

Penerapan role playing berbasis media digital interaktif *play store* tema kebhinekaan profil pelajar pancasila untuk meningkatkan pemahaman karakter multikultural siswa sekolah dasar

Feri Tirtoni¹

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

¹feri.tirtoni@umsida.ac.id

Abstract

This study aims to determine how the effect on the application of role playing based on the diversity of Pancasila student profiles to improve understanding of multicultural character of grade 1 elementary school students. In this study using quantitative research, with the method used is descriptive. The results obtained in this study indicate that the application of role playing based on the diversity of student profiles can increase understanding of multicultural character in grade 1 elementary school students. Which shows that in the aspect of student learning activeness as much as 38% which means that they are quite active in learning by using role playing, then 38% also in the ability to ask questions which indicates that students are starting to be active but not all have this ability, then as many as 44% of students are quite capable of doing role playing activities but need extra more to guide grade 1 students, and 41% of students are able to interact with their friends, but 6% of students still cannot fully interact, and the effectiveness of Play Store's interactive digital media is 82% to help students actively learn role playing Through education, students can gain an understanding of cultural diversity and become more open and have the ability to communicate with individuals from different cultural backgrounds. The application of multicultural values in education is very important, as these values play an important role in the educational process, they teach students to appreciate the cultural diversity of their peers, and they teach students to respect the cultural diversity of their peers.

Keywords: Role Playing, Pancasila Student Profile, Multicultural Character.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh pada penerapan role playing berbasis kebhinekaan profil pelajar pancasila melalui penggunaan media digital interaktif play store untuk meningkatkan pemahaman karakter multikultural siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode yang digunakan yaitu deskriptif. Hasil yang di dapat pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan role playing berbasis kebhinekaan profil pelajar dapat meningkatkan pemahaman karakter multikultural pada siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 2 Krian. Yang menunjukkan bahwa pada aspek keaktifan belajar peserta didik sebanyak 38% yang artinya cukup aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan role playing berbasis penggunaan media digital interaktif play store, kemudian 38% juga pada kemampuan bertanya yang menandakan bahwa peserta didik mulai aktif namun tidak semua memiliki kemampuan tersebut, selanjutnya sebanyak 44% peserta didik sudah cukup mampu dalam melakukan kegiatan bermain peran namun perlu ekstra lebih untuk membimbing peserta didik kelas 1, serta 41% peserta didik mampu berinteraksi dengan temannya, akan tetapi 6% dari peserta didik masih belum bisa berinteraksi penuh, serta keefektifan media media digital interaktif play store adalah 82 % membantu siswa aktif dalam pembelajaran role playing. Melalui pendidikan, siswa dapat memperoleh pemahaman tentang keragaman budaya dan menjadi lebih terbuka serta memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan individu dari berbagai latar belakang budaya. Penerapan nilai-nilai multikultural dalam pendidikan menjadi sangat penting, Karena nilai-nilai tersebut memainkan peran penting dalam proses pendidikan, mereka mengajarkan siswa untuk menghargai perbedaan, menerima keberagaman, dan menghormati satu sama lain.

Kata Kunci: Role Playing, Profil Pelajar Pancasila, *play store interactive digital media*.

1. Pendahuluan

Dalam era globalisasi yang semakin kompleks, pendidikan tidak hanya berperan sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter generasi muda. Pendidikan karakter berbasis multikultural menjadi salah satu pilar penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi keberagaman budaya, agama, dan nilai yang ada di masyarakat (Banks, 2013). Dalam konteks Indonesia, nilai-nilai kebhinekaan yang terkandung dalam Profil Pelajar Pancasila menjadi fondasi penting untuk menumbuhkan toleransi, empati, dan penghormatan terhadap perbedaan sejak dini (Kemendikbud, 2020).

Metode pembelajaran yang efektif diperlukan untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan siswa sehari-hari. Salah satu metode yang relevan adalah *role playing*, di mana siswa dapat belajar melalui simulasi situasi nyata yang melibatkan interaksi dan pemecahan masalah dalam lingkungan multikultural (Joyce, Weil, & Calhoun, 2015). Penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami perspektif yang berbeda, sehingga memperkuat pembentukan karakter multikultural (Suhartono et al., 2019).

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media digital interaktif berbasis aplikasi seperti yang tersedia di Play Store menjadi alternatif yang menjanjikan dalam mendukung pembelajaran. Media digital interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam melalui elemen audio-visual, animasi, dan permainan (Mayer, 2009). Dengan mengintegrasikan tema kebhinekaan dalam aplikasi interaktif, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman konseptual, tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Henderson et al., 2020).

Namun demikian, penelitian terkait penerapan media digital interaktif berbasis *role playing* dalam tema kebhinekaan masih terbatas, khususnya di lingkungan sekolah dasar. Oleh karena itu, studi ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan *role playing* berbasis media digital interaktif Play Store dengan tema kebhinekaan Profil Pelajar Pancasila dalam meningkatkan pemahaman karakter multikultural siswa sekolah dasar. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang mendukung terciptanya generasi yang berkarakter, toleran, dan inklusif.

Sekolah merupakan suatu lembaga formal yang dirancang untuk sebuah pengajaran pada siswa dan guru untuk melakukan pengawasan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Serta, keberadaannya dikelola oleh pemerintah. Sekolah ini sebagai tempat aktivitas pembelajaran bagi peserta didik. Adanya penerapan metode yang dilakukan sekolah bisa memudahkan ketika aktivitas belajar mengajar serta tentunya bisa mencapai tujuan yang diinginkan. Banyak metode yang bisa diterapkan disekolah, metode yang mampu diterapkan pada peserta didik Sekolah Dasar ialah metode *role playing*. di pelaksanaan *role playing* yang dikaitkan dengan Profil Pelajar Pancasila, peserta didik diberikan kesempatan untuk menentukan materi yang disukai serta sesuai dengan minat bakatnya. Akan tetapi guru tetap menjadi fasilitator serta bertanggung jawab pada siswanya. Adanya pendidikan karakter multikultural yang diterapkan di Sekolah Dasar, dapat membantu menumbuhkan rasa persatuan dan kesatuan siswa, serta dapat menghargai perbedaan yang ada.

Melalui penerapan *role playing* berbasis kebhinekaan Profil Pelajar Pancasila dapat meningkatkan pemahaman karakter multikultural siswa. Siswa akan memperoleh informasi serta paham tentang keanekaragaman budaya dan akan menjadi lebih terbuka serta mampu berinteraksi dengan orang lain yang memiliki latar belakang berbeda-beda. Oleh karena itu, pemahaman karakter multikultural harus dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Dan hal tersebut dapat dimulai dari kelas satu pada sekolah dasar. Untuk meningkatkan pemahaman mengenai karakter multikultural, guru dapat memilih sumber belajar, metode, maupun model pembelajaran yang tepat bagi siswa dan disesuaikan

dengan kebutuhan siswa. Salah satunya adalah dengan menerapkan role playing pada pembelajaran. Role playing atau bermain peran ini bertujuan untuk membantu siswa dalam penguasaan materi pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Selain itu dapat meningkatkan karakter disiplin, tanggung jawab, kreativitas, kerja sama, serta kemampuan komunikasi siswa ketika di kelas.

Pada zaman ini, peserta didik kurang aktif pada aktivitas pembelajaran. peserta didik cenderung tak begitu tertarik dengan pelajaran sebab selama ini pelajaran disebut tak menarik serta membosankan. Guru harus berperan aktif pada proses aktivitas belajar mengajar, guru pula harus bisa menggunakan serta memanfaatkan model-model pembelajaran pada proses belajar mengajar. dengan adanya bantuan model atau metode pembelajaran bisa mempermudah aktivitas pembelajaran dan bisa mencapai tujuan yang diharapkan. Adanya inovasi pada proses pembelajaran yang sebelumnya menggunakan model atau metode ceramah, yang hanya melibatkan guru saja, peserta didik sebagai audiens hanya mendengarkan lalu menghafalkan sebagai akibatnya pelajaran yang didapatkan cenderung monoton. Peserta didik tidak banyak terlibat dalam aktivitas belajarnya. Sehingga aspek penalaran yang dimiliki peserta didik kurang berkembang maksimal dan hasil belajarnya menjadi kurang

Jika permasalahan tersebut dibiarkan, maka akan memberikan dampak bagi peserta didik generasi selanjutnya. oleh sebab itu perlu adanya penerapan model atau metode yang dapat membantu proses pembelajaran. Penggunaan role playing ini bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang sering terjadi seperti di atas. Metode role playing sebagai salah satu metode yang dapat membentuk pengalaman belajar yang berbeda serta menarik minat peserta didik sehingga bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran. dengan menggunakan metode pembelajaran role playing yang melibatkan peserta didik ini, mereka bisa mempraktekkan secara eksklusif materi pembelajaran terkait multikultural yang dikemas secara menarik, sebagai akibatnya nilai yang diajarkan dan diimplementasikan dapat tersampaikan dengan jelas serta mudah untuk dipahami oleh peserta didik. dan dengan metode ini dapat membantu peserta didik membangun pemahaman serta perilaku positif terhadap keberagaman budaya pada sekitar mereka.

Dari beberapa penelitian sebelumnya yang memberikan pengaruh positif ialah seperti dari Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020) menunjukkan kegiatan serta motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan, sebab peserta didik merasa ingin lebih mengetahui dalam pembelajaran yang menerapkan penggunaan metode role playing. Bisa dikatakan bahwa role playing ini ialah sebuah permainan yang menyenangkan bagi peserta didik. lalu penelitian lain oleh Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021) menunjukkan peserta didik menjadi lebih mengetahui dan paham mengenai pembelajaran karena dikaitkan dengan kehidupan sehari-harinya. Selain itu, pemberian peran yang tepat oleh guru, peserta didik akan sangat mudah untuk menirukan hal tersebut di kehidupan sehari-hari yang memberikan manfaat dalam pembelajaran serta mempunyai nilai toleransi. Penelitian lain oleh Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022) menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ialah menunjukkan bagaimana ciri serta karakter pelajar Indonesia, karakter tersebut mencakup 6 dimensi profil pelajar pancasila.

Penelitian oleh Yarinap, J., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2020) menunjukkan dengan menerapkan Role Playing terbukti bisa menyampaikan kontribusi yang baik serta bisa meningkatkan hasil PKN. Maka peningkatan kemampuan persoalan pengetahuan bisa ditingkatkan melalui model Role Playing. Penelitian sebelumnya oleh Basri, I. (2017) pula menunjukkan bahwa nilai-nilai multikultural yang diajarkan guru, memberikan dampak positif bagi peserta didik, mereka lebih memahami nilai toleransi dan saling menghargai antar sesama. Pada saat aktivitas belajar mengajar, seorang guru mampu menanamkan nilai multicultural dalam pembelajaran sehari-hari. sehingga pesan serta nilai-nilai tersebut bisa masuk serta tumbuh kedalam diri setiap peserta didik. Penelitian oleh Nana Najmina, N. (2018) menunjukkan bahwa Pendidikan multikulturalisme harus dilakukan pada proses pembelajaran melalui proses pembiasaan, pembelajaran

multikultural dilakukan dengan pembentukan pola pikir, perilaku, tindakan, serta pembiasaan sehingga timbul kesadaran nasional.

Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan role playing berbasis kebhinekaan profil pelajar pancasila untuk meningkatkan pemahaman karakter multikultural peserta didik kelas 1. Sebab profil pelajar Pancasila perlu diterapkan di sekolah dasar agar pelajar di Indonesia memiliki karakter yang baik dan sesuai dengan multicultural yang ada di Indonesia. Kemudian dengan munculnya karakter yang bisa diharapkan ialah pelajar masa sekarang yang mempunyai jiwa-jiwa Pancasila pada pada dirinya.

Role playing merupakan salah satu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan peran tertentu dalam situasi simulasi. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2009), metode role playing dapat meningkatkan keterampilan sosial dan pemahaman konsep melalui pengalaman langsung. Hal ini relevan dalam pembelajaran yang membutuhkan penghayatan nilai-nilai seperti kebhinekaan dan multikulturalisme. Dalam konteks pendidikan dasar, role playing dapat digunakan untuk membangun empati dan pemahaman terhadap perbedaan budaya (Santrock, 2011). Proses bermain peran memungkinkan siswa untuk melihat dunia dari sudut pandang orang lain, sehingga mendukung pengembangan karakter yang lebih inklusif dan multikultural.

Media digital interaktif dari Play Store menjadi salah satu sarana inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis role playing. Media ini menawarkan berbagai aplikasi edukasi yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Menurut Mayer (2021), pembelajaran berbasis teknologi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dalam tema kebhinekaan, aplikasi interaktif seperti simulasi kebudayaan dan permainan edukatif berbasis nilai Pancasila dapat membantu siswa memahami konsep multikulturalisme secara praktis. Media ini juga memungkinkan pembelajaran berbasis pengalaman yang adaptif terhadap kebutuhan siswa (Prensky, 2010).

Kebhinekaan merupakan salah satu tema utama dalam Profil Pelajar Pancasila yang bertujuan untuk menciptakan generasi muda yang memahami dan menghargai keberagaman. Berdasarkan Kemendikbud (2020), karakteristik pelajar Pancasila mencakup berpikir kritis, kreatif, memiliki keimanan, berkebhinekaan global, dan gotong royong. Pembelajaran berbasis tema kebhinekaan penting untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap pluralitas budaya Indonesia. Dalam hal ini, metode role playing berbasis media digital dapat menjadi pendekatan efektif untuk mewujudkan kebhinekaan dalam Profil Pelajar Pancasila. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa interaksi sosial dan penggunaan alat budaya, termasuk teknologi, sangat penting dalam pembelajaran.

Pendidikan multikultural bertujuan untuk mengembangkan pemahaman, sikap, dan perilaku siswa yang menghargai perbedaan. Banks (2009) menekankan bahwa pendidikan multikultural tidak hanya mengajarkan toleransi, tetapi juga membangun rasa hormat terhadap keberagaman. Di tingkat sekolah dasar, pendidikan multikultural dapat diperkenalkan melalui metode yang kontekstual dan menyenangkan, seperti role playing berbasis media digital. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi dan simulasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isu-isu multikultural (Gay, 2018). Dengan menggunakan media digital, siswa dapat mengeksplorasi nilai-nilai budaya yang berbeda dalam lingkungan yang aman dan terkendali.

Beberapa penelitian yang relevan mendukung penggunaan role playing berbasis media digital untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap karakter multikultural. Studi oleh Setiawan et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan aplikasi edukatif dari Play Store dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam tema kebhinekaan. Selain itu, Huda et al. (2021) menunjukkan bahwa pendekatan interaktif berbasis digital mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, integrasi

metode role playing dan media digital interaktif dapat menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan karakter multikultural siswa sekolah dasar, terutama dalam tema kebhinekaan Profil Pelajar Pancasila.

Berbagai cara yang digunakan oleh pendidik untuk memastikan bahwa dalam proses pembelajaran terlaksana dan searah dengan tujuan yaitu salah satunya melalui metode pembelajaran (Ningsi, 2014). Salah satu pendekatan yang digunakan oleh siswa dalam mengembangkan imajinasi dan pemahaman terhadap materi pembelajaran adalah dengan melakukan role playing atau bermain peran (Hamdani, 2011). Kegiatan bermain peran ini melibatkan siswa dalam situasi yang menyerupai situasi nyata yang sedang dipelajari. Metode pembelajaran ini menggunakan model yang realistic, metode yang memerankan sesuatu yang belum pernah dialami sebelumnya, sehingga mereka bisa merasakan tindakan seolah-olah mereka berada dalam situasi nyata. Pada penggunaan metode role playing melibatkan aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta kerja sama, komunikasi, dan interpretasi.

Profil pelajar Pancasila bertujuan untuk mengembangkan pemahaman serta karakter yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila yaitu penting agar Pancasila tetap menjadi dasar ideologi (Susilawati et al., 2021). Pengembangan profil pelajar Pancasila dijadikan sebagai salah satu langkah untuk meningkatkan standar pendidikan dengan penekanan yang lebih kuat pada pengembangan karakter. Profil pelajar Pancasila dapat dilaksanakan pada usia dini dengan satuan Pendidikan yang dapat digunakan di jenjang TK, SD, SMP, dan SMA. (Kemendikbud, 2021; Rachmawati dkk., 2022) terdapat enam profil kemampuan dasar program mobilitas guru yang meliputi; 1) kepercayaan, keimanan, dan karakter moral; 2) mandiri; 3) bernalar kritis; 4) kreatif; 5) bekerja sama; 6) kebhinekaan global. Kurikulum pembelajaran mandiri merupakan implementasi terbaru dari kurikulum yang terus berkembang yang saat ini dikembangkan oleh pemerintah. Melalui profil pelajar Pancasila, kurikulum berbasis belajar mandiri bertujuan untuk menumbuhkan pengembangan karakter pada peserta didik.

Indonesia adalah bangsa negara yang majemuk (Sumarna & Yuniarto, 2016). Keragaman budaya dan kemajemukan tidak dapat dihindari. (Ibrahim, 2013). Ada sepuluh petunjuk perbuatan manusia yang memperlihatkan pada arah kebinasaan suatu negara, yaitu: 1) Semakin banyak tindak kekerasan, terutama pada kalangan remaja; 2) semakin banyak kebohongan; 3) semakin banyak ketidakhormatan kepada orang tua, guru, dan pemimpin; 4) pengaruh kelompok terhadap banyak kekerasan; 5) semakin banyak keraguan dan kebencian; 6) pemakaian bahasa yang semakin buruk karena kita tidak pernah diajarkan bahasa yang baik; 7) semakin rendahnya etos kerja; 8) Semakin berkurangnya kewajiban sosial antara individu dan warga negara; 9) semakin tingginya perilaku yang dapat merusak diri sendiri; 10) menghilangnya pedoman akhlak (Thomas Lickona 1992). Pemicu persoalan tersebut muncul karena adanya diskriminasi di antara sesama. Oleh karena itu, pendidikan menjadi media yang tepat untuk memperkenalkan multikulturalisme (Elhefni & Wahyudi, 2017).

Karena multikultural mengacu pada keragaman budaya, agama, bahasa, adat istiadat, dan latar belakang etnis budaya lainnya yang ada di suatu masyarakat atau lingkungan, Oleh karena itu, multikulturalisme menjadi sebuah tantangan yang menekankan nilai-nilai, mekanisme, dan struktur sosial dalam kerangka kemanusiaan. Bentuk reformasi pendidikan yang dikenal sebagai pendidikan multikultural berupaya memberikan kesempatan kepada peserta didik tanpa memandang latar belakang yang berbeda, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilannya secara maksimal yang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan. Mengingat Indonesia sendiri terdiri dari berbagai macam budaya, serta berbagai macam suku, agama, dan ras. Sehingga, multikulturalisme sangat diperlukan agar dapat hidup berdampingan dengan kelompok lain. Pada peserta didik perlu membutuhkan pengembangan karakter multikultural karena mereka perlu adanya sikap toleransi yang tinggi dan kuat agar tidak mudah tergoyahkan.

Karakter sebagai representasi dari cara berpikir dan bertindak yang memungkinkan individu untuk hidup dan berkolaborasi dengan baik dalam berbagai lingkungan, seperti keluarga, masyarakat, bangsa, dan

negara (Suyanto (2010) Pendidikan karakter memiliki beberapa aspek pendidikan yaitu pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak (Arifudin, 2022). Meskipun dalam istilah memiliki perbedaan substansi, pada dasarnya Pendidikan bertujuan untuk membentuk karakter dan sikap positif pada individu. Dimana Pendidikan nilai ini merujuk pada upaya untuk mengajarkan dan memperkuat nilai-nilai moral dan etika dalam kehidupan. Meskipun istilah-istilah tersebut memiliki substansi yang berbeda, pada dasarnya pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan sikap dan karakter positif dalam diri individu. seperti sopan santun, disiplin, kebaikan hati, dan kesederhanaan. Kemudian Pendidikan moral yang berfokus pada pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip moral dalam pengambilan keputusan. Serta Pendidikan moral yang mengacu pada pengembangan karakter serta kepribadian yang kuat seperti keberanian, keadilan, kesetiaan.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, dengan metode yang digunakan yaitu deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, atau meringkas suatu data secara sistematis dan faktual dari berbagai kondisi berdasarkan adanya suatu kejadian nyata yang dapat diobservasi, wawancara, maupun dapat diungkapkan melalui bukti dokumenter yang ada dan dijelaskan secara detail (Sugiyono, 2017). Penelitian ini dilaksanakan pada SD Muhammadiyah 2 Krian pada penelitian ini subjek yang digunakan yaitu peserta didik pada kelas bawah yaitu kelas I dengan jumlah 32 siswa. Pengumpulan data merupakan suatu tahap yang paling penting dalam suatu penelitian. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel yaitu dengan observasi.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman dan pemahaman tentang keberagaman budaya, kebhinekaan, dan pentingnya saling menghormati dalam konteks multikultural dengan menggunakan role playing berbasis kebhinekaan. Ini juga bertujuan untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang inklusif dan memberikan kontribusi pada pengembangan pendidikan yang berorientasi pada kebhinekaan.

3. Hasil dan Diskusi

Penerapan Role Playing

Proses di mana seseorang mendapatkan pemahaman atau pengetahuan, kemampuan, dan pemahaman baru melalui interaksi dengan materi pembelajaran, pengalaman, dan instruksi disebut sebagai pembelajaran. Belajar dalam pembelajaran melibatkan pemrosesan informasi, pemahaman konsep, dan pembentukan koneksi antara informasi baru dan yang ada sebelumnya. Hal ini dapat melibatkan aktifitas kognitif seperti memperhatikan, mengingat, menerapkan apa yang sudah dipelajari. Selain itu, dengan belajar dapat melibatkan dimensi afektif, seperti motivasi, minat, dan sikap terhadap pembelajaran. Belajar adalah sebuah proses di mana perubahan terjadi dalam perilaku seseorang sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mengubah perilaku dalam semua aspek individu atau organisme secara keseluruhan, terlepas dari apakah itu terkait dengan pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dalam penerapan metode pembelajaran merupakan suatu proses pengintegrasikan dan penerapan yang disesuaikan dengan kondisi dan tujuan pembelajaran. Mayoritas siswa kesulitan untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan dan menghubungkan antara informasi baru dan pengetahuan yang ada sebelumnya, dan kebanyakan masalah yang muncul di lingkungan pendidikan berasal dari penerapannya, karena siswa belum mampu menyerap pelajaran yang diajarkan oleh pendidik secara efektif. Hal ini penyebabnya berasal dari beberapa faktor, diantaranya yaitu kurang kesesuaian dalam pengemasan pembelajaran, dan metode pada proses pembelajaran kurang tepat. Proses belajar mengajar di kelas memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat penguasaan siswa pada materi yang diajarkan. Oleh karena itu, guru harus menjadi aktif dan inovator yang kreatif agar siswa dapat memahami serta dapat menerapkan nilai-nilai penting dalam kehidupan sehari-hari (Kristin, 2018). Kebanyakan pada proses belajar mengajar guru menggunakan

metode lama, yang disebut metode konvensional. Pada metode ini, guru lebih banyak memegang kendali, siswa hanya mendengarkan, dan pembelajaran menjadi membosankan. Hal ini disebabkan karena pendidik dan peserta didik tidak saling berinteraksi, kurangnya relevansi, dan metode pembelajaran yang digunakan bersifat repetitif. Akibatnya, pendidik harus mampu mengemas dan memanfaatkan sumber belajar, serta menggunakan model pembelajaran yang efektif dan efisien yang sesuai dengan kepribadian peserta didik. Untuk itu, dalam pemilihan suatu metode pengajaran yang sesuai dapat menaikkan hasil belajar siswa yang dapat diperlukan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran. Ketika siswa ikut terlibat secara aktif, mereka akan lebih memahami ilmu yang didapat dan mengingat materi yang telah disampaikan oleh pendidik, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dalam berpikir kritis, serta mempunyai motivasi dan semangat belajar yang tinggi. Hal ini merupakan salah satu dari faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar pada siswa yang efektif. Guru juga harus bisa menciptakan iklim kelas yang dapat mendorong dan memotivasi peserta didik untuk mengemukakan pertanyaan, berbagi ide, dan mengungkapkan pendapat.

Karena tingkat pemahaman setiap siswa berbeda-beda, maka pemilihan model pembelajaran juga harus dipertimbangkan. Sehingga, metode role playing menjadi salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa belajar melalui bermain peran, di mana mereka berpura-pura menjadi karakter yang berbeda dan mengambil peran di dunia nyata. Peserta didik dapat berinteraksi satu sama lain dalam kegiatan bermain peran ini dengan secara aktif memainkan peran masing-masing, menyelesaikan masalah, dan mengatasi rintangan dalam konteks yang relevan. Role playing ini dapat membantu peserta didik untuk mengasah kemampuan dalam mengatasi masalah serta dapat membuat keputusan dengan membantu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Siswa dapat secara langsung dapat mempraktekkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan melalui metode pembelajaran role playing, yang memudahkan para siswa untuk memahami serta mengkomunikasikan nilai-nilai tersebut. Karena siswa dapat secara langsung mengimplementasikan nilai-nilai tersebut ke dalam isu-isu di dunia nyata, hal tersebut dapat menunjukkan keefektifan metode pembelajaran Role Playing.

Kebhinekaan Profil Pelajar Pancasila

Kebhinekaan merupakan konsep yang menggambarkan adanya keragaman dalam masyarakat baik itu dari segi suku, agama, ras, dan budaya maupun kepercayaan. Kemudian muncul profil pelajar Pancasila yang merujuk pada sikap dan perilaku peserta didik yang menggambarkan penghayatan dari nilai-nilai Pancasila dalam menghadapi kebhinekaan. Dalam konteks kebhinekaan, profil pelajar Pancasila mencerminkan sikap dan perilaku yang mampu menghargai, menghormati, dan menjaga keragaman dalam masyarakat. Selanjutnya, Profil Pelajar Pancasila berpegang teguh pada nilai-nilai Pancasila. Nilai-nilai Pancasila tersebut sangat luas sehingga diyakini bahwa penerapannya yang konsisten oleh individu akan memberikan kontribusi bagi kesejahteraan kolektif masyarakat (Yudi, 2020).

Pendidikan diperlukan untuk menumbuhkan sikap kemandirian dan nilai-nilai Pancasila, sesuai dengan harapan dari Ki Hadjar Dewantara mengenai pendidikan yang dapat memerdekakan generasi bangsa. Jati diri bangsa didasarkan pada Pancasila. Sebagai fondasi negara dan pandangan hidup, merepresentasikan nilai-nilai mulia yang perlu dipahami dan diterapkan oleh setiap individu Sebagai individu negara Indonesia, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam interaksinya dengan masyarakat, bangsa, dan negara. Segala sikap, perilaku, dan tindakan harus mencerminkan pengalaman nilai-nilai Pancasila. Memahami nilai-nilai Pancasila tidak hanya penting untuk pemahaman tetapi juga untuk aplikasi praktis dan implementasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, membangun kebiasaan yang secara bertahap yang akan membentuk karakter bangsa. Karena Pancasila adalah bagian dari keberagaman, Pancasila hidup dalam kemajemukan Indonesia dalam hal agama, etnis, budaya, dan bahasa.

Dalam profil pelajar Pancasila, pentingnya pendidikan karakter dalam mendidik anak untuk menjadi orang yang berkarakter baik, faktanya bahwa orang yang berkarakter baik dapat memperbaiki negaranya sendiri,

dan fakta bahwa orang yang berkarakter baik tidak mudah terpengaruh dengan adanya budaya asing yang belum dikenal dan bukan termasuk bagian dari jati diri Indonesia. Karena generasi penerus bangsa akan berasal dari lingkungan yang baik, dan lingkungan memberikan pengaruh yang besar terhadap pendidikan karakter. Sebelum melaksanakan tugas mendidik generasi penerus suatu bangsa, pendidik harus memiliki keahlian dalam hal pedagogi, kepribadian, sosial, dan profesional sebelum mendidik generasi penerus suatu bangsa (suprayitno, wahyudi: 2020). Keberhasilan seorang tidak bergantung pada pengetahuan dan kompetensi, namun dapat memanager diri sendiri dan orang lain. Profil pelajar Pancasila dalam kebhinekaan mencakup penerimaan terhadap keragaman, mereka mampu menghargai serta menerima perbedaan suku, agama, budaya, dan latar belakang lainnya dalam masyarakat yang ada. Karena pelajar Pancasila tidak memandang perbedaan tersebut sebagai hambatan, akan tetapi dianggap sebagai sumber kekayaan yang dapat memperbanyak dan memperluas pemahaman mereka tentang dunia, menerima keragaman sebagai kekayaan budaya serta membangun hubungan antar individu satu dan yang lain dari latarbelakang yang berbeda dan berupaya untuk memahami dan menghormati nilai-nilai, keyakinan, dan praktik budaya yang berbeda-beda.

Profil Pelajar Pancasila ini dirancang dengan tujuan untuk mencapai hasil yang mencakup peserta didik yang memiliki moralitas yang baik, memiliki kualitas yang memungkinkan mereka untuk bersaing di tingkat nasional dan global, mampu bekerja dengan siapa saja dan di mana saja keberadaannya, mampu menyelesaikan tugas secara mandiri, memiliki keterampilan dalam berpikir kritis, dan memiliki potensi untuk mengembangkan ide-ide kreatif. Tentu saja, seluruh pelajar Indonesia harus bekerja sama untuk mencapai tujuan tersebut. Pelajar di Indonesia perlu memiliki motivasi yang tinggi dan tetap mempertahankan dan menghargai nilai-nilai budaya sendiri.

Pemahaman Karakter Multikultural

Multikultural merupakan keberagaman yang terdapat dalam suatu bangsa. Keberagaman tersebut meliputi agama, budaya, suku bangsa, dan sebagainya. Menjaga dan memelihara sebuah keberagaman di Indonesia, menjadikan bangsa yang ramah dan menciptakan kedamaian. Indonesia merupakan negara multikultural. Oleh sebab itu perilaku toleransi atau perilaku menghargai sesama pada berbagai bermacam ragam perbedaan. Indonesia sendiri mempunyai wilayah atau daerah yang masing-masing memiliki ciri yang unik serta khas yang membuat semua rakyat Indonesia wajib bangga melestarikannya serta memberikan perilaku terbuka, saling mengakui serta menghormati dan membangun kerukunan sikap saling menerima serta menghargai perbedaan-perbedaan perlu diterapkan dan dikembangkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan dilatih, di didikkan, dan membudayakan tentang multikultural. Dengan adanya pembiasaan itu generasi muda akan sadar, bahwa menghargai dan menghormati keberagaman sangat penting. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai karakter multikultural, pendidikan multikultural dapat menjadi salah satu kunci untuk mewujudkan karakter multikultural.

Pemberian pemahaman serta bagaimana mengimplementasikan nilai multikultural yang dilakukan sejak dini, peserta didik akan mengetahui dan memahami keadaan yang ada pada lingkungannya. Mereka akan memahami bahwa terdapat perbedaan di sekitarnya. Apabila sejak awal mereka memahami bagaimana nilai multikultural itu, maka mereka akan terbiasa dengan perbedaan yang ada. Seperti menghargai pendapat atau masukan orang lain, mempunyai empati terhadap sesama, toleransi dan sebagainya tanpa memandang dari mana seseorang tersebut berasal dari kepercayaan, etnis, kemampuan yang dimiliki dan lain-lain. Penerapan nilai multikultural di usia sekolah dasar sangat tepat untuk dilakukan, sebab usia-usia sekolah dasar mudah dibentuk karakternya. Mereka melihat orang sekitarnya seperti orangtua, guru sebagai tauladannya dalam berperilaku. Sehingga di jenjang berikutnya sampai dewasa diharapkan anak-anak tersebut memiliki karakter yang baik dan sejalan dengan nilai-nilai bangsa Indonesia. Karena karakter yang dimiliki oleh suatu bangsa, menjadi ciri khas tersendiri bagi bangsa itu. Mengingat Indonesia memiliki berbagai keragaman yang tersebar di seluruh wilayahnya.

Nilai-nilai multikultural perlu diajarkan pada pelajar, lebih baik lagi apabila penerapannya dilakukan sejak masa kanak-kanak. Sejak kecil mereka mulai belajar dan mengontrol dalam berperilaku. Mereka mampu menghargai serta menghargai perbedaan, menghormati satu sama lainnya. Pada aktivitas belajar mengajar disekolah, guru harus menanamkan nilai tersebut agar bisa tumbuh dalam diri setiap peserta didik. Hal tersebut dapat dilakukan saat pembelajaran berlangsung, melalui pembiasaan-pembiasaan yang mencerminkan nilai multikultural, serta contoh lainnya. Mengingat nilai ini sangat diperlukan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Memang tidak mudah untuk menerapkan nilai multikultural, tetapi sebagai seorang guru juga perlu memikirkan cara untuk menyampaikannya. Serta harus memahami bagaimana menyesuaikan dengan situasi serta kondisi sekolah. Selain itu perlu juga memperhatikan karakteristik yang dimiliki peserta didik, mengingat setiap individu memiliki perbedaan pada karakteristiknya.

Karakter Siswa Sekolah Dasar

Persoalan yang menjadi penekanan saat ini merupakan karakter yang dimiliki oleh generasi muda. Seringkali kita lihat dan ketahui di berbagai media maupun langsung, bahwa sebagian masyarakat khususnya peserta didik terlihat kurang mengimplementasikan karakter sesuai dengan bangsa Indonesia. Contohnya saja ada peserta didik masih kurang mempunyai nilai sopan santun, umpatan yang tak jarang kepada teman bahkan guru, banyak peserta didik yang selalu ingin menang sendiri, dan peserta didik kurang mempunyai nilai kejujuran. Karakter yang seharusnya dimiliki oleh masyarakat kini mulai pudar, padahal karakter tersebut menjadi ciri khas dari bangsa Indonesia. Budiarto (2020), mengemukakan bahwa saat ini banyak generasi muda khususnya pelajar yang meremehkan tentang moral. Semua yang mereka lakukan mereka anggap benar.

Terdapat banyak faktor yang dapat menjadikan kualitas sebuah pendidikan menjadi rendah. Diantaranya ialah aktivitas pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Lingkungan daerah tempat tinggal mereka berada pun dapat mempengaruhinya. Pembelajaran yang seperti itu dirasa kurang bermanfaat dan bermakna bagi anak-anak. Supaya pembelajaran tersebut bisa dikatakan sebagai pembelajaran yang efektif, maka guru perlu mendesain serta mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang diajar. Dimana mereka sebagai subjek belajar yang mana kita harus memperhatikan kebutuhan belajarnya. Pemahaman terhadap peserta didik menjadi subjek belajar inilah yang harus dijadikan pijakan dalam mengembangkan suatu pembelajaran supaya tercipta pembelajaran yang berkualitas dan efektif. Untuk merumuskan sebuah pembelajaran, karakteristik peserta didik sangat penting untuk dijadikan acuan dalam menerapkan pembelajaran. Pemilihan strategi maupun metode pembelajaran yang tepat juga dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Apabila berdasarkan pernyataan dari teori piaget, maka peserta didik sekolah dasar berada di tahapan operasional konkrit. Dimana pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran yang logis. Pemikirannya belum luas dan masih terikat dengan sebuah fakta-fakta perseptual. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan dalam proses berfikirnya masih terbatas. Mereka tidak dapat dipisahkan dari hal-hal yang bersifat kongkrit atau nyata, serta hal-hal yang bisa diamati. Pada usia 7-12 tahun, Sebagian besar kegiatan yang dilakukan berada di sekolah (SD). Jenjang sekolah Dasar dibagi menjadi dua fase, fase tersebut adalah fasa di kelas rendah dan fase di kelas tinggi. Kelas rendah dimulai asal kelas satu hingga kelas tiga Sekolah Dasar. Sedangkan di kelas tinggi dimulai asal kelas empat hingga kelas enam Sekolah Dasar. Di kelas rendah yaitu khususnya pada kelas satu, karakteristik serta perkembangan setiap peserta didik berbeda antara anak satu dengan anak lainnya. Hal ini guru perlu mengenali dan memahaminya, mengingat mereka baru saja menginjak jenjang sekolah dasar. Pada kelas rendah pun, mereka belum dapat mengembangkan keterampilan kognitifnya secara penuh. Usia kelas rendah karakteristiknya suka bergerak kesana kemari, suka bermain, suka bekerja sama atau kelompokkan pada pembelajaran, dan suka melakukan sesuatu secara langsung atau praktik.

Implikasi terhadap aktivitas pembelajaran pada karakteristik anak sekolah dasar kelas rendah khususnya pada kelas satu diantaranya ialah hierarkis integratif, serta konkret. Implikasi yang pertama yaitu hierarkis, pada tahapan ini perkembangan cara belajar peserta didik sedikit demi sedikit berkembang. Mereka belajar dari hal yang sederhana menuju hal yang lebih luas dan kompleks. Kedua adalah implikasi integratif, pada tahapan ini peserta didik kelas rendah di SD masih memandang serta belum mampu untuk memisahkan suatu konsep ke bagian demi bagian. Hal ini mereka memandang bahwa sesuatu tersebut masih menjadi satu keutuhan. Dan yang ketiga adalah implikasi konkret, mereka belajar dari hal-hal yang bersifat nyata. Hal ini disebabkan pada usia tersebut mereka belum mampu mendeskripsikan atau memiliki cara berfikir sesuai penjelasan atau teori yang disampaikan oleh guru. Contohnya bisa dipandang, didengar, dibaui, diraba bahkan diotak-atik. Mengingat usia mereka suka bergerak kesana kemari.

Melihat dan memahami karakteristik peserta didik dari penjelasan di atas, maka dalam hal ini seorang guru pada aktivitas belajar mengajar harus mengemas pembelajaran dengan baik. Dengan kata lain seorang guru mampu membuat rumusan atau perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan mereka. Hal ini akan memiliki pengaruh yang baik dalam pengalaman belajarnya. Guru bisa mengkaitkan pembelajaran dengan kondisi maupun hal yang berhubungan dengan lingkungan sekitar sekolah atau daerah sekitar serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai akibatnya materi pembelajaran yang diberikan dapat dipahami dan bermakna oleh peserta didik. Pada usia ini peserta didik mengalami kepekaan atau sangat cepat meniru suatu hal yang dilakukan oleh orang sekitarnya. Untuk itu harus menjadi tauladan bagi peserta didiknya. Mulai dari bahasa yang digunakan, serta perilaku-perilaku yang dilakukan di sekolah. Selain itu guru harus sabar menghadapi anak-anak kelas rendah, karena rasa keingintahuan yang tinggi, terkadang membuat mereka selalu mengajukan pertanyaan diluar pembahasan pembelajaran yang berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penerapan metode role playing berbasis media digital interaktif dari Play Store pada tema Kebhinekaan untuk meningkatkan pemahaman karakter multikultural siswa kelas 1 sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode kuantitatif, dengan pretest dan posttest untuk mengevaluasi perubahan pemahaman siswa.

Deskripsi Data

Pretest: Sebelum intervensi, rata-rata skor pemahaman karakter multikultural siswa adalah 58,2 (kategori rendah).

Posttest: Setelah menggunakan metode role playing berbasis media digital interaktif, rata-rata skor meningkat menjadi 84,7 (kategori tinggi).

Hasil Uji Statistik

Uji Normalitas: Data pretest dan posttest memenuhi asumsi normalitas dengan nilai $p > 0,05$.

Uji Paired Sample t-test: Terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest dengan nilai $p < 0,01$. Ini menunjukkan bahwa penerapan metode role playing berbasis media digital interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman karakter multikultural siswa.

Observasi Aktivitas Siswa

Siswa menunjukkan antusiasme dalam menggunakan aplikasi digital interaktif.

Aktivitas diskusi dan permainan peran berhasil memfasilitasi pemahaman tentang kebhinekaan dan toleransi.

1. **Efektivitas Media Digital Interaktif** Media digital interaktif dari Play Store menyediakan konten visual dan narasi yang menarik, membantu siswa memahami konsep kebhinekaan dengan cara yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Prensky (2001) yang menyatakan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan engagement siswa dalam pembelajaran.
2. **Keunggulan Role Playing sebagai Metode Pembelajaran** Metode role playing memungkinkan siswa mempraktikkan situasi nyata melalui simulasi. Dalam konteks tema Kebhinekaan, metode ini

membantu siswa memahami keberagaman budaya melalui pengalaman langsung. Menurut Joyce dan Weil (2014), role playing efektif dalam membangun pemahaman sosial dan karakter.

3. **Peningkatan Pemahaman Multikultural** Data menunjukkan peningkatan pemahaman karakter multikultural siswa. Hal ini membuktikan bahwa kombinasi antara metode role playing dan media digital interaktif mendukung penguatan profil Pelajar Pancasila. Sebagaimana dikemukakan oleh Tilaar (2004), pendidikan multikultural penting untuk membangun kesadaran keberagaman sejak usia dini.
4. **Keterbatasan Penelitian** Penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup sampel yang hanya mencakup satu sekolah dasar kelas 1. Untuk generalisasi hasil, penelitian serupa perlu dilakukan pada populasi yang lebih luas. Penerapan metode role playing berbasis media digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman karakter multikultural siswa kelas 1 sekolah dasar pada tema Kebhinekaan. Penelitian ini mendukung penggunaan teknologi dalam mendukung pembelajaran berbasis karakter

Dalam penerapan role playing berbasis kebhinekaan profil pelajar pancasila untuk meningkatkan pemahaman karakter multikultural siswa kelas 1 dapat diukur dalam beberapa aspek, yaitu aspek keaktifan belajar, kemampuan bertanya, kemampuan bermain peran, kemampuan berinteraksi. Yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Aspek Keaktifan Belajar Siswa

No	Komponen	Kualitas				
		5	4	3	2	1
1	Bertanya kepada guru			✓		
2	Menjawab pertanyaan guru		✓			
3	Diskusi dengan kelompok			✓		
4	Bekerja sama dalam kelompok			✓		
5	Mengemukakan pendapat			✓		

Tabel 2. Aspek Kemampuan Bertanya Siswa

No	Komponen	Kualitas				
		5	4	3	2	1
1	Frekuensi pertanyaan antar siswa			✓		
2	Pengungkapan pertanyaan		✓			
3	Pertanyaan berkaitan dengan materi		✓			
4	Pemberian waktu berfikir			✓		
5	Penyebaran pertanyaan			✓		

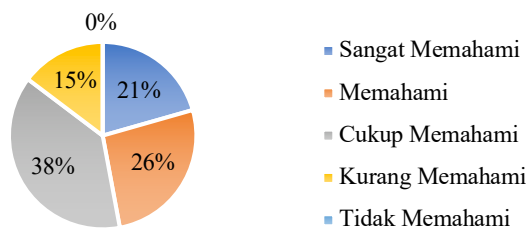
Tabel 3. Aspek Kemampuan Bermain Peran

No	Komponen	Kualitas				
		5	4	3	2	1
1	Siswa percaya diri		✓			
2	Menggunakan bahasa yang jelas			✓		
3	Pertanyaan berkaitan dengan materi			✓		
4	Pemberian waktu berfikir			✓		
5	Mampu memerankan perannya dengan baik			✓		

Tabel 4. Aspek Kemampuan Berinteraks Siswa

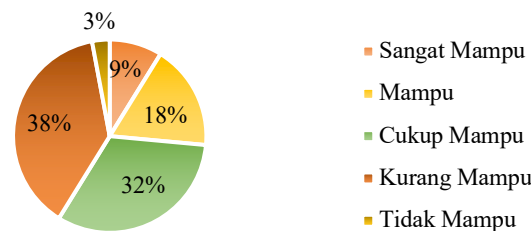
No	Komponen	Kualitas				
		5	4	3	2	1
1	Pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat			✓		
2	Mampu menyampaikan pendapat kepada orang lain			✓		
3	Mengajukan pertanyaan dengan cara yang berbeda			✓		
4	Menggunakan bahasa yang baik dan benar			✓		
5	Penyebaran pertanyaan			✓		

Perhitungan pada aspek diatas dapat diterjemahkan dalam bentuk presentase dengan menggunakan diagram lingkaran, sebagai berikut:



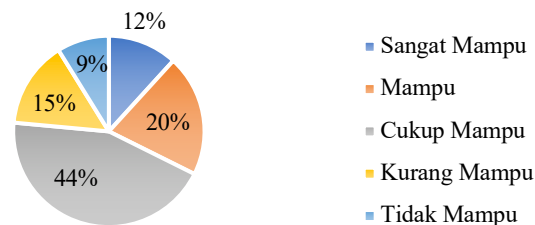
Gambar 1. Presentase Keaktifan Belajar Peserta Didik

Pada pembelajaran ini peserta didik memiliki tingkat keaktifan sebanyak 38%, artinya peserta didik cukup aktif dalam pembelajaran yang menggunakan role playing.



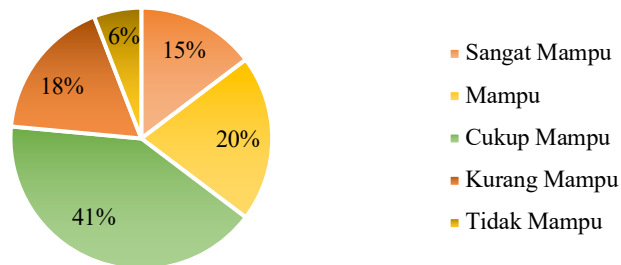
Gambar 2. Presentase Kemampuan Bertanya Peserta Didik

Pada saat kegiatan berlangsung, peserta didik mulai aktif untuk bertanya mengenai pembelajaran yang sedang berlangsung. Tetapi dalam hal ini tidak semua peserta didik memiliki kemampuan bertanya yang sama. Mengingat usia kelas 1 Sekolah Dasar masih belajar untuk memahami sesuatu yang lebih kompleks.



Gambar 3. Presentase Kemampuan Bermain Peran Peserta Didik

Untuk kelas 1 Sekolah Dasar, mereka cukup mampu untuk melakukan pembelajaran dengan melakukan role playing. Tetapi peserta didik harus lebih ekstra untuk dibimbing mengingat usia mereka usia yang suka bermain dan sangat aktif. 44% peserta didik sudah cukup mampu melakukan hal-hal yang ada di role playing.



Gambar 4. Presentase Kemampuan Berinteraksi Peserta Didik

41% peserta didik mampu berinteraksi dengan teman-teman lainnya. Mereka menikmati pembelajaran dengan role playing serta senang melakukan hal-hal di dalam role playing. Tetapi 6% dari peserta didik masih ada yang belum bisa berinteraksi dengan temannya ketika melakukan role playing.

4. Kesimpulan

Berdasarkan data dan hasil pembahasan yang kami dapatkan yaitu diperoleh bahwa pengembangan keterampilan pada role playing melalui media digital play store dapat membantu individu dalam mengasah keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Melalui kebhinekaan profil pelajar Pancasila, peserta didik mampu menjadi pribadi yang mempunyai karakter yang baik. Apabila dikaitkan dengan pendidikan multikultural sejak dini, peserta didik mampu menghargai serta menghargai perbedaan, menghormati satu sama lainnya. Pada aktivitas belajar mengajar disekolah, guru harus menanamkan nilai tersebut agar bisa tumbuh dalam diri setiap peserta didik. Hal tersebut dapat dilakukan saat pembelajaran berlangsung, melalui pembiasaan-pembiasaan yang mencerminkan nilai multikultural. Usia kelas rendah karakteristiknya senang bergerak kesana kemari, senang bermain, senang bekerja sama atau kelompokkan dalam pembelajaran, serta senang melakukan sesuatu secara langsung atau praktik. Seorang guru mampu membuat rumusan atau perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan mereka. Hal ini akan memiliki pengaruh yang baik dalam pengalaman belajarnya. Guru bisa mengkaitkan pembelajaran dengan kondisi maupun hal yang berhubungan dengan lingkungan sekitar sekolah atau daerah sekitar serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

5. Referensi

Kiromim Baroroh. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(2), 149–163.

Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56.

Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5731–5738.

Yarinap, J., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2020). Penerapan model role playing untuk meningkatkan pengetahuan konsep bhineka tunggal ika pada kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(4), 1–4.

- Mustafa. (2014). *Mustafa | Metode Role Playing, Hasil Belajar, Motivasi Belajar PKN Halaman* | 628. 2, 628–634.
- Abdulah, A. (2021). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING PADA PESERTA DIDIK KELAS V SDN O4. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 3(2), 64–76.
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224–1238.
- Lubaba, M. N., & Alfiansyah, I. (2022). Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Sains Dan Teknologi*, 9(3), 2022–2687.
- Kahfi, A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap Karakter Siswa di Sekolah. *DIRASAH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 5 (2), 138-151.
- Wika Alzana, A., Harmawati, Y., & Pd, M. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51–57.
- Ghozali, S. (2020). Strategi Dalam Pengembangan Karakter Pelajar Pancasila. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 16(2), 200–212.
- Nana Najmina, N. (2018). Pendidikan Multikultural dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia. *Jupis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 52.
- Bachrudin, A. A., & Kasrman, K. (2022). Analisis Efektivitas Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Multikultural pada Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4505–4516.
- Basri, I. (2017). Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) Berbasis Pendidikan Karakter dan Multikultural. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 247.
- Lestari, D., & Ain, S. Q. (2022). Peran Budaya Sekolah terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 105–112. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45124>
- Rahayu, M. S. (2019). Strategi Membangun Karakter Generasi Muda yang Beretika Pancasila dalam Kebhinekaan dalam Perspektif Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia Strategy to Build Young Generation Characters of Ethics Pancasila In The Humanity In The Perspective of Integr. *Jurnal Pendidikan*, 28(3), 289–304.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Ma`arif, M. A. (2019). Pendidikan Multikultural Sebagai Pembentukan Karakter Peserta Didik. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 2(2), 136–152. <https://doi.org/10.52166/talim.v2i2.1413>
- Shinta, M., & Ain, S. Q. (2021). Strategi Sekolah Dalam Membentuk Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4045–4052. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1507>
- Nugraha, D. (2020). Urgensi Pendidikan Multikultural Di Ndongesia. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 1(2), 140. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v1i2.40809>
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217.