencana tindakan. Langkah selanjutnya adalah pelaksanaan dan observasi tindakan. Observasi kemudian dievaluasi melalui kegiatan reflektif. Apabila hasil refleksi siklus I menunjukkan pelaksanaan tindakan kurang memuaskan, maka dapat disusun rencana lain untuk pelaksanaan pada siklus kedua. Begitu seterusnya hingga hasil yang diinginkan benar-benar tercapai.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Metode *Role Playing* mampu menumbuhkan sikap kerja sama terhadap siswa, meningkatkan keterampilan siswa dan memperoleh pemahaman dan inspirasi terhadap sikap. Pada siklus 1 dilakukan pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 60 menit begitupun pada pertemuan ke-2. *Role Playing* adalah ide dapat dihasilkan, kolaborasi terjalin, dan bahkan permainan peran dapat mengembangkan kognisi anak melalui kreativitas, berpikir kritis, pemecahan masalah, atau keterampilan sosial lainnya. Berikut tabel kriteria penilaian aktivitas kegiatan sikap kerja sama siswa pada pembelajaran seni rupa.

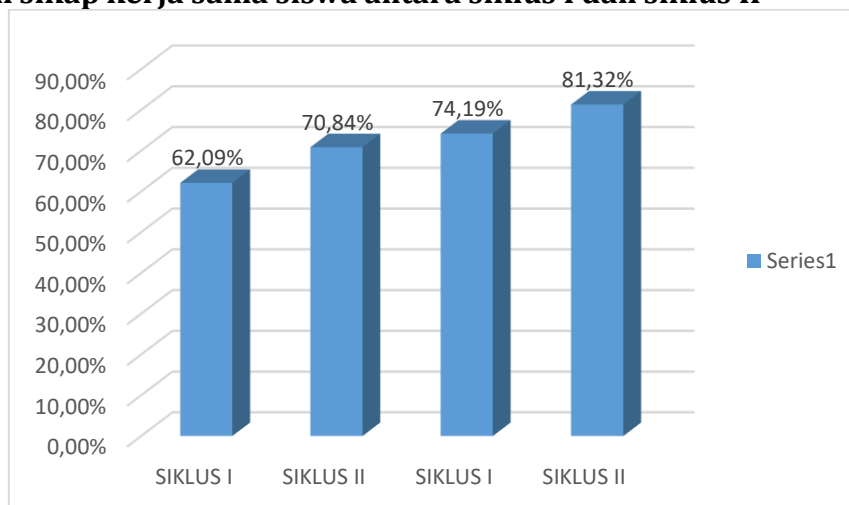
Nilai	Penilaian			
	Siklis 1	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 2
Jumlah Skor	74	75	78	92
Nilai Presentase	61,67%	62,50%	65,00%	76,67%
Kriteria	Cukup	Cukup	Cukup	Baik
Nilai Rata-Rata		62,09%		72,04%

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa hasil nilai aktivitas peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Nilai rata-rata aktivitas peserta didik pada siklus I pertemuan pertama sebesar 61,67% dan pada pertemuan kedua sebesar 62,50% dengan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 62,09% dengan cukup. Nilai

rata-rata pada pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami penurunan. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I yaitu pada pertemuan pertama sebesar 65,00% dan pertemuan kedua sebesar 76,67% dengan nilai rata-rata pada siklus II sebesar 72,04% dengan kategori baik. Dari seluruh aspek kegiatan yang ditentukan, terdapat beberapa aspek kegiatan yang telah dilakukan maupun tidak. Aspek yang sudah terlaksana mencapai kriteria baik terbilang 85% dari aspek kegiatan seperti Ketika guru memasuki ruangan dan memberikan salam kepada siswa, lalu siswa menjawab salam, salah satu siswa memimpin do'a sebelum pembelajaran dimulai, me review materi yang telah di pelajari pada minggu sebelumnya, melakukan ice breaking sebelum belajar. Sedangkan kegiatan yang tidak terlaksana yaitu melakukan do'a penutup karena waktu yang kurang efisien. Berikut tabel hasil angket penilaian sikap kerja sama siswa.

Nilai	Penilaian			
	SIKLUS 1	SIKLUS 1	SIKLUS 2	SIKLUS 2
Jumlah Skor	517	557	584	587
Nilai Presentase	71,01%	77,06%	81,11%	81,53%
Kriteria	Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
Rata-Rata	74,19%		81,32%	

Berikut tabel diagram perbandingan hasil penilaian pada aktivitas siswa dan observasi pada penilaian sikap kerja sama siswa antara siklus I dan siklus II



Berdasarkan hasil rekapitulasi antara hasil observasi sikap kerja sama dan hasil kegiatan aktivitas siswa terdapat peningkatan dari mulai pada observasi sampai pada kegiatan siswa mengalami peningkatan penilaian pada kegiatan siswa. Hal ini dapat dibandingkan hasil penilaian antara penilaian sikap kerja sama siswa pada krgiatan siswa antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I penilaian sikap kerja sama siswa terdapat nilai rata-rata sebesar 74,19 % dengan kategori baik. Sedangkan nilai sikap kerja sama siswa meningkat pada siklus II yaitu sebesar 81,32% dengan kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Penilaian sikap kerja sama siswa meningkat secara seignifikan dan penelitian ini dilakukan dengan waktu yang tidak lama untuk meningkatkan sikap kerja sama pada siswa karena pada setiap kegiatan siswa diberikan motivasi agar mampu meningkatkan sikap kerja sama antar siswa dan guru. Berdasarkan hasil tersebut hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* pada peserta didik mampu meningkatkan sikap kerja sama siswa. Dengan

diterapkannya metode *Role Playing* siswa mampu bekerja sama baik dengan teman dan guru, siswa mampu bertukar pikiran dan pendapat dengan teman sesama kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu Aji, S. (2022). Peningkatan Sikap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together Pada Siswa Kelas Iv Sd Tarbiyatul Islam Kertosari, Ponorogo (Doctoral Dissertation, IAIN Ponorogo).
- Cahyaningtyas, D., Wardani, N. S., & Yudarasa, N. S. (2023). Upaya peningkatan hasil belajar dan sikap kerjasama siswa melalui penerapan discovery learning. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 59-67.
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63-74.
- Ihsananda, V. (2017). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Matapelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Lestari, R. (2020). Penerapan Strategi Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Pekanbaru. *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. UIN Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Mayorisa, G. (2019). Meningkatkan Kerjasama Siswa Menggunakan Strategi Card Sort Di Kelas Iv Sekolah Dasar (Doctoral Dissertation, Universitas Jambi).
- Nastiti, D. K., Harmianto, S., & Irawan, D. (2019). Peningkatan kerjasama melalui model pembelajaran take and give dibantu media kokami di kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6, 68-73.
- Putri Nurmasyita, S. dan S.S. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Statistika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(3), 142-155.
- Sugesti, D. A. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Menggunakan Metode Group Resume Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V di SD N Jaranan Tahun Ajaran 2015/2016. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 5(3).
- Sunaryati, T., Sudharsono, M., & Priandini, N. O. (2022). Meningkatkan Karakteristik Siswa Melalui Metode Role Play Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(01), 32-39.