

## Keefektifan Model Interaksi Sosial *Role Playing* berbantuan Media *Dussmart* terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SD

Ana Muttabiah<sup>1✉</sup> & Kartika Yuni Purwanti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia  
✉E-mail: anamuta2001@gmail.com

---

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan model interaksi sosial *Role playing* berbantuan *dusmart* terhadap sikap sosial siswa. Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis metode eksperimen yaitu *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain *Nonquivalent Control Group*. Lokasi Penelitian adalah di SD Negeri Ungaran 01. Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah seluruh kelas III SDN Ungaran 02. Dan sampel untuk kelas III A sebagai kelas kontrol dan III B sebagai kelas Eksperimen. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji *Independent Sample T-Test*, Regresi Linier Sederhana, dan Uji *Paired Sample T-Test*. Hasil dari penelitian ini adalah (1) Terdapat perbedaan sikap sosial siswa dengan penggunaan model interaksi sosial *Role playing* berbantuan *dusmart* yang dibuktikan dari Uji *Independent Sample T-Test* dengan melihat signifikansi  $0,006 < 0,05$ , (2) Terdapat pengaruh penggunaan model interaksi sosial *Role playing* berbantuan *dusmart* yang dibuktikan dari Uji Regresi Linier Sederhana dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan (3) Terdapat peningkatan sikap sosial siswa yang dibuktikan dari Uji *Paired Sample T-Test* dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model interaksi sosial *Role playing* berbantuan *dusmart* efektif dalam meningkatkan sikap sosial siswa kelas III Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** Interaksi Sosial; *Role playing*; *Dusmart*; Sikap Sosial.

### Abstract

*This research was conducted to determine the effectiveness of the dusmart assisted role-playing social interaction model on students' social attitudes. The research used is a quantitative approach with the type of experimental method, namely Quasi-Experimental Design with the Nonquivalent Control Group design. The research location was at SD Negeri Ungaran 01. The population used in the study was all class III at SDN Ungaran 02. And the samples for class III A were the control class and III B were the experimental class. Data collection techniques and instruments used were questionnaires, observations, interviews, and documentation. Data analysis techniques used Independent Sample T-Test, Simple Linear Regression, and Paired Sample T-Test. The results of this study were (1) There were differences in students' social attitudes by using the dusmart assisted role-playing social interaction model as evidenced by the Independent Sample T-Test by looking at a significance of  $0.006 < 0.05$ , (2) There was an effect of using the dusmart assisted role-playing social interaction model as evidenced by the Simple Linear Regression Test with a significance of  $0.000 < 0.05$  and (3) There was an increase in students' social attitudes as evidenced by the Paired Sample T-Test with a significance of  $0.000 < 0.05$ . From the results of the study, it can be concluded that the dusmart assisted role-playing social interaction model is effective in improving the social attitudes of third-grade elementary school students.*

**Keywords:** Social Interaction; *Role playing*; *Dusmart*; Social Attitudes.

## PENDAHULUAN

Karakter seorang siswa dapat dibentuk dengan yang salah satu namanya adalah pendidikan. Pendidikan merupakan lembaga yang dapat merubah serta mengonstruksi perilaku manusia. Perilaku yang menjadikan manusia sebagai manusia adalah hal yang sudah selayaknya dikatakan sebagai fundamental. Dengan begitu, manusia akan tetap mempunyai budi pekerti yang telah tertanam dari usia dini. Adanya pendidikan berkarakter dapat mengarahkan cara berpikir dan tindakan peserta didik akan menjadi penerus bangsa yang nantinya. Karena pendidikan karakter bertujuan untuk mengembangkan kemampuan seseorang untuk memberikan keputusan baik dan buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati (Zainal, 2011).

Pendidikan karakter merupakan suatu upaya untuk menghadapi tantangan pergeseran karakter saat ini (Purwanti, dkk, 2022). Pendidikan karakter bisa dikatakan sebagai usaha dalam menanamkan nilai-nilai kepada peserta didik agar menjadi individu yang berguna bagi masyarakat sekitar, bangsa dan negara. Pembentukan karakter pada siswa sekolah dasar dapat dibentuk dengan cara menanamkan pendidikan karakter secara konsisten, baik dari lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat sekitar (Kurniawan, 2015). Implementasi pendidikan karakter sendiri bersumber dari pancasila yang menjadi dasar penting. Jadi, tidak heran ketika melihat karakter dari berbagai sekolah berbeda beda, karena implementasi pendidikan karakter memiliki praktik dan wacana yang berbeda. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan karakter bisa ditempuh dengan sistem trisentra (tiga tempat pergaulan yang menjadi

titik pusat pendidikan yaitu, alam perguruan, alam keluarga, serta alam pergerakan pemuda). Pertama, pendidikan akan terasa sempurna jika tidak hanya disandarkan oleh sikap dan tenaga guru, tetapi juga suasana yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Kedua, menambah, menghidupkan, serta menggembirakan, rasa sosial tidak akan terlaksana jika tidak diawali dengan pendidikan diri sendiri (individual), karena dasar dari pendidikan adalah budi pekerti yang nantinya menimbulkan rasa kemasyarakatan serta kesosialannya.

Manusia adalah makhluk hidup yang tidak bisa hidup sendiri, pasti membutuhkan adanya interaksi. Maka manusia disebut makhluk sosial. Harlen mengatakan bahwa sikap adalah kesiapan seseorang untuk bertindak dalam menghadapi suatu objek tertentu. Sedangkan Allport mengartikan sikap adalah suatu kesiapan mental dan saraf yang telah tersusun melalui pengalaman dan memberikan pengaruh langsung terhadap respon individu ke sesama objek yang berhubungan. Pada kehidupan bermasyarakat, sikap sosial didefinisikan sebagai upaya individu yang disengaja untuk menunjukkan tindakan nyata untuk berperilaku dengan cara tertentu pada orang lain dan memprioritaskan tujuan sosial di atas tujuan pribadi (Utomo & Muntholib, 2018).

Pelaksanaan pendidikan karakter bisa dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran mapel apa saja ditingkat instansi. Dengan adanya perlakuan pembelajaran yang tepat, diharapkan dapat menghasilkan suatu bekal yang bermanfaat bagi siswa. Pendidikan karakter artinya mengoptimalkan muatan karakter yang bagus, yang baik serta positif, agar menjadi pegangan yang kuat serta sebagai modal dasar pengembangan individu. Dalam menerapkan karakter bisa melalui

setiap pelajaran yang ada, walaupun disamping pelajaran seperti agama, moral Pancasila, kebudayaan bangsa, serta sejarah. Guru adalah sumber ilmu harus memahami teknologi yang berkembang pada saat ini agar dapat mengarahkan siswa agar tidak terjerumus kepada teknologi modern (Wijanarti, Degeng & Untari, 2019). Dengan begitu guru harus mampu mengintegrasikan nilai karakter dalam pembelajaran di kelas serta mampu mengelola kelas dengan baik agar program penguatan pendidikan karakter dapat terwujud.

Jika kita lihat saat ini masih banyak ditemukan peserta didik yang memiliki sikap acuh terhadap lingkungan yang ada di sekitar mereka. Mereka masih banyak yang belum paham akan pentingnya sosial dan bersikap sosial dengan baik terhadap lingkungannya. Masih banyak ditemukannya beberapa penyimpangan sikap, tanggung jawab, dan perilaku siswa. Misalnya di sekolah, siswa tidak dapat bekerja sama dengan kelompoknya, sering kali mereka hanya mengerjakan tugas dibebankan ke satu siswa saja. Sehingga sikap tanggung jawab siswa masih kurang dalam penyelesaian masalah secara bersama-sama. Selain itu siswa menghiraukan perintah dari guru saat siswa disuruh mengerjakan sesuatu. Siswa masih suka seenaknya sendiri dengan dirinya sendiri, sehingga disinilah letak lemahnya sikap sosial yang sudah mulai muncul. Dengan begitu peran orang tua dan guru sangat penting bagi siswa, baik dalam mengingatkan, maupun mengajarkan. Nilai-nilai karakter sosial yang ada dan ketika sudah diterapkan mempunyai dampak yang sangat besar bagi keberhasilan dalam dunia pendidikan dan masyarakat. Baik positif maupun negatif. Seiring berjalannya perkembangan hidup seseorang, sikap sosial dapat dibentuk dan dipelajari untuk menjadi

yang lebih baik lagi. Hal ini dapat mengingatkan betapa pentingnya penanaman sikap sosial mulai sejak dini agar seseorang anak memiliki karakter dan sikap sosial yang kuat (Agus, 2013). Penanaman nilai-nilai sikap sosial pada peserta didik artinya salah satu upaya pada pendidikan untuk membuat seseorang terdidik serta berkarakter (Anindita, Wardana & Purnamasari, 2023).

Berdasarkan hasil data angket sikap sosial siswa kelas III SDN Ungaran 02 dengan berjumlah 44 siswa telah diperoleh sikap jujur mencapai 40%, kedisiplinan mencapai 56,4%, tanggung jawab mencapai 48%, percaya diri mencapai 52%, dan kepedulian mencapai 48%. Sehingga rata-rata sikap sosial siswa pada kelas III adalah 48,88% dan terbilang masih rendah dengan kategori cukup.

Berdasarkan latar belakang tersebut, untuk membantu dalam meningkatkan nilai karakter siswa sikap sosial dalam pembelajaran, perlu ditingkatkan guna peningkatan sikap sosial dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih menggunakan alternatif dengan menerapkan model interaksi sosial *Role playing*. Penelitian yang dilakukan oleh Markatin dan Handini (2023) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *Role playing* terhadap sikap peduli sosial siswa. Penerapan *Role playing* atau bermain peran ini dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Suarsana dkk, 2013: 4). *Role playing* merupakan suatu kegiatan pembelajaran tersusun yang telah dirancang supaya mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Di dalam *Role playing* siswa melakukan ekspektasi sosial dengan peran tertentu, interpretasi dinamik tentang peran, dan tingkat seseorang menerima pandangan mereka tentang peran. *Role playing* juga dapat memancing kreativitas pendidik dalam

setiap pembelajaran. Untuk menunjang pembelajaran dengan model interaksi sosial *Role playing* dalam meningkatkan sikap sosial siswa dapat menggunakan media pembelajaran salah satunya adalah *dusmart*. Dengan media yang nyata akan membuat siswa lebih memaknai dalam belajar.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen yaitu *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain *Nonivalent Control Group*.

Dalam pengumpulan sumber data menggunakan angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah seluruh kelas III SDN Ungaran 02. Dan sampel untuk kelas III A (sebagai kelas kontrol) dan III B (sebagai kelas Eksperimen). Penentuan sampel dalam penelitian ini adalah dengan cara *purposive* memakai teknik *nonprobability sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel dengan tidak memberikan peluang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (pertimbangan tertentu). Menggunakan *sampling purposive* dalam penelitian, pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan dengan pertimbangan tertentu.

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket (seperangkat pernyataan tertulis/ tidak tertulis), lembar observasi, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi berupa gambar atau foto. Selain itu, peneliti juga menggunakan media *dusmart* (Denah Untuk Siswa Pintar)

sebagai alat pendukung dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji independent sample t-test, serta uji paired sample t-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perbedaan Sikap Sosial Siswa Melalui Penggunaan Model Interaksi *Role playing* Berbantuan Media *Dusmart* Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Untuk mengetahui perbedaan penggunaan model interaksi sosial *Role playing* berbantuan media *dusmart* terhadap sikap sosial siswa dapat dilakukan dengan menggunakan Uji *independent sample t test*.

**Tabel 1.** Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

No	Kelas	Mean	Sig.
1	Kontrol	77,32	0,006
2	Eksperimen	88,18	0,008

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa nilai sig 0,006 dan 0,008 < 0,05 sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Maka, dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan hasil dari penggunaan model interaksi sosial *Role playing* berbantuan media *dusmart* terhadap sikap sosial siswa kelas III. Selain Uji Independent sample t-test, perbedaan sikap sosial siswa juga dapat dilihat dari hasil observasi sikap sosial siswa selama penelitian. Rekap hasil observasi tersebut terdapat dalam tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Hasil Observasi Sikap Sosial Siswa

Kelas	Pertemuan Ke-	Presentase (%)	Kriteria
III A (Kelas Kontrol)	1	67%	Baik
	2	70%	Baik
	3	73%	Baik
		70% (Baik)	
III B (Kelas Eksperimen)	1	60,5%	Baik
	2	77%	Baik
	3	81,2%	Baik
		72,9 (Baik)	

Berdasarkan tabel 2, nilai rata-rata pada pertemuan yang diperoleh kelas eksperimen (88,18) lebih besar dari pada kelas kontrol (77,32), hal ini disebabkan adanya perlakuan pembelajaran selama 3x pertemuan yang menghasilkan perbedaan bahwa kelas yang diberi perlakuan lebih tinggi dari nilai rata-rata klasikal siswa yang tidak diberi perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan model interaksi sosial *Role playing* berbantuan media *dusmart* dapat memberi perubahan peningkatan yang signifikan dibandingkan pembelajaran menggunakan model interaksi sosial *Role playing* terhadap sikap sosial siswa.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti juga menunjukkan bahwa hasil akhir observasi pada kedua kelompok terdapat perbedaan. Nilai rata-rata kelas eksperimen (72,9) yang diberikan perlakuan memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (70) yang tidak diberikan perlakuan, jika dikategorikan rata-rata ini tergolong dalam kategori baik.

Dengan melihat hasil tersebut, dapat dikatakan pembelajaran pada kelas eksperimen yang memakai model interaksi sosial *Role playing* berbantuan media *dusmart* sangat menarik dan efektif untuk dipergunakan. Keaktifan dan ketertarikan peserta didik dengan digunakannya model pembelajaran interaksi sosial *Role playing* didukung oleh peneliti Septiyaningsih, dkk., (2013) yang pernah dilakukan menyatakan bahwa waktu menerapkan model pembelajaran *Role playing* berbantuan media dapat memberikan ketertarikan pada siswa pada kegiatan dan media pembelajaran yang disajikan oleh guru.

#### **Pengaruh Penggunaan Model Interaksi Sosial *Role playing* Berbantuan Media *Dusmart* Terhadap Sikap Sosial Siswa**

Uji Regresi Linear Sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model interaksi sosial *Role playing* berbantuan media *dusmart* terhadap sikap sosial siswa.

**Tabel 3.** Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1110.371	1	1110.371	20.209	.000 <sup>b</sup>
	Residual	1098.902	20	54.945		
	Total	2209.273	21			

a. Dependent Variable: Sikap Sosial  
b. Predictors: (Constant), Model Interaksi Sosial *Role playing*

Berdasarkan tabel 3 nilai sig menunjukkan  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan model interaksi sosial *Role playing* berbantuan media *dusmart* (X) terhadap sikap sosial siswa (Y).

Dari hasil penelitian telah diperoleh data bahwa dalam penggunaan model interaksi sosial *Role playing* berbantuan media *dusmart* menumbuhkan semangat dan antusias siswa dalam kegiatan proses pembelajaran, sehingga terdapat perubahan terhadap sikap sosial siswa, adanya perlakuan selama 3x pertemuan yang dimana pada setiap pembelajaran yang dilakukan terdapat peningkatan. Berdasarkan hasil dari pengumpulan data dengan menggunakan lembar angket, dan lembar observasi siswa dapat dilihat bahwa indikator sikap sosial yang memiliki rata-rata lebih tinggi adalah dimulai dari indikator jujur, peduli, percaya diri, tanggung jawab, dan disiplin. Dikatakan jujur adalah ketika siswa mampu mengerjakan soal yang telah diberikan guru tanpa menyontek teman (mengerjakan sendiri). Dikatakan peduli adalah ketika siswa membantu temannya yang sedang membutuhkan bantuan, hal ini bisa dilihat dari perilaku kecil seperti meminjamkan uang logam untuk menggambar, dll. Dikatakan percaya diri adalah ketika siswa mampu dan mau maju/ berbicara di depan kelas/ menjawab pertanyaan guru ketika

sedang berinteraksi maupun dalam proses pembelajaran. Dikatakan siswa dapat bertanggung jawab adalah ketika siswa mampu melaksanakan kewajiban/ perintah/ amanah yang telah diberikan dari guru, misalnya ketika dalam permainan adegan drama (*Role playing*) siswa yang bertugas/ bertanggung jawab dalam memainkan harus melakukan kewajiban tersebut untuk profesional dalam melakukan pemeranan. Dan dapat dikatakan disiplin adalah ketika siswa mampu bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu dengan mematuhi aturan di dalam kelas.

Selain itu, untuk mengetahui hasil dari penerapan model interaksi sosial *Role playing* berbantuan media *dusmart* peneliti melakukan observasi terhadap siswa, yaitu dengan memperhatikan sikap dari masing-masing siswa ketika dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil observasi sikap sosial menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen (72,9) lebih tinggi daripada kelas kontrol (70) dengan kategori baik. Dari kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, indikator sikap sosial dapat terpenuhi dengan baik. Walaupun nilai sikap sosial pada setiap indikator pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kondisi ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang diberikan perlakuan berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model

interaksi sosial *Role playing* berbantuan media *dusmart* sedangkan pada kelas kontrol hanya menerapkan model interaksi sosial *Role playing* tanpa media pembelajaran.

*Role playing* ialah salah satu teknik yang efektif untuk meningkatkan kesadaran antar peserta didik (Minsyar, 2018). Santoso (dalam Septiyaningsih, N.K., dkk 2013) mengatakan bahwa model *Role playing* ialah model yang dimana cara penguasaan bahan pelajaran yang digunakan melalui pengembangan khayalan serta penghayatan dari siswa. Dengan istilah lain model *Role playing* merupakan model pembelajaran yang dimana peserta didik melakukan permainan peran dan di dalamnya terdapat beberapa aturan, tujuan, serta unsur suka dalam melakukan proses belajar. Model ini akan berpusat di siswa, sebagai akibatnya siswa akan banyak aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Perilaku aktif, aturan, tujuan dan unsur senang inilah yang akan membentuk siswa, maka akan membuat sikap sosialnya bertambah.

Menurut Ari (dalam Ferdiansyah, A., dkk 2022) model *Role playing* bisa meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Dimana perubahan akan tampak di aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran. Seperti sikap tanggung jawab, sikap peduli, dll yang menjadi akibat hasilnya. Andriati (2016) juga mengatakan bahwa model *Role playing* dapat meningkatkan interaksisosial dalam hal keberanian, aktif berpendapat, berinteraksi dengan sahabat/ rekan dekat. Dengan ini rasa percaya diri dalam indikator sikap sosial juga akan menjadi dampak hasilnya.

**Peningkatan Penggunaan Model Interaksi Sosial *Role playing* Berbantuan Media *Dusmart* Terhadap Sikap Sosial**

Uji *paired sample t-test* dilakukan untuk mengetahui keefektifan model interaksi sosial *Role playing* berbantuan media *dusmart* dalam meningkatkan sikap sosial siswa.

**Tabel 4.** Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Variabel 1 - Variabel 2	-26.864	8.812	1.879	-30.771	-22.957	-14.299	21	.000

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan sikap sosial siswa setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan model interaksi sosial *role playing* berbantuan media *dusmart*. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *paired sample t-test* yang telah dilakukan pada tabel 4, dan memperoleh nilai sig  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran ini membantu siswa dalam

belajar aktif, sehingga bisa membantu meningkatkan sikap sosial siswa.

Selain berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, bisa juga melihat data hasil dari sikap sosial peserta didik sebelum diberi perlakuan dengan memakai model interaksi sosial *Role playing* berbantuan media *dusmart* yaitu (48,36), setelah diberikan perlakuan dengan memakai model interaksi sosial *Role playing* berbantuan media *dusmart*, sikap sosial siswa menjadi (88,1).

Adanya pemberian perlakuan selama 3x perlakuan bisa dikatakan bahwa model interaksi sosial *Role playing* berbantuan media *dusmart* efektif untuk menaikkan sikap sosial siswa.

Ferdiansyah (2022) mengatakan bahwa model *Role playing* dapat menaikkan sikap sosial peserta didik, peningkatan ini mampu memberikan akibat untuk kemampuan siswa dalam bersosialisasi, sinkron dengan kompetensi sikap sosial di KI-2 yang salah satunya adalah perilaku jujur, tanggung jawab, peduli, percaya diri, dan disiplin. Selain itu model *Role playing* membantu siswa untuk menjalin hubungan/ bekerjasama dan mnjadi pengalaman belajar yang menyenangkan (Orhan, 2018).

Indikator jujur dalam sikap sosial dapat dinyatakan tercapai dengan memiliki nilai rata-rata sebesar 97,7 yang dimana sebelumnya 59. Dalam pembelajaran, sikap jujur ini dikembangkan dengan melalui tahapan berdiskusi dan evaluasi. Pada kegiatan ini siswa ditekankan untuk jujur dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Indikator disiplin dalam sikap sosial dinyatakan tercapai dengan memiliki nilai rata-rata sebesar 81,8 yang dimana sebelumnya 59. Dalam pembelajaran, sikap disiplin ini dikembangkan dengan melalui tahapan memanaskan suasana masalah sampai tahap selesai pembelajaran, yang dimana siswa akan mengamati dan mengomunikasikan nantinya. Sehingga agar tercapainya hasil yang baik, siswa harus disiplin dalam melakukan setiap kegiatan selama pembelajaran berlangsung. Indikator tanggung jawab dalam sikap sosial dinyatakan tercapai dengan nilai memiliki rata-rata sebesar 89 yang dimana sebelumnya 57,2. Dalam pembelajaran, sikap tanggung jawab ini dikembangkan dengan melalui tahapan pemeranan. Pada kegiatan ini siswa

ditekankan untuk bertanggung jawab atas tugas kelompok yang telah diberikan oleh guru. Indikator percaya diri dalam sikap sosial dinyatakan tercapai dengan memiliki nilai rata-rata sebesar 87,2 yang dimana sebelumnya 63. Dalam pembelajaran, sikap percaya diri ini dikembangkan dengan melalui tahapan berbagi dan menggeneralisasi & pemeranan. Yang dimana siswa ditekankan untuk percaya diri dalam melakukan setiap kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator peduli dalam sikap sosial dinyatakan tercapai dengan memiliki nilai rata-rata sebesar 86,3 yang dimana sebelumnya 61,3. Dalam pembelajaran, sikap peduli ini dikembangkan dengan melalui tahapan dari awal memanaskan suasana masalah sampai tahap berbagi dan menggeneralisasi. Pada kegiatan ini siswa ditekankan untuk memiliki sikap empati terhadap lingkungan sekitar (warga kelas) selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Sedangkan berdasarkan hasil lembar angket pada indikator sikap sosial siswa yang dimana rataannya yang memiliki nilai tertinggi adalah pada indikator jujur dan indikator terendah adalah indikator disiplin. Dan pada lembar observasi yang tertinggi adalah indikator jujur, sedangkan yang terendah adalah indikator didiplin. Hal ini bisa dilihat ketika siswa sedang mengerjakan soal, yang dimana siswa tidak boleh menyonteknya. Siswa dituntut untuk mengerjakan tugas yang diberikan dengan kemampuannya sendiri. Namun sayang sekali, dalam setiap pembelajaran dikelas apalagi di kelas yang rendah, seringkali siswa melanggar peraturan kelas yang dimana membuat kelas menjadi ramai. Siswa asik melakukan kegiatan sendiri ketika dirinya merasa sudah selesai dalam mengerjakan tugasnya. Tidak jauh beda dengan



pembelajaran menggunakan model *Role playing* yang dimana memang model ini adalah belajar sambil bermain, sehingga siswa bergerak bebas dalam melakukan apapun yang disukai. Maka jika dilihat dari keseluruhan indikator yang memiliki nilai lebih tinggi adalah dimulai dari indikator jujur, peduli, percaya diri, tanggung jawab, dan disiplin.

Bermain peran/memerankan peran tokoh-tokoh yang dimana memuat beberapa karakter mirip salah satunya perilaku kita perihal kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab yang baik, rasa percaya diri, serta rasa kepedulian di lingkungan sekitar tanpa melihat perbedaan maka sejalan dengan peneliti sebelumnya yaitu Miftahusya'ian, dkk (2020) tentang sikap sosial anak yang terbentuk bisa terjadi melalui pengalaman yang berulang-lang atau bisa juga dengan suatu pengalaman yang disertai dengan perasaan menggunakan penghayatan yang mendalam. Menggunakan proses peniruan yang terjadi tanpa sengaja maupun disengaja.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan yaitu: (1) perbedaan penggunaan model interaksi sosial *Role playing* berbantuan media dusmart terhadap sikap sosial siswa. Perihal ini dibuktikan dengan hasil Uji *Independent Sample T-Test* dengan taraf nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu  $0,006 < 0,05$ . (2) terdapat pengaruh penggunaan model interaksi sosial *Role playing* berbantuan media dusmart terhadap sikap sosial siswa. Perihal ini dibuktikan dengan hasil Uji *Regresi Linier Sederhana* dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$ . (3) terdapat peningkatan penggunaan model interaksi sosial *Role playing*

berbantuan media dusmart terhadap sikap sosial siswa. Perihal ini dibuktikan dengan hasil Uji *Paired Sample T-Test* dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$ .

## DAFTAR RUJUKAN

- Agus. (2013). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga Melalui Model Pembelajaran *Role playing* Pada Mata Pelajaran PKN. *Jurnal Edu Civic*, 1 (1), 1-14.
- Andriati, Novi. (2016). Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2), 125-132.
- Anindita, R.D., Wardana, M.Y.S., & Purnamasari, I. (2023). Analisis Penanaman Sikap Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III SD Negeri Winong 01 Kabupaten Pati. *Pena Edukasia*, 1 (2), 104-110.
- Markatin, K.A. & Handini, O. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode *Role playing* Terhadap Sikap Peduli Sosial Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 4 Pada Peserta Didik Kelas VB SD Negeri Nusukan Surakarta Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal On Education*. 5 (3), 11123-11127.
- Miftahusya'ian, Mohammad., Fitriana, Wiwin. Nuris., dkk. (2020). Pembentukan Sikap Sosial Siswa Melalui Pembelajaran IPS di SMP Brawijaya Smart School Malang. *JPIPS: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7 (1), 54-69.
- Minsyar, Marfany., Yusup, S. N. (2018) Penerapan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Rasa Kepedulian Antar

- Siswa. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 1 (2), 64-73
- Kurniawan, M.I. (2015). Tri Pusat Pendidikan sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*, 4 (1), 41-49.
- Orhan., Aminah, Siti. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menerapkan Model *Role playing* Berbantuan Media Papan Flanel pada Peserta Didik Kelas IV-C SDN 1 Sabaru Palangkaraya Tahun 2016/2017. *Tunas Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4 (1), 1-6.
- Purwanti, Kartika Yuni., Putra, Lisa Virdinarti., dkk. (2022). Pendampingan Penggunaan Aplikasi Kolital untuk Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Ngudi Waluyo Empowerment: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (1), 1-8.
- Septiyaningsih, Ni Komang. (2013). Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Lisan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1 (1), 1-10.
- Suarsana, I. B. P., Lasmawan, W., & Mahaeni, A. A. I. N. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Assesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar SDN Gugus II Laksamana Jembrana. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3 (1).
- Supriatna., Dadang. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Interaksi Sosial Bagi Peningkatan Apresiasi dan Ekspresi Seni Pentas di SMA Kabupaten Subang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4 (1), 95-111.
- Utomo, C. B., & Muntholib, A. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sikap dan Perilaku Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran Sejarah di SMA PGRI 1 Pati Tahun Pelajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 1–13.
- Wijanarti, W., Degeng, I. N. S., & Untari, S. (2019). Problematika Pengintegrasian Penguatan Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 4 (3), 393-398
- Zainal, Aqib. (2011). *Pendidikan Karakter: Membangun Perilaku Positif Anak Bangsa*. Bandung: Yrama Widya.