



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengaruh Metode *Role Playing* Menggunakan Cerita Keteladanan Pahlawan Bangsa terhadap Penanaman Nilai-Nilai Toleransi dalam Keberagaman Umat Beragama di Sekolah Dasar

Regina Auliani¹, Elan²

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: reginaauliani@upi.edu¹, Email: elanmpd@upi.edu²

Abstract

This study aims to describe: 1) the effectiveness of the Role Playing method using exemplary stories of the nation's heroes towards inculcating the values of tolerance in the diversity of religious communities in elementary schools; 2) The effectiveness of conventional methods for inculcating the values of tolerance in the diversity of religious communities in elementary schools; 3) More effective learning between the two methods. This research is a quasi-experimental. The sample in this study amounted to 10 students in class IV-A SDN 2 Baregbeg Ciamis Regency (experimental class) and 10 students in class IV-B SDN 2 Baregbeg Ciamis Regency (control class), so that the total sample was 20 students. Data collection uses tests in the form of Pre-Test and Post-Test in the form of multiple choice with a total of 25 questions. Validity test with product moment correlation. The data analysis technique used is descriptive and statistical. Based on the analysis of the research results, it shows that there is an effect of using the Role Playing learning method using stories of exemplary national heroes. So that the average value of learning outcomes in the experimental class has increased 0.3723 greater than the control class.

Keywords: tolerance values, religious diversity, role playing.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) Keefektifan metode *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap penanaman nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama di Sekolah Dasar; 2) Kefektifan metode konvensional untuk penanaman nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama di Sekolah Dasar; 3) Pembelajaran yang lebih efektif antara kedua metode tersebut. Penelitian ini adalah eksperimen semu. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 peserta didik kelas IV-A SDN 2 Baregbeg Kabupaten Ciamis (kelas eksperimen) dan 10 peserta didik kelas IV-B SDN 2 Baregbeg Kabupaten Ciamis (kelas kontrol), sehingga keseluruhan sampel berjumlah 20 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan tes berupa *Pre-Test* dan *Post-Test* yang berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 25 butir soal. Uji validitas dengan korelasi *product moment*. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif dan statistik. Berdasarkan analisis hasil penelitian, menunjukkan adanya pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa. Sehingga nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan 0,3723 lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kata Kunci: nilai-nilai toleransi, keberagaman umat beragama, bermain peran.

PENDAHULUAN

Pandangan hidup yang dilandasi semangat ketuhanan yang berkebudayaan menempati posisi tinggi dalam dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Dalam urainya mengenai prinsip Ketuhanan pada pidato 1 Juni 1945, Soekarno berkata:

“Bukan saja bangsa Indonesia ber-Tuhan, tetapi masing-masing orang Indonesia hendaknya ber-Tuhan. Tuhannya sendiri. Yang Kristen menyembah Tuhan menurut petunjuk Isa Al-Masih; yang Islam menurut petunjuk Nabi Muhammad SAW; orang Buddha menjalankan ibadahnya menurut

kitab-kitab yang ada padanya. Tetapi, marilah kita semuanya ber-Tuhan. Hendaknya Negara Indonesia ialah Negara yang tiap-tiap orangnya dapat menyembah Tuhannya dengan cara yang leluasa. Segenap rakyat hendaknya ber-Tuhan secara kebudayaan, yakni dengan tidak 'egoisme agama'. Dan hendaknya Negara Indonesia Negara yang ber-Tuhan." (Latif, 2017)

Kemudian daripada itu dalam keyakinan ketuhanan, agama-agama yang ada di Indonesia dan di dunia memang berbeda satu sama lain, wajar jika masing-masing pemeluk agama secara subjektif merasa agamanya yang paling baik. Namun demikian, di balik perbedaan antaragama dan subjektivitas para pemeluknya, semua agama sesungguhnya memiliki titik temu dalam seruan mencintai yang dikenal dengan "kaidah emas" (*golden rule*). Setiap agama mengajarkan umatnya rukun dan saling menghargai perbedaan sesama manusia dan sesama makhluk ciptaan Tuhan. Sehingga, perbedaan keyakinan tidak menghalangi hubungan kemanusiaan, bahkan menjadi landasan untuk saling mengenal dan saling belajar dalam rangka berlomba-lomba berbuat kebajikan (Wulandari et al., 2019). Nilai keberagaman disini yaitu aturan yang dijunjung tinggi oleh setiap individu sebagai anggota masyarakat yang mau menerima

kondisi beragam (Dyanasari & Arisanty, 2018).

Maka melalui dunia pendidikan yang dipandang sebagai suatu media, alat, atau jembatan yang tepat dan efektif untuk dapat mentransmisikan nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama kepada para peserta didik yang dipandang sebagai penerus bangsa. Toleransi dalam keberagaman disini bukan sebagai sikap menerima ajaran agama lain, seperti dalam hal kepercayaan. Melainkan sikap keberagaman pemeluk satu agama dalam pergaulan hidup dengan orang yang tidak seagama. Sebagai umat yang beragama diharapkan bisa membangun sebuah tradisi wacana keagamaan yang menghargai keberadaan agama (Nawawi, 2014). Tetapi pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar sebagian besar para pendidik menganggap nilai-nilai toleransi hanya sebatas paradigma pengetahuan, sehingga di dalam proses pembelajarannya, proses menanamkan nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama kepada peserta didiknya seorang pendidik menggunakan pendekatan tekstual, sebatas hafalan saja atau menggunakan metode konvensional.

Dengan demikian peserta didik merasa jenuh dan merasa pembelajaran kurang menyenangkan, yang akibatnya pandangan

peserta didik kepada sikap toleransi itu hanya sebatas bersikap saat di sekolah untuk nilai saja. Padahal seharusnya pembelajaran merupakan suatu proses yang tersusun secara sistematis dimana di dalamnya terdapat orang yang melakukan suatu kegiatan belajar dan mengajar dengan didukung kemampuan lainnya, seperti kurikulum, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan perangkat pembelajaran lainnya. Pembelajaran merupakan proses utama dalam proses pendidikan di sekolah. Proses pembelajaran yang dilakukan merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Peserta didik yang terlibat dalam suatu proses pembelajaran diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan memiliki nilai-nilai budaya bangsa, maka diperlukan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) khususnya tentang materi nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama. Hal ini sangat penting dilakukan mengingat PPKn merupakan salah satu pelajaran yang mengajarkan siswa harus berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, sebagai pendidik sudah seharusnya menanamkan pendidikan yang berkarakter bangsa, agar

para generasi penerus bangsa memiliki kepribadian, moral yang sesuai dengan cita-cita bangsa dan tangguh dalam menghadapi tantangan global (Miswandi, 2018).

Salah satu lembaga yang bisa mengembangkan nilai-nilai toleransi adalah melalui lembaga pendidikan. Pendidikan yang dimaksud adalah pendidikan di Sekolah Dasar. Sekolah dasar merupakan bagian dari upaya untuk menumbuhkan pendidikan toleransi dalam keberagaman umat beragama. Sehingga, sekolah dasar sangat berperan penting dalam mendidik siswanya, mengajar, memberikan pengetahuan, dan memberikan arahan bagaimana saling menyayangi antar sesamanya agar nantinya tumbuh sikap toleransi dalam keberagaman umat beragama. Pendidikan toleransi ini sebagai usaha sadar untuk menanamkan jiwa persaudaraan dan perasaan atau tindakan dengan lapang dada untuk menghargai, mengakui, menghormati, tidak dendam, pengertian, terbuka terhadap pendapat, perbedaan, kepercayaan, pandangan, kebiasaan, sikap, dan sebagainya yang bertentangan dengan pendiriannya sendiri.

Agar lebih menarik dan mencapai tujuan untuk menstransmisikan nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama, serta menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama, diperlukan

suatu cara atau metode pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat menumbuhkan penghayatan peserta didik terhadap nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama. Dalam hal ini diperlukan metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa, yang dapat menumbuhkan penghayatan peserta didik terhadap nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama melalui contoh perilaku dari para pahlawan bangsa yang di dalamnya mencerminkan nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama. Spirit kepahlawanan (*spirit of heroism*) itu sangat penting diinternalisasi dalam membentuk karakter bangsa melalui pendidikan nilai dan dalam mempromosikan nilai-nilai kewarganegaraan yang positif dan efektif (*effective citizenship*) (Sanchez, 1998).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap penanaman nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama di Sekolah Dasar. Hal ini sesuai dengan pendapat Yanto berpendapat bahwa *Role Playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah,

agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut (Yanto, 2015).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah studi kuasi eksperimen. Kuasi eksperimental adalah suatu cara lain dalam melakukan eksperimentasi, dalam berbagai riset perilaku dan sosial. Studi kuasi eksperimental dipandang memiliki berbagai kelebihan dibandingkan dengan studi eksperimental (sejati) (Ali, 2010). Sementara kelebihan eksperimen kuasi yaitu lebih mudah dilaksanakan daripada eksperimental (sejati), karena pada kenyataannya dalam penelitian eksperimental (sejati) sulit mendapatkan kelompok kontrol dalam penelitian (Lestari & Yudhanegara, 2015).

Karena dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk menemukan adanya pengaruh dari metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap penanaman nilai-nilai toleransi di Sekolah Dasar.

Design yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Dalam penelitian ini mempunyai dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan atau treatment akan dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Tabel 1

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua tahapan yaitu pemberian tes awal (*Pre-Test*) dan pemberian tes akhir (*Post-Test*). Pemberian tes awal (*Pre-Test*) pada tahap ini tanpa diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ditandai dengan O₁ dan O₃ untuk mengetahui pemahaman terhadap nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama. Perlakuan atau treatment ditandai dengan X, tes akhir (*Post-Test*) pada kelas eksperimen yang ditandai dengan O₂ dan pada kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan ditandai dengan O₄ untuk mengetahui pengaruh dari metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Baregbeg Kecamatan Baregbeg, Kabupaten Ciamis. Ada beberapa alasan kenapa peneliti memilih lokasi tersebut diantaranya : a) Tempat strategis, dimana lokasi SDN 2 Baregbeg tidak begitu jauh dengan domisili peneliti, sehingga dapat mengefektifkan dan mengefisienkan waktu dan tenaga, b) Keterbatasan dana, dengan memilih tempat penelitian yang strategis, dalam arti yang tidak begitu jauh dengan domisili peneliti,

maka peneliti bias mengoptimalkan keterbatasan dana yang dimiliki dengan tidak perlu mengeluarkan dan yang cukup besar untuk keperluan transportasi dan keperluan jasmani lainnya selama kegiatan peneliti berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-Mei tahun 2021. Dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahapan, yaitu pada tahap pertama penelitian dikelas eksperimen, kemudia kedua dilakukan pada kelas kontrol. Dari kedua tahap tersebut akan menghasilkan sebuah data yang dapat ditarik kesimpulan mengenai pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa di Sekolah Dasar.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 2 Baregbeg Kabupaten Ciamis. Dengan jumlah populasi 45 peserta didik. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV-A 10 orang (kelas eksperimen) dan kelas IV-B 10 orang (kelas kontrol). Pengambilan jumlah sampel merujuk pada pendapat Roscoe untuk penelitian eksperimen yang sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka jumlah anggota sampel masing-masing antara 10 s/d 20 (Roscoe, 1982).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh dari teknik

pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes dan dokumentasi.

Teknik analisis data ini diperoleh setelah semua data terkumpul dan akan dianalisis sehingga diperoleh hasil yang diperlukan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini analisis data instrument menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen (Arikunto S, 2010:221). Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Validitas dalam penelitian ini diukur menggunakan rumus Product Moment. Kriteria item yang valid yaitu dengan melihat hasil probabilitas. Jika nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka item dinyatakan valid. Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

Uji reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen sudah baik (Arikunto S, 2010). Item yang valid akan dilakukan perhitungan reliabilitas dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan tujuan mencari koefisien reliabilitasnya.

Rumus *Cronbach's Alpha*

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Kuisisioner atau tes dikatakan reabil, jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,6$ (Wiratna Sujarweni, 2014).

Selanjutnya, untuk melihat analisis pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap penanaman nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama, maka dilakukan perhitungan normal gain (*N-Gain*) terhadap perbedaan hasil belajar pemahaman nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama pada kelas IV-A (eksperimen) dan kelas IV-B (kontrol) di SDN 2 Baregbeg Kabupaten Ciamis. Rumus *N-Gain* menurut Lestari dkk. (Lestari & Yudhanegara, 2015) yaitu :

$$Normalized\ Gain\ (g) = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Berikut kriteria indeks *Gain* ternormalisasi:

Skor Gain	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : (Meltzer, 2002)

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak, maka selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*. Uji normalitas *Shapiro Wilk* dipilih karena data atau sampel pada penelitian ini berjumlah kecil atau kurang dari 50 sampel, untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika $sig >$

0,05 maka data berdistribusi normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

Setelah diketahui kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians data antara kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui homogen tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka data homogen dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak homogen.

Uji Hipotesis pada penelitian ini menggunakan teknik t-test. Teknik ini merupakan teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan (Duwi Priyanto, 2010). Data yang diperoleh dalam penelitian ini berjenis rasio dan digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* perhitungannya menggunakan uji t-test. Uji t-test ini nantinya akan dijadikan pembandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data ini menguraikan tentang data pengaruh metode *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap penanaman nilai-nilai

toleransi dalam keberagaman umat beragama di Sekolah Dasar.

Data ini diperoleh dari penelitian eksperimen pembelajaran PPKn materi nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama dengan menggunakan metode *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan uji coba terhadap instrumen yang akan digunakan sebagai soal *Pre-Test* dan *Post-Test*. Uji coba dilaksanakan di lingkungan sekitar rumah dengan responden anak-anak yang ada di sekitaran rumah berjumlah 20 orang. Dari 25 soal tidak ada soal yang gugur, dikarenakan semua butir soal valid dan reliabel. Berikut adalah penjelasan dari uji validitas dan reliabilitas soal *Pre-Test* dan *Post-Test*.

Uji validitas instrumen tes menggunakan rumus *Product Moment*. Perhitungan uji validitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 25. Taraf signifikansinya 5% dengan jumlah sampel 20 didapati $r_{\text{tabel}} 0,444$. Penggunaan taraf signifikansi sebesar 5% adalah dengan alasan karena penelitian ini merupakan penelitian pendidikan dimana tidak memerlukan tingkat ketelitian yang tinggi. Taraf signifikansi 5% atau 0,05 memiliki artian bahwa dalam penelitian ini

dipercaya 95% dari keputusan untuk menolak hipotesis yang salah adalah benar. Dari hasil perhitungan uji validitas semua butir soal mempunyai nilai r tabel.

Selanjutnya uji reabilitas, pengujian realibilitas instrument dalam penelitian ini akan menggunakan rumus Alpha. Dengan hasil perhitungan didapat nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,969. Kuisisioner atau tes dikatakan reabil, jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 (Wiratna Sujarweni, 2014) . Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa soal tes yang berjumlah 25 butir tersebut reliabel .

Setelah uji coba dilakukan dan telah diketahui hasilnya, maka dilanjutkan dengan mengambil data hasil awal dengan menggunakan *Pre-Test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diberi perlakuan atau *treatment*. Setelah kedua kelas tersebut diberi perlakuan atau *treatment*, selanjutnya diberikan *Post-Test* kepada kedua kelas tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Analisis Deskriptif

1. Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV-A (kelas eksperimen) sebelum mendapatkan metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan

cerita keteladanan pahlawan bangsa. Maka diperoleh data mengenai pemahaman nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama sebagai berikut:

Tabel 2

Deskriptif Statistik	
N	10
Minimum	48
Maximum	72
Mean	59.60
Std. Deviation	7.168

Hasil perhitungan menggunakan SPSS 25 pada data sebelum menggunakan perlakuan atau *treatment (Pre-Test)* di kelas eksperimen yaitu jumlah sampel yang valid 10, nilai minimum = 48, nilai maximum = 72, nilai rata-rata = 59,60 , dan simpangan baku = 7.168 . Frekuensi *Pre-Test* kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval atau nilai 60 yaitu sebanyak 3 peserta didik (30%).

2. Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV-A (kelas eksperimen) sesudah mendapatkan metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa. Maka diperoleh data mengenai pemahaman nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama sebagai berikut:

Tabel 3

Deskriptif Statistik	
N	10
Minimum	76
Maximum	96
Mean	87.20
Std. Deviaton	7.005

Hasil perhitungan menggunakan SPSS 25 pada data sesudah perlakuan atau *treatment (Post-Test)* pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel yang valid 10, nilai minimum = 76, nilai maximum = 96, nilai rata-rata = 86,80 , dan simpangan baku = 7.005 . Frekuensi *Post-Test* kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval atau setiap nilai 80, 88, 92, dan 96 terdapat masing-masing 2 peserta didik (20%).

3. Hasil *Pre-Test* Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV-B (kelas kontrol) sebelum mendapatkan metode pembelajaran konvensional. Maka diperoleh data mengenai pemahaman nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama sebagai berikut:

Tabel 4

Deskriptif Statistik	
N	10
Minimum	44
Maximum	72
Mean	58.20
Std. Deviation	8.664

Hasil dari perhitungan dengan menggunakan SPSS 25 pada data sebelum perlakuan (*Pre-Test*) di kelas kontrol yaitu jumlah sampel valid = 10, nilai minimum = 44, nilai maximum = 72, nilai rata-rata = 58.20, dan simpangan baku = 8.664 . Frekuensi *Pre-Test* kelas kontrol mayoritas terletak pada interval atau nilai 60 yaitu sebanyak 2 peserta didik (20%).

4. Hasil *Post-Test* Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV-B (kelas kontrol) sesudah mendapatkan metode pembelajaran konvensional. Maka diperoleh data mengenai pemahaman nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama sebagai berikut:

Tabel 5

Deskriptif Statistik	
N	10
Minimum	64
Maximum	80
Mean	71.80
Std. Deviation	5.846

Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 25 pada data sesudah menggunakan perlakuan berupa *Post-Test* pada kelas kontrol yaitu jumlah sampel valid = 10, nilai minimum = 64, nilai maximum = 80, nilai rata-rata 71.80 , dan simpangan baku = 5.846 . Frekuensi *Post-Test* kelas kontrol mayoritas terletak pada interval atau nilai 64, 68, 72, 80

yaitu masing-masing sebanyak 2 peserta didik (20%).

N-Gain

Perhitungan normal gain (*N-Gain*) dilakukan untuk melihat analisis pengaruh menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa terhadap penanaman nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama. Analisis ini dilakukan terhadap perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol di SDN 2 Baregbeg, Kecamatan Baregbeg, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat.

Tabel 6

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Rata-Rata Hasil <i>N-Gain</i>	0,6852	0,3129
Selisih <i>N-Gain</i>	3,723	

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* pada table diatas, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji Asumsi Data

1. Uji Normalitas

Tabel 7

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.178	10	.200*	.976	10	.937
	Post-Test Eksperimen	.153	10	.200*	.932	10	.473
	Pre-Test Kontrol	.118	10	.200*	.984	10	.984

Post-Test						
Kontrol	.142	10	.200*	.928	10	.428

Berdasarkan tabel di atas, data *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai sig > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Hasil dari perhitungan signifikan pada uji homogenitas, diketahui bahwa nilai Sig. yaitu 0,465 > 0,05. Dengan demikian, data pada penelitian ini homogen.

3. Hipotesis

Tabel 10

Hasil Uji Hipotesis

Uji Hipotesis					
Kelas	N	Rata-Rata	T _{hitung}	T _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	10	0,6853	5.338	2.101	Ho ditolak
Kontrol	10	0,3129			

Hasil uji hipotesis diatas terlihat adanya perbedaan rata-rata hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dari hasil belajar kelas kontrol. Dan nilai T_{hitung} > T_{tabel}, maka dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga "Metode *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penanaman nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama pada peserta didik kelas IV SDN 2 Baregbeg".

Kriteria perhitungan uji t-test sebagai berikut (Duwi Priyanto, 2010):

1. Menentukan Hipotesis

Ho : Menyatakan penggunaan metode *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa tidak memberikan pengaruh peningkatan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama di kelas IV SDN 2 Baregebg.

Ha : Menyatakan penggunaan metode *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa memberikan pengaruh peningkatan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama di kelas IV SDN 2 Baregebg.

2. Menentukan Tingkat Signifikansi

Taraf ini menggunakan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Tingkat signifikansi dalam hal ini berarti mengambil resiko salah dalam mengambil keputusan untuk menolak hipotesis yang benar sebanyak-banyaknya 5% (Signifikan 5% atau 0,05 adalah ukuran standart yang sering digunakan dalam penelitian).

3. Menentukan T_{hitung}

Dari tabel output tersebut diperoleh T_{hitung} adalah 5.338

4. Menentukan T_{tabel}

Tabel distribusi T dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n - 2$ atau $20 - 2 = 18$. Dengan pengujian 2 sisi (Signifikansi = 0,025) hasil diperoleh untuk T_{tabel} sebesar 2.101 .

5. Kriteria Pengujian

Jika $T_{hitung} \leq T_{tabel}$, maka Ho diterima.

Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka Ho ditolak.

Berdasarkan tingkat signifikansi :

Jika signifikansi $> 0,05$, maka Ho diterima.

Jika signifikansi $< 0,05$, maka Ho ditolak.

6. Membandingkan T_{hitung} dengan T_{tabel} dan signifikansi

Nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$) maka Ho ditolak.

7. Membuat Kesimpulan

Setelah membandingkan nilai T_{hitung} dan T_{tabel} maka nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($5.338 > 2.101$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka Ho ditolak.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan cerita keteladana pahlawan bangsa memberikan pengaruh atau peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama di kelas IV SDN 2 Baregebg. Hal ini relevan dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Seli Marlia, Aji Fauziana Ridwan, dan Asep Priatna menyatakan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* efektif digunakan untuk

pembelajaran penanaman nilai toleransi mengalami peningkatan (Marlia et al., 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian diatas, telah terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa dan metode Konvensional dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SDN 2 Baregbeg terhadap penanaman nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama. Sebelum menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa bisa dikatakan sangat rendah, hal tersebut dilihat dari hasil *Pre-Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sesudah menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa dikatakan sangat tinggi dan mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *Post-Test* khususnya di kelas eksperimen yang diberikan perlakuan atau treatment berupa metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* menggunakan cerita keteladanan pahlawan bangsa peserta didik diberikan kesempatan untuk memainkan peran para pahlawan bangsa, hal

ini menyebabkan peserta didik dapat memahami dan menghayati karakter yang mencerminkan nilai-nilai toleransi. Sehingga peserta didik sangat antusias melaksanakan pembelajaran. Sedangkan pada metode pembelajaran konvensional peserta didik terpaku pada penjelasan guru dan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Maka hasil dari penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penggunaan metode pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) khususnya dalam materi pemahaman terhadap nilai-nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Pustaka Cendikia Utama.
- Arikunto S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta.
- Duwi Priyanto. (2010). *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis dalam Penelitian dengan SPSS*. Gava Media.
- Dyanasari, R., & Arisanty, M. (2018). Komunikasi Keluarga Urban dalam Menanamkan Nilai-Nilai Toleransi Antarumat Beragama. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 11(2), 236–247.
- Latif, Y. (2017). *Mata Air Keteladanan Pancasila Dalam Perbuatan* (I. S. D. Y.

- Iriantara (ed.); Ke-4). Mizan Media Utama (MMU).
Pustaka Baru.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT. Refika Aditama.
- Marlia, S., Ridwan, A. F., & Priatna, A. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 186–211.
- Meltzer, D. E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A possible “hidden variable” in Diagnostic Pretest Scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268.
- Miswandji, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN SD melalui Strategi Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 2(3), 300–305.
- Nawawi, M. (2014). Plurasilme dalam Bingkai Islam dan Negara. *Jurnal Agama Dan Hak Azazi Manusia*, 4(2), 436–454.
- Roscoe. (1982). *Research Method For Business*. Mc. Graw Hill.
- Sanchez, T. R. (1998). Using stories about heroes to teach values. *ERIC Clearinghouse for Social Studies/Social Science Education Bloomington IN.*, 1–6.
- Wiratna Sujarweni. (2014). *Metode Penelitian Lengkap, Praktis dan Mudah dipahami*.
- Wulandari, N. P. A., Suwindia, I. G., & Sudarsana, I. K. (2019). Bentuk Toleransi Antarumat Beragama pada Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 44(12), 134–160.
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).