Meningkatkan Keaktifan dan Konsentrasi Peserta Didik melalui Metode *Roleplay* "*Kingdom Choice : Prince Fate*" di Kelas XI-5 SMAN 6 Malang

Eka Candra Rachmad Aditiya, Yulius Rustan Effendi, Natalia Aristina Dewi
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
adidvn4@gmail.com

Abstract: *This study aims to improve student participation and understanding of the material "Strategies for Resolving Conflict in a Diverse Society" through experiential learning-based roleplay. The subjects were 11th-grade students at a public high school in Malang City. The main problems identified before the intervention were low levels of active student participation and a tendency toward rote conceptual understanding. This study was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The roleplay method used was a simulation with the theme "Kingdom Choice: A Prince's Fate," in which students role-played as royal figures facing social conflict in a diverse society. The results showed significant improvements in student participation, group collaboration, self-confidence, and critical thinking skills. Furthermore, their understanding of Pancasila values, such as deliberation, social justice, and tolerance, improved in practical applications. Based on teacher observations, students found it easier to relate the material to real life and were able to formulate peaceful solutions to conflicts in the given scenarios. Thus, the roleplay method has proven effective in creating meaningful learning and shaping students' character in accordance with the nation's noble values.*

Key Words*: Roleplay, conflict resolution strategies, diverse society, Pancasila values, experiential learning, student participation*

Abstrak**:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi Strategi Mengatasi Konflik dalam Masyarakat yang Beragam melalui metode roleplay berbasis experiential learning. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI di salah satu SMA Negeri di Kota Malang. Permasalahan utama yang ditemukan sebelum tindakan adalah rendahnya partisipasi aktif peserta didik dan pemahaman konseptual yang cenderung bersifat hafalan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode roleplay yang digunakan adalah simulasi dengan tema "Kingdom Choice: A Prince's Fate", di mana peserta didik bermain peran sebagai tokoh kerajaan yang menghadapi konflik sosial dalam masyarakat yang beragam. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek partisipasi, kerja sama kelompok, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila seperti musyawarah, keadilan sosial, dan toleransi meningkat secara aplikatif. Berdasarkan observasi guru, peserta didik lebih mudah mengaitkan materi dengan kehidupan nyata dan mampu merumuskan solusi damai terhadap konflik dalam skenario yang diberikan. Dengan demikian, metode roleplay terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan membentuk karakter peserta didik sesuai nilai-nilai luhur bangsa

Kata kunci: Roleplay, strategi mengatasi konflik, masyarakat beragam, nilai Pancasila, experiential learning, partisipasi siswa

Pendahuluan

Pembelajaran di tingkat sekolah menengah keatas khususnya kelas XI, menuntut peserta didik untuk dapat memiliki tingkat konsentrasi yang baik agar bisa memahami materi yang semakin meningkat maka semakin susah juga materi yang didapat. Dalam kasus nyata banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus mereka dalam jangka waktu yang lama. Hal ini terjadi karena beberapa faktor seperti kejenuhan terhadap materi, metode pembelajaran yang kurang menarik, dan distraksi dari lingkungan di kelas yang menyebabkan turunnya perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Contohnya saja kedistrak dengan keberadaan handphone dan lingkungan kelas yang kurang terfokus pada pembelajaran. Selain itu juga tidak semua peserta didik memiliki gaya belajar yang sama. Melalui konsentrasi belajar, peserta didik mampu untuk mengikuti proses belajar sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Fridaram, et al. 2020).

Konsentrasi sendiri adalah usaha untuk memusatkan perhatian terhadap objek yang dibutuhkan dengan mengabaikan stimulus lain yang tidak diperlukan (Sukri & Purwanti, 2016) Beberapa peserta didik mungkin lebih memahami materi melalui pembelajaran visual, auditori, kinestetik dan lain sebagainya. Dengan ketidaksesuaian antara metode pembelajaran yang digunakan dengan gaya belajar peserta didik dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan mereka dalam kelas sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan dalam belajar. Kemampuan memahami materi pelajaran diperoleh karena memperhatikan apa yang diajarkan guru maupun dari hasil upaya belajar mandiri, ditentukan oleh kemampuan konsentrasi (Mulyana et al., 2013). Kebanyakan pembelajaran masih berbentuk konvensional yang berbentuk satu arah. Artinya yang jadi sumber utama informasi masih guru, sedangkan peserta didik hanya berperan sebagai penerima pasif. Metode seperti ceramah maupun diskusi yang tidak interaktif membuat peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga ada sebagian kecil peserta didik yang benar-benar berpartisipasi, sedangkan lainnya hanya diam atau bahkan kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung.

Seperti yang diketahui bahwa ketika saya mengajar dalam kelas XI-5, kebanyakan peserta didik merupakan anak yang pasif dan suka bermain ponsel. Sehingga pada saat saya menjelaskan kurang dalam partisipasi aktifnya dan akan kedistrak dengan ponsel setiap kali saya menjelaskan materi. Untuk mengatasi kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran yang konvensional maka dibutuhkan metode yang lebih menarik serta mampu melibatkan peserta didik. Selain metode pembelajaran, juga dibutuhkan peran dari media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri adalah komponen pembelajaran yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena fungsinya dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik ataupun sebaliknya. Pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif yang saya lakukan seringkali membuat

peserta didik kehilangan minat belajar sehingga berdampak pada konsentrasi dan kepahaman materi peserta didik. Sehingga diperlukan metode dan media pembelajaran yang interaktif.

Selain itu juga metode dan media pembelajaran yang interaktif juga bisa membantu dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, serta kerja sama tim. Oleh karena itu, saya memilih strategi yang tepat menjadi faktor penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Pendekatan yang bisa saya terapkan adalah metode roleplay. Saya memilih roleplay selain memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam belajar dan konsentrasi terhadap materi, saya juga memilih karena peserta didik di kelas saya lebih banyak yang minat belajarnya kinestetik. Sehingga dengan pengimplementasian roleplay, dapat memungkinkan peserta didik untuk paham dalam materi pembelajaran. Metode role play yaitu suatu cara penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik (Azizah, 2022).

Metode roleplay atau biasa dinamakan dengan bermain peran adalah pendekatan pembelajaran yang bisa meningkatkan keaktifan serta konsentrasi peserta didik. Dengan penggunaan metode ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif melainkan juga berpartisipasi aktif dengan memainkan peran tertentu dalam sebuah skenario. Sehingga dengan pengalaman nyata maka peserta didik dapat memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik karena peserta didik akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan dari roleplay adalah kemampuan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah dalam suatu kasus. Dalam bermain peran, peserta didik akan dihadapkan pada berbagai situasi yang mengharuskan mereka untuk menganalisis sebuah masalah, berdiskusi serta mengambil keputusan yang tepat. Sehingga hal ini membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan untuk menganalisis serta memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep materi.

Dalam penggunaan metode roleplay juga bisa mendukung untuk dapat menggunakan pendekatan Game Based Learning. Game-based learning merupakan sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, dimana pengguna (guru) dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar (Vusić, Bernik, & Geček, 2018). Connoly berpendapat (Stiller & Schworm, 2019), bahwa game based learning berarti menggunakan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, pendekatan game based learning lebih efektif dalam mempertahankan fokus dan minat belajar mereka karena mereka lebih tertantang untuk mennyelesaikan misi

Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, game-based learning lebih efektif dalam mempertahankan fokus dan motivasi peserta didik karena mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan misi atau permasalahan dalam permainan. Game-based learning dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam, yang merupakan keuntungan utamanya. Permainan edukatif membantu peserta didik tidak hanya menghafal bahan tetapi juga menggunakan pengetahuan mereka dalam situasi kehidupan nyata. Ini membantu mereka belajar berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan yang tepat dengan data yang mereka miliki. Peserta didik juga dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka melalui pembelajaran berbasis game, terutama ketika mereka diharuskan bekerja

sama dalam tim untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berbicara dan bekerja sama. Oleh karena itu, menggabungkan metode roleplay dengan pembelajaran yang didasarkan pada permainan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Dengan adanya pertimbangan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas XI5 yang notabene pasif serta tertarik dengan kegiatan yang bersifat kinestetik dan penggunaan media digital, maka saya merancang sebuah metode pembelajaran yang enggabungkan pendekatan roleplay dengan game based learning melalui permainan edukatif berjudul "Kingdom Choice: Prince's Fate". Dimana dalam metode pembelajaran atau game ini, peserta didik akan memerankan karakter tertentu dalam sebuah alur cerita kerajaan. Dimana mereka harus mengambil keputusan penting dalam mencari solusi terbaik dari setiap permasalahan yang terjadi. Pendekatan ini mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi serta memusatkan mereka pada proses pembelajaran karena terlibat langsung dalam permainan.

Dalam proses bermain ini, peserta didik akan menggunakan pemikiran mereka yang kritis serta harus mempertimbangkan berbagai sudut pandang sebelum mengambil keputusan. Kegiatan semcam ini menjadi lebih cocok untuk peserta didik karena selain konsep materi, peserta didik juga mendapatkan pengalaman atau pembelajaran bermakna dari kegiatan ini. Sepeti peserta didik dalam mencari solusi permasalahan kerajaan yang bisa berguna pada saat peserta didik mengalami persoalan yang sama.

Metode

The Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah metode roleplay "Kingdom Choice: Prince's Fate" dapat meningkatkan keaktifan dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI-5, SMAN 6 Malang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah peerta didik sebanyak 34 peserta didik. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi, catatan lapangan serta dokumentasi. Lembar observasi ini digunakan untuk mencatat kaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, contohnya pada saat mereka bertanya, menjawab, berdiskusi maupun berperan dalam kegiatan roleplay. Sedangkan catatan lapangan digunakan untuk mencatat situasi kelas dan respons terhadap peserta didik. Sedangkan untuk dokumentasi berupa foto serta video yang digunakan sebagai data pendukung. Keabsahan data bisa diperkuat dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber seperti observasi dan catatan lapangan. Data yang diperoleh nantinya akan dianalisis secara deskriptif dengan menghitung presenntase keterlibatan peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan metode roleplay. Hasil analisis tadi digunakan untuk melihat perubahan tingkat keaktifan dan konsentrasi selama pembelajaran berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Setelah melalui berbagai macam siklus pembelajaran yang dimana guna meningkatkan dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran dengan tidak menggunakan metode biasa dan menggunakan metode roleplay “Kingdom Choice : Prince’s Fate”. Penerapan metode roleplay ini dilakukan pada pembelajaran pendidikan pancasila pada topik “Strategi Mengatasi Konflik dalam Masyarakat yang Beragam”. Roleplay ini dibuat untuk memberi pengalaman belajar bermakna kepada peserta didik melalui simulasi konflik sosial di dalam kerajaan fiktif yang mencerminkan kenyataan keberagaman dan tantangan dalam menjaga persatuan bangsa.

Proses pelaksanaan roleplay dimulai dengan pembagian kelompok secara acak karena untuk lebih membaurkan peserta didik satu dengan yang lainnya. Setiap kelompok diibaratkan sebuah kerajaan yang dimana mengikuti sayembara untuk memenangkan dan mendapatkan tuan putri untuk sang raja. Tugas dari sayembara itu adalah dengan menyelesaikan beberapa konflik yang terjadi dalam surat sayembara tadi.

Selanjutnya setelah tiap kerajaan sudah melaksanakan tugas tersebut nantinya setiap kerajaan akan menyajikannya dihadapan kerajaan-kerajaan lainnya. Selanjutnya peserta didik akan melakukan simulasi terhadap apa yang sudah mereka laksanakan. Dalam melakukan simulasi, peserta didik dalam kerajaan akan membagi peran, dan berlatih menampilkan dialog dan solusi atas konflik yang dihadapi.

Pertemuan ini dilaksanakan selama 2 pertemuan, dimana pertemuan pertama lebih ke bagaimana tiap kelompok mengatasi konflik dalam sebuah cerita dan mempresentasikan, sedangkan pertemuan kedua lebih ke kegiatan simulasi roleplay kerajaan. Selama kegiatan berlangsung, guru melakukan observasi terhadap partisipasi aktif, konsentrasi, kerja sama, dan pemahaman peserta didik. Hasil dari kegiatan ini dianalisis dan dibahas dalam empat fokus utama yang menjadi tujuan penelitian, yaitu: (1) Meningkatan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran, (2) peningkatan konsentrasi dan fokus belajar, (3) peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan kerja sama, dan (4) peningkatan pemahaman terhadap materi dan nilai-nilai Pancasila. Uraian hasil dan pembahasannya disampaikan secara sistematis berikut ini.

1. Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik dalam Pembelajaran

Partisipasi aktif dari peserta didik merupakan salah satu indikator yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang efektif. Keaktifan itu pada dasarnya menandakan bahwa peserta didik sangat senang dengan metode pembelajaran yang dilakukan dan juga bisa mengiktui pembelajaran dengan baik. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas XI-5 SMAN 6 Malang cenderung banyak yang pasif. Hanya sekitar 5-7 peserta didik dari total 34 yang menunjukkan partisipasi aktif selama pembelajaran, sementara lainnya hanya menjadi listener saja tanpa berkontribusi dalam pembelajaran. Pada saat itu saya menggunakan metode ceramah dan memberikan tugasmengerjakan LKS. Sehingga dari hal tersebut membuat saya harus mengevaluasinya dan harus menggunakan pendekatan yang lebih variatif.

Ada beberapa hal yang menyebabkan terjadinya ketidaktifan peserta didik, contohnya seperti gaya belajar yang tidak sesuai, kurangnya percaya diri, serta suasana kelas yang monoton menjadi penyebab rendahnya keaktifa. Seperti yang dinyatakan oleh Fridaram et al, (2020) bahwa keterlibatan peserta didik banyak dipengaruhi oleh interaksi sosial serta emosional dalam kelas. Oleh karena itu diperlukan metode yang mampu menstimulus keterlibatan peserta secara menyeluruh baik secara kognitif, afektif maupun sosial. Dengan penerapan roleplay membawa perubahan signifikan dimana partisipasi dari 20-25% menjadi lebih dari 75%. Peserta didik seperti Muthia, Valerian, dan Raihan mulai aktif berdiskusi dan berkontribusi dalam kelompok. Pembelajaran roleplay tidaj hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan melainkan juga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

Hasil partisipasi tersebut bisa dilihat dalam tabel berikut;

Tabel 1. Perbandingan Partisipasi Peserta Didik

No	Kategori Partisipasi	Sebelum Roleplay	Sesudah Roleplay
1	Aktif Bertanya	6 peserta didik	19 peserta didik
2	Aktif Menjawab	7 peserta didik	21 peserta didik
3	Terlibat dalam Diskusi	5 peserta didik	23 peserta didik
4	Tampil dan Berani Berpendapat	3 peserta didik	25 peserta didik
5	Pasif (tidak berpartisipasi)	18 peserta didik	4 peserta didik

2. Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik dalam Pembelajaran

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran tradisional yang pernah dilakukan di kelas XI-5 SMAN 6 Malang adalah terkait rendahnya konsentrasi dan fokus peserta didik. Dalam observasi awal menunjukkan bahwa banyak peserta didik mulai terdistraksi oleh beberapa hal seperti ponsel dan obrolan yang berasal dari faktor internal maupun oleh kejenuhan mereka terhadao metode ceramah yang terkesan monoton. Beberapa peserta didik seperti Melisa Natalia Putri, Cahaya Amanda Regina, dan Kaysa Nayla Salwa, tampak tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak terlibat aktif dalam proses belajar.

Dengan adanya penerapan metode roleplay membawa perubahan yang bertahap dalam hal fokus peserta didik. Dengan adanya kegiatan ini membuat mereka bisa lebih memahami dengan adanya alur cerita, cara menyelesaikan konflik, menghafal dialog ketika simulai dan mampu memberikan pemahaman bermakna untuk mereka. Sehingga secara alami mendorong mereka ke dalam keerlibatan penuh. Contohnya peserta didik yang sudah disebutkan seperti Melisa mulai menunjukkan ketertarikan ketika diberikan peran penting, sementara Kaysa dan peserta didik lain seperti Keyla Marsya Aulia terlihat lebih fokus dan aktif saat mengikuti arahan kelompok dan menyiapkan peran masing-masing.

Pada saat simulasi juga nampak, karena ketika kelompok lain sedang presentasi dan simulasi maka kelompok lain memperhatikan dan memberikan tanggapan. seperti yang ditunjukkan oleh Aldira Najwa Putri dan Muhammad Farel Abdillah. Suasana kelas yang semula pasif berubah menjadi hidup dan terpusat pada proses pembelajaran yang aktif. Secara teori, peningkatan ini selaras dengan pandangan Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa pembelajaran sosial dan kontekstual meningkatkan keterlibatan peserta didik. Roleplay membuat peserta didik merasa bertanggung jawab atas perannya, memunculkan motivasi intrinsik untuk tetap fokus demi keberhasilan kelompok. Dengan demikian, roleplay terbukti efektif dalam membantu peserta didik mempertahankan konsentrasi dan fokus secara lebih konsisten selama proses pembelajaran.

Diagram 1. Tingkat Fokus Sebelum dan Sesudah Roleplay

3. Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Kemampuan Bekerja Sama Peserta Didik

Selain keaktifan serta konsentrasi, kepercayaan diri serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok merupakan dua aspek penting yang digunakan dalam proses pembelajaran abad ke-21. Pada observasi awal sebelum metode roleplay diterapkan, ada banyak peserta didik di kelas XI-5 yang terlihat belum percaya diri entah itu dalam berbicara maupun mengemukakan pendapatnya. Mereka juga terlihat kaku atau ada yang tidak bekerja dalam kegiatan berkelompok. Seperti sebagian enggan berinteraksi secara aktif dan lebih mengikuti saja tanpa kontribusi. Salah satu peserta didik yang mencerminkan kondisi tersebut adalah Raihan Yazid Aly Verooya. Karena sebelum roleplay, dia ragu untuk mengangkat tangan saat diskusi dan lebih banyak mengamati. Tangannya hampir saja mengangkat namun mengurungkan niatnya namun setelah metode roleplay diterapkan, ia menjadi lebih percaya

diri dan mulai berani berbicara bahkan dengan intonasi serta ekspresi yang kuat. Pengalaman memerankan karakter dalam skenario kerajaan memberi dia ruang untuk mengekspresikan ide dan perasaannya. Hal ini menunjukkan bahwa roleplay membuka peluang bagi peserta didik yang selama ini "tersembunyi" untuk tampil dan bersuara.

Metode roleplay membantu banyak peserta didik menjadi lebih percaya diri dan aktif saat belajar. Contohnya, Valerian Zeki Daniswara yang biasanya pendiam, mulai berani berbicara dan bahkan memberi ide pada saat latihan bersama kelompoknya. Mutiara Adellia juga tampil sebagai pemimpin kelompok yang membagi tugas dan membantu teman-temannya memahami peran. Banyak peserta didik lain ikut terlibat aktif dalam menyusun cerita dan berlatih bersama. Kelompok seperti Keyla Marsya Aulia, Syafira Thirta Adhilia Zahra, dan Uswatul Hasanah bisa dibilang menunjukkan kekompakan saat latihan maupun tampil di depan kelas. Beberapa peserta didik yang awalnya malu-malu seperti Hanin dan Ni'ma mulai berani bicara setelah merasa disupport oleh teman sekelompoknya. Tantangan juga muncul misalnya ketika peserta didik bernama Akmal terlalu mendominasi tetapi akhirnya bisa diatasi setelah dibicarakan bersama. Saat tampil, peserta didik juga saling bantu jika ada yang lupa peran tanpa saling menyalahkan. Oleh karena itu kelas jadi lebih hidup dan menyenangkan dibanding sebelumnya. Pengalaman ini menunjukkan bahwa belajar sambil bermain peran bisa membuat peserta didik lebih percaya diri, kompak, dan semangat. Mereka tidak hanya belajar materi, tapi juga belajar kerja sama dan saling menghargai. Berikut dalam bentuk diagram;

Diagram 2. Perbandingan Kepercayaan Diri dan Kerja Sama

4. Meningkatkan Pemahaman tentang Strategi Mengatasi Konflik dalam Masyarakat yang Beragam

Salah satu tujuan utama pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah dengan membekali peserta didik dengan kemampuan dalam memahami dan menerapkan strategi penyelesaian konflik secara damai, khususnya dalam masyarakat yang memiliki keberagaman latar belakang budaya, agama, ekonomi, dan pandangan. Namun, pada pembelajaran sebelumnya yang menggunakan metode pembelajaran tradisional, pemahaman peserta didik terhadap hal ini lebih bersifat teoritis dan hafalan. Banyak peserta didik yang kebingungan tanpa adanya penerapan nyata dalam materi ini.

Berdasarkan hasil observasi awal, mayoritas peserta didik belum bisa memberikan contoh konkret tentang cara mengatasi konflik di lingkungan yang beragam. Ketika ditanya bagaimana menyelesaikan konflik antar kelompok, banyak yang hanya menjawab “berdamai” atau “tidak bertengkar” tanpa menjelaskan proses atau langkah-langkahnya. Namun setelah diterapkan metode roleplay “Kingdom Choice: A Prince’s Fate”, terjadi perubahan yang cukup banyak. Melalui metode ini, peserta didik diajak untuk masuk ke dalam situasi simulasi konflik di dalam sebuah kerajaan fiksi yang menggambarkan dunia nyata keberagaman dan ketegangan sosial. Setiap kelompok diberikan skenario konflik yang berbeda-beda, mulai dari ketimpangan sosial, diskriminasi terhadap kelompok minoritas, hingga perpecahan akibat perbedaan budaya dan keyakinan.

Dalam proses roleplay, peserta didik tidak hanya berperan sebagai tokoh dalam cerita, tetapi juga diminta menyusun penyelesaian konflik berdasarkan nilai-nilai luhur yang sesuai, seperti mediasi, memfasilitasi dan lain sebagainya. Misalnya, kelompok Kerajaan Matahari yang beranggotakan Adindha Titania, Ni’ma Aulia Rahman, dan Diah Ayu Sekar Arum, memerankan konflik antar dua suku yang hampir berujung pada perang. Mereka menyelesaikannya melalui musyawarah antar pemimpin suku, hingga menghasilkan kesepakatan damai yang mengutamakan persatuan dan saling pengertian.

Kelompok lain seperti Kerajaan Langit yang dipimpin oleh Aditya Firman Maulana Ramadhani menampilkan isu ketimpangan ekonomi. Dalam roleplay, konflik muncul karena rakyat miskin merasa tertindas oleh kebijakan istana. Penyelesaiannya dilakukan melalui dialog antara raja, bangsawan, dan rakyat, serta kebijakan berbagi sumber daya. Dalam skenario ini, peserta didik belajar bahwa mendengar semua pihak dan mencari solusi bersama adalah bagian dari strategi meredam konflik secara adil dan bijaksana.

Kegiatan roleplay ini juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam menyusun argumen dan mencari jalan tengah. Muthia, misalnya, dalam perannya sebagai penasihat kerajaan menyampaikan bahwa penyelesaian konflik bukan hanya soal kompromi saja tetapi juga soal memahami sudut pandang lawan bicara dan menumbuhkan rasa saling percaya. Hal ini menunjukkan pemahaman yang tentang bagaimana strategi resolusi konflik bekerja di tengah keberagaman.

Kegiatan ini tidak hanya memberi ruang bagi peserta didik untuk menampilkan solusi, tetapi juga merefleksikan proses pengambilan keputusan. Setelah roleplay, peserta didik berdiskusi tentang mengapa mereka memilih solusi tertentu, apa tantangannya, dan nilai apa yang ingin mereka tekankan. Diskusi ini memperkuat kesadaran mereka tentang pentingnya komunikasi, keadilan, dan empati sebagai bagian dari strategi mengelola konflik secara damai. Secara keseluruhan, pembelajaran melalui roleplay terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami strategi penyelesaian konflik dalam masyarakat yang beragam. Peserta didik tidak hanya mendapatkan pengalaman berpikir kritis dan kolaboratif, tetapi juga mengalami langsung bagaimana membangun solusi bersama di tengah perbedaan. Melalui pengalaman ini, mereka lebih siap menghadapi dinamika sosial di dunia nyata, dengan bekal nilai-nilai kemanusiaan dan kebangsaan yang kuat. Berikut diagram yang menunjukkan kepahaman mereka;

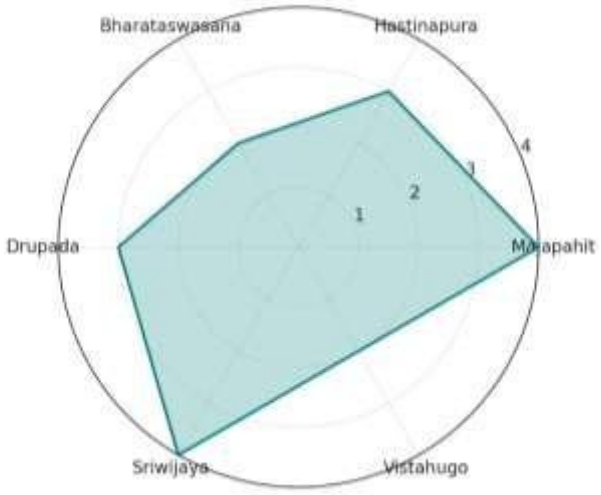

Diagram 3. Pemahaman Tiap Kelompok

Berdasarkan diagram radar di atas yang menunjukkan kualitas pemahaman tiap kelompok terhadap strategi mengatasi konflik dalam masyarakat beragam melalui metode roleplay, terlihat bahwa sebagian besar kelompok menunjukkan pemahaman yang baik

hingga sangat baik terhadap materi. Kelompok Majapahit dan Sriwijaya mendapatkan skor tertinggi yaitu 4, yang mengindikasikan bahwa mereka mampu menampilkan simulasi yang kaya akan unsur strategi penyelesaian konflik, seperti musyawarah, keadilan, serta sikap toleransi antar kelompok. Sementara itu, Kelompok Hastinapura dan Drupada memperoleh skor 3 yang berarti cukup baik. Mereka telah memahami materi namun masih terdapat beberapa bagian dalam roleplay yang kurang menonjolkan strategi resolusi konflik secara mendalam, seperti kurangnya pengambilan keputusan bersama atau dominasi satu pihak dalam dialog. Kelompok Bharataswasana dan Vistahugo, masing-masing memperoleh skor 2, menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi masih tergolong kurang. Dalam observasi guru, dua kelompok ini cenderung kurang mendalami penyebab konflik dan menyelesaikannya secara dangkal tanpa melibatkan proses dialog atau kompromi yang kuat. Hal ini bisa dijadikan bahan refleksi dan bimbingan lanjutan agar mereka bisa memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai strategis dalam menangani konflik di tengah keberagaman.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan melalui penerapan metode roleplay “Kingdom Choice: A Prince’s Fate” dalam pembelajaran Strategi Mengatasi Konflik dalam Masyarakat yang Beragam di kelas XI, dapat disimpulkan bahwa metode ini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan. Latar belakang penggunaan roleplay didasarkan pada kebutuhan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual, karena sebelumnya peserta didik cenderung pasif dan hanya menghafal materi tanpa memahami aplikasinya. Setelah diterapkan, partisipasi aktif peserta didik meningkat secara signifikan; mereka lebih percaya diri, aktif berdiskusi, dan berani menyampaikan pendapat dalam kelompok. Kegiatan ini juga berdampak pada peningkatan kemampuan sosial emosional seperti kerja sama, empati, dan pengambilan keputusan secara adil. Yang paling penting, pemahaman peserta didik terhadap materi strategi penyelesaian konflik serta nilai-nilai Pancasila seperti musyawarah, keadilan, dan toleransi menjadi lebih aplikatif dan nyata, sebagaimana tercermin dalam skenario roleplay yang mereka tampilkan. Berdasarkan observasi guru dan pengamatan selama proses pembelajaran, hampir semua kelompok menunjukkan tingkat pemahaman yang baik hingga sangat baik. Dengan demikian, metode roleplay terbukti efektif dalam menjembatani pemahaman teoretis dan implementasi nyata nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan sosial.

Daftar Pustaka

Azizah, N. (2022). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Peserta didik dalam Menguasai Congratulations Expressions. Educatif Journal of Education Research, 4(1),

121-131.
Fridaram, O., Istharini, E., Cicilia, P. G. C., Nuryani, A., & Wibowo, D. H. (2020). Meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik dengan bimbingan klasikal metode cooperative learning tipe jigsaw. Magistrorum Et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(2), 161-170.
Mulyana, O. P., Izzati, U. A., & Puspitadewi, N. W. S. (2013). Penerapan Relaksasi Atensi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Peserta didik Smk. Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan, 3(2), 103.
Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language : Effects on Motivation , Cognitive Load , and Performance. Frontiers in Education, 4(March), 1–19.
Sukri, A., & Purwanti, E. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Brain Gym. Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains, 1(1), 50.
Vusić, D., Bernik, A., & Geček, R. (2018). Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems. Technical Journal, 1(2), 11–17.
Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.