

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERINTEGRASI BUDAYA *TUDANG SIPULUNG* PADA TEMA
KEPEMIMPINAN KELAS VI SDN 114 PINCARA KECAMATAN
MASAMBA KABUPATEN LUWU UTARA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2023**

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERINTEGRASI BUDAYA *TUDANG SIPULUNG* PADA TEMA
KEPEMIMPINAN KELAS VI SDN 114 PINCARA KECAMATAN
MASAMBA KABUPATEN LUWU UTARA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Pembimbing

- 1. Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd. I.**
- 2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2023**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anita Nuana Nurseng

NIM : 17.0205.0084

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2023

Yang membuat pernyataan




Anita Nuana Nurseng
NIM 17 0205 0084

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung Pada Tema Kepemimpinan Kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara* yang ditulis oleh Anita Nuana Nurseng Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 17 0205 0084, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 10 Agustus 2023 bertepatan dengan 23 Muharram 1445 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd)*.

Palopo, 29 September 2023
14 Rabiul Awal 1445 H

TIM PENGUJI

- | | |
|--------------------------------------|-------------------|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang () |
| 2. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. | Penguji I () |
| 3. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd. | Penguji II () |
| 4. Dr. H Syamsu Sanusi, M.Pd.I. | Pembimbing I () |
| 5. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19670316 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
NIP. 19791011 201101 1 003

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

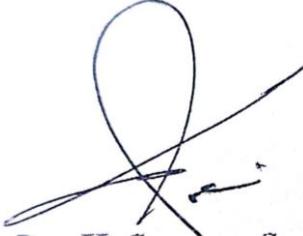
Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul “*Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung Pada Tema Kepemimpinan Kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara*” Yang ditulis oleh:

Nama : Anita Nuana Nurseng
NIM : 17.0205.0084
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada Ujian Munaqasyah.

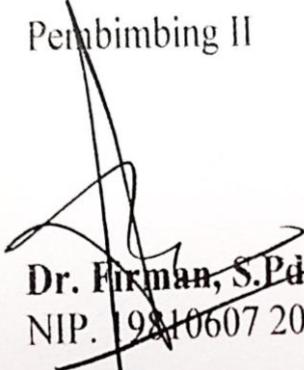
Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd.I
NIP.195412311983031007

Pembimbing II



Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19810607 201101 1009

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : -

Hal : Skripsi

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di_

Palopo

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

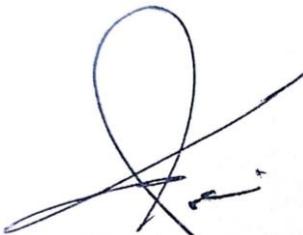
Nama : Anita Nuana Nurseng
NIM : 17.0205.0084
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung* Pada Tema Kepemimpinan Kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada Ujian Munaqasyah.

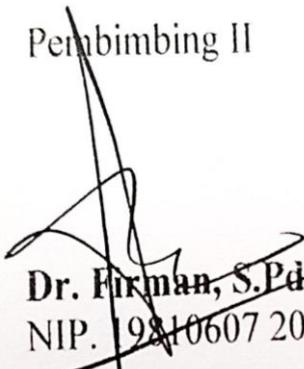
Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing I


Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd.I
NIP.195412311983031007

Pembimbing II


Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19810607 201101 1009

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَ عَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ.
(أَمَّا بَعْدُ)

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadiran Allah Swt, atas segala rahmat dan karunia-Nya. Yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung* pada Tema Kepemimpinan Kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara”. Setelah melalui proses panjang. Selawat serta salam kepada Nabi Muhammad Saw. Kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. Munir Yusuf, M.Pd. Wakil Rektor I, Bapak Dr. Masruddin, S.S.,M. Hum. Wakil Rektor II, Bapak Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI. Wakil Rektor III IAIN Palopo

yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Bapak Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Hj. Nursaeni, S. Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Ibu Alia Lestari, S.Si., M.Si. Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Taqwa, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo, Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.
3. Bapak Dr. Muhammad Guntur, M.Pd dan Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. masing-masing selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), tempat penulis menimba ilmu.
4. Bapak Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd. I dan Bapak Dr. Firman S.Pd., M.Pd. masing-masing selaku pembimbing I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd, Bapak Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd dan Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. Selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh penulis.
6. Bapak Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. Kepala Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.
7. Ibu Masni Tut Wuri Handayani, S.Pd. dan Ibu Ika selaku staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.

8. Bapak Burhan, S.Pd.I. Kepala Sekolah SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara, dan Wali Kelas VI Bapak Iswandi, S.Pd. dan Seluruh Bapak/Ibu Guru, Serta Staf Pegawai, yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Teristimewa kepada kedua orang tua Ayahanda Nurseng dan Ibunda terkasih Hajrah Salim, yang telah mengasuh, mendidik, membesarkan, dengan kasih sayang yang tulus mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan penulis, yang selalu dan tak hentinya untuk mendoakan kebaikan kepada penulis dan teruntuk adekku tersayang Atifah Muhyita Nurseng yang selalu memberikan dorongan motivasi dalam menyusun skripsi ini.
10. Teruntuk kepada sahabat saya Arnia, ifa, yang telah berjuang bersama dan banyak membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada rekan-rekan seperjuangan PGMI angkatan 2017 terkhusus (Kelas PGMI C), yang telah memberikan bantuannya serta motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt. Aamiin

Palopo, 2023

Penyusun

Anita Nuana Nurseng
17.0205.0084

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	Ş	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	KH	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
سین	Syin	Sy	Es dan ye
سک	Sad	Ş	Es dengan titik di bawah
سد	Dad	Ḍ	De dengan titik di bawah
سٹ	Ṭ	Ṭ	Te dengan titik di bawah
سد	Dad	Ḍ	De dengan titik di bawah
سٹ	Ṭ	Ṭ	Te dengan titik di bawah
سظ	Ẓ	Ẓ	Zet dengan titik di bawah
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
عین	Gain	G	Ga
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ک	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En

و	Wau	W	We
هـ	Ha'	'	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>fathah</i>	A	A
ِ	<i>Kasrah</i>	I	I
ُ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
آِ	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i
وِ	<i>fathah dan wau</i>	I	i dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلٌ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آِ... أ...ِ	<i>fathah dan alif atau yā`</i>	Ā	a dan garis di atas
يِ	<i>kasrah dan yā`</i>	Ī	i dan garis di atas
وِ	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *rāmā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā marbūtah* ada dua, yaitu *tā marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:



رَوْضَةَ الْأَطْفَالِ	:raudah al-atfāl
الْمَدِينَةِ الْفَاضِلَةِ	: al-madīnah al-fādilah
الْحِكْمَةِ	: al-hikmah

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syahddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: rabbanā
نَجَّيْنَا	: najjainā
الْحَقِّ	: al-ḥaqq

نُعِمَّ : *nu'ima*

عُدُو : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (*يَ*), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيَّ : *'Alī* (bukan *'Aliyy* atau *'Aly*)

عَرَبِيَّ : *'Arabī* (bukan *'Arabiyy* atau *'Araby*)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-)

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : ta'murūna

النَّوْعُ : al-nau'

شَيْءٌ : syai'un

أُمِرْتُ : umirtu

8. Penulisan kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'ayah al-Maṣlahah

9. *Lafẓ al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah’ yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dinullāh* اللَّهُبِ *billāh*

Adapun *tā’ marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fi raḥmatill*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf

kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāzī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd

Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah:

swt = subhanahuwataala

saw = shallallahu,,alaihiwassallam

as = Alaihas,, alaihiwasallam

H = Hijriah

M = Masehi

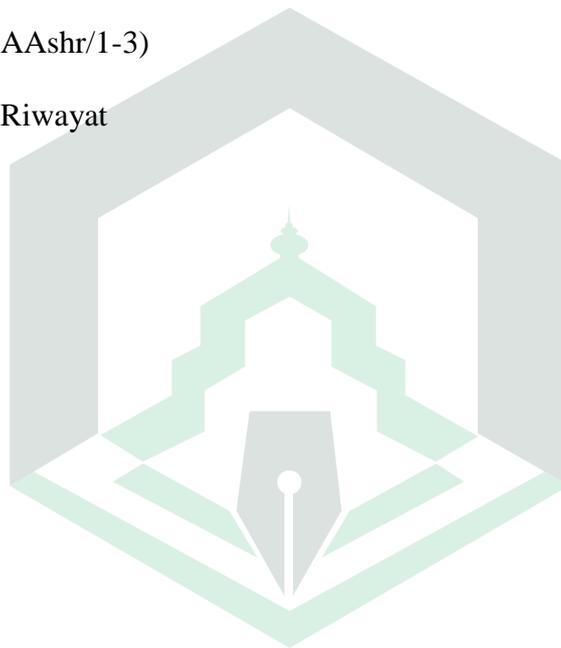
SM = Sebelum Masehi

L = Lahir Tahun (Untuk orang yang masih hidup saja)

W = Wafattahun

(QS.../.)= (Q.S AAshr/1-3)

HR = Hadis Riwayat



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	xx
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR AYAT	xxiv
ABSTRAK	xxv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian Pengembangan.....	10
D. Manfaat Penelitian Pengembangan.....	10
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13

BAB II KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	14
B. Landasan Teori	18
C. Kerangka Pikir	43

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	46
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	46
C. Subjek dan Objek Penelitian	47
D. Prosedur Pengembangan.....	48
E. Sumber Data	51
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Teknik Analisis Data	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 56
B. Pembahasan..... 80

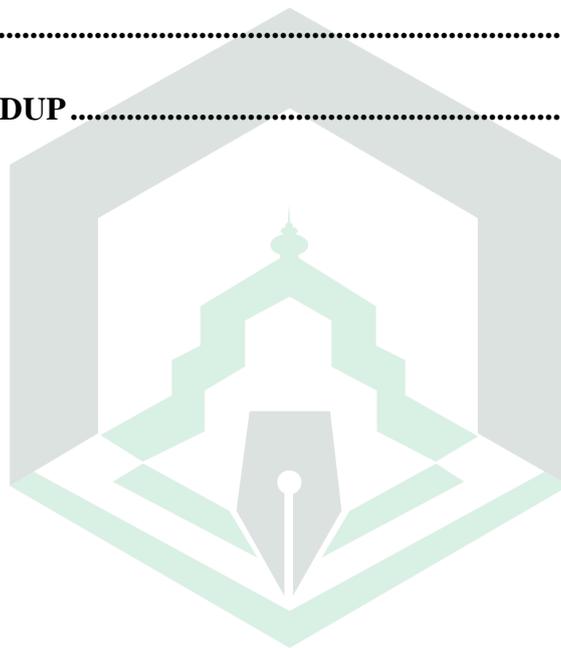
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 86
B. Saran..... 88

DAFTAR PUSTAKA 89

LAMPIRAN.....

RIWAYAT HIDUP.....



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Role Playing</i>	35
Tabel 2.2 Tahapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	36
Tabel 2.3 Aspek Nilai Budaya <i>Tudang Sipulung</i>	43
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validitas	56
Tabel 3.2 Kategori Praktikalitas Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	56
Tabel 4.1 Nama Kepala Sekolah SDN 114 Pincara.....	57
Tabel 4.2 Nama-Nama Pakar Validator Produk	64
Tabel 4.3 Revisi Ahli Model Pembelajaran dan Desain	65
Tabel 4.4 Revisi Ahli Materi	66
Tabel 4.5 Revisi Ahli Bahasa	67
Tabel 4.6 Saran dan Perbaikan Ahli Model Pembelajaran dan Desain.....	68
Tabel 4.7 Saran dan Perbaikan Ahli Materi	68
Tabel 4.8 Saran dan Perbaikan Ahli Bahasa	68
Tabel 4.9 Hasil Kevalidan Tahap 1 Ahli Model Pembelajaran Desain	70
Tabel 4.10 Hasil Kevalidan Tahap 2 Ahli Model Pembelajaran Desain	71
Tabel 4.11 Hasil Kevalidan Tahap 1 Ahli Materi.....	72
Tabel 4.12 Hasil Kevalidan Tahap 2 Ahli Materi.....	73
Tabel 4.13 Hasil Kevalidan Tahap 1 Ahli Bahasa	74
Tabel 4.14 Hasil Kevalidan Tahap 2 Ahli Bahasa	75
Tabel 4.15 Hasil Angket Praktikalitas Model <i>Role Playing</i>	78
Tabel 4.16 Hasil Angket Praktikalitas Respon Siswa.....	79
Tabel 4.17 Hasil Penilaian Aktivitas Pembelajaran Peserta didik	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Penelitian Pengembangan Addie	24
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir	45
Gambar 3.1 Denah Lokasi Penelitian	48
Gambar 4.1 Buku Panduan Model <i>Role Playing</i>	62
Gambar 4.2 Bagan Penjabaran Komponen Buku Panduan Model <i>Role Playing</i> Terintegrasi Budaya <i>Tudang Sipulung</i>	63



DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat Q.S. al-Maidah/4: 2	34
--	----



ABSTRAK

Anita Nuana Nurseng, 2023 “*Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung pada Tema Kepemimpinan Kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Pembimbing (I) H. Syamsu Sanusi, dan Pembimbing (II) Firman.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada tema kepemimpinan kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini bertujuan: Untuk mengetahui analisis kebutuhan penggunaan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*; Untuk mengetahui bentuk rancangan pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*; Untuk mengetahui tingkat validitas produk pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*; dan Untuk mengetahui praktikalitas produk pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) tahap *analysis*, (2) tahap *design*, (3) tahap *development* dan (4) tahap *implementation*. Penelitian ini dilakukan dikelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara, yang bertindak sebagai subjek penelitian adalah peserta kelas VI yang berjumlah 8 peserta didik. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, pedoman wawancara, lembar angket siswa, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus Presentase dan Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* dikatakan sangat valid oleh 3 validator dengan beberapa kali revisi melalui komentar dan saran dari validator. Hasil rekapitulasi validitas terhadap desain dan model pembelajaran dapat diperoleh nilai 85% kategori sangat valid. Selanjutnya materi pembelajaran tema Kepemimpinan dapat diperoleh nilai 87,5% kategori sangat valid. Kemudian bahasa dapat diperoleh nilai 90% kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas telah berhasil di ujicoba dengan kategori sangat praktis.

Kata kunci: Model, *Role Playing*, Budaya, *Tudang Sipulung*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran di sekolah yang kurang berhasil menyebabkan peserta didik kurang berminat dalam belajar. Hal ini ditunjukkan dari kurangnya aktivitas belajar dan persiapan peserta didik dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila hasil yang dicapai berhasil memenuhi tujuan pembelajaran secara optimal. 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.¹

Ada beberapa hal yang harus dipahami khususnya hal-hal yang berhubungan dengan pemanfaatan sumber pembelajaran seperti bahan ajar, model, metode, strategi, dan media pembelajaran lainnya. Sebagai fasilitator dalam suatu pembelajaran guru perlu memiliki keterampilan dan bagaimana seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan informasi kepada peserta didik. Oleh sebab itu, dalam proses mengajar terdapat kegiatan membimbing peserta didik untuk dapat

¹ Lulu Imanizar, dkk, “Penerapan *Role Playig* Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika”, (2021), h. 41–46.

berkembang melatih keterampilan yang dimilikinya. Salah satu cara agar peserta didik dapat melatih keterampilan yang ada pada dirinya yaitu dengan cara lebih mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh suatu perencanaan pembelajaran yang telah dirumuskan dengan baik. Salah satunya dengan cara menerapkan model pembelajaran di kelas.

Menurut Trianto dalam Shilphy mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.² Sedangkan menurut Zaini dalam Ninik Sri Widayati dan Hafis Muaddab berpendapat bahwa model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran³

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya model yang menunjang. Penyediaan model pembelajaran sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan model pembelajaran yang mendukung proses interaksi siswa. Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat dikembangkan dan diterapkan oleh guru namun

² Shilphy A. Octavia, ' *Model-Model Pembelajaran* ', Edisi 1, (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2020), 12.

³ Ninik Sri Widayati and Hafis Muaddab, ' *29 Model-Model Pembelajaran Inovatif* ', (Jombang: Elhaf Publishing, 2012), 33.

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 memberikan penugasan yang membuat peserta didik merasa bosan terhadap materi pembelajaran yang diberikannya. Akibatnya peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran, tidak memperhatikan penjelasan materi yang disajikan oleh guru, dan bermain pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik dalam belajar sehingga kegiatan pembelajaran dalam kelas tidak berjalan secara efektif dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai tidak berhasil. Upaya mencapai proses pembelajaran yang baik dan berhasil guru harus memiliki keterampilan dalam merancang dan menciptakan model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan beberapa metode, model, atau strategi yang bervariasi misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah.⁴ Untuk itu guru dituntut mampu lebih aktif dan kreatif dalam menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan yang dapat diterapkan dan dikembangkan dalam kelas yaitu model pembelajaran *role playing*.

⁴ Yanuarius Bria Seran, Edy Bambang Irawan, and Sunaryanto, "Model Role Playing Berbantuan Media Gambar Seri Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas V SD," *Prosiding TEP Transformasi Pendidikan Abad 21* Tema 6, no 47(2017), 934–39.

Model ini dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minat serta potensi yang dimiliki oleh peserta didik tersebut. Model ini juga dapat membangun motivasi belajar peserta didik dimana model pembelajaran ini berbeda dengan model pembelajaran lainnya. Model pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk bekerjasama dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, model ini juga mengajarkan untuk memahami perasaan orang lain. 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*”⁵ Bermain peran digunakan untuk membantu siswa memahami perspektif dan perasaan orang lain sesuai dengan variasi kepribadian dan masalah sosial.

Menurut Uno dalam Elsinora, dkk mengatakan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan dan menempatkan pada diri mereka dalam situasi tertentu yang terdapat pada materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana.⁶ Model *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

⁵ Sandy Ariawan, “Counteracting Zeitgeist of Self-Centered through Role Playing Methods among Junior High School Students,” *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)* 2, no. 3 (2019): 44, <https://doi.org/10.31764/ijeca.v2i3.2143>.

⁶ Elsinora Mahanangingtyas Antomina Kauy, Arience Lesnussa, ‘Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas V SD Inpres 5 Dobo’, *Kamboti of Journal Education Research and Development (KJERD)*, 2 (2019), 72–82.

Model bermain peran ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial. Melalui penerapan model ini, peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah-masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial.⁷

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang di dalamnya terdapat kegiatan permainan yang dimainkan oleh peserta didik yaitu memainkan suatu peran karakter tokoh yang terdapat dalam peristiwa atau bentuk teks drama yang sederhana. Model pembelajaran ini sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan proses pembelajaran, karena pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga siswa mampu berpikir dalam memecahkan masalah serta kerja sama dalam kelompok.

Adanya penggunaan model *role playing* dalam kelas maka peserta didik berkesempatan terlibat langsung dalam mengeksplor dirinya untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif. Selain itu, model pembelajaran ini dapat diintegrasikan dengan kearifan lokal yaitu budaya *tudang sipulung* yang memiliki unsur budaya lokal dan juga 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

⁷ St, Marwiyah, Dkk, 'Perencanaan Pembelajaran Kontemporer Berbasis Penerapan Kurikulum 2013', Cetakan Pertama, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 237.

bermakna dan lebih cepat.⁸

Budaya *tudang sipulung* merupakan budaya atau tradisi yang dilakukan orang dahulu untuk memecahkan suatu masalah. Istilah *tudang* dalam bahasa Bugis berarti duduk sedangkan *sipulung* berarti berkumpul. Dengan demikian secara etimologi *tudang sipulung* berarti duduk berkumpul kemudian diartikan sebagai musyawarah.⁹ *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).¹⁰

Model pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal di dalamnya bertujuan untuk memperkenalkan budaya kearifan lokal serta menambah wawasan dan pengetahuan baru peserta didik, mengenai budaya kearifan lokal yang ada disekitar lingkungannya. Untuk mengembangkan model pembelajaran *role playing* yang diintegrasikan dengan budaya *tudang sipulung* maka diperlukan pula materi pembelajaran yang tepat. Terdapat banyak materi pembelajaran yang dapat digunakan pada model pembelajaran *role playing*, model ini biasanya digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, dan mata pelajaran yang lainnya

⁸ Rustan Santaria, Dkk, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Tudang Sipulung', *Prosiding Seminar Nasional*, Volume 02, Nomor 1 ISSN 2443-1109, 696.

⁹ Baharuddin Dollah, "Tudang Sipulung as The Communication Group to Share Information (Tudang Sipulung Sebagai Komunikasi Kelompok Dalam Berbagi Informasi)," *Journal Pekommas* 1, no. 2 (2016): 177, <https://doi.org/10.30818/jpkm.2016.2010207>.

¹⁰ A Faisal, "Refleksi Kritis Budaya Politik Kontemporer Bugis Makassar: Dari Ruang Publik Kultural Ke Ruang Publik Politis," *Asian Journal of Environment, History and Heritage* 4, no. 2 (2020): 71–84.

namun dalam mengembangkan model ini penulis memilih materi Tema Kepemimpinan, Subtema 1 pemimpin di sekitar ku.

Tema Kepemimpinan Subtema 1 pemimpin di sekitar ku merupakan tema yang mengajarkan nilai pendidikan karakter mengandung nilai-nilai pancasila dan kepemimpinan. Tema ini mencakup materi pembelajaran yang mempelajari tentang seorang pemimpin yang memiliki nilai dan sikap kepemimpinan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga peserta didik termotivasi untuk mencontohkan sikap seorang pemimpin dalam kehidupan sehari-harinya. Tema ini akan membantu siswa dalam mencapai setiap kompetensi yang diharapkan melalui pembelajaran aktif, kreatif, menantang, dan bermakna serta mendorong mereka untuk berpikir kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat digunakan pada materi Tema Kepemimpinan, Subtema 1 pemimpin di sekitar ku.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan diperoleh masalah yang akan dijadikan bahan penelitian diantaranya:

1. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan belum menerapkan beberapa model pembelajaran yang menyenangkan seperti model pembelajaran *role playing*, di dalam model tersebut terdapat permainan sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan siswa tidak kesulitan dalam menangkap materi pada proses pembelajaran.
2. Guru hanya berfokus pada buku paket siswa dan hanya menggunakan metode ceramah saat menjelaskan materi, guru juga kurang memahami berbagai

macam model pembelajaran yang kreatif sehingga membuat siswa kurang antusias dan kurang tertarik dalam pembelajaran.

3. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran, model pembelajaran, serta bahan ajar lainnya sehingga dalam proses pembelajaran cenderung membosankan dan siswa hanya memahami materi hanya melalui imajinasinya.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat menimbulkan beberapa faktor dalam proses pembelajaran seperti siswa bermain dalam kelas, tidak memperhatikan penjelasan guru, mengganggu teman, mengalami kejenuhan dan kurangnya minat belajar peserta didik, serta pada saat guru memberikan materi pelajaran peserta didik tampak bingung dan kurang memahami materi yang diberikannya. Hal ini, menyebabkan kurangnya motivasi belajar peserta didik sehingga materi pembelajaran sulit untuk diterima.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk memberikan solusi berupa “Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*”. Untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi, semangat, dan keberhasilan prestasi hasil belajar. dengan adanya model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* ini siswa akan jauh lebih cepat menangkap dan akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan, sehingga suasana belajar akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Guru juga akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Ketertarikan peneliti dalam mengembangkan model pembelajaran tersebut karena model pembelajaran *role playing* belum pernah diterapkan di kelas VI

SDN 114 Pincara, Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara. Selain itu model pembelajaran ini dapat melatih peserta didik mengeksplor dirinya aktif secara langsung dalam pembelajaran. Peneliti juga berharap dengan penelitian ini diharapkan kedepannya siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah analisis kebutuhan penggunaan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada tema kepemimpinan di kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara?
- 2) Bagaimanakah bentuk rancangan pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada siswa kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara?
- 3) Bagaimanakah validitas produk pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada tema kepemimpinan di kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara?
- 4) Bagaimanakah praktikalitas produk pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada tema kepemimpinan, dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini,

adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui analisis kebutuhan penggunaan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada tema kepemimpinan kelas VI SDN 114 Pincara.
- 2) Untuk mengetahui bentuk rancangan pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada siswa kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.
- 3) Mengetahui tingkat validitas produk pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada tema kepemimpinan kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.
- 4) Untuk mengetahui hasil praktikalitas produk pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada tema kepemimpinan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

D. Manfaat Penelitian Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dan berguna bagi pengembangan ilmu khususnya terhadap dunia pendidikan mengenai sumber-sumber belajar dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan keaktifan peserta didik dalam belajar.
 - b. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru, peserta didik, dan sekolah. Khususnya mengenai tentang model pembelajaran yang

mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru; dapat menambah wawasan mengenai kendala yang dihadapi oleh guru dalam menentukan model pembelajaran, dapat dijadikan sebagai acuan model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang diintegrasikan dengan kearifan lokal.
- b. Bagi peserta didik; dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar dan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang baru, melalui model pembelajaran *role playing* (bermain peran).
- c. Bagi sekolah; memberikan informasi dan masukan kepada pihak sekolah untuk menerapkan dan mengembangkan penggunaan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian minat belajar agar peserta didik menjadi aktif, kreatif, dan semangat dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti; dapat menambah wawasan dan pengalaman mengenai tentang pengembangan yang dihasilkan dapat menjadi masukan dan referensi lebih lanjut.

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang akan dikembangkan dan dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa buku panduan model pembelajaran *role playing* (bermain peran), terintegrasi budaya *tudang sipulung* di kelas VI. Adapun beberapa spesifikasi produk yang dihasilkan antara lain:

- a. Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) terintegrasi budaya *tudang sipulung*, yang dihasilkan diperuntukkan untuk peserta didik kelas VI SDN

114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara. Serta sebagai bahan tambahan dalam pembelajaran.

- b. Dalam mengembangkan model pembelajaran maka disajikan dalam buku panduan.
- c. 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*.
- d. Materi yang dipilih yaitu pada tema 7 Kepemimpinan Subtema 1 Pemimpin di sekitar ku.
- e. Buku panduan ini berjumlah 27 halaman yang terdiri dari kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, petunjuk pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dengan kearifan lokal budaya *tudang sipulung*, daftar pustaka, biografi penulis, dan dilengkapi dengan gambar yang menarik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Terdapat beberapa asumsi yang mendasari pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara diantaranya sebagai berikut:

- a. Sekolah tersebut belum mengaplikasikan penggunaan model pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik.
- b. Belum adanya penggunaan model pembelajaran *role playing* terintegrasi

budaya *tudang sipulung* pada siswa kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

- c. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan bermakna melalui model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*
- d. Adanya penggunaan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan yang dialami oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang lama.
- b. Penelitian ini mengembangkan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* serta membuat buku panduan pelaksanaan yang disusun berdasarkan menurut teori-teori belajar.
- c. Penyusunan materi ajar yang dibuat sebagai sistem pendukung dari model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* membutuhkan waktu yang cukup lama.
- d. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi.
- e. Pelaksanaan uji coba lapangan terbatas peneliti sedikit terhambat karena dalam pembelajaran di sekolah terbatas oleh waktu.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian pengembangan bukanlah sesuatu hal yang baru melainkan sesuatu yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Terdapat banyak peneliti yang telah membahas masalah yang sama namun dari segi tujuan, solusi, dan sudut pandang yang berbeda. Adapun penelitian terdahulu yang membahas mengenai model pembelajaran *role playing*, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Diana Santoso pada tahun 2013 dengan judul “*Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII*”¹¹

Berdasarkan judul penelitian tersebut, peneliti terdahulu memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana kevalidan dan keefektifan penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran. Adapun hasil yang diperoleh dinyatakan secara keseluruhan sangat efektif. Penelitian terdahulu ini terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara efektif.

Adapun letak perbedaan atau pembaruan yang diteliti oleh penulis dengan peneliti terdahulu, sebagai berikut:

- a. Model penelitian yang digunakan peneliti terdahulu yaitu model penelitian 4D, sedangkan penulis menggunakan model penelitian ADDIE.

¹¹ Diana Santoso, “Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII,” *Bapala* I, no. 1 (2013): 1–7.

- b. Subjek penelitian terdahulu berfokus pada siswa SMP kelas VIII, sedangkan penulis berfokus pada siswa SDN 114 Pincara kelas VI.
- c. Mengembangkan model pembelajaran *role playing* dengan berbasis pendidikan karakter, penulis berfokus mengembangkan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*.

Selain perbedaan terdapat pula persamaan yang diteliti oleh penulis dengan penelitian terdahulu, sebagai berikut:

- a. Jenis penelitian yang digunakan penelitian pengembangan atau R&D.
 - b. Mengetahui kevalidan dan keefektifan penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran.
 - c. Sama-sama mengembangkan model pembelajaran *role playing*.
2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hasan Basri pada tahun 2017 dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang*”¹²

Berdasarkan judul penelitian tersebut, peneliti terdahulu bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas belajar yang dicapai oleh peserta didik dalam penggunaan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan hasil belajar pada peserta didik.

Adapun perbedaan atau hal baru yang akan diteliti oleh penulis dengan

¹² Hasan Basri, ‘Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang’, *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1 (2016), 38–53

penelitian terdahulu yang relevan, sebagai berikut:

- a. Terletak pada judul yang diteliti, yaitu mengenai pengembangan model pembelajaran *role playing* yang diintegrasikan dengan kearifan lokal budaya *tudang sipulung*. Penelitian terdahulu menerapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Materi yang digunakan oleh peneliti terdahulu berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penulis berfokus pada Tema Kepemimpinan.
- c. Jenis penelitian yang digunakan jenis penelitian PTK sedangkan penulis menggunakan penelitian pengembangan atau R&D.
- d. Subjek yang diteliti berfokus pada siswa kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang, penulis berfokus pada subjek kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

Adapun letak persamaannya sebagai berikut:

- a. Mengetahui aktivitas hasil belajar peserta didik dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran.
 - b. Sama-sama menggunakan sistem pendukung RPP dan bahan ajar lainnya.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Jaspar Jas, Said Suhil Achmad, Ria Rizki Alvi dengan judul "*Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial*".¹³

Berdasarkan judul penelitian tersebut maka peneliti terdahulu memiliki tujuan untuk mengetahui kondisi perilaku belajar dalam pelaksanaan model

¹³ Jaspar Jas, Dkk, 'Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial', 4.2 (2020), 148–59 <<https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>>.

pembelajaran *role playing* digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan perilaku belajar yang efektif dan efisien, hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu memperoleh hasil validasi yang layak untuk diuji coba.

Terdapat perbedaan yang diteliti oleh penulis dan peneliti terdahulu diantaranya sebagai berikut:

- a. Subjek yang diteliti oleh peneliti terdahulu berfokus pada subjek mahasiswa, penulis berfokus pada subjek siswa kelas VI di SDN 114 Pincara.
- b. Peneliti terdahulu berfokus pada mata kuliah Patologi Sosial, penulis berfokus pada Tema Kepemimpinan.
- c. Jenis penelitian digunakan yaitu jenis penelitian model Borg & Gall, penulis menggunakan jenis penelitian model ADDIE.

Adapun letak persamaan yang diteliti oleh penulis dan peneliti terdahulu yang relevan sebagai berikut:

- a. Mengetahui tingkat hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.
- b. Mengetahui tingkat validitas atau kelayakan rancangan produk model pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan dari hasil ketiga penelitian relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan model pembelajaran *role playing* bukanlah yang pertama, namun setiap penelitian memiliki perbedaan yaitu berbeda mengenai tema namun pada dasarnya memiliki tujuan yang sama untuk mengetahui tingkat keberhasilan hasil belajar peserta didik terhadap penggunaan

pengembangan model pembelajaran *role playing* serta mengetahui layak tidaknya model tersebut yang diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Landasan Teori

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang sudah ada untuk menghasilkan atau mengembangkan produk pembelajaran yang baru. Adanya penelitian pengembangan dapat membuat sumber-sumber belajar yang sudah ada menjadi lebih baik. Menurut Soenarto dalam I Made Tege dan I Made Kirna, memberikan batasan tentang penelitian pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.¹⁴ Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, dan strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori.

Menurut Sugiyono dalam Budiyo Sapatro, berpendapat bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁵ Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang menghasilkan sebuah produk yang sudah ada namun dikembangkan untuk menghasilkan sumber belajar tambahan seperti bahan

¹⁴ I Made Tegeh and I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model," *Jurnal IKA* 11, no. 1 (2013): 16, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.

¹⁵ Budiyo Sapatro, *Manajemen Penelitian Pengembangan*, Edisi Ke-1. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), 8.

ajar, materi ajar, strategi, model, dan media pembelajaran lainnya. Agar suatu produk yang dihasilkan lebih efektif dan menjadi lebih baik.

2. Model Penelitian Pengembangan

Model penelitian pengembangan merupakan suatu proses rancangan atau desain untuk mengembangkan produk serta memvalidasi keberhasilan atau efektivitas dari hasil akhir produk tersebut. Terdapat banyak model penelitian pengembangan yang dapat digunakan oleh para peneliti diantaranya model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), tahap pertama merupakan tahap analisis kebutuhan yang dilakukan oleh para peneliti, *Design* (Perancangan), tahap kedua merupakan perancangan suatu produk yang akan dikembangkan, *Develop* (Pengembangan), tahap ketiga yaitu tahap uji coba atau memvalidasi produk yang dilakukan oleh para ahli untuk menilai kelayakan rancangan produk, tahap terakhir *Disseminate* (Penyebarluasan), kegiatan akhir dari tahap pengembangan 4D adalah melakukan *packaging* (pengemasan). Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

Selain model 4D, model pengembangan yang banyak digunakan oleh para peneliti adalah model ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Menurut Mulyatiningsih dalam Siti Rohaeni mengatakan bahwa 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.¹⁶

Setiap model pengembangan yang digunakan oleh para peneliti sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Dalam model pengembangan yang dilakukan ada beberapa proses yang harus dilalui oleh para peneliti salah satunya adalah berproses dalam mengembangkan usaha produk yang telah dirancang atau yang telah dibuat. Namun proses yang dilalui oleh para peneliti tersebut tidak selalu berjalan lancar, terkadang peneliti mengalami kesulitan terutama dalam merancang sebuah produk yang akan dikembangkan untuk menghasilkan suatu produk yang efektif dan layak digunakan pada pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE yang sesuai dengan pengembangan model pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*. Menurut Mulyatiningsih dalam Indah mengemukakan bahwa model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran¹⁷. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*. Model ini memiliki kesamaan dengan model pengembangan yang lainnya pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Gagne Wager dalam Siti Aminah memperluas langkah ADDIE ke dalam petunjuk prosedural yang lebih detail

¹⁶ Siti Rohaeni, "Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini," *Instruksional* 1, no. 2 (2020): 122, <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>.

¹⁷ Indah Purnama Sari, "Implementasi Model Addie Dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa," *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan* 6, no. 1 (2018): 83, <https://doi.org/10.26740/jepk.v6n1.p83-94>.

menjadi 5 tahap. Adapun tahap-tahap pengembangan ADDIE yaitu sebagai berikut:¹⁸

1. *Analysis* (Analisis)

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis, analisis kebutuhan diperlukan untuk menentukan masalah-masalah dasar yang terjadi pada proses pembelajaran yang terjadi. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

2. *Design* (Rancangan)

Kegiatan desain atau rancangan dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep, model, bahan ajar, dan sumber pembelajaran lainnya yang dikembangkan. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

3. *Development* (Pengembangan)

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang akan dibuat, setelah produk dibuat tahap selanjutnya yaitu memvalidasi produk dengan menggunakan lembar instrument, lembar instrument digunakan bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan

¹⁸ Siti Aminah, "Implementasi Model Addie Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaram)," *Jurnal Ilmiah Betrik* 9, no. 03 (2018): 152–62, <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i03.41>.

produk yang telah dibuat jika produk belum dapat digunakan maka akan dilakukan perbaikan atau revisi pada produk tersebut.

4. *Implementation* (Implementasi)

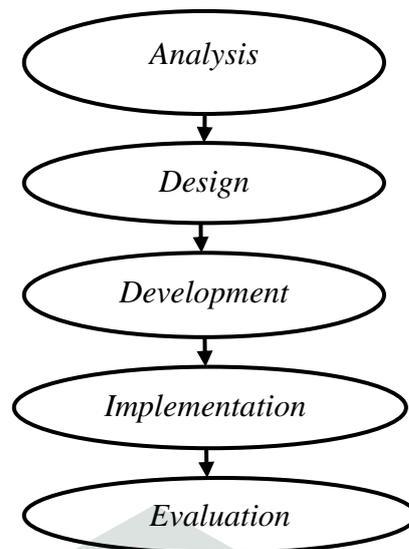
Tahap implementasi merupakan tahap rancangan untuk diimplementasikan pada produk yang telah dibuat dan dikembangkan. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan.¹⁹

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini dilakukan setelah ke empat tahap awal yang dilakukan. Tahap ini bisa dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif. Pada penelitian pengembangan model Addie merupakan tahap terakhir yang dilakukan untuk memberi umpan balik kepada penggunaan produk dan melakukan evaluasi dengan cara menguji cobakan produk pada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

¹⁹ Indah Purnama Sari, "Implementasi Model Addie Dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa," *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan* 6, no. 1 (2018): 83, <https://doi.org/10.26740/jepk.v6n1.p83-94>.



Gambar 2.1 Model Penelitian Pengembangan ADDIE

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam menunjang proses pembelajaran, efektivitas model pembelajaran berkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap kondisi peserta didik di kelas. Atas dasar itu, model pembelajaran disusun berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran. Hal ini didasari pada asumsi bahwa keberhasilan pembelajaran sangat berkaitan dengan kemampuan guru dalam memilih, mengembangkan, dan menerapkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada intensitas keterlibatan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Adapun pengertian model pembelajaran menurut para ahli sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran adalah suatu model atau pola yang diterapkan dalam menyusun rencana pembelajaran, membimbing proses kegiatan pembelajaran di kelas serta merancang bahan-bahan pembelajaran. Model pembelajaran

merupakan unsur daripada strategi pembelajaran yang harus diterapkan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran.²⁰

- 2) Menurut Winaputra dalam Thamrin Tayeb, menyatakan bahwa model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajar dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.²¹
- 3) Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran.²²
- 4) Joyce & Weil dalam Rusman berpendapat, bahwa model pembelajaran yaitu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.²³

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran mempunyai pengertian atau makna yang sangat luas dapat diartikan

²⁰ Syamsu S, '*Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kompetensi Guru*, Cet I; (Makassar: Aksara Timur, 2015), 72.

²¹ Thamrin Tayeb, "Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 02 (2017): 48.

²² Helmiati, *Model Pembelajaran*, Aswaja Pressindo (Yogyakarta: aswaja Pressindo, 2012), <https://b-ok.asia/book/11172046/445481>.

²³ Rusman, '*Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Pross Pendidikan*'. Edisi Ke-1. (Jakarta: Kencana, 2017), 244.

model pembelajaran merupakan sebagai suatu pola pembelajaran yang tergambar dan mengarahkan jalannya proses pembelajaran dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru. Pembelajaran menjadi menarik dalam kelas dengan tujuan untuk menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga peserta didik bersemangat serta aktif dalam pembelajaran.

Adapun, menurut Aunurrahman, penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang peserta didik terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi guru dalam memahami karakteristik peserta didik yang berbeda-beda dalam memberikan materi pembelajaran yang cocok dengan model pembelajaran yang tepat diterapkan dalam kelas.²⁴

John P. Miller dalam Sutrisno menjelaskan, banyak peserta didik yang tidak tertarik belajar di kelas, bahkan mereka merasa tersiksa. Oleh sebab itu, perlu disusun model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.²⁵ Pentingnya menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran bagi guru sebagai pihak pelaksana pembelajaran melakukan pengembangan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Karena itu, guru harus mampu menjabarkan model-model pembelajaran dalam kurikulum atau perencanaan pembelajaran masing-masing guna memperoleh kualitas pembelajaran yang baik.

²⁴ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Cet. VIII; Bandung: Alfabeta, 2013),143.

²⁵ John P. Miller, "Seorang Ahli Metode Pembelajaran Dari Ontario Institute For Studies In Education Banyak Melakukan Kritik Terhadap Metode Pembelajaran.", *Humanizing The Classroom: Models of Teaching in Affective Education*, Praeger Publishers, New York, 1976.

b. Macam-Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang dapat diterapkan dan digunakan oleh para guru sangat beragam. Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan cepat dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien. Bruce Joyce dan Masha Weil dalam Hanna Sundari membagi model pembelajaran menjadi empat kelompok besar (*family*), yakni: model pemrosesan informasi, model interaksi sosial, model personal, dan model modifikasi perilaku.²⁶

Tiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri dan pengembangan model pembelajaran tersendiri. Model pembelajaran hakikatnya menggambarkan keseluruhan yang terjadi dalam pembelajaran dari mulai tahap awal maupun akhir pembelajaran. Terdapat banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga tumbuh rasa ingin tahu dan melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan cara penggunaan model pembelajaran bervariasi yang terdapat permainan didalam model pembelajaran tersebut.

Sejalan dengan hal tersebut, guru dituntut mampu menciptakan situasi belajar bagi peserta didik yang kreatif, aktif, dan menyenangkan agar dapat mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa. Namun dalam setiap menerapkan, mengembangkan, dan menciptakan model pembelajaran bukanlah hal yang mudah. Oleh karena itu, dalam mengembangkan

²⁶ Hanna Sundari, "MODEL-MODEL PEMBELAJARAN DAN PEMEFOLEHAN BAHASA KEDUA/ASING," *International Journal of Innovation, Creativity and Change* 5, no. 3 (2019): 1–26.

model pembelajaran maka diperlukan ciri-ciri khusus. Adapun model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model
- 5) Urutan langkah-langkah pembelajaran (*sintaks*)
- 6) Prinsip-prinsip reaksi
- 7) Sistem sosial dan sistem pendukung
- 8) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, meliputi dampak pembelajaran berupa hasil belajar yang terukur dan dampak pengiring berupa hasil belajar jangka panjang.
- 9) Adanya desain instruksional atau persiapan mengajar dengan berpedoman pada model pembelajaran yang dipilih.²⁷

Berdasarkan dari ciri-ciri tersebut, disimpulkan bahwa setiap model pembelajaran yang dikembangkan merupakan seperangkat strategi yang berdasarkan landasan teori yang memiliki unsur-unsur dalam prosedur pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Sebagai bahan ajar tambahan dalam merencanakan sistem pembelajaran dan semua aktivitas pembelajaran.

C. Unsur- Unsur Model Pembelajaran

Dalam mengembangkan sebuah model pembelajaran tentu diperlukan teori belajar yang dapat mendukung model tersebut, Setiap model pembelajaran harus

²⁷ Rusman, 'Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Pross Pendidikan'. Edisi Ke-1. (Jakarta: Kencana, 2017), 244.

memenuhi karakteristik unsur model, termasuk model pembelajaran *role playing*. Adapun unsur-unsur dalam model pembelajaran yaitu terdiri dari *sintaks*, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak intruksional, dan dampak penggiring.²⁸

1) *Sintaks*

Sintaks atau langkah-langkah merupakan suatu gambaran tahap rangkaian suatu pembelajaran. *Sintaks* menunjukkan kegiatan dalam proses pembelajaran, seperti interaksi antar guru dan siswa, tujuannya untuk menarik perhatian, serta terlibat dalam sebuah pembelajaran dan memotivasi siswa.

2) Sistem Sosial

Sistem sosial merupakan situasi yang terjadi dalam suatu pelaksanaan model pembelajaran. Secara alamiah terjadi interaksi sosial atau interaksi antar manusia dalam kegiatan belajar mengajar. Interaksi dapat terjadi antara guru dengan siswa, antarsiswa dengan siswa lainnya, dan antar kelompok siswa.

3) Sistem Pendukung

Sistem pendukung adalah segala sesuatu yang menunjukkan kebutuhan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran seperti sarana dan prasarana, alat, dan juga media yang dapat digunakan untuk menunjang metode dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sistem pendampingan diperlukan untuk memungkinkan kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan berorientasi pada tujuan.

²⁸ Syarifah Syarifah and Yosaphat Sumardi, "Pengembangan Model Pembelajaran Malcolm'S Modeling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1, no. 2 (2015): 237, <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7510>.

Sistem pendukung tersebut dapat berupa fasilitas, alat, dan bahan yang diperlukan untuk menerapkan paradigma pembelajaran. Sistem pendukung yang digambarkan dalam suatu model pembelajaran mencakup semua fasilitas, materi, dan pengetahuan yang diperlukan untuk mendukung penerapan model pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan adalah kita tidak akan dapat menerapkan model pembelajaran tertentu secara efektif dan efisien jika sistem pendukungnya tidak dipenuhi.

4) Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi merupakan suatu pola kegiatan yang menggambarkan respon guru terhadap siswa. Prinsip reaksi dalam model pembelajaran merupakan pedoman bagi pengajar dalam menghargai merespon rangsangan perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran.

5) Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai secara langsung dengan mengarahkan siswa pada tujuan yang diharapkan, mengarahkan tujuan yang diharapkan dalam kegiatan belajar mengajar akan tetapi dampak belajar yang timbul harus direncanakan terlebih dahulu. Disebutkan bahwa dampak dari pembelajaran yang tidak direncanakan adalah efek bimbingan. Akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh siswa tanpa bimbingan langsung dari guru, maka dapat dikatakan bahwa jejak bimbingan masih merupakan hasil belajar yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar. Sedangkan dampak pengiring ialah hasil dari kegiatan belajar dan mengajar atau suatu kemampuan belajar lainnya yang dialami secara langsung oleh siswa dari arahan guru.

4. Model Pembelajaran *Role Playing*

Model *role playing* dikenal sebagai model pembelajaran yang di dalamnya terdapat kegiatan permainan yaitu bermain peran yang melibatkan peserta didik berimajinasi untuk memerankan suatu karakter tokoh yang terdapat pada cerita atau peristiwa yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Model *role playing* merupakan bagian kelompok dari model pembelajaran interaksi sosial yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana.

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dipelopori oleh George Shaftel, dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata.²⁹ Sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif model *role playing* (bermain peran) ini berakar pada dua dimensi yakni dimensi pribadi dan dimensi sosial.

Dimensi pribadi model ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya, sedangkan dari dimensi sosial model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama dalam menghadapi masalah yang berhubungan secara langsung.³⁰

Melalui model pembelajaran ini peserta didik diajak untuk memecahkan

²⁹ Arleni Tarigan, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 3 (2017): 102, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v5i3.3898>.

³⁰ St, Marwiyah, Dkk, '*Perencanaan Pembelajaran Kontemporer Berbasis Penerapan Kurikulum 2013*', Cetakan Pertama, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 237.

masalah-masalah pribadi dan masalah yang ada di sekitar lingkungan mereka yang sedang dihadapinya dengan bantuan berkelompok serta menumbuhkan rasa solidaritas yaitu dapat bekerjasama dengan teman-teman sekelasnya dalam memecahkan berbagai masalah yang ada.

Adapun menurut para ahli tentang pengertian model pembelajaran, *Role Playing* sebagai berikut:

- a. Menurut Hamalik dalam Linda Resiska Deeng dkk, menyatakan bahwa model *role playing* adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas.³¹
- b. Menurut Aris Shoimin menyatakan bahwa model *role playing* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran dan situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain.³²
- c. Urbiana Dhieni dalam buku *Didaktik Metodik*, *role playing* adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar peserta didik dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan

³¹ Linda Resiska Deeng, Deitje A. Katuuk, and Hetty J. Tumurang, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD GMIM V Tomohon," *Jurnal Pendidikan Dasar 2*, no. 2 (2021): 1–13.

³² Aris Shoimin, '68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*', Edisi Ke-1, (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media, 2014), 161.

terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.³³

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model *role playing* merupakan suatu cara model pembelajaran yang melibatkan kegiatan permainan untuk memotivasi minat belajar melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh peserta didik.

Setiap model pembelajaran yang diterapkan memiliki tujuannya masing-masing adapun tujuan dari model *role playing*, untuk membantu peserta didik menemukan jati dirinya dalam memecahkan masalah sosial dengan bantuan dinamika kelompok. Menurut Endraswara dalam Lulu Imanaziar tujuan dari penggunaan model *role playing* yakni dapat mendorong peserta didik agar dapat menciptakan realitas mereka sendiri, dapat mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain, dan meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik.³⁴

Keunikan model *role playing* sangat menarik untuk disajikan, karena model ini berbeda dengan model pembelajaran yang lainnya. *Role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dikemukakan oleh Uray Herlina mengutip pendapat Santrock, bahwa bermain peran (*role playing*) yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan, bermain peran

³³ Urbiana Dhieni, dkk., Model Pengembangan Bahasa, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, (2012), 32.

³⁴ Imanizar, Napitupulu, and Manalu, "Penerapan Role Playing Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika."

merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan.³⁵

Penerapan model *role playing* (bermain peran) ini bertujuan mengajak teman kelompok agar dapat berperilaku sebagaimana perilaku figur yang diperankan. Bermain peran mengandung nilai nasihat untuk saling tolong menolong melakukan sesuatu perbuatan yang baik Jadi dimensi *ta''awunnya* cukup baik untuk diterapkan. Dengan demikian model *role playing* sejalan dengan metode *ta''awun* dalam pendidikan Islam, sebagaimana firman Allah dalam Q.S. al-Maidah/4: 2.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Terjemahnya:

“Dan saling tolong-menolonglah kamu dalam mengerjakan kebajikan dan takwa, dan jangan saling tolong-menolong dalam perbuatan dosa dan permusuhan. Dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya.”³⁶

Model *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran serta bagaimana bersikap atau berperilaku dalam kehidupan sosial melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh. Model ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran setiap model pembelajaran memiliki kelebihan

³⁵ Uray Herlina, “Teknik *Role Playing* Dalam Konseling Kelompok”, Jurnal Pendidikan Sosial, (Vol. 2, No. 1, Juni 2015), h. 96.

³⁶ Departemen Agama Republik Indonesia, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, Surah al-Maidah (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2010), 106.

dan kekurangannya masing-masing. Menurut Djamarah dalam Lulu Imanizar dkk dalam penerapan model *role playing* terdapat beberapa kelebihan dan kekurangannya yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Model *Role Playing*³⁷

No	Kelebihan Model <i>Role Playing</i>	Kekurangan Model <i>Role Playing</i>
1.	Melatih peserta didik memahami isi bahan yang didramakan.	Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang kreatif.
2.	Peserta didik akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif.	Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
3.	Bakat peserta didik akan terpupuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama.	Memerlukan tempat yang cukup luas.
4.	Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.	masih sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran secara baik, khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak difungsikan dengan baik.
5.	peserta didik akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.	Kurangnya daya imajinasi peserta didik dalam memainkan.
6.	dapat dibinanya bahasa peserta didik menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.	Peserta didik yang tidak ikut bermain peran kesulitan untuk berbicara terhadap orang lain.

Selain kelebihan dan kekurangan model *role playing* terdapat juga manfaat dari model *role playing*. Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) ini banyak memberikan manfaat terhadap peserta didik. Galih Wicaksono mengemukakan bahwa manfaat utama bermain peran bagi peserta didik yaitu:

³⁷ Lulu Imanizar, dkk, “Penerapan *Role Playig* Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika”, (2021), h. 41–46.

- 1) Memupuk kerjasama yang baik dalam pergaulan peserta didik.
- 2) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melahirkan daya kreasi
- 3) Mengembangkan emosi sehat peserta didik.
- 4) Menghilangkan sifat malu, gugup, dan lain-lain.
- 5) Mengembangkan apresiasi dan sikap yang baik.
- 6) Menghargai pendapat dan pikiran orang lain.
- 7) Menanamkan kepercayaan kepada diri sendiri.
- 8) Mengurangi kejahatan dan kenakalan peserta didik.³⁸

Selain manfaat bermain peran sangat penting bagi peserta didik, guru juga harus mengetahui tahapan-tahapan model pembelajaran *role playing*.³⁹ Adapun tahapan-tahapan model *role playing* sebagai berikut

Tabel 2.2 Tahapan Model Pembelajaran *Role Playing*

No	Tahapan <i>Role Playing</i>	Aspek –Aspek
1.	Tahap I: Pemanasan	1. Mengidentifikasi masalah 2. Memperjelas masalah 3. Menafsirkan masalah 4. Menjelaskan <i>role playing</i>
2.	Tahap II: Memilih partisipan (peran)	1. Menganalisis peran 2. Memilih pemain
3.	Tahap III: Mengatur setting tempat kejadian	1. Mengatur, sesi-sesi/batas tindakan 2. Menegaskan kembali peran Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah

³⁸ Galih Wicaksono, Penerapan Model Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya. *Jurnal FIP UNS Surabaya*. Vol. 1 Nomor 1, 2013, h. 71.

³⁹ Uray Herlina, “Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok”, *Jurnal Pendidikan Sosial*, (Vol. 2, No. 1, Juni 2015), h. 98.

4.	Tahap IV: Menyiapkan <i>observer</i>	1. Memutuskan apa yang dicari/diamati 2. Memberikan tugas pengamatan
5.	Tahap V Pemeranan	1. Memulai <i>role playing</i> 2. Mengukuhkan <i>role playing</i>
6.	Tahap VI: Diskusi dan Evaluasi	1. Mereview, pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan) 2. Mendiskusikan fokus utama
7.	Tahap VII: Pemeranan kembali	1. Memainkan peran yang telah direvisi. 2. Memberikan masukan atau alternative perilaku dalam langkah selanjutnya
8.	Tahap VIII: Diskusi dan evaluasi	1. Mereview, pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan) 2. Mendiskusikan fokus utama
9.	Tahap IX: Berbagi pengalaman dan melakukan Generalisasi.	1. Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari-hari serta masalah-masalah aktual. 2. Menjelaskan prinsip-prinsip umum dalam tingkah laku.

4. Budaya *Tudang Sipulung*

Budaya *tudang sipulung* adalah budaya atau tradisi yang dilakukan orang dahulu untuk memecahkan suatu masalah yang sering terjadi di kehidupan masyarakat. Budaya *tudang sipulung* merupakan salah satu pemecahan masalah yang diambil dari budaya masyarakat Bugis Makassar. Tradisi budaya ini sudah lama dilakukan oleh masyarakat Bugis Makassar kemudian seiring berjalannya waktu tradisi budaya ini berkembang di seluruh masyarakat Sulawesi Selatan.

Sebagai tempat atau ruang bersama untuk bermusyawarah dalam mencari sebuah solusi dari permasalahan yang terjadi.⁴⁰

Tudang Sipulung adalah kearifan lokal yang berasal dari suku Bugis Makassar. Istilah *tudang* dalam bahasa Bugis berarti duduk, sedangkan *sipulung* berarti berkumpul.⁴¹ Menurut Rustan S, *tudang sipulung* berasal dari bahasa Bugis, yakni terdiri dari dua kata yaitu *tudang* berarti duduk dan kata *sipulung* berarti berkumpul dalam satu himpunan atau sekumpulan orang. Kedua kata tersebut berasimilasi bunyi menjadi satu ungkapan baru yang berbunyi “*Tudang Sipulung*”. Pada kegiatan pertemuan berlaku adat kebiasaan untuk saling menghargai dan menghormati diantara peserta pertemuan.⁴²

Berdasarkan kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa budaya *tudang sipulung* merupakan tradisi budaya kearifan lokal yang berasal dari suku Bugis Makassar, yang berarti duduk berkumpul bersama dalam membentuk suatu kelompok kecil bertujuan untuk mendiskusikan permasalahan serta mencari solusi dari permasalahan tersebut. Pelaksanaan budaya *tudang sipulung* dipimpin oleh satu orang sebagai ketua yang disebut *arung matoa* (raja atau ketua adat) berkewajiban meminta pendapat kepada peserta pertemuan.

⁴⁰ A Faisal “Refleksi Kritis Budaya Politik Kontemporer Bugis Makassar: Dari Ruang Publik Kultural Ke Ruang Publik Politis”, Institute of the Malay World and Civilization, (December 2020, Vol. 4, Issue. 2), 73.

⁴¹ Baharuddin Dollah, *Tudang Sipulung as The Communication Group to Share Information (Tudang Sipulung Sebagai Komunikasi Kelompok Dalam Berbagi Informasi)*”, *Journal Pekommas*, 1.2 (2016), 177.

⁴² Rustan S, Penerapan Model Pembelajaran *Tudang sipulung* untuk meningkatkan kemampuan professional Dosen, Motivasi Berprestasi Mahasiswa Stain Palopo, Laporan DIPA pada P3M (2013), 1.

Lalu peserta dimintai pendapat kemudian berkewajiban mengemukakan pendapatnya walaupun pendapatnya sama dengan peserta yang lain. Apabila ada yang tidak setuju maka ia harus mengemukakan pendapatnya secara langsung dalam musyawarah tersebut. Keputusan yang diambil dalam *tudang sipulung* merupakan prinsip *massolong* "pao (mengalir bersama) yang artinya keputusan yang dicapai dalam *tudang sipulung* merupakan keputusan bersama dan untuk kepentingan bersama yang diibaratkan bagaikan air yang mengalir bersama-sama.⁴³ Seorang *Pallontara*" (penafsir lontara"), Andi Baharuddin menjelaskan dalam bahasa bugis bahwa:

"*Naiya riasenge tudangsipulung, iyanaritu mallari ade-e napogau toriolota*". *Tudang maddappu-deppungeng, tudang mallewo-lewoang nasibawai akkatta maelo sipatangngareng nenniya maelo mala ada assimaturuseng*.⁴⁴

Artinya:

Tudang sipulung adalah tradisi yang sering dilakukan oleh orang dahulu, duduk bersama-sama, berkumpul dengan tujuan hendak bermusyawarah untuk mufakat.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa tradisi *tudang sipulung*, telah dilakukan sejak lama oleh masyarakat Bugis Makassar sebagai ruang bersama untuk bermusyawarah dalam rangka mencari solusi atas permasalahan yang tengah dihadapi masyarakat. Seiring dengan perkembangan

⁴³ Andi Faisal, "Refleksi Kritis Budaya Politik Kontemporer Bugis Makassar: Dari Ruang Publik Kultural Ke Ruang Publik Politis", Institute of the Malay World and Civilization, *Journal Of Environment* (December 2020, Vol. 4, Issue. 2), 75.

⁴⁴ Kementerian pendidikan dan Kebudayaan, Model Penyelenggaraan Pendidikan Kebudayaan berbasis Tudang Sipulung (BPPAUDNI :Regional III, 2012), 9

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 dikalangan seluruh masyarakat Sulawesi Selatan.

Namun kearifan lokal budaya ini dapat dihubungkan dengan proses pembelajaran sebagai sumber tambahan dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat teori belajar Vygotsky yang menyatakan bahwa perkembangan pemikiran anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dalam konteks budaya di mana ia dibesarkan cara siswa berinteraksi dengan dunia mereka, orang-orang, objek, dan intuisi-intuisi di dalamnya mengubah cara berfikir mereka.

Selain teori belajar Vygotsky terdapat juga teori belajar Gestalt dan teori belajar Jerome Bruner. Menurut teori Gestalt, kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.⁴⁵ Gestalt memandang bahwa faktor penting dalam proses pembelajaran yaitu menghubungkan antara pengetahuan dan pengalaman.

Menurut Sagala dalam Evi Ristiana, mengemukakan bahwa teori belajar bruner dalam proses belajar melibatkan tiga proses secara langsung hampir bersamaan, yaitu memperoleh informasi, transformasi informasi, dan evaluasi.⁴⁶ Siswa dapat memperoleh informasi melalui kegiatan membaca buku, melihat audiovisual, mendengarkan cerita atau peristiwa dan sumber lainnya. Transformasi

⁴⁵ Amalia Rizki Pautina, "Aplikasi Teori Gestalt dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 6, no 1. (2018): 28.

⁴⁶ Evi Ristiana, "Pengembangan Model Pembelajaran Biologi Berbasis Budaya Tudang Sipulung dalam Memperdayakan Kemampuan Pemecahan Masalah Berpikir Kritis dan Kognitif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Makassar," *Disertasi* (2017).

informasi, siswa mulai memahami, mencerna, dan menganalisis pengetahuan baru kemudian siswa mentransformasikannya. Tahap evaluasi siswa belajar memecahkan masalah secara mandiri dengan keterampilan berpikir.

Sejalan dengan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak adalah sesuatu yang tidak terpisahkan dari kegiatan-kegiatan sosial dan budaya, yang merupakan suatu proses perkembangan anak seperti ingatan, perhatian, dan penalaran yang melibatkan pembelajaran dengan menggunakan temuan-temuan dalam masyarakat dikehidupan sehari-hari. Menurut Susanti dalam Nuraini Asriati, kearifan lokal merupakan gagasan-gagasan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat. Bentuk kearifan lokal dalam masyarakat dapat berupa nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, hukum adat, dan aturan- aturan khusus.⁴⁷

Kearifan lokal budaya *tudang sipulung* merupakan kearifan lokal yang mengandung makna sikap, tingkah laku, dan nilai-nilai luhur yang baik, yang dapat dijadikan sebagai contoh dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan budaya *tudang sipulung* dalam proses pembelajaran sangat penting diajarkan bagi peserta didik.

Tudang sipulung bertujuan untuk mengenal nilai-nilai kearifan lokal di dalamnya dan mengandung sejumlah nilai yang memiliki berbagai macam aspek budaya dan nilai luhur masyarakat Bugis Makassar. Nilai-nilai budaya masyarakat Bugis Makassar yang telah dimaknakan dalam kehidupan sehari-hari antara lain

⁴⁷ Nuraini Asriati, "Mengembangkan Karakter Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran Disekolah," *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 2021, 2013–15.

nilai kejujuran, nilai keadilan, nilai kepatutan, *abbulosibattang*, *sipakatau*, *siri napacce*. Dari beberapa nilai-nilai budaya Bugis Makassar tersebut kemudian akan dihubungkan dengan konsepsi *tudang sipulung*.

Menurut Hamid dkk dalam Evi Ristiana mengemukakan bahwa *siri* merupakan inti dari budaya Bugis-Makassar. *Siri'* dalam arti *siri' masiri'* mengandung motivasi untuk mengubah, memperbaiki, dan mengembangkan nasib perorangan dan kelompok. *Siri'* diartikan sebagai motivasi karena membangkitkan keinginan untuk berhasil. Konsep *siri'* merupakan suatu kewajiban bagi setiap orang karena kehilangan *siri'* sama dengan kehilangan diri bagi masyarakat Bugis Makassar.⁴⁸

Tongeng diartikan sebagai nilai kejujuran, nilai kejujuran ini mencerminkan sikap seseorang harus berlandaskan kejujuran. *Lempuk* yaitu perbuatan lurus, nilai dasar ini berhubungan dengan sikap atau perbuatan seseorang dalam proses musyawarah harus berperilaku jujur dan benar, tidak berbuat curang sehingga tercipta kondisi yang adil dalam suatu *tudang sipulung*.

Abbulo sibattang mengandung makna rasa solidaritas untuk membantu sesama, dalam setiap tantangan dan kesulitan, *Sipakatau* bermakna saling menghargai satu sama lain, *Sipakainge* mengandung makna mengingatkan membimbing, dan menasehati, *Sipakalebbi* saling menghormati.

Nilai *abbulosibattang* dalam proses pembelajaran, menunjukkan bahwa kerja keras setiap individu tidak hanya kepentingan sendiri, tetapi juga untuk

⁴⁸ Evi Ristiana, “ Pengembangan Model Pembelajaran Biologi Berbasis Budaya Tudang Sipulung dalam Memperdayakan Kemampuan Pemecahan Masalah Berpikir Kritis dan Kognitif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Makassar,” *Disertasi* (2017), 19

kepentingan bersama. Nilai siri' bermakna bahwa seseorang tidak boleh hanya mengharapkan bantuan terus-menerus menerima bantuan, serta dipihak yang memberikan bantuan juga tidak terus menerus memberi bantuan, dengan melepaskan yang dibantu dan membelajarkan secara mandiri memecahkan dan mengatasi masalah yang dihadapinya sendiri.

Tabel 2.3 Aspek-Aspek Nilai Budaya *Tudang Sipulung*

No	Nilai Budaya <i>Tudang Sipulung</i>	Keterangan
1.	<i>Sipakatau</i>	Saling menghargai satu sama lain dan menghargai pendapat orang lain.
2.	<i>Sipakainge</i>	Saling mengingatkan, membimbing, dan menasehati.
3.	<i>Sipakalebbi</i>	Saling menghormati.
4.	<i>Abbulosibattang</i>	Saling kerjasama membangun rasa solidaritas, yakni saling membantu dan bekerjasama.
5.	<i>Siri</i>	Saling memberikan motivasi
6.	<i>Tongeng lempuk</i>	Nilai kejujuran, bersikap jujur antarsesama

4. Tema Kepemimpinan

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang dalam pelaksanaannya mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema. Pembelajaran tematik merupakan bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu yang mendorong keterlibatan peserta didik dalam belajar, peserta didik akan aktif pada proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa.

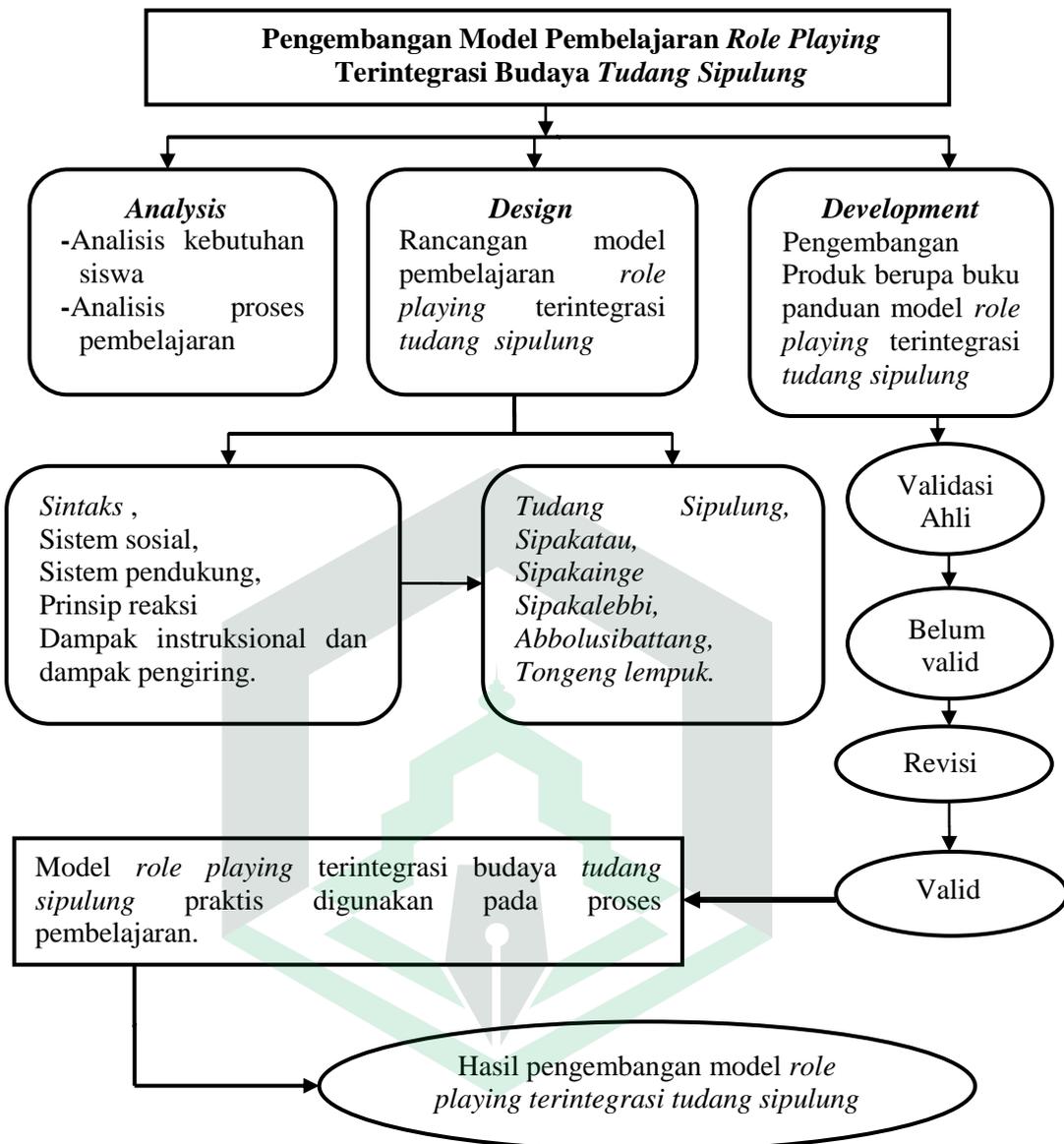
Salah satu pembelajaran tematik yang menarik bagi peserta didik yaitu tema kepemimpinan tema ini merupakan materi pembelajaran yang terdapat pada

tema 7 kepemimpinan, tema ini terbagi menjadi 3 Subtema yakni Subtema 1 Pemimpin di sekitarku, Subtema 2 Pemimpin Idolaku dan Subtema 3 Ayo Memimpin. Materi pembelajaran ini membahas mengenai tentang kepemimpinan, materi ini penting untuk diajarkan pada peserta didik agar dapat mengetahui apa arti seorang pemimpin, bagaimana menjadi seorang pemimpin yang baik, siapa saja pemimpin yang ada di sekitar lingkungan mereka dan apa saja tugas dari seorang pemimpin.

Tema Kepemimpinan ini bukan hanya untuk diajarkan pada peserta didik tetapi tema ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti dapat mencontohkan sikap kepemimpinan yang baik, bersikap jujur, adil, dan bertanggung jawab pada siapapun. Sehingga pada pembelajaran tema kepemimpinan peserta didik tidak hanya dapat pengetahuannya saja tetapi dapat juga mengembangkan karakter peserta didik sebagai hasil dari pembawaan yang telah dipelajari lalu diterapkan dalam sekitar lingkungannya.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir yaitu model konseptual akan teori yang saling berhubungan satu sama lain terhadap berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. penelitian ini berfungsi untuk menghasilkan sebuah model yang akan dikembangkan oleh peneliti. Untuk lebih jelasnya kerangka pikir penelitian disajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir Model ADDIE

Berdasarkan kerangka pikir model pengembangan ADDIE tersebut. Dapat diketahui permasalahan yang ada kemudian dikembangkannya produk berupa buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*. Berikut ini akan dijelaskan 5 (lima) langkah oleh peneliti dalam pengembangannya yaitu:

1. Potensi dan masalah dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik, pendidik belum pernah menggunakan model pembelajaran dalam kegiatan belajar dan tidak pernah mengembangkan model pembelajaran yang meyenangkan.
2. Mengumpulkan data dengan mencari dan mempelajari sumber yang digunakan untuk menunjang pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*.
3. Membuat rancangan desain model pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa pada kelas VI SDN 114 Pincara. Kemudian menggabungkan sintaks model pembelajaran dengan aspek budaya kearifan lokal yaitu *tudang sipulung*.
4. Validasi desain produk dikonsultasikan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi ahli model, dan ahli bahasa. Ahli materi berupa menguji kelayakan dari segi materi, ahli model mengkaji pada unsur-unsur model yang akan dikembangkan, dan ahli bahasa untuk mengetahui keefektifan bahasa yang digunakan pada buku panduan tersebut. Kemudian di revisi sesuai arahan.
5. Uji coba produk akan dilakukan kepada siswa kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Pengertian Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

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.⁴⁹ Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Namun dalam penelitian ini penulis hanya sampai pada tahap *Implementation*.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN 114 Pincara yang terletak di Desa Pincara, Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar peta berikut:

⁴⁹ Ria Aryani "Pengembangan Model Pembelajaran Role playing dan Demonstration(Rpd) Untuk Meningkatkan Kompetensi Layanan Front Officesiswa Kelas Xi Di Smk Pariwisata Kabupaten Bogor." Jurnal Sains Terapan Pariwisata 4, no. 3 (2019): 54-67.



Gambar 3.1 Denah Lokasi Penelitian

2. Waktu Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini dibutuhkan waktu yang tidak singkat. Waktu penelitian ini yaitu dari bulan Oktober 2021 hingga September 2022, sekitar 11 bulan untuk bisa menyelesaikannya. Waktu penelitian dilangsungkan selama proses pembelajaran dengan tema dan kompetensi dasar yang sesuai dengan pengembangan model pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

Adapun subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas VI di SDN 114. Pincara Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara, yang berjumlah 8 peserta didik, di kelas ini rata-rata berusia 11-12 tahun. Pada umur tersebut peserta didik dasarnya memiliki karakteristik belajar yang berbeda-beda, maksudnya ada yang belum mampu menerima materi pembelajaran yang sifatnya konkret atau nyata.

2. Objek

Objek dalam penelitian ini, adalah sumber belajar yang ingin dikembangkan yaitu berupa model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya

tudang sipulung. Oleh karena itu, model pembelajaran itu dapat dituangkan dalam bentuk buku panduan model yang berfungsi sebagai panduan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini dikarenakan masih banyak pendidik yang menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik karena setiap hari hanya menggunakan buku paket dengan metode yang itu saja maka dari itu peneliti mengembangkan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*. Dengan adanya model *role playing* ini dapat membuat siswa belajar dengan melihat objek yang dituju tanpa harus mengandai-andai atau kata lain dapat belajar secara konkrit atau nyata, disertai dengan bermain peran maka dapat memberi ketertarikan sendiri pada siswa.

D. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Tahap penelitian pendahuluan ini disesuaikan dengan langkah-langkah model pengembangan ADDIE, yang ditempuh dalam pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*. Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI. Untuk memudahkan proses penelitian maka disusunlah sebuah alur penelitian yang memuat tahapan penelitian yaitu:

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar atau sumber belajar yang ingin dihasilkan. Tahap ini meliputi dua langkah pokok yang pertama analisis kebutuhan untuk mengetahui masalah dasar yang

terjadi dalam proses pembelajaran, analisis kebutuhan dilakukan dengan cara wawancara dan observasi.

Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk mengetahui informasi mengenai keseluruhan kegiatan pembelajaran. Observasi yaitu proses pengamatan dilakukan untuk mengetahui dan mempelajari keseluruhan sikap peserta didik. Tahap kedua yaitu menganalisis materi, analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan. Setelah melakukan tahap ini maka peneliti mengetahui apa saja yang menjadi kendala selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan untuk menyiapkan desain awal model pembelajaran atau desain produk yang dihasilkan. Desain dilakukan peneliti untuk memudahkan dalam proses penyusunan produk. Tahap ini digunakan sebagai acuan dalam penyusunan model pembelajaran yang dikembangkan.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* yang dituangkan dalam bentuk buku panduan, pengembangan instrument penilaian angket respon siswa dan pengembangan instrument penilaian ahli. Langkah selanjutnya yaitu memvalidasi produk yang telah disusun dan dibuat instrument penilaian langkah terakhir yaitu revisi, revisi dilakukan setelah produk memperoleh kategori sangat valid.

d. *Implementation (Implementasi)*

Implementasi merupakan tahap kepraktisan atau mengujicobakan model pembelajaran *role playing* yang dihasilkan kepada siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa dalam menggunakan model *role playing* pada proses pembelajaran.

2. Tahap Pengembangan Produk Awal.

Pengembangan produk awal dapat diartikan sebagai rancangan produk awal model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*. Pada tahap ini peneliti memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas VI. Kemudian model *role playing* dihubungkan dengan aspek nilai budaya *tudang sipulung* mulai dari proses suatu mengamati objek, kemudian merancang dan menyusun model tersebut dengan teori belajar yang mendukung pengembangan model *role playing* dan memilih materi yang cocok dengan model tersebut. Kemudian disajikan dalam bentuk buku panduan.

3. Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli dapat diartikan sebagai tahap pengembangan. Tahap ini digunakan peneliti, untuk menguji produk model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*, baik dari segi analisis, desain, *development*, dan implementasi. Desain model pembelajaran yang diuji, yaitu apakah model *role playing* yang akan digunakan dapat menarik ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun validasi Ahli yang akan menguji produk ini adalah:

- a. Ahli Model Pembelajaran : Dr. A. M. Ajigoena, M.Pd.

- b. Ahli Materi : Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd.
c. Ahli Bahasa : Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd.

4. Tahap Uji Coba

Dalam tahap ini akan dilaksanakan setelah divalidasi oleh validator ahli produk siap untuk diuji coba di sekolah. Produk yang dikembangkan dan yang dibuat oleh peneliti akan diuji coba pada siswa kelas VI SDN 114 Pincara, Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara. Ujicoba dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai model pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu uji coba juga bertujuan untuk melihat kepraktisan penggunaan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*.

5. Tahap Pembuatan Produk Akhir

Pembuatan produk akhir yang telah divalidasi dan di uji coba apabila memperoleh tanggapan baik dari pendidik maupun peserta didik yang mengatakan bahwa produk ini menarik untuk digunakan, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir yang dapat digunakan sebagai alat untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran.

E. Sumber Data

Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diambil secara langsung dari sekolah atau objek penelitian. Data Sekunder adalah data yang telah dikumpulkan atau diperoleh studi pustaka, berupa buku referensi maupun sistem online seperti jurnal dll.

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung* pada tema Kepemimpinan Kelas VI SDN 114 Pincara sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data yaitu salah satunya dengan cara observasi. Observasi ini dilaksanakan dengan cara peneliti melibatkan diri untuk mengamati dan mengetahui apa saja kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung di kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan secara langsung selama proses pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan guru bertujuan untuk memperoleh informasi model pembelajaran yang terkait dengan pengembangan model pembelajaran *role playing* serta mengukur tingkat kepraktisan penerapan model *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*.

3. Lembar Angket

Angket digunakan peneliti untuk teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis pada siswa. Angket ini memudahkan siswa untuk melakukan pengisian, tujuan angket yaitu untuk memperoleh data, data yang diperoleh dari angket ini untuk mengumpulkan informasi dan mengetahui respon siswa mengenai kebutuhan model pembelajaran

role playing terintegrasi budaya *tudang sipulung* yang dikembangkan atau dihasilkan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen-dokumen foto atau berupa gambar yang mana data tersebut dapat dijadikan sebagai pengumpulan bukti. Dokumentasi sebagai proses dalam pengumpulan data, pencarian, penyediaan dokumen dengan menggunakan bukti-bukti yang akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber informasi dimana data tersebut dapat memperkuat proses pelaksanaan dalam penelitian ini.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu analisis data Kebutuhan, data Kualitatif, dan data Kuantitatif.

a. Analisis Data Kebutuhan

Analisis data kebutuhan dilakukan untuk pengumpulan data pertama dengan cara menggunakan instrument analisis kebutuhan berupa lembar validasi instrumen wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai model pembelajaran *role playing* dan lembar validasi angket siswa digunakan untuk memperoleh informasi dari setiap siswa kelas IV SDN 114 Pincara. Instrumen analisis data kebutuhan ini mengacu dengan teori yang dikemukakan oleh Rahmat Arofah Hari Cahyadi.

b. 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.

c. Analisis Data kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dengan cara uji validasi oleh ahli validitas dan uji praktisi. Untuk mengetahui data analisis deskriptif kuantitatif yang diperoleh maka digunakan rumus sebagai berikut: Setiap validator akan diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1-4 seperti berikut ini:

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

Untuk menentukan hasil validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Adapun kriteria validitas sebuah produk dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 3.1 kriteria penilaian validitas⁵⁰

⁵⁰ Nilam Permatasari Munir, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo," *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (2018): 167–78, <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.

%	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 dari hasil tabulasi oleh peserta didik yang kemudian dicari persentasinya dengan rumus:

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

Tabel 3.2 Kategori Praktikalitas Model Pembelajaran *Role Playing*⁵¹

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

⁵¹ I.W. Puwardana, Sariyasa, and I.N. Suastika, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Pada Materi Pengolahan Data Dalam Kehidupan Sehari-Hari Untuk Siswa Kelas Vi Sd," *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia* 11, no. 2 (2021): 147–56, <https://doi.org/10.23887/jpepi.v11i2.625>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum SDN 114 Pincara.

UPT SDN 114 Pincara didirikan pada tahun 1967, yang beralamat di Desa Pincara, Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan dengan kode pos 92961. Sekolah ini berganti nama sebanyak 3 kali, awalnya nama sekolah ini adalah SDN 153 Pincara yang dipimpin oleh kepala sekolah pertama yang bernama Jengko BA. Kemudian pada tahun 1992 sekolah ini berganti nama lagi menjadi SDN 104 Pincara dengan kepala sekolah yang bernama Maradda, S.Pd. Pada tahun 2019. Sekolah ini mengalami perubahan nama menjadi SDN 114 Pincara sampai sekarang dengan Kepala sekolah baru yang bernama Burhan, S.Pd.I. Sejak berdirinya SDN 114 Pincara sudah dipimpin oleh beberapa kepala sekolah. Adapun daftar nama-nama kepala sekolah yang telah memimpin SDN 114 Pincara hingga saat ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Nama Kepala Sekolah SDN 114 Pincara

No	Nama Kepala Sekolah	Tahun Jabatan
1	Jengko BA.	1967-1978
2	Hasrim BA.	1978-1986
3	Maradda, S.Pd.	1986-1998
4	Ganing, S.Pd.	1998-2007
5	Ali Tumbu, S.Pd.	2007-2019
6	Burhan, S.Pd.I.	2019- sekarang

Sumber: Tata Usaha SDN 114 Pincara

2. Deskripsi Prosedur Penelitian (Model ADDIE)

Setelah peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas VI di SDN 114 Pincara, peneliti telah menyusun rancangan dalam mengembangkan sebuah produk berupa buku panduan model pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Penelitian ini dikembangkan berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari empat tahap yaitu, *Analyze, Design, Development, dan Implementation*. Adapun tahapan yang digunakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

- a. Analisis (*Analyze*) kebutuhan pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*.

Pada tahap analisis ini terdapat beberapa tahapan yaitu: analisis kondisi awal, analisis siswa, analisis materi dan analisis tujuan pembelajaran.

1) Analisis Kondisi Awal

Berdasarkan dalam analisis kondisi awal penelitian menggunakan instrument berupa wawancara untuk menganalisis masalah dasar yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi pada tema Kepemimpinan. Adapun wawancara guru diperoleh hasil mengenai masalah yang dihadapi bahwa proses belajar mengajar tidak menentu sehingga siswa merasa cenderung bosan dikarenakan pada saat pembelajaran tema kepemimpinan guru hanya berpatokan pada buku paket siswa dan hanya memberi tugas kepada peserta didik.

Guru 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 dan peserta didik juga sangat kurang memberikan tanggapan atau bertanya ketika belum memahami tentang materi yang disampaikan.

2) Analisis Siswa

Tahap analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya, Serta mengetahui pengetahuan awal terkait materi tema 7 Kepemimpinan. Hal ini dilakukan dengan menganalisis gaya belajar siswa melalui observasi di kelas dengan menggunakan lembar angket. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket siswa memperoleh data rata-rata bahwa siswa kelas VI SDN 114 Pincara tertarik menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Melalui angket siswa tersebut ditemukan bahwa siswa kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara, memiliki karakteristik belajar yang berbeda-beda terutama ditingkat pemahaman materi Tema Kepemimpinan dimana siswa belum bisa memahami apa yang dimaksud dengan Kepemimpinan. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan, dikarenakan kurangnya metode, model, media, bahan ajar, dan sumber belajar lainnya yang digunakan guru dalam mengajar.

Hal ini menyebabkan pemahaman siswa hanya terfokus pada buku paket siswa sehingga masih banyak siswa yang kurang memahami materi terutama pada materi tema Kepemimpinan. Oleh sebab itu, peneliti mencoba mengembangkan salah satu model pembelajaran berupa buku panduan model *role*

playing terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada tema 7 Kepemimpinan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga siswa akan lebih tertarik serta termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pada materi kepemimpinan.

Pada tema ini sangat cocok untuk digunakan dalam model pembelajaran *role playing* dimana nantinya siswa akan bermain peran dengan cara memainkan perannya masing-masing sebagai seorang pemimpin. Agar proses pembelajaran menyenangkan dan juga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru serta siswa dapat menerapkan nilai-nilai kepemimpinan dalam kehidupan sehari-hari dan bukan hanya berfokus dengan buku paket saja.

3) Analisis Materi

Pemilihan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik siswa agar model pembelajaran *role playing* yang akan digunakan efektif. Materi yang dipilih adalah materi tema Kepemimpinan dimana materi ini merupakan salah satu materi pembelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik dan kompetensi yang akan dicapai berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Adapun kompetensi dasarnya yaitu 3.4. memahami dan menjelaskan pengertian kepemimpinan, persatuan dan kesatuan bangsa dalam pemerintahan, wilayah, sosial, dan budaya. 4.4. Mengidentifikasi nilai-nilai kepemimpinan, persatuan dan kesatuan dalam pemerintahan, wilayah, sosial dan budaya. Tema kepemimpinan merupakan materi yang penting diajarkan kepada peserta didik, dalam materi ini mengajarkan tentang bagaimana menjadi seorang pemimpin yang baik dan menerapkan contoh nilai kepemimpinan dalam kehidupan sehari-hari,

sehingga peserta didik dapat mencontohkannya dalam kehidupan sehari-harinya seperti di sekolah dan rumah.

4) Analisis Tujuan Pembelajaran

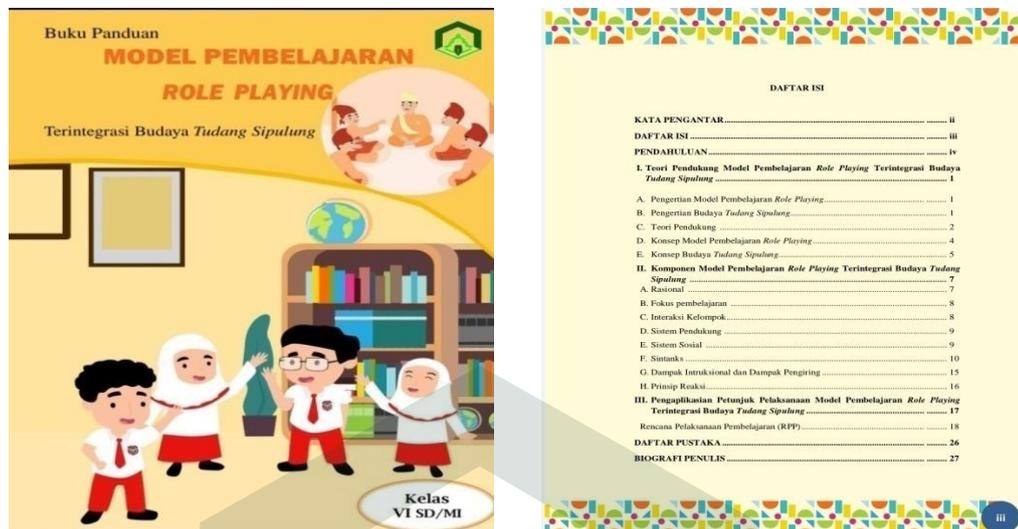
Analisis tujuan pembelajaran ini disusun berdasarkan pada kompetensi dasar sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum 2013, topik yang dipilih adalah sebagai berikut:

1. Menyimpulkan teks seorang pemimpin dengan menggunakan bahasanya sendiri yang mencerminkan nilai-nilai persatuan dalam kehidupan sehari-hari.
 2. Mengidentifikasi contoh nilai kepemimpinan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Desain (*Design*) buku panduan model pembelajaran *role playing*.

Pada tahap ini dilakukan rancangan buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*. Peneliti merancang buku panduan semenarik mungkin agar siswa tertarik pada buku panduan tersebut dalam merancang desain produk bukanlah hal yang mudah, peneliti mendesain buku panduan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Ada beberapa hal yang harus dipersiapkan peneliti yaitu: pemilihan materi yang sesuai dengan model pembelajaran, pemilihan format, rancangan awal, sampai dengan pembuatan produk buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*.

Adapun desain produk pengembangan berupa buku panduan model pembelajaran *role playing* adalah terdiri dari sampul, kata pengantar, daftar isi, teori pendukung model pembelajaran dan unsur-unsur model pembelajaran, dan tahap-tahap penerapan model pembelajaran. Untuk lebih jelasnya desain sampul

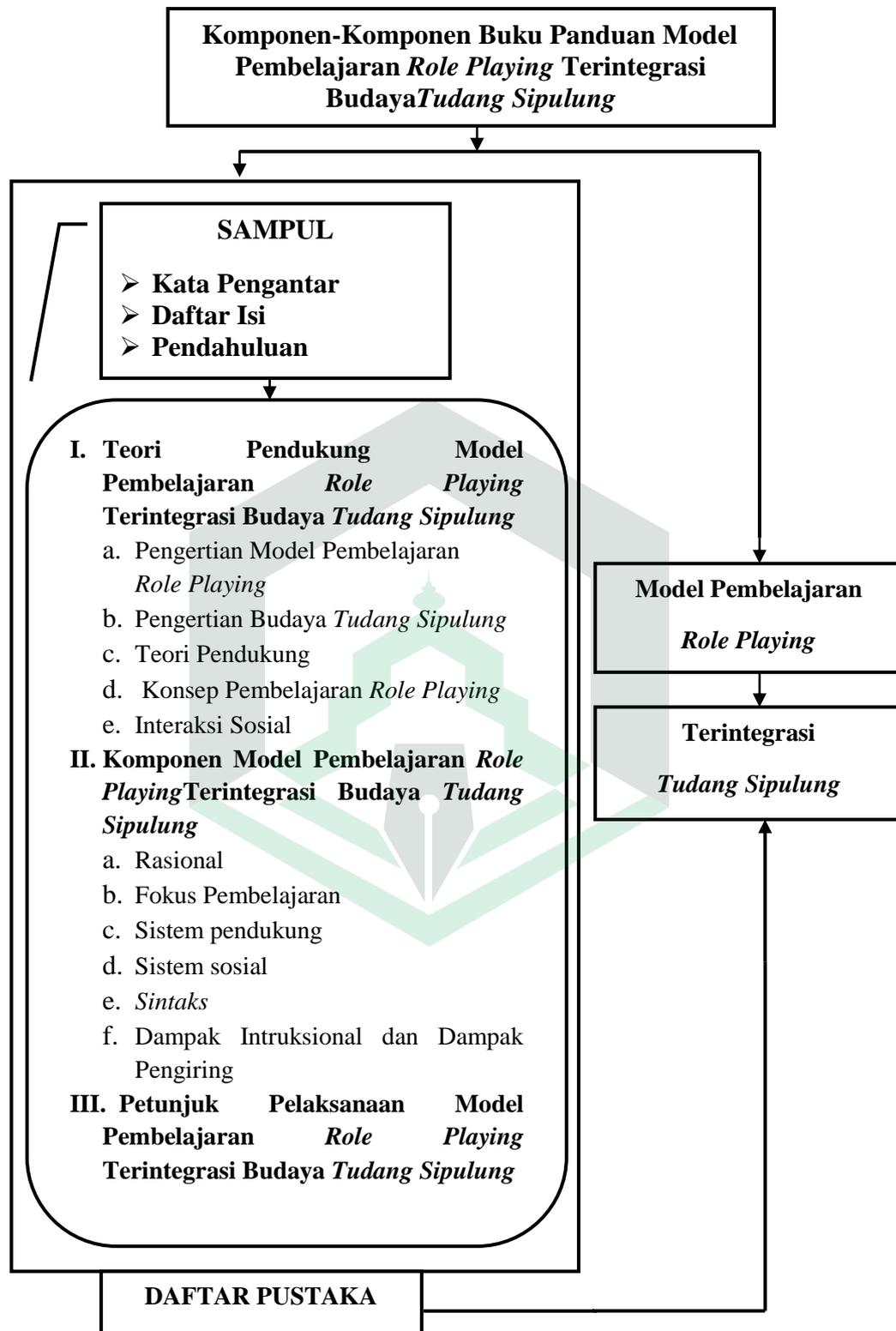
buku panduan model pembelajaran terintegrasi budaya *tudang sipulung* dapat dilihat sebagai berikut ini:



Gambar 4.1 Buku panduan model *role playing* terintegrasi *tudang sipulung*.

Selain gambar buku panduan, terdapat juga penjabaran buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* yang disajikan dalam bentuk *flowchart*. *Flowchart* merupakan penggambaran dari langkah-langkah prosedur dari suatu tahapan penyelesaian yang akan dibuat yang tersusun dengan jelas. Langkah-langkah tersebut akan lebih mudah dimengerti jika kita menggambarannya dalam suatu bagan yang dikenal dengan istilah *flowchart* atau bagan alir.

Untuk lebih jelasnya. Berikut ini penjabaran produk buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* dan desain akhir produk yang dibuat oleh peneliti adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 Bagan Penjabaran Komponen Buku Panduan Model *Role Playing* Terintegrasi *Tudang sipulung*.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap selanjutnya dilakukan tahap pengembangan yaitu uji validasi buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* yang akan dihasilkan. Pada tahap ini produk berupa buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* dilakukan penilaian oleh tiga pakar validator. Uji validasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan model pembelajaran yang dikembangkan ini, sudah layak untuk digunakan atau masih perlu perbaikan. Apabila masih belum memenuhi kelayakan penggunaan maka produk berupa buku panduan model pembelajaran ini akan dilakukan perbaikan sampai layak digunakan.

Adapun nama-nama pakar validator validasi produk dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2 Nama-Nama Pakar Validator Produk

No	Nama	Ahli
1.	Dr. A.Muhammad Ajigoena, M.Pd.	Model dan Desain
2.	Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.	Materi
3.	Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd.	Bahasa

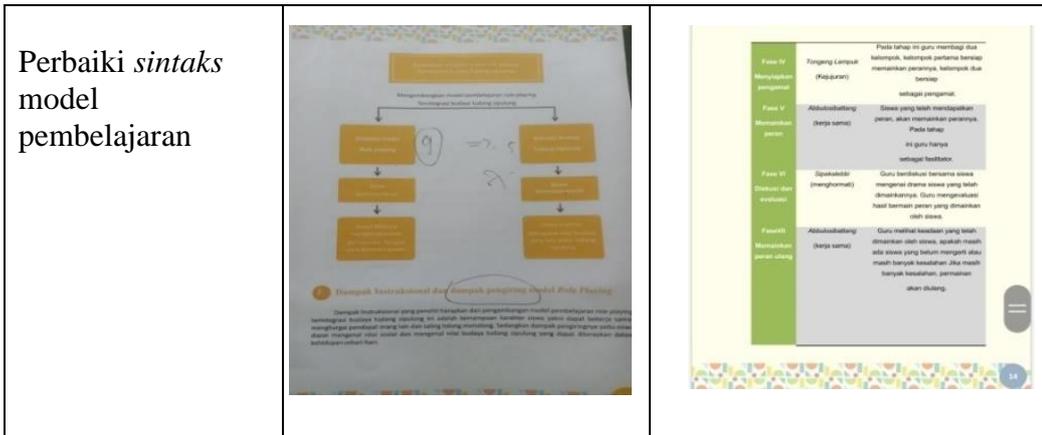
- a. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd. sebagai pakar validasi ahli model dan desain model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*.
- b. Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd. Sebagai pakar validasi ahli materi Tema Kepemimpinan.
- c. Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd. Sebagai pakar validasi ahli bahasa.

1. Kevalidan Buku Panduan *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*.

Sebelum model pembelajaran dikatakan efektif dari ketiga validator, peneliti merevisi hasil koreksian dari ketiga validator sampai valid. Revisi buku panduan dapat dilihat pada tabel dibawah ini berdasarkan hasil validasi pakar ahli. Berikut adalah tabel hasil revisi buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* dari ketiga validator ahli sampai hasil yang didapatkan valid. Hasil validasi yang telah dinilai oleh para validator:

Tabel 4.3 Revisi Ahli Desain dan Model Pembelajaran Buku Panduan

Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
<p>1. Ahli Desain dan Model Tambahkan lambang kampus IAIN palopo dan gambar <i>tudangsipulung</i> serta lengkapi judul pada sampul.</p>		
<p>Perjelas Daftar isi dan hapus bagian I II dan III</p>		

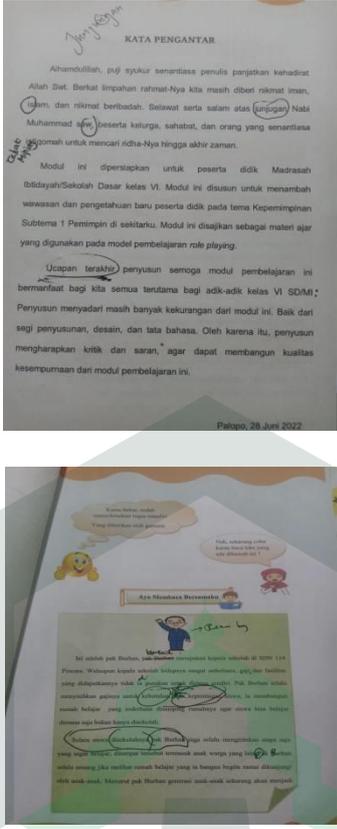
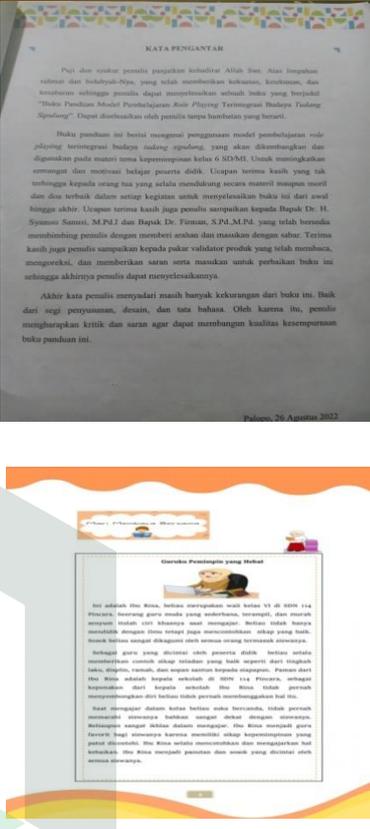


Perbaiki *sintaks* model pembelajaran

Tabel 4.4 Revisi Ahli Materi

Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
<p>2. Ahli Materi</p> <p>Hapus nama mata pelajaran dalam peta konsep pembelajaran</p>		
<p>Tambahkan materi pembelajaran.</p>		
<p>Hapus kata yang bermakna sama pada bagian contoh kepemimpinan.</p>		

Tabel 4.5 Revisi Ahli Bahasa

Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
<p>3. Ahli Bahasa Perbaiki bahasa gunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)</p> <p>Gunakan bahasa pada materi pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa.</p>		

Berdasarkan dari hasil uji validitas melalui tiga pakar ahli, serta melakukan revisi maka model pembelajaran yang dihasilkan berupa buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* sudah dapat dinyatakan valid. Sebelum model pembelajaran dinyatakan valid dari tiga ahli validator, peneliti melakukan revisi atau perbaikan dari hasil koreksian ketiga validator. Sampai hasil yang didapatkan dinyatakan valid. Adapun masukan saran dan perbaikan yang telah dinilai oleh tiga validator.

Tabel 4.6 Saran dan Perbaikan Ahli Model dan Desain

Nama Validator	Saran dan Perbaikan
Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gunakan desain sampul yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. 2. Tambahkan gambar yang menarik sesuai dengan materi yang dijelaskan pada buku panduan. 3. Sesuaikan warna sampul dengan isi buku panduan. 4. Hubungkan sintaks model <i>role playing</i> dengan <i>tudang sipulung</i>

Tabel 4.7 Saran dan Perbaikan Ahli Materi

Nama Validator	Saran dan Perbaikan
Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesuaikan materi dengan tema yang diambil. 2. Tambahkan contoh gambar kepemimpinan pada materi, sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang dimaksud dengan seorang pemimpin. 3. Setiap bagian akhir pembelajaran tambahkan tugas mandiri buat siswa.

Tabel 4.8 Saran dan Perbaikan Ahli Bahasa

Nama Validator	Saran dan Perbaikan
Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki beberapa penulisan pada kata pengantar, pendahuluan, dan beberapa penjelasan pada buku panduan. 2. Perhatikan tanda baca seperti titik (.) dan tanda koma (,) pada setiap kalimat. 3. Gunakan bahasa yang lebih simple yang dapat dipahami oleh siswa.

2. Uji Validasi Buku Panduan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*.

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan buku panduan model pembelajaran *role playing* pada materi kepemimpinan, buku panduan model *role playing* yang dikembangkan, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dosen ahli desain dan model pembelajaran yaitu Bapak Dr. Andi. Muhammad Ajigoena., M.Pd. Uji validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan buku panduan model *role playing* pada tema kepemimpinan untuk melihat dari aspek kecocokan langkah-langkah pembelajaran yang tepat.

Validasi oleh ahli desain dan model pembelajaran dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan isi buku panduan model pembelajaran *role playing*, kritik serta saran agar buku yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Uji coba penggunaan buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* dilakukan dengan beberapa kali revisi oleh pakar ahli desain dan model pembelajaran untuk memperoleh data kelayakan penggunaan buku panduan yang dibuat dan dikembangkan agar dapat digunakan oleh guru dan siswa secara efektif.

Adapun hasil validasi oleh ahli desain dan model pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Hasil Kevalidan oleh Ahli Desain dan Model Pembelajaran

Tabel 4.9 Hasil Kevalidan Tahap 1 oleh Ahli Desain dan Model Pembelajaran

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan 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			30		
Rata -Rata			25		
Presentase Skor			62,5 %		
Kategori			Valid		

Berdasarkan hasil validasi tersebut, 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 belum layak digunakan pada siswa. Adapun hasil validasi tahap 2 yang divalidasi oleh ahli desain dan model pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Kevalidan Tahap 2 oleh Ahli Desain dan Model Pembelajaran

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan 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				
Skor	85 %				
Presentanse	Sangat Valid				
Skor Kategori					

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa hasil validasi tahap 2 oleh ahli desain dan model pembelajaran mengenai bahan ajar berupa buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada tema kepemimpinan yang dikembangkan peneliti memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Yang artinya penggunaan buku panduan layak digunakan pada siswa. Peneliti memperoleh rata-rata 3,41 dengan kategori sangat valid. Tetapi sebelum benar-benar diuji cobakan, buku panduan model

pembelajaran *role playing* yang dikembangkan masih perlu dilakukan perbaikan. Berdasarkan hasil penilaian dari dosen ahli desain dan model pembelajaran secara umum maka diperoleh data bahwa produk dapat digunakan tanpa revisi.

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi pada tema kepemimpinan, kritik serta saran agar materi yang digunakan pada model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Hasil uji validasi tahap 1 oleh dosen ahli materi yaitu Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd. Dapat di jabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Kevalidan Tahap 1 oleh Ahli Materi

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Materi Tema Kepemimpinan	1. Kebenaran konsep dan materi			√	
	2. Kejelasan materi		√	√	
	3. Prosedur urutan materi jelas		√		
	4. Pembagian materi jelas		√		
	5. Sesuai dengan kurikulum 2013			√	
	6. Materi yang dipaparkan sesuai Dengan kompetensi dasar		√		
	7. Materi yang dipaparkan sesuai Dengan indikator			√	
	8. Nama, materi dan gambar dapat Dipahami dengan jelas			√	
	9. Kesesuaian antara materi dan Gambar jelas			√	
	10. Urutan materi jelas dan mudah Dipahami oleh siswa		√		
	11. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa		√		
	12. Rumusan materi menggunakan bahasa yang sederhana		√		

Total Skor	29
Rata-Rata Skor	2,41
Presentanse Skor	60 %
Kategori	Cukup Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa validasi tahap 1 oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 60% dengan kategori cukup valid dengan perolehan rata-rata 2,41 artinya penggunaan buku panduan belum layak digunakan pada siswa. Adapun hasil validasi tahap 2 yang telah divalidasi oleh ahli materi dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Kevalidan Tahap 2 oleh Ahli Materi

	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Materi Tema Kepemimpinan	1. Kebenaran konsep dan materi				√
	2. Kejelasan materi			√	
	3. Prosedur urutan materi jelas				√
	4. Pembagian materi jelas				√
	5. Sesuai dengan kurikulum 2013				√
	6. Materi yang dipaparkan sesuai Dengan kompetensi dasar			√	
	7. Materi yang dipaparkan sesuai Dengan indikator				√
	8. Nama, materi dan gambar dapat Dipahami dengan jelas			√	
	9. Kesesuaian antara materi dan Gambar jelas			√	
	10. Urutan materi jelas dan mudah Dipahami oleh siswa				√
	11. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa			√	
	12. Rumusan materi menggunakan bahasa yang sederhana			√	

Total Skor	42
Rata-Rata Skor	3,5
Presentanse Skor	87,5%
Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa validasi tahap 2 oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid dengan perolehan rata-rata 3,5. Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli materi secara umum maka diperoleh data bahwa produk dapat digunakan.

c) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan isi buku panduan model pembelajaran *Role Playing*, kritik serta saran agar buku yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Hasil uji validasi tahap 1 oleh dosen ahli bahasa yaitu Ibu Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd. dapat di jabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.13. Kevalidan Tahap 1 Oleh Ahli Bahasa Buku Panduan

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Bahasa Buku Panduan Model Pembelajaran	1. Menggunakan bahasa yang Komunikasi dan struktur kalimat yang sederhana		√		
	2. Penomoran jelas			√	
	3. Menggunakan bahasa yang baik dan benar		√		
	4. Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)		√		
	5. Menggunakan istilah-istilah yang tepat dan mudah dipahami oleh Siswa		√		
	6. Menggunakan arahan dan petunjuk			√	

	yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda				
	7. Nama, materi, dan gambar dapat Dipahami dengan jelas			√	
	8. Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, dan mudah dimengerti		√		
	9. Kebenaran dan konsep materi			√	
	10. Petunjuk pelaksanaan pembelajaran jelas mudah dimengerti			√	
Total Skor				23	
Rata-Rata Skor				2,3	
Presentanse Skor				57%	
Kategori				Cukup Valid	

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa validasi tahap 1 oleh ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 57% dengan kategori cukup valid dengan perolehan rata-rata 2,3. Artinya penggunaan buku panduan oleh validasi ahli bahasa belum dapat digunakan pada siswa untuk memperoleh tingkat kelayakan buku panduan maka dilakukan perbaikan dan dilakukan uji kevalidan tahap 2. Adapun hasil validasi tahap 2 yang telah divalidasi oleh ahli bahasa dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.14. Kevalidan Tahap 2 Oleh Ahli Bahasa Buku Panduan

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Bahasa Buku Panduan Model Pembelajaran	1. Menggunakan bahasa yang Komunikasi dan struktur kalimat yang sederhana				√
	2. Penomoran jelas				√
	3. Menggunakan bahasa yang baik dan benar				√
	4. Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)			√	

	5. Menggunakan istilah-istilah yang tepat dan mudah dipahami oleh Siswa				√
	6. Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda				√
	7. Nama, materi, dan gambar dapat Dipahami dengan jelas				√
	8. Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, dan mudah dimengerti			√	
	9. Kebenaran dan konsep materi			√	
	10. Petunjuk pelaksanaan pembelajaran jelas mudah dimengerti			√	
Total Skor				37	
Rata-Rata Skor				3,7	
Presentanse Skor				92 %	
Kategori				Sangat Valid	

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa validasi tahap 2 oleh ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid dengan perolehan rata-rata 3,7. Dapat disimpulkan bahwa buku panduan sudah digunakan pada siswa melalui dengan beberapa tahap uji kevalidan.

2. Tahap praktikalitas buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada tema Kepemimpinan kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

Setelah dilakukan validasi kepada beberapa ahli, buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada tema kepemimpinan yang dikembangkan. Tahap selanjutnya yaitu tahap kepraktisan yang merupakan tahap uji coba produk yang telah dibuat dan dikembangkan oleh peneliti dimana produk tersebut akan diuji kepraktisannya di sekolah.

a) Tahap uji coba penerapan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*.

Khusus untuk pengembangan model yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan, model tersebut dikatakan praktis jika para ahli menyatakan bahwa secara teoritis model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya model tersebut termasuk kategori “baik” .Istilah “baik” ini masih memerlukan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat “kebaikan” dari keterlaksanaan model yang dikembangkan.

Adapun tujuan dilakukannya uji praktikalitas ini untuk mengetahui tingkat kepraktisan model pembelajaran yang disajikan dalam buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan validasi kepada beberapa pakar ahli tersebut, selanjutnya buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* yang dikembangkan oleh peneliti maka akan diuji kepraktisannya di sekolah.

Berkaitan dengan kepraktisan maka melibatkan satu orang guru ditinjau dari bagaimanakah respon guru dan 8 siswa Kelas VI mengenai produk yang telah dikembangkan. Adapun hasil praktisi penerapan sebagai berikut:

Tabel 4.15. Hasil Angket Praktikalitas Keterlaksanaan Model *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*

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

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru (wali kelas VI SDN 114 Pincara) Berdasarkan angket, diperoleh presentase yaitu 95% dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 3,8 berada pada kategori sangat praktis. Oleh karena itu

pembelajaran <i>role playing</i> terintegrasi <i>tudang sipulung</i> .								
9. Dengan adanya model pembelajaran <i>role playing</i> rasa ingin tahu saya terhadap materi pembelajaran meningkat.	4	4	3	4	3		4	4
10. Langkah-langkah model pembelajaran <i>role playing</i> terintegrasi <i>tudang sipulung</i> mudah saya pahami.	4	4	4	3	3		3	3
Jumlah Persentase	90	92	95	95	90	90	90	100
Rata-rata persentase keseluruhan	92%							
Kategori	Sangat Praktis							

b) Hasil Pengamatan aktivitas pembelajaran peserta didik terhadap model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*

Peneliti menyajikan penilaian selama pembelajaran berlangsung yaitu berupa lembar hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran dalam menggunakan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*. Untuk mempermudah dalam penyajian peneliti menyajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.17 Hasil Penilaian Aktivitas Pembelajaran peserta didik

No	Aktivitas yang di Amati	Penilaian	Kriteria
1.	Peserta didik terlihat antusias mengikuti proses pembelajaran dalam penggunaan model <i>role playing</i> .	4	Sangat Baik
2.	Peserta didik terlihat senang selama proses pembelajaran menggunakan model <i>role playing</i> terintegrasi <i>tudang sipulung</i>	4	Sangat Baik
3.	Penggunaan model pembelajaran <i>role playing</i> dapat mendorong Munculnya rasa ingin tau peserta didik.	4	Sangat Baik
4.	Waktu pembelajaran lebih efektif	3	Baik
5.	Penjelasan guru jelas mengenai langkah-langkah model <i>role</i>	4	Sangat Baik

	<i>playing</i> dalam pembelajaran tema kepemimpinan		
6.	Penggunaan model ini dapat Menumbuhkan interaksi sosial kepada teman kelasnya	4	Sangat Baik
Total Skor		23	
Rata-Rata Skor		3,8	
Presentanse Skor		95%	
Kategori		Sangat Praktis	

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* dengan model penelitian menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Akan tetapi tahapan peneliti ini hanya menggunakan 4 tahap yaitu *Analysis, design, development, dan Implementation* atau sampai tahap uji coba produk terbatas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan suatu produk yang dapat membantu motivasi semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan tema kepemimpinan. Hasil uji coba yang dilakukan penelitian akan dikemukakan dua hal yaitu ketercapaian tujuan penelitian dan melihat sejauh mana model pembelajaran yang dikembangkan peneliti memenuhi kriteria kevalidan. Adapun tahap-tahapan pada penelitian ini, tersusun berdasarkan prosedur tahapan Model ADDIE dengan teori yang dikemukakan oleh Rahmat Arofah Hari Cahyadi.

1. Analisis Kebutuhan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*

Sebelum melakukan perancangan buku panduan model pembelajaran, peneliti melakukan analisis kebutuhan model pembelajaran. Analisis kebutuhan

dilakukan untuk tujuan program atau produk yang akan dikembangkan, dengan mengkaji kebutuhan, peneliti akan mengetahui adanya suatu keadaan yang nyata di lapangan. Melihat kesenjangan yang terjadi, peneliti menawarkan suatu alternative pemecahan dengan cara mengembangkan suatu produk atau desain tertentu⁵². Pada tahap *Analysis* terdiri dari empat tahap analisis yaitu analisis awal atau analisis kinerja yang menganalisis mengenai permasalahan dasar yang dihadapi guru selama pembelajaran materi kepemimpinan, analisis kedua yaitu analisis siswa dengan indikator menganalisis karakteristik siswa berdasarkan kebutuhan dan gaya belajarnya. Kemudian analisis fakta yaitu menganalisis materi pembelajaran berdasarkan konsep, prinsip, dan prosedur dalam proses pembelajaran, analisis terakhir yaitu menganalisis tujuan pembelajaran, yang disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar tidak menentu, guru hanya berpatokan pada buku paket dan hanya menggunakan metode ceramah saja. Buku paket yang disajikan juga kurang menarik sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk belajar. Hal ini sependapat dengan Siti Uswatun Hasanah mengatakan bahwa kekurangan metode ceramah bila selalu digunakan dan terlalu lama, akan membosankan, guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik

⁵² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Edisi 4: Jakarta, Prenadamedia Group, 2014), h.230

pada ceramahnya, menyebabkan peserta didik menjadi pasif⁵³. Berdasarkan hasil analisis kondisi awal melalui angket siswa mengatakan bahwa dengan adanya tambahan sumber belajar atau model pembelajaran baru dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan data analisis kebutuhan memperoleh hasil bahwa dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas VI SDN 114 Pincara dibutuhkan model pembelajaran yang baru seperti model *role playing* agar peserta didik tidak bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil pengamatan siswa lebih antusias belajar dari pada pembelajaran-pembelajaran sebelumnya karena adanya penggunaan model *role playing* pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.

2. Desain Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*

Model pembelajaran yang dirancang harus disesuaikan dengan tahap sebelumnya yang dibuat merupakan jawaban dari kebutuhan siswa agar nantinya model pembelajaran yang dikembangkan dan dihasilkan dapat digunakan dengan baik. Sebelum merancang model pembelajaran berupa buku panduan peneliti perlu membuat *flowchart* produk yang berfungsi sebagai acuan atau pedoman dalam menyusun buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi *tudang sipulung*. Adanya *flowchart*, penyusunan buku panduan model pembelajaran *role playing* akan menjadi lebih terarah. Hal ini sesuai dengan

⁵³ Siti Uswatun Hasanah, 'Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud Dan Metode Konvensional Model Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dan Pengaruhnya Terhadap Respons Siswa Kelas V MI MA'ARIF 01 Pahonjean Majenang', *Jurnal Tawadhu*, 1.1 (2019), 804–21.

pendapat Bambang Eka Purnama bahwa *flowchart* berfungsi sebagai dasar sebelum membuat sebuah produk⁵⁴. Setelah menyusun *flowchart* selanjutnya peneliti mulai untuk mendesain buku panduan model pembelajaran *role playing* pada materi tema kepemimpinan. Model pembelajaran ini dibuat dalam bentuk buku panduan (cetak) yang berjumlah 27 halaman dan berisikan langkah-langkah pembelajaran yang dibuat berdasarkan unsur-unsur model pembelajaran yang dikaitkan dengan model pembelajaran *role playing* dan diintegrasikan dengan aspek budaya *tudang sipulung* sesuai dengan kebutuhan gaya belajar siswa.

Dalam buku panduan model pembelajaran *role playing* terdiri dari sampul, kata pengantar, daftar isi, teori pendukung model pembelajaran, komponen model pembelajaran, petunjuk pelaksanaan model pembelajaran, daftar pustaka dan riwayat hidup penulis. Buku panduan model pembelajaran *role playing* membahas tentang petunjuk pelaksanaan model *role playing*. Kemudian disusun berdasarkan unsur-unsur model pembelajaran yaitu sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak intruksional dan dampak penggiring, dari 5 unsur model tersebut dijadikan sebagai acuan dalam model pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Joyce dan Weil dalam Abas Asyafah menyatakan bahwa unsur-unsur yang harus ada dalam suatu model pembelajaran ada 5 yaitu, *Syntax* (Sintaks), *The Social system* (Sistem sosial), *Principles of reaction* (Prinsip reaksi), *Support system* (Sistem pendukung), *instructional and nurturant effects* (dampak intruksional dan dampak penggiring)⁵⁵.

⁵⁴ Bambang Eka Purnama, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer.Doc', 4.2 (2012), 60–67.

⁵⁵ Abas Asyafah, "Menimbang Model Pembelajaran Kajian Teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Of Islamic Education*, Vol. 6 No 1 (2019), 23.

3. Kevalidan (Pengembangan) Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi *Budaya Tudang Sipulung*

Model pembelajaran berupa buku panduan yang dikembangkan dapat dilakukan dengan tahap validasi oleh tiga validator. dikatakan valid apabila buku panduan tersebut konsisten dalam setiap penyusunan komponen buku panduan. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Siti Aminah bahwa tahap development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap sebelumnya rancangan yang telah disusun direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan⁵⁶. Buku panduan tersebut bisa dikatakan valid jika tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan isi buku telah sesuai serta telah memenuhi kriteria uji validasi yang telah dilakukan, sebelum diuji cobakan untuk mengetahui tujuan yang ingin dikehendaki.

4. Praktikalitas Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi *Budaya Tudang Sipulung*

Uji praktisi dilakukan untuk mengetahui praktikalitas model pembelajaran *role playing* yang dihasilkan dan digunakan dalam pembelajaran. Praktikalitas atau kepraktisan menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan dan pelaksanaannya. Hal ini sependapat dengan Cut Marlina dan Rismawati berpendapat bahwa kepraktisan diartikan sebagai kemudahan dalam penyelenggaraan, membuat instrument, dan dalam pemeriksaan atau penentuan

⁵⁶ Siti Aminah, "Implementasi Model ADDIE pada *Education Game* Pembelajaran Bahasa Inggris Studi Kasus pada SMP Negeri 8 Pagaram," *Jurnal Ilmiah Betrik* 09, no. 03 (2018), 156.

keputusan yang objektif, sehingga keputusan tidak meragukan⁵⁷. Oleh karena itu, tujuan uji kepraktisan dilakukan adalah untuk mengetahui sejauh mana kemudahan serta keterlaksanaan model pembelajaran *role playing* yang telah dikembangkan dan dihasilkan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan teori tersebut, maka buku panduan *role playing* yang dikembangkan memenuhi kategori sangat valid, Uji validasi dilakukan tiga validator yaitu ahli desain model pembelajaran, ahli materi, dan ahli bahasa. Kemudian setelah dikatakan valid maka produk yang dibuat diuji kepraktisannya yang melibatkan guru atau wali kelas VI SDN 114 Pincara. Berdasarkan hasil dari penilaian tiga validator diperoleh hasil yaitu buku panduan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran kepemimpinan telah valid atau layak untuk digunakan.

Hal tersebut dibuktikan dengan kevalidan desain model pembelajaran berada pada kisaran 85% kevalidan materi berada pada kisaran 87,5% masuk dalam kategori sangat valid, kevalidan bahasa berada pada kisaran 90%, dan Praktikalitas penerapan berada pada kisaran 95% yang artinya masuk dalam kategori sangat valid. Namun demikian berdasarkan catatan yang diberikan para validator pada setiap komponen yang divalidasi, perlu dilakukan perbaikan-perbaikan kecil atau seperlunya sesuai dengan catatan yang diberikan.

⁵⁷ Cut Marlina And Rismawati, "Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macro Media Flash," 2019, 279.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka peneliti menyimpulkan hasil penelitian pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada tema kepemimpinan kelas VI SDN 114 Pincara.

1. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas VI SDN 114 Pincara, bahwa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema kepemimpinan dibutuhkan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, kemudian model tersebut disajikan dalam bentuk berupa buku panduan model pembelajaran yang di dalamnya terdapat langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan penerapan model pembelajaran.
2. Dalam merancang sebuah buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada tema kepemimpinan peneliti mengacu pada *flowchart*, kemudian didesain sesuai dengan tahapan analisis, tahap pendefinisian. Setelah itu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan model *role playing*. Produk tersebut kemudian dikembangkan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah melalui tahap validasi.
3. Berdasarkan hasil kevalidan diperoleh kesimpulan bahwa buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* tema kepemimpinan telah berhasil dikembangkan dengan kategori sangat valid berdasarkan penilaian hasil validasi oleh ahli desain model pembelajaran yang

memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid, validasi oleh ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Dan oleh ahli bahasa 90% sangat valid.

4. Uji Praktikalitas produk diperoleh kesimpulan bahwa buku panduan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* tema kepemimpinan telah berhasil diuji coba dengan kategori sangat praktis berdasarkan penilaian hasil praktisi oleh ahli penerapan memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat valid. Dengan adanya tahap kepraktisan ini peneliti bisa menyimpulkan hasil pengamatan dan wawancara beberapa peserta didik terhadap pengembangan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, (2) Peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, (3) Dan peserta didik lebih mudah menangkap materi pembelajaran, (4) Dapat menumbuhkan rasa kekompakan dan tanggung jawab sebagai anggota kelompok, (5) Proses pembelajaran lebih menyenangkan yang disertai dengan belajar sambil bermain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dikemukakan saran yaitu:

1. Bagi peneliti dibidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang akan dilakukan menghasilkan penelitian yang sempurna.
2. Bagi pendidik dapat memanfaatkan dan mengembangkan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* untuk

memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada Tema 7 Kepemimpinan di Kelas VI.

3. Penerapan model *role playing* ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
4. Setelah model *role playing* diaplikasikan, siswa dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna sehingga motivasi dan semangat belajar siswa dapat meningkat. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan lain agar siswa tidak bosan pada saat pembelajaran berlangsung.



DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. VIII; Bandung: Alfabeta, 2013.
- Aminah, Siti. "Implementasi Model Addie pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris Studi Kasus pada SMP Negeri 8 Pagaralam ." *Jurnal Ilmiah Betrik* 9, no. 03 2018 : 152–62.
- Asyafah Abas. "Menimbang Model Pembelajaran Kajian Teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Of Islamic Education*, Vol. 6 No 1 2019.
- Antomina Kauy, Arience Lesnussa, Elsinora Mahananingtyas. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas V Dobo, " *Kamboti of Journal Education Research and Development* 2 2019 : 72–82.
- Asrianti Nuraini. "Mengembangkan Karakter Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran di Sekolah." *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 2021, 2013–15.
- Ariawan, Sandy. "Countering Zeitgeist of Self-Centered through Role Playing Methods among Junior High School Students." *International Journal of Education and Curriculum Application* 2, no. 3 2019: 44.
- Aryani, Ria. "Pengembangan Model Pembelajaran Role playing dan Demonstration untuk Meningkatkan Kompetensi Layanan Front Officesiswa Kelas XI di Smk Pariwisata Kabupaten Bogor." 4, no. 3 2019: 1–14.
- Basri Hasan. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau* 1 2016: 38–53
- Deeng, Linda Resiska, Deitje A. Katuuk, and Hetty J. Tumurang. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD GMIM V Tomohon." *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 2 2021 : 1–13.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, Surah al-Maidah. Bandung: CV Penerbit diponegoro, 2010, 106.
- Dhieni, Urbiana dkk, 'Model Pengembangan Bahasa', Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012.

- Dollah, Baharuddin. “*Tudang Sipulung as The Communication Group to Share Information Tudang Sipulung Sebagai Komunikasi Kelompok dalam Berbagi Informasi.*” *Journal Pekommas* 1, no. 2 2016: 177.
- Faisal, A. “*Refleksi Kritis Budaya Politik Kontemporer Bugis Makassar: dari Ruang Publik Kultural Ke Ruang Publik Politis.*” *Asian Journal of Environment, History and Heritage* 4, no. 2 2020: 71–84.
- Hanna Sundari. “*Model-Model Pembelajaran dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing.*” *International Journal of Innovation, Creativity and Change* 5, no. 3 2019: 1–26.
- Hasan Basri. “*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang.*” *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau* 1 2016: 38–53
- Hasanah Siti Uswatun, ‘*Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud dan Metode Konvensional Model Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab dan Pengaruhnya Terhadap Respons Siswa Kelas V MI MA’ARIF 01 Pahonjean Majenang*’, *Jurnal Tawadhu*, 1.1 2019, 804–21.
- Helmiati. *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012. <https://b-ok.asia/book/11172046/445481>.
- Herlina Uray, “*Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok*”, *Jurnal Pendidikan Sosial*, Vol. 2, No. 1, Juni 2015, h. 98.
- Imanizar, L, N L Napitupulu, and S Manalu. “*Penerapan Role Playing pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika.*” 1, no. 1 2021: 41–46.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, “*Model Penyelenggaraan Pendidikan Kebudayaan Berbasis Tudang Sipulung.*” BPPAUDNI: Regional III, 2012.
- Marwiyah, St, Dkk, ‘*Perencanaan Pembelajaran Kontemporer Berbasis Penerapan Kurikulum 2013*’, Cetakan Pertama, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Miller John P “*Seorang Ahli Metode Pembelajaran dari Ontario Institute For Studies In Education Banyak Melakukan Kritik Terhadap Metode Pembelajaran.*”, *Humanizing The Classroom: Models of Teaching in Affective Education*, Praeger Publishers, New York, 1976.

- Munir, Nilam Permatasari. “*Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo.*” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 2018 167–78.
- Octavia, Shilphy A ‘*Model-Model Pembelajaran*’, Edisi 1, Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2020.
- Purnama Eka Bambang. ‘*Microsoft Word - 09 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer.*’ 4.2 2012, 60–67.
- Ria Rizkia Alvi, Said Suhil Achmad, and Jas Jaspar. “*Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa*” 4, no. 2 2020 : 148–59.
- Rismawati dan Cut Marlina, “*Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macro Media Flash,*” 2019, 279.
- Rohaeni, Siti. “*Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie pada Anak Usia Dini.*” *Instruksional* 1, no. 2 2020: 122.
- Rusman, ‘*Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*’. Edisi Ke-1. Jakarta: Kencana, 2017.
- Saputro Budiyo, “*Manajemen Penelitian Pengembangan,* Edisi ke-1. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, ” 2017.
- S, Rustan ‘*Penerapan Model Pembelajaran Tudang sipulung untuk meningkatkan kemampuan professional Dosen dan Motivasi Berprestasi Mahasiswa di Stain Palopo*’. Laporan Penelitian DIPA pada P3M, 2013.
- S, Syamsu ‘*Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kompetensi Guru*’, Cet I; Makassar: Aksara Timur, 2015.
- Santaria Rustan, Jufriadi, Firman, and Rusdiana Junaid. “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik.*” *Prosiding Seminar Nasional* 1, no. 1 1–5.
- Santoso, Diana. “*Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII.*” *Bapala I*, no. 1 2013 : 1–7.
- Sariyasa, I.N. Suastika and I.W Puwardana. “*Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots pada Materi Pengolahan Data dalam Kehidupan Sehari-Hari*

untuk Siswa Kelas VI SD.” *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia* 11, no. 2 2021: 147–56.

Sari, Indah Purnama. “Implementasi Model Addie dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa.” *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan* 6, no. 1 2018 : 83.

Seran, Yanuarius Bria, Edy Bambang Irawan, and Sunaryanto. “*Model Role Playing Berbantuan Media Gambar Seri Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas V SD,*” 2017, 934–39.

Setyosari Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* Edisi 4: Jakarta, Prenadamedia Group, 2014.

Shoimin, Aris ‘68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*’, Edisi Ke-1, Yogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.

Sundari Hanna. “*Model-Model Pembelajaran dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing.*” *International Journal of Innovation, Creativity and Change* 5, no. 3 2019: 1–26.

Tarigan, Arleni. “*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui.*” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 3 2017: 102.

Tayeb, Thamrin. “*Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran.*” *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 02 2017: 48–55.

Tegeh, I Made, and I Made Kirna. “*Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model.*” *Jurnal IKA* 11, no. 1 2013: 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.

Wicaksono Galih, “*Penerapan Model Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas X Multimedia SMK.*” *Jurnal Fip Uns Surabaya*. 1. no 1, 2013.

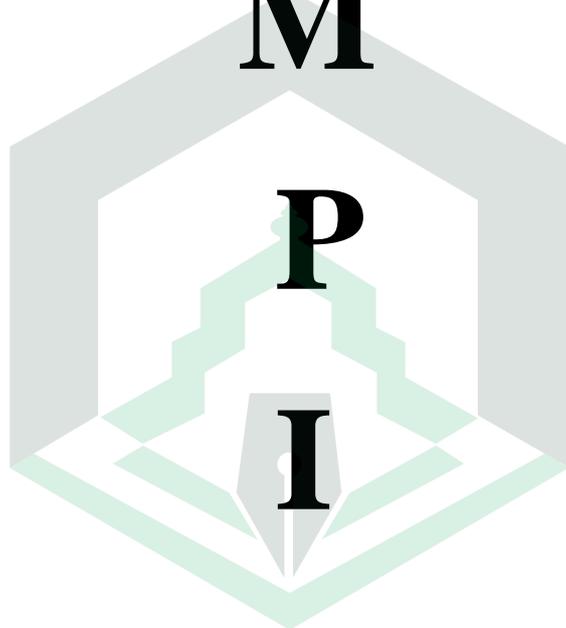
Widayati, Ninik, Sri dan Muaddab, Hafis, ‘29 *Model-Model Pembelajaran Inovaif*’, Jombang: Elhaf Publishing, 2012.

Yosaphat Sumardi and Syarifah . “*Pengembangan Model Pembelajaran Malcolm’S Modeling untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa.*” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1, no. 2 2015.

L

A

M



P

I

R

A

N

Lampiran Tabel Analisis Kebutuhan

Nama : Anita Nuana Nurseng

Nim : 17 0205 0084

Teori : Rahmat Arofah Hari Cahyadi

No	Analisis	Hal yang akan di Analisis	Penyelesaian
1.	Analisis Kinerja	Menganalisis masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran pada tema Kepemimpinan.	<ul style="list-style-type: none"> - Wawancara guru -Angket Siswa
2.	Analisis Siswa	<ul style="list-style-type: none"> -Menganalisis karakteristik dan gaya belajar siswa pada materi tema Kepemimpinan. -Mengidentifikasi kebutuhan model pembelajaran <i>Role Playing</i> pada tema Kepemimpinan. -Menganalisis kebutuhan bentuk produk penggunaan buku panduan model pembelajaran <i>Role Playing</i>. -Menganalisis pengetahuan dan kemampuan berpikir siswa pada tema Kepemimpinan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wawancara guru - Wawancara guru dan Angket siswa - Angket siswa -wawancara guru dan Angket siswa
3.	Analisis fakta	- Menganalisis materi pembelajaran pada tema Kepemimpinan berdasarkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dalam pembelajaran untuk mengidentifikasi materi yang relevan.	- Wawancara guru dan Angket siswa
4.	Analisis Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> -Menganalisis KD dan tujuan pembelajaran. -Menganalisis kemampuan dan kompetensi yang perlu dicapai siswa pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai 	<ul style="list-style-type: none"> - Dokumentasi - Dokumentasi

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE
PLAYING* TERINTEGRASI BUDAYA *TUDANG SIPULUNG* PADA
TEMA KEPEMIMPINAN KELAS VI SDN 114 PINCARA
KECAMATAN MASAMBA KABUPATEN LUWU UTARA**

Tema 7 : **Kepemimpinan**
Sub Tema 1 : **Pemimpin di Sekitarku**
Nama Validator : **Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat/Nomor HP :

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung* pada Tema Kepemimpinan Kelas VI SDN 114 Pincara Luwu Utara”. Penelitian ini menggunakan instrument berupa wawancara untuk analisis kebutuhan (Buku Panduan Model pembelajaran). Untuk itu peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*, yang telah dibuat melalui lembar instrument yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Kesediaan Ibu/Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas					
2	Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan			✓		
3	Tidak ada butir pedoman wawancara yang sulit dijawab oleh narasumber			✓		
4	Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam mengembangkan model pembelajaran		✓			
5	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan model pembelajaran tema 7 Kepemimpinanku			✓		
7	Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk mengomponenkan bahan ajar yang akan di gunakan			✓		
8	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam tema 7		✓			

Kepemimpinanku							
9	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi kebutuhan model pembelajaran dan bahan ajar modul pada tema 7 Kepemimpinanku					✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

→ Sistem nilai / Urutan pertanyaan perlu diperbaiki
 → Ada beberapa revisi pertanyaan yg perlu dirubah / disesuaikan.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo 21 Oktober 2021

Validator,

Hj. Salmilah, S.Kom., M.T

NIP. 19761210200501 2 001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGGKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE
PLAYING* TERINTEGRASI BUDAYA TUDANG SIPULUNG PADA
TEMA KEPEMIMPINAN KELAS VI SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

Tema 7 : **Kepemimpinan**
Sub Tema 1 : **Pemimpin Di Sekitarku**
Nama Validator : **Hj. Salmilah, S. Kom., M.T**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat/Nomor HP :

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung* pada Tema Kepemimpinan penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar angket siswa analisis kebutuhan (model pembelajaran *role playing*). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan Buku panduan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.

1. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
3. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda				✓	
2	Butir instrumen secara keseluruhan telah memenuhi syarat sebagai pengumpul data analisis kebutuhan			✓		
3	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan			✓		
4	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang harapan mengenai Bahan ajar cetak pada tema 7 Kepemimpinan			✓		
5	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber				✓	
6	Jawaban yang diberikan oleh pengisi angket mudah dianalisis				✓	
7	Seluruh butir instrumen memungkinkan pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.			✓		
8	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan bahan ajar modul tema 7 Kepemimpinan			✓		

Instrumen Wawancara Guru

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERINTEGRASI BUDAYA TUDANG SIPULUNG PADA TEMA
KEPEMIMPINAN KELAS VI SDN 114 PINCARA**

(Pertanyaan Wawancara untuk Guru Kelas VI SDN 114 Pincara)

1. Bagaimana cara Bapak mengajarkan materi tema Kepemimpinan di kelas VI ?

Menyajikan cerita siswa kemudian
ia menjelaskan beberapa materi
sampai diakhiri oleh peserta
dididik, kemudian mengajukan soal

2. Apakah Bapak mengalami kendala dalam menyampaikan materi tema Kepemimpinan, berikan alasannya ?

Ya, seperti siswa yang kadang
bermain dengan teman sebangun
mengganggu teman lainnya.

3. Model pembelajaran apa yang sering Bapak gunakan dalam pembelajaran ?

Diskusi / Kelompok

4. Dalam mengajarkan materi Kepemimpinan model pembelajaran apa yang Bapak gunakan ?

- Disbensi
- Tanpa Jamak

5. Apakah model pembelajaran yang Bapak gunakan, disenangi oleh siswa ?

- ya.

6. Apakah Bapak mengenal model pembelajaran *Role Playing* ?

Tidak

7. Bagaimana cara Bapak menangani siswa yang kurang memahami materi pembelajaran yang telah diberikan ?

Memberikan Penekanan sesuai
Galeri - Guru memahami
materi yang ada

8. Bagaimana pendapat Bapak mengenai pengembangan model pembelajaran *Role Playing* pada tema Kepemimpinan terintegrasi budaya tudang sipulung Untuk siswa kelas VI SDN 114 Pincara ?

Bagus dan unik

Angket Siswa

Muhammad Hafidz
Kelas 6 SD

INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERINTEGRASI BUDAYA TUDANG SIPULUNG PADA TEMA KEPEMIMPINAN

KELAS VI SDN 114 PINCARA

(Pedoman Angket untuk siswa Kelas VI SDN 114 Pincara)

Pengantar :

Siswa (i) kelas VI SDN 114 Pincara yang peneliti banggakan, peneliti meminta kesediaannya untuk mengisi kuesioner berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan model pembelajaran *Role playing* terintegrasi budaya tudang sipulung pada tema Kepemimpinan di kelas VI SDN 114 Pincara. Atas bantuan dan waktu yang telah adik-adik siswa luangkan peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Dimohon agar siswa (i) untuk memberikan jawaban mengenai pertanyaan yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Siswa (i) dimohon memberikan jawaban yang sesuai dengan kenyataan dengan cara memberikan tanda silang (x) pada salah satu huruf yang ada.
3. Catatlah saran dan komentar siswa (i) jika menurut siswa (i) terdapat permasalahan lain terkait dengan pelaksanaan pembelajaran tema Kepemimpinan.

Berikut merupakan pertanyaan yang harus dijawab dan diisi oleh siswa (i)

1. Apabila guru anda sedang mengajar dalam kelas cara seperti apakah yang anda sukai . . .

- a. Menjelaskan saja
- b. Hanya menggunakan buku
- c. Bermain sambil belajar
- d. Memberikan soal latihan

2. Apakah Anda menyukai pelajaran tematik terutama pada tema Kepemimpinan

- a. Sangat Suka
- b. Tidak suka
- c. Biasa saja
- d. Suka

3. Bagaimana pendapat Anda mengenai pelajaran tema 7 Kepemimpinan yang diajarkan oleh guru . . .

- a. Membosankan
- b. Menyenangkan
- c. Biasa saja
- d. Menarik dan seru

4. Apakah guru anda pernah menggunakan kegiatan belajar sambil bermain . . .

- a. Pernah
- b. Tidak Pernah

5. Apakah anda menyukai kegiatan belajar sambil bermain . . .

- a. Suka

b. Sangat suka

c. Tidak suka

d. Kurang suka

6. Apakah Anda merasa semangat jika dalam belajar menggunakan model pembelajaran bermain peran. . .

a. Ya

b. Tidak

7. Apakah Anda suka membaca buku. . .

a. Ya

b. Tidak

8. Model buku seperti apakah yang anda sukai. . .

a. Polos dan berteks

b. bergambar dan berwarna

c. bergambar dan berteks

d. semuanya lengkap

9. Teks bacaan seperti apa yang Anda sukai. . . .

a. Singkat

b. Padat

c. Singkat dan jelas

d. Semuanya suka

10. Apakah Anda menyukai warna sampul buku yang cerah. . .

a. Ya

b. Tidak

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
ROLE PLAYING TERINTEGRASI BUDAYA TUDANG SIPULUNG PADA
TEMA KEPEMIMPINAN KELAS VI SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

Tema 7 : Kepemimpinan
Sub Tema 1 : Pemimpin Di Sekitarku
Nama Validator : Dr. Andi Muhammad Ajigoena M.Pd
Pekerjaan : Dosen
Alamat/Nomor HP : 085 387 569 202

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung* pada Tema Kepemimpinan Kelas VI SDN 114 PincaraLuwu Utara”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Buku Panduan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis(√) sesuai dengan penilaian bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

	No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
Kevalidan Desain Buku Panduan Model Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung	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 Sintanks 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 dan prinsip buku panduan model pembelajaran.			✓	

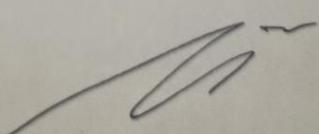
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan
mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Juni 2022

Validator


Dr. Andi Muhammad Ajigoena M.pd

NIP. 19880411 201903 1 010

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
ROLE PLAYING TERINTEGRASI BUDAYA TUDANG SIPULUNG PADA
TEMA KEPEMIMPINAN KELAS VI SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

Tema 7 : **Kepemimpinan**
Sub Tema 1 : **Pemimpin Di Sekitarku**
Nama Validator : **Ahmad Munawir, SPd., M.Pd**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat/Nomor HP : **085294 048 080**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung* pada Tema Kepemimpinan Kelas VI SDN 114 Pincara Luwu Utara”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Materi Ajar Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis(√) sesuai dengan penilaian bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

	No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
Kevalidan Materi Ajar Modul pembelajaran Tema Kepemimpinan	1.	Kebenaran konsep dan materi				✓
	2.	kejelasan materi			✓	
	3.	Prosedur urutan materi jelas				✓
	4.	Pembagian materi jelas				✓
	5.	Sesuai dengan kurikulum 2013				✓
	6.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar			✓	
	7.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan indikator				✓
	8.	Nama, materi dan gambar dapat dipahami dengan jelas			✓	
	9.	Kesesuaian antara materi dan gambar jelas			✓	
	10.	Urutan materi jelas dan mudah dipahami oleh siswa				✓
	11.	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa			✓	
	12.	Rumusan materi menggunakan bahasa yang sederhana			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Juli 2022

Validator



Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199 30911 2011903 1 018

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
ROLE PLAYING TERINTEGRASI BUDAYA TUDANG SIPULUNG PADA
TEMA KEPEMIMPINAN KELAS VI SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

Tema 7 : **Kepemimpinan**
Sub Tema 1 : **Pemimpin Di Sekitarku**
Nama Validator : **Sukmawaty, S.Pd., M.Pd**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat/Nomor HP : **082 346 906 030**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung* pada Tema Kepemimpinan Kelas VI SDN 114 Pincara Luwu Utara”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap Buku panduan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*, yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang(√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

	No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
Kevalidan Bahasa Buku Panduan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung	1.	Menggunakan bahasa yang komunikasi dan struktur kalimat yang sederhana.				✓
	2.	Penomoran jelas.				✓
	3.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar.				✓
	4.	Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).			✓	
	5.	Menggunakan istilah-istilah yang tepat dan mudah dipahami oleh siswa.				✓
	6.	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓
	7.	Nama, materi, dan gambar dapat dipahami dengan jelas.				✓
	8.	Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, dan			✓	

		mudah dimengerti.				
9.		Kebenaran dan konsep materi.			✓	
10.		Petunjuk pelaksanaan pembelajaran jelas mudah dimengerti.			✓	

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Agustus 2022

Validator,



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd
NIP. 198803262020122011



IAIN PALOPO

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO

NOMOR : 0809 TAHUN 2023

TENTANG

PENGANGKATAN TIM DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM S1

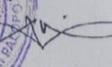
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO

- Menimbang : a. bahwa demi kelancaran proses Pengujian Skripsi bagi mahasiswa Program S1, maka dipandang perlu dibentuk Tim Penguji Skripsi;
- b. bahwa untuk menjamin terlaksananya tugas Tim Dosen Penguji Skripsi sebagaimana dimaksud dalam butir a di atas, maka perlu ditetapkan melalui Surat Keputusan Dekan;
- c. bahwa yang tercantum namanya dalam Surat Keputusan ini dianggap memenuhi syarat untuk diangkat sebagai dosen Penguji Skripsi;
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Presiden RI Nomor 141 Tahun 2014 tentang Perubahan STAIN Palopo menjadi IAIN Palopo;
5. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 5 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Palopo.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO TENTANG PENGANGKATAN TIM DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM S1
- Kesatu : Mengangkat mereka yang tersebut namanya pada lampiran Surat Keputusan ini sebagaimana Pemberian Kuasa dan Pendelegasian Wewenang Menandatangani Surat Penetapan Ketua Sidang, Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji Skripsi;
- Kedua : 1. Tugas Ketua Sidang adalah memimpin sidang dan mewakili Pimpinan Fakultas untuk melakukan Yudisium;
2. Tugas Tim Dosen Penguji Skripsi adalah: mengoreksi, mengarahkan, menilai/mengevaluasi dan menguji kompetensi dan kemampuan mahasiswa berdasarkan Skripsi yang diajukan serta memberi dan menyampaikan hasil keputusan atas pelaksanaan Ujian Skripsi mahasiswa berdasarkan pertimbangan tingkat penguasaan dan kualitas penulisan karya ilmiah dalam bentuk Skripsi;
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku pada Ujian Seminar Hasil dan Ujian Munaqasyah Skripsi;
- Keempat : Segala biaya yang timbul sebagai akibat ditetapkannya Surat Keputusan ini dibebankan kepada DIPA IAIN Palopo Tahun Anggaran 2023;
- Kelima : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkannya dan berakhir setelah kegiatan Pengujian Skripsi selesai, dan akan diadakan perbaikan seperlunya jika terdapat kekeliruan di dalamnya;
- Keenam : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palopo
Rada Tanggal : 01 Maret 2023

Dekan,


Nurdin K.



Tembusan :

1. Rektor IAIN Palopo di Palopo;
2. Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK di Palopo;
3. Arsip

LAMPIRAN : SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO
NOMOR : 0369 TAHUN 2023
TANGGAL : 01 MARET 2023
TENTANG : PENGANGKATAN TIM DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM S1

- I. Nama Mahasiswa : Anita Nuana Nurseng
NIM : 17 0205 0084
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
- II. Judul Skripsi : Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi
Budaya Tudang Sipulung pada Tema Kepemimpinan Kelas VI SDN
112 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara
- III. Tim Dosen Penguji :
Ketua Sidang : Mimawati, S.Pd., M.Pd.
Penguji (I) : Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.
Penguji (II) : Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing (I) : Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd.I
Pembimbing (II) : Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.



NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp. :

Hal : Skripsi an. ...

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

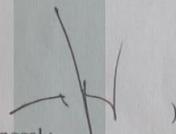
Nama : Anita Nuana Nurseng
NIM : 1702050084
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung* Pada Tema Kepemimpinan Kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

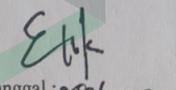
Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

1. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.
Penguji I

()
tanggal :

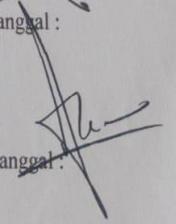
2. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.
Penguji II

()
tanggal : 21/8/2023

3. Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd.I.
Pembimbing I/Penguji

()
tanggal :

4. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing II/Penguji

()
tanggal :

Gambar Buku Panduan Model Pembelajaran *Role Playing* terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*





**Model Pembelajaran *Role Playing*
Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung***

Buku ini merupakan produk hasil dari pengembangan penyusunan skripsi pada prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Buku ini disusun sebagai salah satu buku panduan pembelajaran dan petunjuk pelaksanaan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*, yang disusun berdasarkan teori-teori belajar menurut para ahli.

Pembimbing I : Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd. I.

Pembimbing II : Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.

Pakar Validator Produk :

Dr. Andi Muhammad Ajigoena M.Pd. (Ahli Model dan Desain)

Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. (Ahli Materi)

Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. (Ahli Bahasa)





KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. Atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, yang telah memberikan kekuatan, ketekunan, dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan sebuah buku yang berjudul “Buku Panduan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*”. Dapat diselesaikan oleh penulis tanpa hambatan yang berarti.

Buku panduan ini berisi mengenai penggunaan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*, yang digunakan pada materi tema kepemimpinan kelas 6 SD/MI. Sebagai acuan bagi peserta didik dalam menambah wawasan baru untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada orang tua yang selalu mendukung secara materil maupun moril dan doa terbaik, dalam setiap kegiatan untuk menyelesaikan buku ini dari awal hingga akhir. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd.I dan Bapak Dr. Firman, S.Pd.,M.Pd. yang telah bersedia membimbing penulis dengan memberi arahan dan masukan dengan sabar. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada pakar validator produk yang telah membaca, mengoreksi, dan memberikan saran serta masukan untuk perbaikan buku ini sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikannya.

Akhir kata penulis menyadari masih banyak kekurangan dari buku ini. Baik dari segi penyusunan, desain, dan tata bahasa. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar dapat membangun kualitas kesempurnaan buku panduan ini.

Palopo, 28 Agustus 2022

Anita Nuana Nurseng

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iii
PENDAHULUAN	iv
I. Teori Pendukung Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terintegrasi Budaya <i>Tudang Sipulung</i>.....	1
A. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	1
B. Pengertian Budaya <i>Tudang Sipulung</i>	1
C. Teori Pendukung	2
D. Konsep Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	4
E. Konsep Budaya <i>Tudang Sipulung</i>	5
II. Komponen Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terintegrasi Budaya <i>Tudang Sipulung</i>	7
A. Rasional	7
B. Fokus pembelajaran	8
C. Interaksi Kelompok.....	8
D. Sistem Pendukung	9
E. Sistem Sosial	9
F. Sintaks	10
G. Dampak Intruksional dan Dampak Pengiring	15
H. Prinsip Reaksi	16
III. Pengaplikasian Petunjuk Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terintegrasi Budaya <i>Tudang Sipulung</i>.....	17
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	18
DAFTAR PUSTAKA.....	26
BIOGRAFI PENULIS	27



PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan dunia pendidikan Indonesia tidak berarti menyurutkan peranan guru sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar. Awalnya guru merupakan sebagai sumber belajar, informasi, teknologi, dan seni bagi peserta didiknya. Namun seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang guru berperan sebagai fasilitator atau berperan sebagai pendukung untuk memudahkan peserta didik dalam belajar.

Begitu beratnya tugas dan tanggung jawab seorang guru dalam kegiatan proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu tugas guru berperan penting dalam mengembangkan keterampilan, bakat, dan potensi yang ada pada diri siswa. Oleh sebab itu, guru harus menyajikan sumber belajar tambahan dalam kelas seperti menggunakan media, bahan ajar, model pembelajaran, dan lain-lainnya. Agar dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang diberikan sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara efektif dan optimal. Salah satu komponen yang dapat memenuhi berhasilnya tujuan belajar agar efektif yaitu, dengan cara menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan salah satu bagian yang penting dalam menunjang proses pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai, terdapat banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan dan dikembangkan. Salah satunya adalah model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan

kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif. Sehingga peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Setiap model pembelajaran yang diterapkan dan dikembangkan memiliki tujuan tertentu untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *role playing* ini akan dikembangkan dan diintegrasikan dengan kearifan lokal budaya *tudang sipulung*, yang memiliki unsur budaya lokal yang memungkinkan untuk dikembangkan pada puncak-puncak budaya lokal lainnya di Nusantara. Model pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal didalamnya bertujuan untuk memperkenalkan budaya kearifan lokal pada peserta didik.



I. Teori Pendukung Model Pembelajaran *Role Playing*

Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*

A. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing*, adalah suatu model Pembelajaran yang mengajak siswa untuk bermain peran Dengan cara memerankan tokoh dalam cerita atau peristiwa Yang telah dibuat oleh guru. Model pembelajaran ini Bertujuan untuk mengajarkan arti kerjasama dan rasa empati Kepada peserta didik.



B. Pengertian Budaya *Tudang Sipulung*

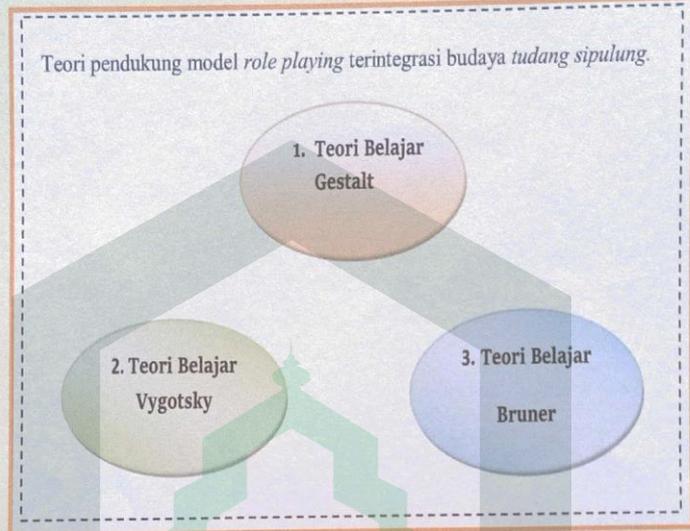


Budaya *Tudang Sipulung* merupakan kearifan lokal yang berasal dari suku Bugis Makassar. *Tudang sipulung* merupakan budaya atau tradisi yang dilakukan orang dahulu untuk memecahkan suatu masalah. Istilah *tudang* dalam bahasa Bugis berarti duduk sedangkan *sipulung* berarti berkumpul. Dengan demikian secara etimologi *tudang sipulung* berarti duduk berkumpul kemudian diartikan sebagai musyawarah.

C. Teori Pendukung



Teori pendukung model *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*.



1. Teori Belajar Gestalt

Menurut pandangan Gestalt, perkembangan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran harus didasarkan dengan cara memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Gestalt memandang bahwa faktor penting dalam proses pembelajaran yaitu menghubungkan antara pengetahuan dan pengalaman.

2. Teori Belajar Vygotsky

Teori belajar Vygotsky sangat sesuai dengan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*. Mengacu pada perkembangan kognitif peserta didik, yang dipengaruhi oleh faktor budaya. Dalam hal ini Vygotsky memandang bahwa setiap budaya berpengaruh terhadap perkembangan anak pada level sosial dan individual yang menekankan suatu proses perkembangan mental, komunikasi, penalaran, dan ingatan dapat dikembangkan melalui pembentukan karakter dan potensi anak itu sendiri.

Studi Vygotsky berfokus pada hubungan antara manusia dan konteks sosial budaya di mana mereka berperan dan saling berinteraksi dalam berbagi pengalaman atau pengetahuan. Oleh karena itu, teori Vygotsky yang dikenal dengan teori perkembangan sosiokultural menekankan pada interaksi sosial dan budaya dalam kaitannya dengan perkembangan kognitif. Perkembangan pemikiran anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dalam konteks budaya di mana ia dibesarkan.

(Danoebroto, 2015: 194)

3. Teori Belajar Bruner

Teori belajar Bruner mengemukakan bahwa dalam proses belajar melibatkan tiga proses secara langsung hampir bersamaan, yakni memperoleh informasi, transformasi informasi, dan evaluasi. Siswa dapat memperoleh informasi melalui kegiatan membaca buku, melihat audiovisual, mendengarkan cerita atau peristiwa dan sumber lainnya. Tahap transformasi informasi, siswa mulai memahami, mencerna, dan menganalisis pengetahuan baru kemudian siswa mentransformasikannya. Tahap evaluasi siswa belajar memecahkan masalah secara mandiri.

Berdasarkan landasan dari ketiga teori belajar tersebut, maka model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* pada tema kepemimpinan, yang dikembangkan mengacu pada teori-teori belajar Gestalt, Vygotsky, dan Bruner.

D. Konsep Model Pembelajaran *Role Playing*

Model *role playing* diperkenalkan oleh George Shafel pada tahun 1967, dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa untuk mempelajari masalah-masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan manusia.

Melalui penerapan model pembelajaran ini peserta didik dapat memperoleh kesempatan dalam mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga peserta didik dapat memahami perasaan dan dan memecahkan berbagai masalah secara kelompok.





Konsep dalam model *role playing* mencakup materi pembelajaran yang terdapat pada suatu cerita atau peristiwa yang terjadi dalam bentuk drama. Berfokus pada penghayatan dan pengembangan imajinasi peran yang dilakukan oleh siswa, model pembelajaran *role playing* ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, kemampuan bekerjasama, dan interaksi siswa antara siswa.

Konsep dalam permainan ini tidak dilakukan sampai tuntas sampai masalah dapat dipecahkan. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat berdiskusi tentang permasalahan yang sedang terjadi.

E. Konsep Budaya *Tudang Sipulung*.



Budaya *tudang sipulung* tidak terlepas dari pemecahan masalah yang berasal dari budaya masyarakat Bugis Makassar. Konsep *tudang sipulung* searah dengan teori Vygotsky yang memandang bahwa perkembangan budaya dan pengetahuan tidak dapat dipisahkan, keduanya saling berhubungan. Konsep *Tudang sipulung* berfokus untuk mencari solusi dalam penyelesaian masalah dengan cara duduk dan berkumpul bersama, serta sepakat untuk mengambil keputusan dalam bekerjasama.

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.





II. Komponen Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*

A. Rasional

Rasional merupakan cara berfikir sesuai dengan nalar dan logika seseorang. Pemikiran rasional merupakan pikiran secara logis dan masuk akal.

Menurut Sudjana (2009), proses pembelajaran dikatakan inovatif apabila kegiatan pembelajaran lebih mengaktifkan siswa dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siapa saja yang berada di lingkungan belajar, baik siswa, guru, dan siapa saja yang terlibat pada kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kedudukan guru pada hakikatnya sebagai sumber belajar atau pewaris kebudayaan berupa ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni bagi peserta didiknya. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk kreatif pada proses pembelajaran guru sebagai fasilitator yang memiliki peran sangat penting untuk memudahkan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran. Untuk itu, seorang guru harus berfikir kreatif dalam menyajikan bahan belajarnya seperti menggunakan media pembelajaran, metode, dan model pembelajaran sehingga peserta didik terlibat aktif, kreatif, dan berinovasi dalam proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, guru harus mengubah metode dan model pembelajaran yang biasa dilakukan agar peserta didik terlibat aktif dalam belajar. Salah satu cara yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran yang di dalamnya terdapat permainan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang di dalamnya terdapat permainan yaitu model *role playing* (bermain peran). Melalui model pembelajaran ini motivasi belajar peserta didik dapat meningkat dan mengeksplor potensi dirinya dengan cara melalui bermain peran.

B. Fokus Pembelajaran

Fokus pembelajaran pada model pembelajaran *role playing* yang diintegrasikan dengan budaya *tudang sipulung*, yaitu mencakup pada materi tema 7 kepemimpinan Subtema 1 Pemimpin di sekitarku di kelas 6 SDN 114 Pincara Luwu Utara. Fokus pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

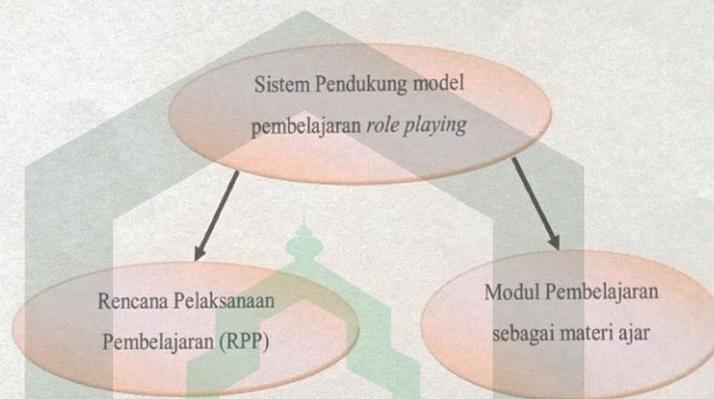
Fokus Pembelajaran	Rumusan Kompetensi Dasar
Siswa dapat meningkatkan kemampuan pemahamannya dalam memahami pengertian kepemimpinan yang ada di sekitar lingkungannya.	3.4 Memahami dan menjelaskan pengertian kepemimpinan, persatuan, dan kesatuan bangsa dalam pemerintahan, wilayah, sosial, dan budaya.
Siswa dapat meningkatkan pengembangan imajinasinya melalui model <i>role playing</i> (bermain peran) dalam memerankan karakter tokoh yang terdapat pada materi tema 7 kepemimpinan.	4.4 Mengidentifikasi nilai-nilai kepemimpinan, persatuan, dan kesatuan dalam pemerintahan, wilayah, sosial, dan budaya.

C. Interaksi Kelompok

Interaksi kelompok merupakan bagian penting dalam penerapan model pembelajaran *role playing* dalam tema kepemimpinan. Mengembangkan keterampilan sosial siswa yaitu dengan adanya interaksi kelompok, siswa dituntut untuk menyelesaikan permasalahan secara berkelompok.

D. Sistem Pendukung

Sistem pendukung merupakan salah satu syarat dalam mengembangkan model pembelajaran, agar model pembelajaran yang dikembangkan efektif maka diperlukan sistem pendukung. Adapun sistem pendukung yang digunakan dalam model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*, yaitu sebagai berikut:



E. Sistem Sosial

Sistem sosial merupakan situasi yang terjadi dalam suatu pelaksanaan model pembelajaran *role playing*. Seperti peran guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

No	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1.	Guru membangun motivasi siswa.	Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru.
2.	Guru membagikan teks drama yang akan dimainkan oleh siswa.	Siswa membaca isi teks drama yang akan diperankannya.
3.	Guru membagi dua kelompok, kelompok pertama bertugas	Siswa menyiapkan dirinya untuk menjalankan tugas masing-masing sesuai

	untuk memainkan perannya. Kelompok dua guru memberikan tugas sebagai pengamat.	kelompok yang diberikan oleh guru.
4.	Guru memberikan penjelasan aturan permainan dalam bermain peran.	siswa mendengarkan penjelasan aturan bermain peran.
5.	Guru membimbing siswa pada setiap aktivitas <i>role playing</i> (bermain peran).	Siswa mengamati dan memperhatikan guru pada setiap aktivitas <i>role playing</i> (bermain peran).
6.	Pada saat pelaksanaan <i>role playing</i> (bermain peran), dimulai tugas guru hanya sebagai fasilitator dan mengamati siswa.	Saat permainan dimulai siswa lebih aktif dalam mengeksplor dirinya dan mengembangkan daya imajinasi melalui model <i>role playing</i> .

F. Sintaks Model Pembelajaran *Role Playing*

Sintaks merupakan gambaran atau langkah-langkah yang tersusun secara operasional. *Sintaks* model pembelajaran memuat aktivitas guru dan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Sebelum mengembangkan model pembelajaran *role playing*, adapun sintaks model *role playing* terdiri dari sembilan tahap yang disusun oleh Shaftels Sagala, sebagai berikut.

Tabel 2.1 Tahapan-Tahapan Pelaksanaan Model *Role Playing*

No.	Tahapan-Tahapan	Aspek-Aspek
1.	Pemanasan.	Mengidentifikasi, mengenalkan masalah, dan memperjelas masalah.

2.	Partisipan atau memilih pemain.	Menganalisis peran dan memilih pemain.
3.	Menata panggung atau tempat kejadian.	Memilih tempat untuk bermain peran.
4.	Menyiapkan pengamat.	Memutuskan apa yang dicari dan apa yang diamati.
5.	Pemeranan atau memainkan peran.	Memulai <i>role playing</i> (bermain peran)
6.	Diskusi dan evaluasi.	Mendiskusikan kejadian, posisi, atau kenyataan yang telah diperankan oleh siswa.
7.	Pemeranan kembali atau memainkan peran ulang.	Memainkan peran ulang yang telah direvisi.
8.	Diskusi dan evaluasi kedua.	Mendiskusikan dan mengevaluasi permainan yang telah direvisi.
9.	Berbagi pengalaman dan kesimpulan.	Menghubungkan situasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Selain Sintaks dari model pembelajaran *role playing*, terdapat juga aspek-aspek nilai budaya *tudang sipulung* yang diintegrasikan dengan sintaks model pembelajaran *role playing*.

Adapun aspek-aspek dari budaya *tudang sipulung* yaitu sebagai berikut.

No.	Aspek-Aspek Budaya <i>Tudang Sipulung</i>	Keterangan
1.	<i>Sipakatau</i> (menghargai)	Menghargai satu sama lain dan menghargai pendapat orang lain.
2.	<i>Sipakainge</i> (membimbing)	Saling mengingatkan atau membimbing.
3.	<i>Sipakalebbi</i> (menghormati)	Saling menghormati.
4.	<i>Abbulosibattang</i> (kerja sama)	Rasa solidaritas, yakni saling membantu dan bekerjasama.
5.	<i>Siri</i> (motivasi)	Memberikan motivasi.
6.	<i>Tongeng lempuk</i> (kejujuran)	Sikap jujur dan nilai kejujuran.
7.	<i>Tudang sipulung</i> (bermusyawarah)	Proses pemecahan masalah.

Aspek-aspek dari budaya *tudang sipulung* tersebut, akan diintegrasikan dengan sintaks dari model pembelajaran *role playing* yang dikembangkan.

Tahap- Tahap	Nilai Budaya <i>Tudang Sipulung</i>	Kegiatan Pembelajaran
Fase I Apersepsi Pemanasan	<i>Siri</i> (Motivasi)	Sebelum bermain peran, guru memberikan motivasi kemudian menjelaskan masalah atau peristiwa yang terjadi dalam teks tersebut.
Fase II Partisipan atau memilih pemain	<i>Sipakatau</i> (Saling menghargai)	Guru membahas karakter tokoh yang terdapat pada teks cerita, guru memilih dan menentukan siapa saja pemain karakter tokoh yang akan dimainkan oleh siswa.
Fase III Menata paanggung atau tempat kejadian	<i>Sipakatau</i> (Saling menghargai)	Guru bersama siswa mendiskusikan tempat yang akan dipilih untuk bermain peran.
Fase IV Menyiapkan pengamat	<i>Tongeng Lempuk</i> (Kejujuran)	Pada tahap ini guru membagi dua kelompok, kelompok pertama bersiap memainkan perannya, kelompok dua bersiap sebagai pengamat.

Fase V Memainkan peran	<i>Abbulosibattang</i> (kerja sama)	Siswa yang telah mendapatkan peran, akan memainkan perannya. Pada tahap ini guru hanya sebagai fasilitator.
Fase VI Diskusi dan evaluasi	<i>Sipakalebbi</i> (menghormati)	Guru berdiskusi bersama siswa mengenai drama siswa yang telah dimainkannya. Guru mengevaluasi hasil bermain peran yang dimainkan oleh siswa.
Fase VII Memainkan peran ulang	<i>Abbulosibattang</i> (kerja sama)	Guru melihat keadaan yang telah dimainkan oleh siswa, apakah masih ada siswa yang belum mengerti atau masih banyak kesalahan. Jika masih banyak kesalahan, permainan akan diulang.
Fase VIII Diskusi dan Evaluasi kedua	<i>Sipakalebbi</i> (Menghormati)	Guru mendiskusikan bersama siswa hal-hal apa saja yang harus diperhatikan pada saat permainan dimulai dan guru mengevaluasi kembali peran siswa atau permainan kedua yang telah dimainkan oleh siswa.

Fase IX Berbagi pengalaman dan kesimpulan	<i>Abbulosibattang</i> (Kerja sama)	Guru bersama siswa mengambil kesimpulan apa saja yang bisa diambil dari permainan yang telah dilakukan.
	<i>Tudang Sipulung</i> (Bermusyawarah)	Guru memberikan penguatan pada siswa agar siswa dapat memahami nilai-nilai apa saja yang diperoleh melalui bermain peran.

G. Dampak Intruksional dan Dampak Pengiring

Dampak intruksional merupakan dampak hasil dari pembelajaran yang diperoleh secara langsung.

1. Siswa terlibat aktif, diskusi, dan kreatif pada materi pembelajaran.
2. Siswa mampu memecahkan suatu masalah.
3. Siswa berani mengemukakan pendapatnya sendiri.
4. Siswa dapat berimajinasi melalui model pembelajaran *role playing*.
5. Siswa dapat meningkatkan kemampuan potensi dan mengeksplor diri.



Dampak pengiring merupakan dampak pembelajaran yang diperoleh secara tidak langsung dari proses pembelajaran, yaitu :

1. Siswa belajar untuk memiliki sikap bertanggung jawab.
2. Siswa belajar untuk bekerja sama.
3. Siswa mampu mengaplikasikan konsep pembelajaran yang telah diperankan dalam kegiatan sehari-hari.
4. Siswa dapat mengenal nilai budaya yang telah diintegrasikan melalui model *role playing*.
5. Siswa mendapatkan pengalaman belajar baru yang diperoleh melalui model pembelajaran *role playing*.

H. Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi merupakan pola kegiatan yang menggambarkan respon guru terhadap siswa. Prinsip reaksi dalam model pembelajaran *role playing* ini guru berperan sebagai fasilitator dan memberikan masukan terhadap penghayatan peran kepada siswa.



III. Pengaplikasian Petunjuk Pelaksanaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung*

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran di kelas, guru membutuhkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagai pegangan untuk mengajar dalam kelas. Adapun contoh penerapan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung* mengacu pada Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dilakukan di sekolah SDN 114 Pincara Luwu Utara.



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 114 Pincara Luwu Utara

Kelas/Semester : VI (enam)/2

Tema 7 : Kepemimpinan

SubTema 1 : Pemimpin di Sekitarku

Alokasi waktu : 1 X Pertemuan (60 menit)

A. Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, cara mengamati, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang di jumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerak yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4. Memahami dan menjelaskan pengertian kepemimpinan, persatuan dan kesatuan bangsa dalam pemerintahan, wilayah, sosial, dan budaya.	3.4.1. Meyampaikan nilai-nilai persatuan dan kesatuan bangsa dari kepemimpinan suatu wilayah.
4.4. Mengidentifikasi nilai-nilai kepemimpinan, persatuan, dan kesatuan dalam pemerintahan, wilayah, sosial, dan budaya.	4.4.1. Menerapkan contoh dan bukan contoh dari nilai-nilai persatuan dan kesatuan sikap pemimpin dalam kehidupan sehari-hari.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami pengertian kepemimpinan dalam pemerintahan dan wilayah.
2. Siswa mampu mengetahui nilai kepemimpinan yang mencerminkan nilai persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Siswa mampu menyimpulkan teks seorang pemimpin.
4. Melalui kegiatan bermain peran (*role playing*), siswa dapat mengetahui manfaat bermain peran dan siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran yang baru.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Kepemimpinan
2. Nilai-nilai Kepemimpinan
3. Teks Drama Kepemimpinan

E. Pendekatan, Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (Mengamati, menanya, dan menyimpulkan)

Model Pembelajaran : Simulasi, *role playing* (bermain peran)

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.• Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran siswa.• Guru memberikan motivasi dan semangat.• Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu tema "Kepemimpinan".• Guru bertanya pada siswa (melakukan apersepsi)<ol style="list-style-type: none">a. Apa itu pemimpin?b. Siapa saja pemimpin yang ada di sekitar lingkunganmu?	10 Menit

<p>Inti (Eksplorasi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diajak berdiskusi tentang kepemimpinan dan guru mengajak siswa untuk menyebutkan siapa saja pemimpin yang mereka ketahui. • Siswa diminta untuk menunjukan nilai-nilai kepemimpinan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. • Setelah siswa memahami materi tema kepemimpinan, guru akan memberi informasi bahwa siswa akan diminta untuk bermain peran tentang kepemimpinan. • Guru menjelaskan tentang tujuan dan manfaat <i>role playing</i> (bermain peran) dalam pembelajaran. • Guru membagikan teks drama kepemimpinan. • Siswa diminta untuk membaca teks kepemimpinan dan mengamati masalah yang terdapat pada teks tersebut. • Guru menjelaskan langkah-langkah <i>role playing</i>. • Guru mengajak siswa untuk mempersiapkan diri dalam bermain peran. 	<p>40 Menit</p>
--	--	-----------------

<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah bermain peran, guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran apa saja yang dapat mereka pelajari melalui model <i>role playing</i>. • Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami melalui model <i>role playing</i>. • Guru memberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran tema kepemimpinan. • Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan atau rangkuman hasil dari pembelajaran. Guru bersama siswa menyanyikan lagu Terima Kasih Guruku. • Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). 	<p>10 menit</p>
-----------------------	---	-----------------

G. Sumber dan Bahan ajar Pembelajaran

1. Buku siswa tema Kepemimpinan kelas VI (Buku tematik terpadu, kurikulum 2013, Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015)
2. Materi ajar (Modul).
3. Teks Drama Kepemimpinan.
4. Buku panduan pelaksanaan model pembelajaran *role playing* terintegrasi budaya *tudang sipulung*.

H. Penilaian Hasi Pembelajaran

1. Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1.	Ahmad Dani												
2.	Arif												
3.	Fadli												
4.	Muhamaad Hafidz												
5.	Nur Faizah R												
6.	Nugrah Putri												
7.	Pohan												

Keterangan :

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan

a. Latihan Tes Pemimpin yang Hebat

Tes tertulis : skor

Jumlah Soal : 5

Jumlah Nilai : 100

3. Keterampilan

(penilaian bermain peran)

a. Bermain Peran (*Role Playing*)

Saat siswa bermain peran (*role playing*) tentang kepemimpinan guru melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik.

No	Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Presentasi saat bermain peran (<i>role playing</i>)	Mendalami tokoh karakter dengan baik, lancar dalam kalimat. Dan tidak membaca teks saat bermain peran.	Kosa kata lancar dan kalimat berkembang.	Sesekali melihat teks drama kosa kata terbatas tapi lancar.	Membaca teks, saat bermain peran, kosa kata terbatas dan tidak lancar.

Catatan: Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian = $\frac{\text{Total nilai}}{10}$



DAFTAR PUSTAKA

Khoerunisa Putri & Syifa Masyhuril Aqwa, "*Analisis Model-Model Pembelajaran*" *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020, h 7

Santoso Diana, "*Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII*," *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*.

Santaria Rustan, dkk, "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TudangSipulung*", *Prosding Seminar Nasional Volume 02, Nomor 1* ISSN 2443-1109, h. 696

Verrawati, A.J., Mustadi, A, (2015). *Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky dalam pelaksanaan Model Pembelajaran Tematik Integratif di SD. Pendidikan Agama Islam, PDF*

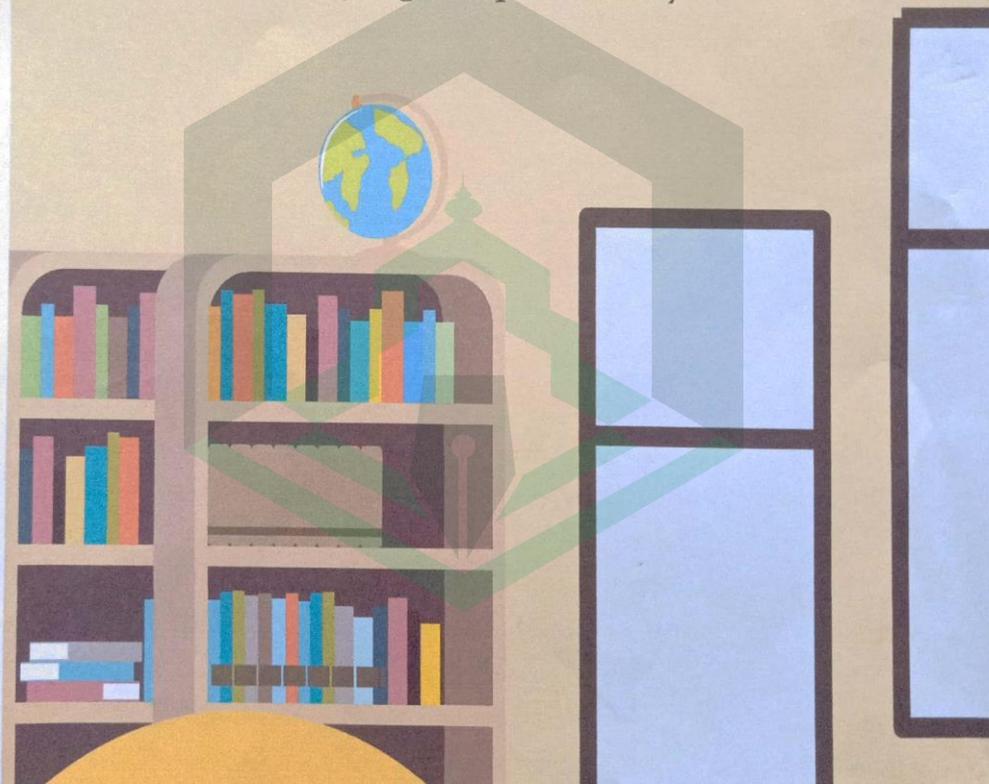
BIOGRAFI PENULIS



Anita Nuana Nurseng. Lahir di Kota Palopo tanggal 13 April 1998. Penulis adalah anak pertama dari dua bersaudara. Dari pasangan Ayahanda Muhammad Nurseng dan ibunda Dra Hajrah Salim, penulis menempuh pendidikan pertamanya di TK Aisyah Kota Palopo (tahun 2004).

Setelah lulus, penulis kembali menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Negeri, 76 Malimongan Kota Palopo (tahun 2010), kemudian melanjutkan pendidikan berikutnya di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model (MTSN) Palopo (tahun 2013). Setelah lulus, penulis kembali melanjutkan pendidikan berikutnya di SMA Muhammadiyah Palopo (tahun 2016). Hingga pada akhirnya bisa menempuh masa kuliah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Buku panduan ini disusun bertujuan untuk mampu mengarahkan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada proses pembelajaran, Model Pembelajaran *Role Playing* yang diterapkan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menggali potensi yang dimiliki oleh setiap siswa. Sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.



Buku

MODEL ROLE PLAYING

Terintegrasi Budaya Tudang sipulung

Lampiran Turnitin Buku Panduan

20%
SIMILARITY INDEX

19%
INTERNET SOURCES

3%
PUBLICATIONS

3%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.uksw.edu Internet Source	2%
2	core.ac.uk Internet Source	2%
3	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	2%
4	id.scribd.com Internet Source	2%
5	journal.ikipgriptk.ac.id Internet Source	1%
6	pt.scribd.com Internet Source	1%
7	zombiedoc.com Internet Source	1%
8	mgmpmatsatapmalang.wordpress.com Internet Source	1%
9	text-id.123dok.com Internet Source	1%
10	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%
11	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
12	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	1%
13	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
14	etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source	1%
15	elviana09.wordpress.com Internet Source	<1%
16	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1%
17	soallatihansekolahdasar.blogspot.com Internet Source	<1%

Surat Izin Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)
Jalan Simpursiang Kantor Gabungan Dinas No.27 Telp/Fax 0473-21536 Kode Pos 92961 Masamba

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 18716/01279/SKP/DPMPPTSP/X/2021

Membaca : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. Anita Nuana Nurseng beserta lampirannya.
Menimbang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara Nomor 070/336/X/Bakesbangpol/2020 Tanggal 25 Oktober 2021
Mengingat

1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara;
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2007 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
6. Peraturan Bupati Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 11 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan, Non Perizinan dan Penanaman Modal Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Menetapkan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada

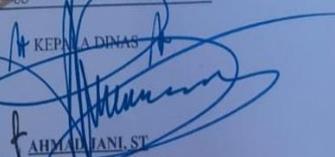
Nama : Anita Nuana Nurseng
Nomor : 085341911804
Telepon
Alamat : Jl. Opa Tosappalle, Kelurahan Amassangan Kecamatan Wara, Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan
Sekolah / : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Instansi
Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Tudang Sipulung Pada Tema 7 Kepemimpinan Penelitian Kelas VI SDN 114 Pincara Luwu Utara
Lokasi : SDN 114 Pincara, Desa Pincara Kecamatan Masamba, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan Penelitian

Dengan ketentuan sebagai berikut

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 1 Bulan (26 Oktober - 25 November 2021).
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di Masamba
Pada Tanggal 26 Oktober 2021


KEPALA DINAS

AHMAD YANI, ST
NIP. 196604151998031007



Retribusi : Rp. 0,00
No. Seri : 18716

Surat Selesai Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 114 PINCARA
Alamat : Desa Pincara Kec. Masamba Kab. Luwu Utara Kode Pos 92961

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 421 / 2 / 030 / UPT SDN 114-PCR / XI / 2021

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: BURHAN, S.Pd.I
NIP	: 19700518 200604 1 009
Pangkat/Golongan	: Pembina IV/a
Jabatan	: Kepala UPT SD Negeri 114 Pincara

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama	: ANITA NUANA NURSENG
Nim	: 17 0205 0084
Pekerjaan	: Mahasiswi
Alamat	: Jl. Opsal Kota Palopo

Telah melakukan penelitian di UPT SD Negeri 114 Pincara dalam rangka penyusunan karya tulis ilmiah (Skripsi) sebagai tugas akhirnya dengan judul “ **Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Tudang Sipulung Pada Tema 7 Kepemimpinan Kelas VI SD Negeri 114 Pincara**” yang dimulai pada Tanggal, 26 Oktober s/d 06 November 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pincara, 06 November 2021
Kepala UPT

BURHAN, S.Pd.I
NIP. 19700518 200604 1 009

Foto bersama Kepala Sekolah SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba
Kabupaten Luwu Utara



Foto bersama wali kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba
Kabupaten Luwu Utara



Pembagian tes angket siswa



Foto bersama siswa Kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba
Kabupaten Luwu Utara





RIWAYAT HIDUP



Anita Nuana Nurseng adalah nama penulis skripsi ini. Lahir pada tanggal 13 April 1998, di Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Ibu Dra Hajrah Salim dan Bapak Muhammad Nurseng. Penulis pertama kali

menempuh pendidikan pertamanya di TK Aisyah pada tahun 2004, setelah lulus penulis kembali menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 76 Malimongan Kota Palopo pada tahun 2010, kemudian melanjutkan pendidikan berikutnya di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Palopo 2013, setelah lulus penulis kembali melanjutkan pendidikannya di SMA Muhammadiyah Kota Palopo pada tahun 2016. Hingga pada akhirnya pada tahun 2017 penulis bisa menempuh masa kuliah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ketekunan motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha serta berkat doa dan dukungan dari kedua orang tua .Penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia Pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul “ Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung* pada Tema Kepemimpinan Kelas VI SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara”