

Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung* di Sekolah Dasar

Anita Nuana Nurseng¹, Syamsu Sanusi², Firman^{3*}, Mirnawati⁴

¹⁻⁴ Institut Agama Islam Negeri Palopo

* firman_999@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* merupakan salah satu inovasi baru dalam pengembangan model pembelajaran. Budaya *tudang sipulung* merupakan budaya kearifan lokal yang berasal dari Bugis Makassar. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui analisis kebutuhan penggunaan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*, untuk mengetahui bentuk rancangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*, untuk mengetahui tingkat validitas produk pengembangan model *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*, dan untuk mengetahui hasil praktikalitas pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*. Penelitian ini meliputi satu orang guru dan 8 siswa kelas VI Sekolah Dasar. Desain pengembangan menggunakan model ADDIE. Teknik penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, lembar angket serta dokumentasi. Berdasarkan analisis kebutuhan masalah, siswa dan guru membutuhkan model pembelajaran yang baru untuk meningkatkan semangat belajar siswa, model ini disusun dengan 9 langkah. Model pembelajaran ini diharapkan mampu memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validitas model pembelajaran oleh ahli desain dan model pembelajaran memperoleh skor 85% bernilai sangat valid dan uji praktikalitas memperoleh skor 95% kategori sangat praktis.

Kata Kunci: Model Role Playing, Budaya Tudang Sipulung

Pendahuluan

Proses pembelajaran di sekolah yang kurang berhasil menyebabkan siswa tidak tertarik untuk belajar, kondisi tersebut dapat dilihat dari kegiatan proses pembelajaran berlangsung yang kurang efektif. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya penggunaan model Pembelajaran seperti model pembelajaran yang didalamnya terdapat permainan yang menyenangkan. Salah satu komponen yang dapat memenuhi berhasilnya tujuan belajar agar efektif yaitu, dengan cara menciptakan, menerapkan, dan mengembangkan model pembelajaran kreatif dan menyenangkan. Sejalan dengan penelitian Lulu dkk yang berpendapat bahwa salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan memilih suatu model pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Imanizar et al., 2021)

Model pembelajaran merupakan unsur penting dalam sebuah pembelajaran. Joyce & Weil dalam Ni Made Sueni menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menyusun materi pembelajaran (Sueni, 2019). Sebagai fasilitator dalam suatu proses pembelajaran guru perlu memiliki keterampilan dalam

mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan informasi. Dengan demikian guru harus mengubah cara mengajar dengan berbagai macam metode atau model pembelajaran kreatif dan menyenangkan, model pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mengembangkan potensi siswa, karena potensi siswa lebih terstimulasi jika dibantu dengan model pembelajaran yang mendukung proses interaksi siswa.

Pengembangan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah penting, agar tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Selain itu model pembelajaran juga dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar (Asyafah, 2019). Ada banyak model pembelajaran yang bisa diterapkan dan dikembangkan oleh guru namun demikian banyak pula guru yang mengalami kesulitan dalam menempatkan model pembelajaran yang cocok dengan materi pembelajaran yang diajarkannya. Sehingga guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan hanya memberikan penugasan yang membuat siswa merasa jenuh terhadap materi pembelajaran yang diberikannya. Akibatnya siswa tidak aktif dalam pembelajaran, kurang memperhatikan penjelasan materi yang disajikan oleh guru, dan bermain pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Sehingga kegiatan pembelajaran dalam kelas tidak berjalan secara efektif, serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai tidak berhasil.

Guru harus mengubah metode pembelajaran yang biasa dilakukan dengan cara menggunakan model pembelajaran menyenangkan. Untuk mencapai proses pembelajaran yang baik dan berhasil guru harus memiliki keterampilan dalam menerapkan, mengembangkan, dan menciptakan model pembelajaran kreatif (Firman et al., 2021). Oleh karena itu, dikembangkan sebuah model pembelajaran yang menyenangkan agar dapat membantu siswa termotivasi belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu model pembelajaran *role playing* atau bermain peran yang dapat diselaraskan dengan kepribadian peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar. Sejalan dengan pendapat Mulyatiningsih dalam Sandy Ariawan menyatakan bahwa "*role playing is used to help learners understand the perspectives and feelings of others according to personality variations and social issues*" Bermain peran digunakan untuk membantu siswa memahami perspektif dan perasaan orang lain sesuai dengan variasi kepribadian dan masalah sosial (Ariawan, 2019)

Menurut Joyce & Weil dalam Jaspar Jas mengungkapkan bahwa proses bermain peran memberikan contoh langsung dari perilaku manusia yang berfungsi sebagai kendaraan bagi siswa untuk (1) mengeksplorasi perasaan mereka; (2) mendapatkan wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsi mereka; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap pemecahan masalah mereka; (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan berbagai cara (Jas et al., 2020). Menurut Djumingin dalam Linda Resiska menyatakan bahwa sintaks dari model *role playing* terdiri dari sembilan tahap yakni sebagai berikut:

1. Guru menyediakan skenario yang akan diperagakan.
2. Guru menugaskan beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang dibuat.
3. Guru membentuk kelompok terdiri dari lima siswa.
4. Guru menjelaskan kompetensi yang dicapai.
5. Guru mengajak siswa untuk mulai bermain peran.
6. Setiap siswa dalam kelompoknya mengamati skenario yang disajikan.
7. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
8. Evaluasi.
9. Penutup. (Linda Resiska Deeng, dkk 2021)

Model pembelajaran ini dapat diintegrasikan dengan kearifan lokal. Pembelajaran berbasis budaya dan kearifan lokal merupakan konteks lokal yang dapat diintegrasikan dalam proses belajar mengajar. Di Sulawesi Selatan terdapat tradisi kearifan lokal yang dikenal dengan budaya *tudang sipulung*. Budaya *tudang sipulung* merupakan kearifan lokal yang berasal dari suku Bugis Makassar. *Tudang sipulung* memiliki arti "duduk bersama atau duduk berhadap-hadapan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. *Tudang sipulung* ini didasari pada nilai luhur dan adat, antara lain nilai kejujuran (*lempu'*), perilaku yang benar (*gau tongeng*), saling menghargai (*sipakatau*), harga diri/malu (*siri'*), yang sangat dihormati dan dijunjung tinggi oleh rakyat maupun penguasa (raja) (Faisal, 2020).

Budaya *tudang sipulung* memiliki unsur budaya lokal yang juga terdapat, dan memungkinkan untuk dikembangkan pada puncak-puncak budaya lokal lainnya di Nusantara. Hal ini dapat mendekatkan peserta didik pada kearifan lokal budayanya sehingga daya serap peserta didik akan lebih bermakna dan lebih cepat (Santaria et al., 2016). Kegiatan *tudang sipulung* yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran akan memberikan siswa pengalaman belajar yang berbeda. Siswa dapat merasakan bagaimana menjadi pembicara sekaligus pendengar yang baik dalam tugas-tugas tersebut. Siswa juga berani menyampaikan atau mengungkapkan pendapatnya melalui diskusi yang sedang berlangsung dalam kegiatan *tudang sipulung* (Achmad, 2021). Seiring dengan perkembangan zaman, budaya *tudang sipulung* kini berkembang dan maknanya semakin luas kearifan lokal budaya *tudang sipulung* bukan hanya digunakan sebagai suatu proses pemecahan masalah yang terjadi di kalangan seluruh masyarakat Sulawesi Selatan. Namun kearifan lokal budaya ini dapat dihubungkan dengan proses pembelajaran sebagai sumber tambahan dalam belajar.

Ditinjau dari masalah yang ada kurangnya pemanfaatan model pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran, belum tersedianya penggunaan model pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *role playing* yang diintegrasikan dengan kearifan lokal yaitu budaya *tudang sipulung*. Untuk membantu siswa dalam meningkatkan semangat aktivitas belajar yang diintegrasikan dengan kearifan lokal budaya *tudang sipulung* bertujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya pada siswa melalui dengan cara kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan bermakna.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*) Menurut Gay dalam Ria Aryani mengatakan bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* merupakan suatu usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah dan bukan untuk menguji teori (Aryani, 2019). Jenis penelitian ini dilakukan dengan memadukan produk yang ada dengan produk lain untuk meningkatkannya dari kelayakan dan efektivitas. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE penerapan model ini terdiri dari 5 langkah yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 114 Pincara Kab. Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan 92961

Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VI SDN 114 Pincara dengan jumlah sebanyak 8 peserta didik. Objek dalam penelitian ini adalah sumber belajar yang dikembangkan yaitu

model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* yang disajikan dalam bentuk buku panduan (cetak).

Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Informasi dasar yang diperoleh selama penelitian lapangan berupa wawancara guru dan angket peserta didik. Mengenai sumber informasi sekunder yang diperoleh melalui penelitian literatur, buku referensi, dan jurnal.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE, Rancangan Instruksional model ADDIE muncul pertama kali pada tahun 1975, ADDIE dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran di Universitas Florida untuk dinas militer Amerika Serikat. Penerapan dari model ADDIE terdiri dari 5 langkah, namun didalam penelitian ini Cuma mengambil 4 langkah yaitu, Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Development (*Development*), Implementasi (*Implementation*). Analisis merupakan tahap pertama dalam menyusun pengembangan produk yang akan dikembangkan dan dihasilkan dengan cara menganalisis guru, siswa, dan tujuan pembelajaran. Desain merupakan tahap kedua yaitu merancang sintaks model *role playing* dan mendesain buku panduan yang akan dikembangkan dan dihasilkan. Pengembangan adalah mengembangkan suatu produk yang sudah ada menjadi lebih efektif. Tahap implementasi merupakan tahap terakhir dalam penelitian ini, implementasi yaitu penerapan atau menguji coba terbatas penggunaan produk yang telah dibuat. Dalam teknik pengumpulan data yang dipakai oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu observasi langsung, wawancara, serta dokumentasi, dan lembar angket.

a. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi-informasi berdasarkan pertanyaan terbuka. Pengumpulan data kualitatif digunakan dengan cara observasi, wawancara, dan lembar angket siswa yang dilakukan langsung pada sekolah yang terkait.

b. Analisis Data kuantitatif

Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dengan cara uji validasi oleh ahli validitas dan uji praktisi oleh guru (Lestari, 2018). Untuk mengetahui data analisis deskriptif kuantitatif yang diperoleh maka digunakan rumus sebagai berikut:

Setiap lembar instrument validitas di isi dengan skala likert 1-4 sebagai berikut:

- Skor 4 : Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
- Skor 3 : Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
- Skor 2 : Kurang valid (dapat digunakan dengan revisi besar)
- Skor 1 : Tidak valid (tidak bisa digunakan)

Selanjutnya setelah menentukan makna dari skor/skala penilaian lalu dilanjutkan menentukan skor akhir yang menjadi tolok ukur validitas produk yang dihasilkan, menghitung rata-rata skor validitas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor Peritem}}{\text{skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Kemudian akan dipersentase kelayakannya dan diinterpretasikan menjadi sebuah data kualitatif kedalam kategori valid yaitu:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validitas

%	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

Teknik analisis data praktikalitas yaitu mencari persentase dari hasil tabulasi peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut: (Permatasari, 2018)

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor Per item}}{\text{skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Tabel 2. Kategori Praktikalitas Model Pembelajaran Role Playing

%	Kategori
81%-100%	Sangat praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup praktis
21%-40%	Kurang praktis

Hasil Penelitian

Tahap Analisis (Analyze)

Berdasarkan analisis kondisi awal ditemukan masalah dasar dalam penelitian ini, mengenai waktu proses pembelajaran, permasalahan yang muncul ketika siswa masih belum bisa menyesuaikan diri dengan pembelajaran, kegiatan yang dilakukan siswa mendominasi kegiatan lain, seperti bermain di kelas, tidak menyelesaikan tugas, bercerita dengan teman sebaya, mengganggu teman, mengalami kebosanan, hal tersebut yang menyebabkan rangsangan belajar pada siswa berkurang serta pada saat guru memberikan materi pelajaran peserta didik tampak bingung dan kurang memahami materi yang diberikannya.

Tahap Analisis Guru

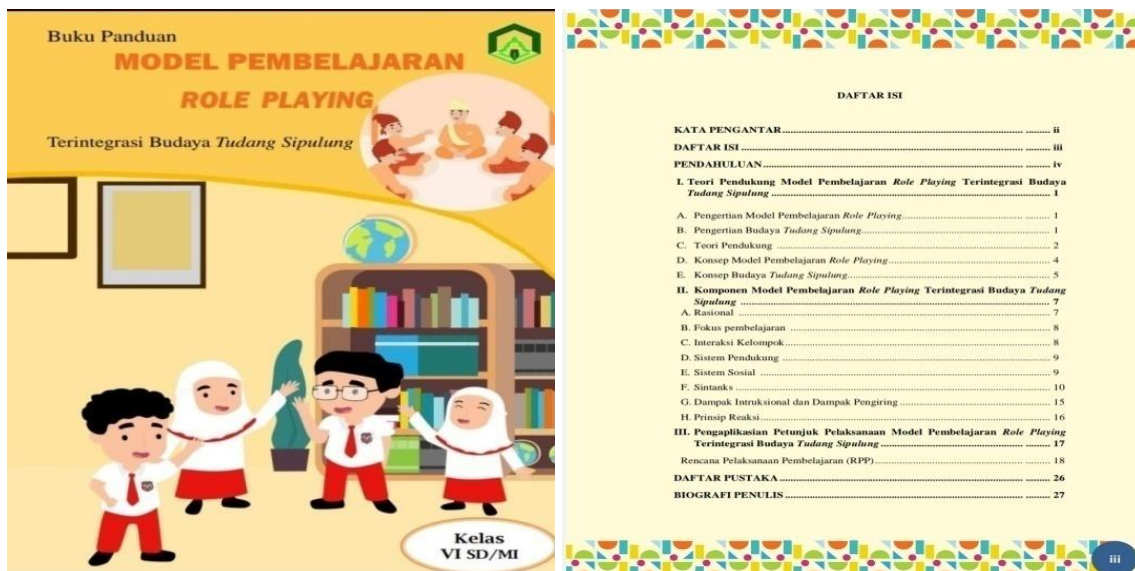
Berdasarkan hasil wawancara guru mendapatkan hasil mengenai analisis masalah yang dihadapi bahwa proses belajar mengajar tidak menentu sehingga siswa merasa cenderung bosan karena pada penyampaian materi guru hanya terpaku dengan buku paket yang ada. Guru hanya memberi tugas kepada peserta didik dan juga hanya menggunakan metode ceramah saja tidak menggunakan metode atau model pembelajaran yang lainnya yang membuat siswa merasa senang dalam proses pembelajaran, metode ceramah yang digunakan oleh guru tidak mendorong semangat motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa kurang antusias dalam proses belajar mengajar. Selain itu peserta didik juga sangat jarang dalam bertanya dan memberikan tanggapan apabila tidak memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru.

Tahap Analisis Siswa

Tahap analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya serta mengetahui pengetahuan awal terkait materi pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan menganalisis gaya belajar siswa melalui observasi di kelas dengan menggunakan angket siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket siswa mengenai gaya belajar yang diminati dan disenangi oleh peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi menarik dan lebih mudah dalam menerima materi. Melalui angket siswa tersebut ditemukan bahwa siswa memiliki karakteristik belajar yang berbeda-beda terutama ditingkat pemahaman materi pembelajaran. Salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan dikarenakan kurangnya metode, model, media, bahan ajar, dan sumber belajar lainnya yang digunakan guru dalam mengajar.

Tahap Perancangan (Desain)

Tahap ini dilakukan perancangan produk berupa buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*. Dalam pembuatan produk di penelitian ini dilakukan dengan dua tahap, pada tahap pertama dilakukan beberapa hal salah satunya adalah materi harus selaras dengan model pembelajaran, pemilihan format, atau desain harus sesuai dengan analisis kebutuhan awal. Adapun pada tahap kedua ini yaitu menyusun buku panduan model pembelajaran yang telah dihasilkan, desain produk buku panduan ini terdiri dari sampul depan dan belakang, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, teori model pembelajaran, unsur-unsur model pembelajaran dan petunjuk pelaksanaan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*, dll.



Gambar 1. Buku panduan model pembelajaran *role playing*

Tahap Pengembangan (Uji Validasi)

Pada tahap ini dilakukan tahap pengembangan untuk menilai suatu produk yang telah dibuat. Semua produk yang dibuat akan divalidasi dengan ahli desain dan model pembelajaran, kemudian ahli tersebut akan menilai produk dengan menggunakan lembar instrument analisis kebutuhan suatu produk yang sudah dibuat apakah sudah layak

digunakan apa belum untuk di uji cobakan pada peserta didik. Langkah ini akan menjadi penentu keberhasilan suatu produk yang telah dikembangkan yaitu buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudangsipulung*. Uji validasi dimaksudkan untuk mengetahui apakah model pembelajaran yang dikembangkan ini sudah memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitasnya. Jika masih belum memenuhi kriteria tersebut maka akan dilakukan perbaikan.

Tabel 3. Hasil uji validasi tahap pertama ahli desain dan model pembelajaran

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		I	II	III	IV
Validitas Ahli Desain dan model pembelajaran	1. Jenis dan ukuran huruf		√		
	2. Kejelasan materi		√		
	1. Perpaduan warna yang tepat			√	
	2. Penomoran yang menarik			√	
	3. Ilustrasi gambar yang menarik dalam Buku panduan			√	
	4. Desain buku panduan yang ditampilkan menarik		√		
	5. Urutan sintaks model pembelajaran sudah tepat		√	√	
	8. Urutan setiap halaman pada buku panduan sudah tepat		√	√	
	9. Sampul pada buku panduan menarik dan interaktif		√		
	10. Penempatan atau posisi materi dalam buku panduan sudah tepat			√	
	11. Prosedur urutan materi jelas			√	
	12. Kesesuaian dengan karakter siswa dan prinsip model pembelajaran			√	
Total Skor		30			
Rata -Rata		25			
Presentase Skor Kategori		62,5%			
		Valid			

Tabel 4. Hasil uji validasi tahap dua oleh ahli desain dan model pembelajaran

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		I	II	III	IV
Validitas Ahli Desain dan model pembelajaran	1. Jenis dan ukuran huruf				√
	2. Kejelasan materi			√	√
	3. Perpaduan warna yang tepat				√
	4. Penomoran yang menarik			√	
	5. Ilustrasi gambar yang menarik dalam Buku panduan			√	
	6. Desain buku panduan yang ditampilkan menarik				√
	7. Urutan sintaks model pembelajaran sudah tepat			√	
	8. Urutan setiap halaman pada buku panduan sudah tepat			√	
	9. Sampul pada buku panduan menarik dan interaktif				√
	10. Penempatan atau posisi materi dalam buku panduan sudah tepat				√
	11. Prosedur urutan materi jelas			√	
	12. Kesesuaian dengan karakter siswa dan prinsip model pembelajaran			√	
Total Skor		41			
Rata -Rata		3,41			
Presentase Skor Kategori		85%			
		Sangat Valid			

Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap proses penentuan untuk menguji cobakan atau mengukur efektivitas penggunaan model pembelajaran yang telah dikembangkan untuk diterapkan atau diujicobakan pada peserta didik. Setelah dilakukan tahap uji validitas maka langkah selanjutnya peneliti menguji cobakan produk buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*. uji coba ini dilakukan secara terbatas dikarenakan adanya wabah *covid-19* belum membaik masih dilakukan protokol kesehatan, sehingga proses belajar mengajar di sekolah terbatas. Tahap implementasi ini atau uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Uji kepraktisan ini dilakukan oleh ahli penerapan atau melibatkan seorang guru ditinjau dari bagaimanakah respon guru dan siswa mengenai produk yang telah dikembangkan

Tabel 5. Hasil Angket Praktikalitas Keterlaksanaan Model Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung

Komponen Model	Indikator	Penilaian			
		I	II	III	IV
1. Fokus Pembelajaran					
a. Kejelasan tujuan pembelajaran					✓
b. Ketepatan kurikulum pembelajaran					
c. Materi yang disajikan sesuai dengan KD, Indikator, dan Tujuan pembelajaran					
d. Model pembelajaran dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran					
2. Sintaks Model Pembelajaran <i>Role playing</i>					✓
a. Kegiatan model pembelajaran mengaktifkan siswa					
b. Sintaks mudah dipahami oleh siswa					
c. Model pembelajaran <i>Role playing</i> dapat memotivasi semangat peserta didik					
3. Sistem Sosial					
a. Model pembelajaran <i>role playing</i> dapat mendorong interaksi sosial peserta didik					✓
b. Model <i>role playing</i> mendorong rasa ingin tahu siswa menjadi meningkat					
c. Siswa antusias dalam bermain peran					
4. Sistem Pendukung					✓
a. Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran <i>role playing</i> sangat jelas dan mudah dipahami oleh siswa					✓
b. Model pembelajaran <i>role playing</i> , dapat membangun pengetahuan siswa lebih luas serta memahami materi dengan jelas.					✓
Total Skor	38				
Skor Rata-Rata	3,8				
Skor Presentase	95%				
Kategori	Sangat Praktis				

Selanjutnya untuk mengetahui lebih lanjut mengenai kepraktisan terhadap buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*, produk yang sudah dibuat dan dihasilkan serta dikembangkan akan di uji cobakan kepada siswa. Adapun kriteria hasil penilaian yang diperoleh dari hasil respon siswa kelas VI Sebagai berikut:

Tabel 6. Angket Praktikalitas Respon Siswa

No	Pernyataan	Responden							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Penggunaan model pembelajaran <i>role playing</i> terintegrasi budaya <i>tudang sipulung</i> pada materi tema Kepemimpinan lebih menarik dan tidak membosankan.	4	4	4	4	4	4	4	4
2.	Saya senang dengan adanya model <i>role playing</i> (bermain peran) pada tema kepemimpinan.	4	4	4	4	4	4	4	4
3.	Saya dapat lebih memahami materi tema kepemimpinan dengan menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i>	4	4	3	4	3	4	4	4
4.	Saya senang ketika materi pembelajaran terdapat unsur permainan didalamnya	3	4	3	4	4	4	4	4
5.	Model pembelajaran <i>role playing</i> terintegrasi budaya <i>tudang sipulung</i> pada tema kepemimpinan dapat mendorong saya untuk bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas secara berkelompok.	3	4	4	4	4	3	4	4
6.	Pembelajaran pada tema kepemimpinan cocok digunakan pada model <i>role playing</i> (bermain peran).	4	4	4	4	4	3	3	4
7.	Pembelajaran pada tema kepemimpinan dengan adanya model <i>role playing</i> menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan ramai	4	4	4	4	4	3	3	4
8.	Saya sangat bersemangat dan termotivasi dalam belajar ketika menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i> terintegrasi <i>tudang sipulung</i>	4	4	4	4	4	4	3	4
9.	Dengan adanya model pembelajaran <i>role playing</i> rasa ingin tahu saya terhadap materi pembelajaran meningkat.	4	4	3	3	4	4	3	4
10.	Langkah-langkah model pembelajaran <i>role playing</i> terintegrasi <i>tudang sipulung</i> mudah saya pahami.	4	4	4	4	3	3	4	4
Jumlah Persentase		90	92	95	95	90	90	90	100
Rata-rata persentase keseluruhan		92%							
Kategori		Sangat Praktis							

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berusaha menghasilkan sebuah produk yang sudah ada lalu dikembangkan untuk menyempurnakan produk tersebut. menurut Borg & Gall dalam Afib Rulyansah menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian (Rulyansah & Hayukasari, 2018). Penelitian ini mengembangkan suatu model pembelajaran *role playing* untuk memotivasi dan mengembangkan keterampilan daya imajinasi siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa buku panduan model pembelajaran yang berisi tentang petunjuk pelaksanaan model pembelajaran *role playing* yang diintegrasikan dengan kearifan lokal budaya *tudang sipulung*. Pengembangan model

pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* dilakukan dengan tahap pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, tetapi dalam penelitian ini hanya sampai pada 4 tahap yaitu *Analisis, design, development, dan implementasi*. Model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Berdasarkan analisis kebutuhan awal kurangnya motivasi belajar siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa merasa bosan dan tidak bersemangat. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, dibutuhkan sebuah inovasi model pembelajaran yang baru. Model *role playing* merupakan model pembelajaran bermain peran yang dapat mendorong keterampilan daya imajinasi siswa. Berdasarkan hasil pengamatan siswa lebih antusias belajar dari pada pembelajaran-pembelajaran sebelumnya karena adanya penggunaan model *role playing* pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Damris & Taufina dalam Cipto Ulomo mengatakan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena *Role Playing* melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif (Ulomo, 2021). Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD sehingga siswa merasa termotivasi dalam pembelajaran siswa akan lebih aktif karena mereka mencoba untuk belajar dengan cara baru.

Langkah selanjutnya yaitu merancang sebuah model pembelajaran yang tepat model pembelajaran yang dirancang harus disesuaikan dengan tahap sebelumnya yang dibuat merupakan jawaban dari kebutuhan siswa agar nantinya model pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan dengan baik. Sebelum merancang model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*, tahap pertama yang dilakukan yaitu pemilihan materi yang tepat pada model *role playing*, menyusun sintaks *role playing* dan aspek nilai budaya *tudang sipulung*, kemudian menetapkan teori-teori yang mendukung model pembelajaran *role playing* terintegrasi *tudang sipulung*, merancang design buku panduan, memilih format buku dan menyesuaikan gambar pada buku panduan agar lebih menarik.

Pada tahap pengembangan dilakukan beberapa kegiatan pencarian dan pengumpulan berbagai sumber yang relevan. Tahap pengembangan adalah kegiatan memvalidasi draft produk pengembangan dan revisi sesuai masukan para ahli (Ratih Puspasari, 2019) Berdasarkan hasil penilaian ahli desain dan model pembelajaran produk yang dihasilkan dilakukan dengan melalui dua tahap. Diketahui bahwa hasil validasi tahap 1 oleh ahli desain dan model pembelajaran memperoleh persentase sebesar 62,5% dengan kategori valid. Peneliti memperoleh rata-rata 25. Artinya penggunaan produk model pembelajaran belum layak digunakan pada siswa. Kemudian validasi tahap 2 oleh ahli desain dan model pembelajaran mengenai produk berupa buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang* memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Artinya penggunaan buku panduan layak digunakan pada siswa. Peneliti memperoleh rata-rata 3,41 dengan kategori sangat valid.

Uji praktisi oleh guru kelas dilakukan untuk mengetahui praktikalitas produk yang dikembangkan dapat diterapkan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Praktikalitas atau kepraktisan menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan dan pelaksanaannya yang meliputi biaya dan waktu dalam pelaksanaan serta pengelolaan dan penafsiran hasilnya.

Oleh karena itu, tujuan uji kepraktisan dilakukan adalah untuk mengetahui sejauh mana kemudahan serta keterlaksanaan model pembelajaran *role playing* yang dibuat. Hasil uji praktikalitas oleh guru diperoleh presentase yaitu 95% dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 3,8 berada pada kategori sangat praktis. Oleh karena itu model pembelajaran berupa buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori sangat praktis.

Kesimpulan

Tujuan pembelajaran tidak dapat berjalan efektif apabila guru hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak bersemangat dan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, dikembangkan sebuah model pembelajaran yang menyenangkan model *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* merupakan salah satu inovasi baru dalam pengembangan model pembelajaran, model ini memberikan kesempatan pada siswa tingkat Sekolah Dasar untuk mengeksplor dirinya secara aktif dalam proses pembelajaran. Efektivitas model *role playing* ini layak digunakan pada siswa kelas VI di Sekolah Dasar, setelah melalui proses tahap validasi yaitu validasi dari ahli model dan desain memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan penilaian hasil praktisi oleh ahli penerapan memperoleh presentase 95% dengan kategori sangat praktis. Suatu model pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi unsur-unsur model pembelajaran berdasarkan teori atau konsep agar model pembelajaran yang dikembangkan efektif dan memenuhi kriteria layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam mengembangkan model pembelajaran bukanlah sesuatu hal yang mudah, setiap model pembelajaran yang dikembangkan dan diterapkan memiliki tujuan masing-masing untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran tersebut.

Referensi

- Achmad, W. K. S. (2021). Transformasi Nilai Kearifan Lokal Berbasis Teknologi. *Prosiding Universitas Kristen Indonesia Toraja*, 1(1), Article 1.
- Ariawan, S. (2019). Countering Zeitgeist of Self-Centered through Role Playing Methods among Junior High School Students. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 2(3), 44–49. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v2i3.2143>
- Aryani, R. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dan Demonstration (Rpd) Untuk Meningkatkan Kompetensi Layanan Front Office Siswa Kelas XI Di SMK Pariwisata Kabupaten Bogor. *Journal of Applied Science Tourism*, 4(3), 54–67.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Faisal, A. (2020). Refleksi Kritis Budaya Politik Kontemporer Bugis Makassar: Dari Ruang Publik Kultural Ke Ruang Publik Politis (Critical Reflection of The Contemporary Political Culture of Bugis Makassar: From The Cultural Public To The Political Public). *Asian Journal of Environment, History and Heritage*, 4(2), Article 2. <https://spaj.ukm.my/ajehh/index.php/ajehh/article/view/158>
- Firman, F., Mirnawati, M., Hisbullah, H., Usman, U., Ramadhana, M. A., & Harianto, E. (2021). How to Apply the Numbered Head Together Learning Model to Improve Indonesian

- Learning Outcomes of Middle School Students. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 59–70. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.30>
- Imanizar, L., Manalu, S., & Napitupulu, N. L. (2021). Penerapan role playing pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), Article 1.
- Jas, J., Achmad, S. S., & Alvi, R. R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 148–159. <https://doi.org/10.15294/jnece.v4i2.43318>
- Lestari, E. A. (2018). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Eksperimen IPA Kelas V SD/MI* [Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/4287/>
- Rulyansah, A., & Hayukasari, D. N. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berwawasan Kecerdasan Interpersonal Pada Siswa Kelas II Semester Ganjil di SDN Ambulu I Sumberasih – Probolinggo Tahun Pelajaran 2017/2018. *Pedagogy : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), Article 1.
- Santaria, R., Jufriadi, J., Risman, R., & Junaid, R. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Tudassipulung. *Prosiding*, 2(1), Article 1.
- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran (Tinjauan Pustaka). *Wacana Saraswati Majalah Ilmiah Tentang Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 19(1), Article 1. <https://doi.org/10.46444/wacanasaraswati.v19i1.35>
- Ulomo, C. (2021). Upaya Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas V SD I KUWUKAN Menggunakan Metode Role Playing. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1209>