

**IMPLEMENTASI MODEL CASE BASED LEARNING MELALUI METODE
BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KERAGAMAN
BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS III SDN CAWANG 04**

Jihan Afifah Magrisya Pelupessy
PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta
Alamat e-mail : jihanafifah1308@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve third grade students understanding of cultural diversity in social studies at Cawang 04 primary school by using a teaching method called Case Based Learning combined with role playing. Often, learning about cultural diversity can be boring and focus too much on memorizing facts. This makes it hard for students to truly grasp and appreciate different cultures. By using Case Based Learning, students get to analyze and solve real life problems related to cultural diversity. At the same time, role playing gives them hands on and fun experiences. The hope is that by combining these two methods, learning will be more meaningful. It should also encourage students to actively discuss and significantly boost their understanding of Indonesia's rich cultural heritage

Keywords: Case Based Learning, Role Playing, Cultural Diversity

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman keragaman budaya siswa kelas III SDN Cawang 04 dalam pembelajaran IPS melalui implementasi model *Case Based Learning* dengan metode bermain peran. Pembelajaran mengenai keragaman budaya seringkali terasa kurang menarik dan cenderung menghafal, sehingga siswa kesulitan untuk benar-benar memahami dan menghargai perbedaan yang ada. Dengan menerapkan *Case based Learning*, siswa diajak untuk menganalisis dan memecahkan masalah nyata terkait keragaman budaya, sementara metode bermain peran memberikan pengalaman langsung yang interaktif dan menyenangkan untuk siswa. Diharapkan kombinasi antara model dan metode ini dapat membuat pembelajaran lebih bermakna, mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Case Based Learning, Bermain Peran, Pemahaman Keragaman Budaya

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang didalamnya membahas tentang manusia serta berbagai macam lingkungan alam fisik

seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, psikologi, maupun ilmu politik. Sedangkan pembelajaran IPS merupakan suatu sistem atau sebuah proses

pembelajaran siswa yang sudah dirancang dan dilakukan dengan evaluasi secara sistematis agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan juga efektif (Eka Yusnaldi, 2018).

Pembelajaran IPS di sekolah dasar terdapat materi mengenai keragaman budaya. Keragaman sendiri merupakan situasi dimana dalam masyarakat memiliki beberapa jenis suku bangsa dan ras, agama dan keyakinan, perbedaan pandangan dalam politik, tatakrama, kesenjangan ekonomi sampai kesenjangan sosial (Pujileksono, 2006). Sedangkan budaya merupakan pola perilaku dan sikap serta suatu pemahaman yang dilakukan karena kebiasaan yang sudah diwariskan dan dimiliki oleh anggota masyarakat tertentu (Suprpto, 2020).

Materi pembelajaran keragaman budaya ini perlu diajarkan secara baik dan keseluruhan dengan model pembelajaran maupun metode pembelajaran yang mendukung tingkat berpikir siswa. Pada saat ini kenyataannya di Sekolah Dasar Negeri 04 Cawang Pagi Jakarta Timur, masih ada siswa yang masih sibuk sendiri dan cepat bosan. Siswa di sekolah tersebut masih

beranggapan bahwa mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang membosankan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pembelajaran mengenai keragaman sosial dan budaya di sekolah yang diajarkan melalui pelajaran IPS siswa hanya mendengarkan materi saja tanpa ada contoh aplikasinya pada kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, siswa kurang termotivasi dan tidak tertarik untuk memahami keragaman sosial dan budaya di Indonesia karena pembelajaran hanya berpusat pada guru (Wahyuni, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara sementara kepada guru kelas III yang dilakukan di SDN Cawang 04 Jakarta Timur, guru tersebut mengatakan bahwa Pelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya masih banyak siswa yang belum mencapai target terutama pada keragaman suku, etnis dan sosial budaya. Dilihat dari siswa masih tidak tahu asal daerah temannya karena tidak tertarik, menganggap budayanya paling benar contohnya siswa tersebut mengatakan bahwa cara berpakaian di daerahku paling bagus dan pakaian adat lain jelek, tidak mau mencicipi makanan daerah lain pada saat

makan bersama, dan tidak tertarik dengan makna upacara adat yang dilakukan oleh keluarga.

Permasalahan diatas menunjukkan bahwa perlu dilakukannya perubahan dalam pembelajaran IPS di dalam kelas untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman belajar siswa. Perubahan tersebut diawali dengan menerapkan model dan metode belajar yang tepat agar dapat merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, mendorong siswa untuk bekerjasama, dan menyenangkan agar terciptanya pembelajaran yang kondusif dan dapat meningkatkan keaktifan serta pemahaman belajar siswa. Untuk mengatasi masalah diatas maka perlu diusahakan model dan metode pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan uraian sebelumnya, model dan metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran IPS agar dapat meningkatkan pemahaman keragaman budaya pada siswa adalah model *Case Based Learning* melalui metode Bermain Peran. Model *Case Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan kasus-kasus nyata

sebagai gambaran yang berdasarkan dengan situasi yang nyata. Pada model ini, contoh kasus yang digunakan didokumentasikan dengan baik dan dirancang semenarik mungkin agar dapat berfungsi sebagai sarana kegiatan pembelajaran (Dewi & Hamid, 2015). Metode bermain peran sendiri merupakan metode pembelajaran yang dimana siswa akan bermain peran sesuai dengan peran yang sudah ditentukan dan menirukan situasi dari tokoh-tokoh dengan tujuan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, dan gerak-gerik tokoh dalam hubungan sosial antar manusia (Beta, 2019)

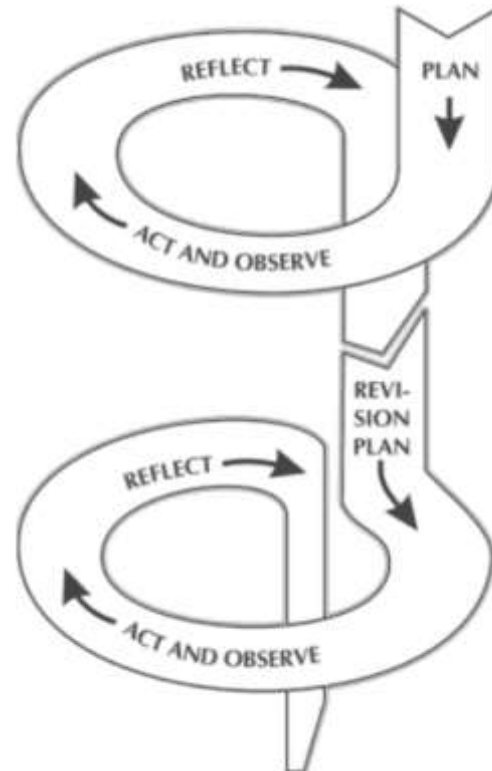
Penggabungan model *Case Based Learning* dan metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman keragaman budaya pada siswa, karena metode ini memungkinkan siswa untuk mengetahui berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia melalui peran yang didapatnya. Adapun rumusan masalah sebagai berikut. (1) Bagaimana implementasi model *Case Based Learning* melalui metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman keragaman budaya dalam pembelajaran IPS kelas III SDN

Cawang 04 Pagi Jakarta Timur? (2)
Apakah implementasi model Case Based Learning melalui metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman keragaman budaya dalam pembelajaran IPS siswa kelas III SDN Cawang 04 Pagi Jakarta Timur?.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman keragaman budaya dalam pelajaran IPS. PTK sendiri merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan tujuan memperbaiki proses belajar mengajar dan meningkatkan praktek pembelajaran menjadi lebih efektif (Pandangan, 2019). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III (30 siswa) di SDN Cawang 04 Jakarta Timur. Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus. Setiap siklus mengacu pada tahapan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas. Tahapan tersebut adalah perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi, dan terakhir adalah revisi rencana tindakan yang dikembangkan Kemmis & Taggart

(Susilo, Chotimah, dan Sari, 2022) seperti yang disajikan pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1 Siklus Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari lembar tes akhir materi dan lembar pengamatan tindakan guru dan siswa. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis dan juga refleksi dalam setiap siklusnya berdasarkan hasil observasi yang terdapat dalam hasil tes siswa dan format-format pengamatan lainnya (instrumen pemantauan aktivitas guru dan siswa serta dokumentasi). Pengamatan

berfokus tentang kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran IPS melalui model *case based learning* dengan metode bermain peran di kelas III SD dan peningkatan pemahaman keragaman budaya. Analisis dan refleksi dilakukan dengan cara berkolaborasi antar peneliti dan juga kolaborator. Untuk menghitung presentase ketuntasan pemahaman keragaman budaya pada siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang memenuhi nilai ketuntasan}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \\ &\times 100\% \end{aligned}$$

Sedangkan, untuk menghitung presentase pemantauan aktivitas guru dan siswa menggunakan model *case based learning* melalui metode bermain peran digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \\ &\times 100\% \end{aligned}$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran kelas III mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan keragaman budaya menggunakan model *case based learning* melalui metode bermain peran dilaksanakan

dalam tiga siklus, hasilnya dapat diketahui sebagai berikut:

Deskripsi Siklus I

Pelaksanaan siklus I terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi, dan terakhir adalah revisi rencana tindakan. Berikut masing-masing langkah dijelaskan.

Perencanaan

Tahap ini peneliti mempersiapkan hal-hal yang diperlukan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas antara lain: (1) membuat perencanaan tindakan dalam bentuk penyerahan surat penelitian yang ditujukan kepada kepala SDN Cawang 04 Jakarta Timur dan guru kelas III, (2) membuat modul ajar untuk mata pelajaran IPAS dengan materi "Bentang Alam dan Keragaman Budaya", (3) menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan setiap kegiatan pembelajaran.

Tindakan

Penelitian dilakukan oleh peneliti sebagai guru yang menyajikan materi pembelajaran dan permasalahan keragaman budaya dengan menggunakan *power point* yang

didalamnya terdapat gambar dan juga penjelasan mengenai suatu budaya. Hal ini bertujuan untuk mengarahkan siswa agar mampu menguasai materi keragaman budaya serta mampu menjawab soal-soal secara tertulis maupun lisan dan menyelesaikan permasalahan mengenai keragaman budaya. Penerapan model case based learning melalui metode bermain peran dalam pembelajaran IPS diawali oleh penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang telah dipelajari. Setelah siswa mengerti guru membagikan lembar kerja yang berisi masalah mengenai keragaman budaya kepada masing-masing kelompok untuk diselesaikan.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan di kelas III dengan jumlah siswa 30 orang. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah disiapkan. Pelaksanaan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pengamatan atau observasi dilakukan pengamatan

terhadap aktivitas guru dan siswa yang dilakukan oleh observer (guru kelas) menggunakan lembar pemantauan tindakan guru dan siswa yang telah disiapkan. Berikut merupakan tabel hasil tes pemahaman keragaman budaya siswa yang dilakukan pada pertemuan tiga.

Tabel 1 Hasil Tes Pemahaman Keragaman Budaya Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Jumlah siswa yang tuntas	16
2	Presentase ketuntasan belajar	53%

Tabel 2 Hasil Pengamatan Pembelajaran Menggunakan Model CBL Melalui Metode Bermain Peran Siklus I

Aktivitas	Skor	Presentase
Guru	10	76%
Siswa	9	69%

Dari tabel 1 dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan model CBL melalui metode bermain peran memperoleh ketuntasan belajar siswa menacapai 53% atau ada 16 siswa dari 30 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 hanya sebesar 53% dari presentase

ketuntasan yang diharapkan yaitu sebesar 80%. Hal ini disebabkan siswa belum menguasai materi keragaman budaya, masih merasa baru dengan menyelesaikan permasalahan keragaman budaya, dan belum terbiasa belajar dengan menggunakan metode bermain peran di kelas. Dari tabel 2, Skor yang diperoleh guru (peneliti) adalah 10 atau 76% dari ketentuan yaitu 80%, selain itu skor yang diperoleh dari aktivitas siswa di kelas hanya 9 atau 69% dari ketentuan yaitu 80%. Hasil tindakan aktivitas guru dan siswa masih dibawah ketentuan yang diharapkan.

Pengamatan

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti berperan menjadi guru dan diamati oleh wali kelas III A selaku observer. Observer mengamati kesesuaian antara pelaksanaan pengajaran dengan modul ajar yang dilakukan oleh guru secara langsung. Observer mengamati tindakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang menerapkan model *Case Based Learning* melalui metode bermain peran yang terdapat pada instrument pemantauan tindakan guru dan siswa

yang masing-masing disediakan sebanyak 13 butir pernyataan. Selanjutnya peneliti melakukan diskusi dengan observer untuk membahas aspek-aspek yang belum terlaksana selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pengajaran juga disertai dengan dokumentasi berupa foto, dalam hal ini peneliti dibantu oleh siswa.

Refleksi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I masih terdapat kekurangan, sehingga diperlukannya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Guru perlu mencari permasalahan keragaman budaya yang lebih relevan dan menarik, guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan langkah-langkah bermain peran, dan guru perlu mendistribusikan waktu secara baik.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, maka pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman keragaman budaya dengan menggunakan model *case based learning* melalui metode bermain peran belum tercapai dari yang diharapkan oleh peneliti, maka perlu

dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II.

Revisi Rencana Tindakan

Adapun pelaksanaan penelitian yang perlu diperbaiki pada siklus I adalah sebagai berikut:

**Tabel 3 Revisi Rencana Tindakan
 Pada Siklus I**

No	Kegiatan yang belum berhasil pada siklus I	Rencana pelaksanaan siklus II
1	Memberikan masalah keragaman budaya yang relevan dan menarik untuk siswa	Guru lebih memilih masalah keragaman budaya yang mudah, relevan, serta sesuai dengan lingkungan kehidupan siswa
2	Menjelaskan langkah-langkah bermain peran	Guru menjelaskan langkah-langkah bermain peran kepada siswa dengan mempraktikkan bermain peran di depan kelas
3	Efisiensi waktu dalam setiap langkah kegiatan pembelajaran	Guru lebih memperhatikan waktu dalam setiap langkah kegiatan pembelajaran siswa

Deskripsi Siklus II Perencanaan

Sebelum peneliti melanjutkan tindakan siklus II, peneliti membuat perencanaan tindakan. Perencanaan yang dibuat dan disiapkan antara lain; membuat modul untuk mata pelajaran IPAS dengan materi “Bentang Alam dan Keragaman Budaya” yang mengacu pada Kurikulum Merdeka, menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran IPAS berlangsung, menyiapkan postest

untuk pemahaman keragaman budaya siswa, menyiapkan sumber belajar yaitu buku Pelajaran IPAS kelas III SD dan menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa sebagai dokumentasi peneliti. Postest akan diberikan kepada siswa pada akhir pertemuan tiap siklus.

Tindakan

Pada tindakan siklus II, peneliti sebagai guru menjelaskan kembali materi pembelajaran keragaman budaya dan juga penjelasan mengenai permasalahan suatu budaya. Hal ini bertujuan untuk mengarahkan siswa agar mampu menguasai materi keragaman budaya serta mampu menjawab soal-soal secara tertulis maupun lisan dan menyelesaikan permasalahan mengenai keragaman budaya. Penerapan model case based learning melalui metode bermain peran dalam pembelajaran IPS diawali oleh penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang telah dipelajari. Setelah siswa mengerti guru membagikan

lembar kerja yang berisi masalah mengenai keragaman budaya kepada masing-masing kelompok untuk diselesaikan.

**Tabel 4 Hasil Tes Pemahaman
Keragaman Budaya Siklus II**

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Jumlah siswa yang tuntas	21
2	Presentase ketuntasan belajar	70%

**Tabel 5 Hasil Pengamatan Pembelajaran
Menggunakan Model CBL Melalui
Metode Bermain Peran Siklus II**

Aktivitas	Skor	Presentase
Guru	11	84%
Siswa	10	78%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran model *case based learning* melalui metode bermain peran memperoleh ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 70% atau ada 21 siswa dari 30 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II secara klasikal siswa masih belum tuntas belajar, karena siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 hanya sebesar 70% dari presentase ketuntasan yang diharapkan yaitu sebesar 80%. Hal ini terjadi karena

siswa mulai berkonsentrasi dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan mengenai keragaman budaya dan siswa mulai memahami alur pembelajaran yang digunakan guru dengan menerapkan model *case based learning* melalui metode bermain peran. Dari tabel 4, Skor yang diperoleh guru (peneliti) adalah 11 atau 84% dari ketentuan yaitu 80%, selain itu skor yang diperoleh dari aktivitas siswa di kelas hanya 10 atau 78% dari ketentuan yaitu 80%. Hasil tindakan aktivitas guru sudah mencapai yang diharapkan namun, aktivitas siswa masih dibawah ketentuan yang diharapkan.

Pengamatan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas III selaku observer pada siklus II, terlihat bahwa adanya peningkatan yang lebih baik pada siklus II ini. Perubahan ini terlihat dari cara guru mengajar dan saat siswa belajar. Hasil pengamatan yang telah dilakukan observer belum memenuhi target yang diharapkan oleh peneliti. Maka, peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya.

Refleksi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus II masih terdapat kekurangan, sehingga diperlukannya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Guru harus lebih memotivasi siswa agar bekerja sama dalam kelompoknya, guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan langkah-langkah bermain peran, dan guru perlu mendistribusikan waktu secara baik.

Revisi Rencana Tindakan

Adapun pelaksanaan penelitian yang perlu diperbaiki pada siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 6 Revisi Rencana Tindakan
Pada Siklus II**

No	Kegiatan yang belum berhasil pada siklus II	Rencana pelaksanaan siklus III
1	Menjelaskan langkah-langkah bermain peran	Guru menjelaskan langkah-langkah bermain peran kepada siswa dengan menampilkan video melalui infocus mengenai bermain peran
2	Efisiensi waktu dalam setiap langkah kegiatan pembelajaran	Guru lebih memperhatikan waktu dalam setiap langkah kegiatan pembelajaran siswa
3	Terdapat siswa yang belum bekerja dalam kelompoknya	Guru harus lebih memotivasi dan membimbing siswa agar bekerja sama dalam kelompoknya

Deskripsi Siklus III

Perencanaan

Sebelum peneliti melanjutkan tindakan siklus III, peneliti membuat perencanaan tindakan. Perencanaan yang dibuat dan disiapkan antara lain; membuat modul untuk mata pelajaran IPAS dengan materi “Bentang Alam dan Keragaman Budaya” yang mengacu pada Kurikulum Merdeka, menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran IPAS berlangsung, menyiapkan posttest untuk pemahaman keragaman budaya siswa, menyiapkan sumber belajar yaitu buku Pelajaran IPAS kelas III SD dan menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa sebagai dokumentasi peneliti. Posttest akan diberikan kepada siswa pada akhir pertemuan tiap siklus.

Tindakan

Pada tindakan siklus III, peneliti sebagai guru menjelaskan kembali materi pembelajaran keragaman budaya dan juga penjelasan mengenai permasalahan suatu budaya. Hal ini bertujuan untuk mengarahkan siswa agar mampu menguasai materi keragaman budaya

serta mampu menjawab soal-soal secara tertulis maupun lisan dan menyelesaikan permasalahan mengenai keragaman budaya. Penerapan model *case based learning* melalui metode bermain peran dalam pembelajaran IPS diawali oleh penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang telah dipelajari. Setelah siswa mengerti guru membagikan lembar kerja yang berisi masalah mengenai keragaman budaya kepada masing-masing kelompok untuk diselesaikan.

**Tabel 7 Hasil Tes Pemahaman
Keragaman Budaya Siklus III**

No	Uraian	Hasil Siklus III
1	Jumlah siswa yang tuntas	27
2	Presentase ketuntasan belajar	90%

**Tabel 8 Hasil Pengamatan Pembelajaran
Menggunakan Model CBL Melalui
Metode Bermain Peran Siklus III**

Aktivitas	Skor	Presentase
Guru	12	92%
Siswa	11	84%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa dengan

menerapkan pembelajaran model *case based learning* melalui metode bermain peran memperoleh ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 92% atau ada 27 siswa dari 30 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus III secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 sebesar 90% dari presentase ketuntasan yang diharapkan yaitu sebesar 80%. Hal ini terjadi karena siswa sudah menguasai materi keragaman budaya, dan memahami pembelajaran yang digunakan guru dengan menerapkan model *case based learning* melalui metode bermain peran. Dari tabel 8, Skor yang diperoleh guru (peneliti) adalah 12 atau 92% dari ketentuan yaitu 80%, selain itu skor yang diperoleh dari aktivitas siswa di kelas adalah 11 atau 84% dari ketentuan yaitu 80%. Hasil tindakan aktivitas guru dan siswa sudah mencapai yang diharapkan.

Pengamatan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas III selaku observer pada siklus III, terlihat bahwa adanya peningkatan yang lebih baik pada siklus III ini. Perubahan ini

terlihat dari cara guru mengajar dan saat siswa belajar. Hasil pengamatan yang telah dilakukan observer sudah memenuhi target yang diharapkan oleh peneliti. Maka, penelitian siklus III dinyatakan berhasil meningkatkan pemahaman keragaman budaya siswa dengan model *Case Based Learning* melalui metode bermain peran di dalam proses pembelajaran.

Refleksi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus III sudah memenuhi target peneliti maka dari itu pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman keragaman budaya dengan menggunakan model *case based learning* melalui metode bermain peran tidak perlu diadakan siklus selanjutnya atau dapat dikatakan penggunaan model *case based learning* melalui metode bermain peran dalam meningkatkan pemahaman keragaman budaya siswa kelas III berhasil sampai pada siklus ke III.

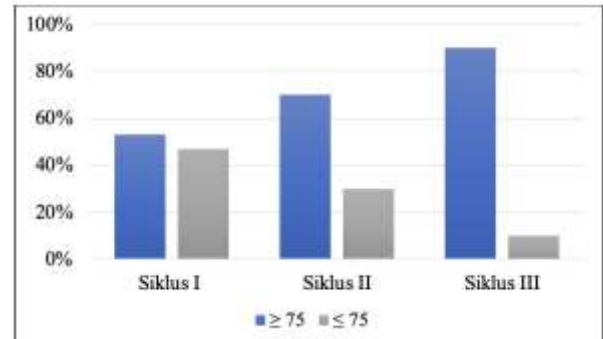
Pembahasan

Peneliti melaksanakan penelitian dimulai dari siklus I pada siswa kelas III SDN Cawang 04 Pagi. Pada tahap

siklus I, kemampuan pemahaman keragaman budaya siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes siswa mengenai keragaman budaya. Maka dari itu, indikator pemahaman keragaman budaya siswa pada siklus I memperoleh 53% atau setara dengan 16 siswa yang mencapai nilai ≥ 75 dari jumlah siswa sebanyak 30 orang. Sementara itu, hasil dari pemantauan tindakan aktivitas guru dan pemantauan tindakan siswa dengan menerapkan model *case based learning* melalui metode bermain peran pada proses pembelajaran siklus I memperoleh presentase 76% untuk pemantauan tindakan aktivitas guru, sedangkan pemantauan tindakan aktivitas siswa diperoleh presentase sebesar 69%. Maka dari itu, peneliti sebaiknya memperbaiki kekurangan serta kendala yang terjadi pada siklus I. Dengan memperbaiki kekurangan dan kendala yang ada, tentunya hal ini memberikan dampak pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II. Hasilnya, pemahaman keragaman budaya siswa pada siklus II meningkat yaitu dengan memperoleh skor 70% atau setara dengan 21 siswa yang mendapat nilai ≥ 75 . Selain itu, hasil

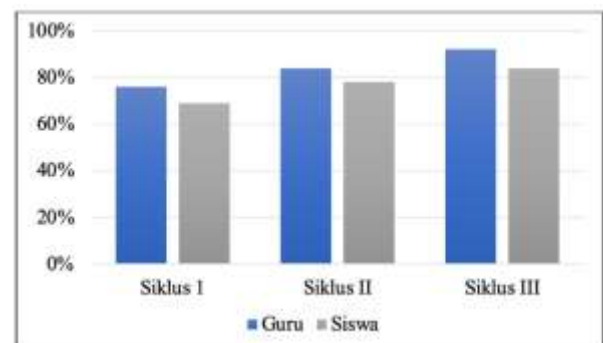
pemantauan tindakan aktivitas guru dan siswa pada siklus II menunjukkan presentase 84% untuk pemantauan tindakan aktivitas guru dan 76% untuk aktivitas pemantauan tindakan siswa. Hasil pemahaman keragaman budaya siswa pada siklus II belum mencapai skor yang diharapkan oleh peneliti, maka dari itu peneliti melanjutkan penelitian pada siklus III dengan memperbaiki kekurangan dan kendala yang terdapat pada siklus sebelumnya. Dengan begitu, siklus III memperoleh hasil yang semakin meningkat pada pemahaman keragaman budaya siswa yaitu sebesar 90% setara dengan 27 siswa yang mendapat nilai ≥ 75 . Selain itu, pada siklus III hasil pemantauan tindakan aktivitas guru mencapai 92% sedangkan hasil pemantauan tindakan siswa mencapai 84%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Husnul Khotimah (2020) yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode role playing siswa mengalami peningkatan pada pemahaman belajar. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Rudi Permana (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran.

Grafik Batang 1 Peningkatan Pemahaman Keragaman Budaya Siklus I, II, dan III



Presentase Pemahaman Keragaman Budaya

Grafik Batang 2 Model Case Based Learning Melalui Metode Bermain Peran Pemantau Guru dan Siswa



Presentase Model CBL Melalui Metode Bermain Peran Pemantau Guru dan Siswa

Berdasarkan uraian diatas, dinyatakan bahwa pemahaman keragaman budaya siswa dapat meningkat dengan menggunakan model Case based learning dengan metode bermain peran pada siswa kelas III-A SDN Cawang 04 Jakarta Timur. Siswa dapat mengidentifikasi

serta menemukan penyelesaian masalah terhadap permasalahan yang diberikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kesimpulan

Pembelajaran dengan menggunakan model case based learning melalui metode bermain peran memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman keragaman budaya yang dapat dilihat dari terjadinya peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu pada siklus I sebesar 53%, siklus II sebesar 70%, dan siklus III sebesar 90%. Penerapan model case based learning melalui metode bermain peran mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan pemahaman keragaman budaya siswa yang ditunjukkan dengan hasil test siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48-52.
- Dewi, C. A., & Hamid, A. (2015). Pengaruh Model Case Based Learning (CBL) Terhadap Keterampilan Generik Sains dan Pemahaman Konsep Siswa Kelas X Pada Materi Minyak Bumi. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 3(2), 294.
- Eka Yusnaldi. 2018. *Pembelajaran IPS MI/SD*. Medan : CV Widya Puspita, h.2
- Khatimah, H. (2020). *Penerapan Model Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Ips Kelas V MIN 4 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Pandingan, A. P. (2019). Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran dan Profesionalisme Guru). Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Permana, R. (2023). Pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar pada tema 9 sub tema 1 di kelas 6 SDN 40 Kedondong. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 1-10.
- Pujileksono, S. (2006). *Petualangan Antropologi: Sebuah Pengantar Ilmu Antropologi*. UMM Press.
- Suprpto. (2020). *Dialektika Islam Dan Budaya Nusan Tara Dari Negosiasi, Adapasi Hingga Komodifikasi*. Jakarta:Kencana A.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas. Media Nusa Creative (MNC Publishing)*.

Wahyuni, E. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia Melalui Strategi Pembelajaran Index Card Match Kelas IV Di MIN 3 Kota Medan Jalan Pembangunan 1 Kecamatan Medan Timur Kota Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).