

**UJI COBA MODEL SOSIALISASI NILAI TOLERANSI MENGGUNAKAN
STRATEGI *ROLE PLAYING* KOMBINASI DEBAT UNTUK
MENINGKATKAN SIKAP POSITIF PEMUDA DESA
JONGGRANGAN KECAMATAN KLATEN
UTARA KABUPATEN KLATEN**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

SITI KHOIRIYAH

A220140023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**UJI COBA MODEL SOSIALISASI NILAI TOLERANSI MENGGUNAKAN
STRATEGI *ROLE PLAYING* KOMBINASI DEBAT UNTUK
MENINGKATKAN SIKAP POSITIF PEMUDA DESA
JONGGRANGAN KECAMATAN KLATEN
UTARA KABUPATEN KLATEN**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

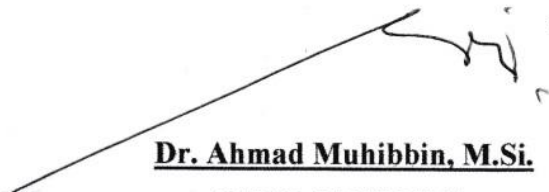
SITI KHOIRIYAH

A220140023

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing



Dr. Ahmad Muhibbin, M.Si.

NIDN. 0611046101

HALAMAN PENGESAHAN

**UJI COBA MODEL SOSIALISASI NILAI TOLERANSI MENGGUNAKAN
STRATEGI *ROLE PLAYING* KOMBINASI DEBAT UNTUK
MENINGKATKAN SIKAP POSITIF PEMUDA DESA
JONGGRANGAN KECAMATAN KLATEN
UTARA KABUPATEN KLATEN**

**OLEH
SITI KHOIRIYAH
A220140023**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 31 Mei 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji.

1. Dr. Ahmad Muhibbin, M.Si (.....)
(Ketua Dewan Penguji)
2. Drs. Yulianto Bambang Setyadi, M.Si (.....)
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dra. Sundari, SH. M.Hum (.....)
(Anggota II Dewan Penguji)



Dekan,

Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum

NIK. 19650428 199303 1001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 11 Mei 2018

Penulis



SITI KHOIRIYAH

A220140023

**UJI COBA MODEL SOSIALISASI NILAI TOLERANSI MENGGUNAKAN
STRATEGI *ROLE PLAYING* KOMBINASI DEBAT UNTUK
MENINGKATKAN SIKAP POSITIF PEMUDA DESA
JONGGRANGAN KECAMATAN KLATEN
UTARA KABUPATEN KLATEN**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah uji coba model sosialisasi nilai toleransi menggunakan strategi Role Playing kombinasi Debat dapat meningkatkan sikap positif pemuda Desa Jonggrangan Kecamatan Klaten Utara Kabupaten Klaten. Penelitian ini adalah eksperimen. Jenis eksperimen yang dipakai adalah Pre-eksperimental dengan desain One Group Pretest Posttest. Penelitian ini dilakukan di Desa Jonggrangan, Kecamatan Klaten Utara, Kabupaten Klaten. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 pemuda. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket dan observasi. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini 1) tidak memaksakan kehendak pada orang lain; 2) menghormati orang lain yang berbeda dengannya; 3) mengakui perbedaan dengan mengambil sikap positif. Validitas penelitian ini menggunakan rumus Correlation Product Moment dari Pearson. Reliabilitas menggunakan rumus Alpha. Data hasil penelitian kemudian di analisis menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa t hitung -11.424 lebih kecil dari t tabel 2.021 atau probabilitas $0.000 < (\text{level of significant } 0.05)$ dengan df sebesar 39 . Hal ini berarti ada peningkatan sikap positif pemuda Desa Jonggrangan Kecamatan Klaten Utara Kabupaten Klaten setelah dilaksanakan uji coba model sosialisasi nilai toleransi menggunakan strategi Role Playing kombinasi Debat atau nilai rata-rata antara (pretest) dan (posttest) berbeda. Nilai rata-rata (posttest) 45.00 lebih tinggi daripada nilai rata-rata (pretest) 38.70 ini artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: Sosialisasi, Role playing, Debat, Toleransi

Abstract

This study aims to determine whether the trial of model socialization of tolerance values using of strategy Role Playing combination of Debate can improve the positive attitude of youth of Jonggrangan Village, North Klaten District, Klaten Regency. The experimental type used is Pre-experimental with One Group Pretest Posttest design. This research was conducted in Jonggrangan Village, North Klaten District, Klaten Regency. The sample in this study amounted to 40 youth. The sampling technique used is cluster sampling. Data collection techniques in this study using questionnaires and observation. The indicators used in this study 1) do not impose the will on others; 2) to respect others who are different from them; 3) recognize the difference by taking a positive attitude. The validity of this research using Pearson Correlation Product Moment formula. Reliability using Alpha

formula. Data of the research results were then analyzed using Shapiro Wilk normality test. Hypothesis test in this research using Paired Sample T-test. The results show that t arithmetic -11.424 is smaller than t table 2.021 or probability $0.000 < (\text{level of significant } 0.05)$ with df equal to 39. This means that there is an increase in positive attitude the youth of Jonggrangan Village, North Klaten District, Klaten Regency after a trial of model socialization of tolerance values using of strategy Role Playing combination of Debate or the mean value between (pretest) and (posttest) is different. The average value (posttest) 45.00 higher than the average value (pretest) 38.70 this means H_0 rejected and H_a accepted.

Keywords: Socialization, Role playing, Debate, Tolerance

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang beranekaragam karena terdiri dari berbagai suku, ras, adat-istiadat, agama, bahasa dan lainnya. Keanekaragaman tersebut tertuang dalam semboyan bangsa Indonesia yaitu Bhinneka Tunggal Ika yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu. Kemajuan teknologi dalam era globalisasi saat ini sangat berpengaruh terhadap pola kehidupan masyarakat Indonesia terutama semakin lunturnya nilai toleransi. Toleransi ialah tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya (Salahudin dan Alkrienciehie 2013: 111). Toleransi merupakan sikap yang perlu di junjung tinggi oleh generasi muda. Toleransi harus selalu ada ditengah-tengah kehidupan manusia. Hal ini menjadikan toleransi sebagai bagian penting suatu bangsa dalam menumbuhkan kesadaran sikap saling memahami dan menghargai perbedaan mengingat Indonesia negara yang beranekaragam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Aditiya Galih selaku ketua Karangtaruna Dukuh Botokan Desa Jonggrangan Kecamatan Klaten Utara Kabupaten Klaten. Kemajuan teknologi di era saat ini sangat mempengaruhi pola pikir, sikap, dan perilaku manusia terutama pemuda. Permasalahan tersebut bisa dilihat pada saat ada perkumpulan rutin yang dilakukan setiap satu bulan sekali, masih banyak pemuda yang tidak hadir, di kesempatan acara masih ada yang sibuk dengan handphone, tidak mendengarkan orang lain ketika ada yang menyampaikan pendapat, ramai, tidak bisa bekerja sama dengan baik, masih ada yang memilih-milih teman dalam bergaul, masih ada yang menjelek-jelekan teman, ketika ada teman yang tidak ikut berpartisipasi dalam kegiatan apapun serta membutuhkan

bantuan pemuda tidak mau membantu, dan lain-lain itu adalah sebagai bukti bahwa nilai toleransi yang dimiliki pemuda masih rendah. Hal ini perlu adanya sosialisasi nilai toleransi pada pemuda.

Sosialisasi merupakan usaha sadar dan terencana untuk membangkitkan kesadaran serta sikap positif untuk pembangunan karakter bangsa yang sesuai dengan Pancasila (Gunawan, 2012: 198). Sosialisasi memungkinkan terjadinya proses penanaman, transfer nilai kebiasaan dan pembentukan kebaikan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Gunawan, 2012: 198). Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dipandang cukup penting untuk melakukan penelitian tentang “Uji Coba Model Sosialisasi Nilai Toleransi Menggunakan Strategi *Role Playing* Kombinasi Debat untuk Meningkatkan Sikap Positif Pemuda Desa Jonggrangan Kecamatan Klaten Utara Kabupaten Klaten”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan sikap positif pemuda setelah dilaksanakan uji coba model sosialisasi nilai toleransi menggunakan strategi *Role Playing* kombinasi Debat. Sikap positif artinya perilaku baik yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang berlaku dalam masyarakat (Mevysa, 2009).

Model pengajaran bermain peran dalam dimensi sosial memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan (Huda, 2013: 115). Strategi *Role Playing* titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam satu situasi permasalahan yang secara nyata di hadapi (Huda, 2013: 209). Debat adalah kegiatan argumentasi antara dua pihak atau lebih, baik secara individual maupun kelompok dalam mendiskusikan dan memecahkan suatu masalah (Hamdayama, 2014: 108). Debat adalah suatu diskusi antara dua orang atau lebih yang berbeda pandangan, dimana antara satu pihak dengan pihak lain saling menyerang (Hamdayama, 2014: 108). Strategi *Role Playing* kombinasi Debat merupakan cara yang dipilih seseorang untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu dengan menggabungkan dua metode berbeda sehingga terjalin kerjasama menuju keberhasilan bersama. Kedua strategi ini menekankan pada penyelesaian masalah yang berkaitan dengan kehidupan pribadi dan sosial. Bermain peran dengan bekerjasama menyajikan skenario yang memuat permasalahan sehingga mendorong

perdebatan untuk di diskusikan dan dicari penyelesaian masalahnya. Adapun langkah-langkah strategi *Role Playing* kombinasi Debat adalah sebagai berikut: 1) Memilih masalah; 2) Menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan sesuai permasalahan yang dipilih; 3) Menunjuk beberapa orang (6 peserta) untuk mempelajari skenario dengan bimbingan pengajar dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan; 4) Pengajar memanggil peserta yang sudah ditunjuk untuk menampilkan skenario yang sudah dipersiapkan; 5) Peserta yang lain dipersilahkan duduk sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan; 6) Setelah selesai menampilkan skenario, pengajar membagi peserta menjadi dua kelompok yaitu pro dan kontra sehingga muncul strategi debat; 7) Pengajar menunjuk salah satu anggota kelompok untuk menanggapi skenario, misal nya kelompok pro menanggapi kemudian setelah selesai ditanggapi oleh kelompok kontra; 8) Pengajar memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah eksperimen. Eksperimen merupakan jenis metode penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2017: 40). Jenis eksperimen yang dipakai adalah *Pre-eksperimental* dengan desain *One Group Pretest Posttest*. Dinamakan *Pre-eksperimental* karena metode penelitian ini menggunakan langkah-langkah dasar penelitian eksperimen, namun tidak ada kelas control sebagai pembanding (Sugiyono, 2017: 109). Adapun langkah-langkah *One-Group Pretest Posttest Design* adalah 1) mengadakan *Pretest*; 2) memberikan perlakuan (*treatment*); 3) mengadakan *posttest*; 4) menganalisis data. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 pemuda. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Cluster Sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket dan observasi. Validitas penelitian ini adalah validitas isi dengan menggunakan rumus *Correlation Product Moment* dari Pearson. Reliabilitas menggunakan rumus Alpha. Analisis data dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro Wilk. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t sampel berpasangan atau *Paired Sample T-test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah desain *One Group Pretest Posttest* meliputi *pretest*, memberikan perlakuan, dan *posttest*. Tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu mengadakan *pretest* dengan membagikan angket kepada pemuda. Angket ini merupakan instrumen yang dipakai peneliti untuk mengukur sikap toleransi pemuda. Langkah kedua dalam penelitian ini yaitu memberikan sosialisasi nilai toleransi menggunakan strategi *Role Playing* kombinasi Debat. Strategi *Role Playing* kombinasi Debat merupakan cara yang dipilih peneliti untuk menyampaikan materi tentang toleransi dalam lingkungan pengajaran tertentu dengan menggabungkan dua metode berbeda. Kedua strategi ini menekankan pada penyelesaian masalah yang berkaitan dengan kehidupan pribadi dan sosial. Bermain peran dengan bekerjasama menyajikan skenario yang memuat permasalahan sehingga mendorong perdebatan untuk didiskusikan dan dicari penyelesaian masalahnya. Uji coba model sosialisasi tersebut merupakan perlakuan atau *treatment*. Tahap akhir peneliti mengadakan *posttest* dengan menyebarkan angket yang sama dengan tujuan untuk membandingkan hasil yang diperoleh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil deskriptif statistik diperoleh nilai rata-rata data *pretest*, sebesar 38,70, nilai *median* 38,50, nilai modus 37, simpangan baku 2.452, *varians* 6.010, skor tertinggi 44 dan terendah 33, setelah dilakukan perlakuan berupa uji coba model sosialisasi nilai toleransi menggunakan strategi *Role Playing* kombinasi Debat dan diakhiri dengan *posttest* nilai rata-rata meningkat menjadi 45.00, nilai *median* 45.00, nilai modus 42, simpangan baku 3.320, *varians* 11.026, skor tertinggi 50 dan terendah 35. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa uji coba model sosialisasi nilai toleransi menggunakan strategi *Role Playing* kombinasi Debat dapat meningkatkan sikap positif pemuda Desa Jonggrangan Kecamatan Klaten Utara Kabupaten Klaten. Berdasarkan hasil kedua data *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian dibandingkan sehingga diperoleh nilai selisih yaitu sebesar -6,30.

Berdasarkan uji normalitas data diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.643 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi normal. Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *t Paired Samples T-test*. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t

Paired Samples Test dapat diketahui bahwa nilai t hitung lebih kecil $< t$ tabel yaitu $-11.424 < 2.021$ atau probabilitas $.000 < (\text{level of significant } 0.05)$. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan hipotesis yang diajukan H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada peningkatan sikap positif pemuda Desa Jonggrangan Kecamatan Klaten Utara Kabupaten Klaten setelah dilaksanakan uji coba model sosialisasi nilai toleransi menggunakan strategi *Role Playing* kombinasi Debat atau nilai rata-rata antara (*pretest*) dan (*posttest*) berbeda.

Hasil penelitian ini sejalan dengan kajian Lukmana (2016) yang menunjukkan bahwa melalui model sosialisasi menggunakan strategi *Answer Gallery* kombinasi *Talking Stick* dapat meningkatkan toleransi antar umat beragama dan kesadaran berbhineka tunggal ika. Hasil penelitian ini memperkuat kajian Tunggal (2012) yang menunjukkan bahwa penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi Debat Aktif dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn. Hal ini sekaligus memperkuat kajian Trismantyasi (2016) yang menunjukkan bahwa penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate* mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hasil penelitian ini sejalan pula dengan kajian Fatimah (2016) yang menunjukkan bahwa dengan menerapkan teknik debat aktif dapat meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa dan kajian Musirah (2015) dalam pembelajaran PKn materi menjaga keutuhan NKRI dengan menggunakan Debat ternyata dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

4. PENUTUP

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis dan pembahasan menunjukkan bahwa uji coba model sosialisasi nilai toleransi menggunakan strategi *Role Playing* kombinasi Debat dapat meningkatkan sikap positif pemuda Desa Jonggrangan Kecamatan Klaten Utara Kabupaten Klaten. Hal ini dapat diketahui dari hasil nilai rata-rata (*pretest*) dan (*posttest*) yang mengalami peningkatan. Nilai rata-rata (*pretest*) atau tes awal pemuda yaitu 38,70 dan meningkat menjadi 45.00 pada tes akhir (*posttest*). Nilai *median* (*pretest*) atau tes awal yaitu 38,50 dan meningkat menjadi 45.00 pada tes akhir (*posttest*). Nilai modus (*pretest*) atau tes awal yaitu 37 dan meningkat menjadi 42 pada tes akhir (*posttest*). Simpangan baku (*pretest*) atau

tes awal yaitu 2.452 dan meningkat menjadi 3.320 pada tes akhir (*posttest*). *Varians* (*pretest*) atau tes awal yaitu 6.010 dan meningkat menjadi 11.026 pada tes akhir (*posttest*). Nilai tertinggi (*pretest*) atau tes awal yaitu 44 dan meningkat menjadi 50 pada tes akhir (*posttest*). Nilai terendah (*pretest*) atau tes awal yaitu 33 dan meningkat menjadi 35 pada tes akhir (*posttest*). Berdasarkan hasil data *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian dibandingkan sehingga diperoleh nilai selisih yaitu sebesar -6.30.

Berdasarkan uji normalitas antara *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.643 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil selisih antara kedua data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t *Paired Samples T-test* diketahui nilai t hitung $< t$ tabel yaitu $-11.424 < 2.021$ atau probabilitas $.000 < (\text{level of significant } 0.05)$. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada peningkatan sikap positif pemuda Desa Jonggrangan Kecamatan Klaten Utara Kabupaten Klaten setelah dilaksanakan uji coba model sosialisasi nilai toleransi menggunakan strategi *Role Playing* kombinasi Debat atau nilai rata-rata antara (*pretest*) dan (*posttest*) berbeda.

Berdasarkan kesimpulan di atas, memberikan implikasi bahwa sikap positif pemuda dalam toleransi akan meningkat apabila dilakukan sosialisasi menggunakan strategi *Role Playing* kombinasi Debat. Apabila ingin meningkatkan sikap positif pemuda dalam toleransi, maka alternatif yang dilakukan adalah melalui sosialisasi menggunakan strategi *Role Playing* kombinasi Debat. Semakin tinggi sikap positif pemuda dalam toleransi, maka mereka akan memiliki kesadaran untuk saling menghormati, menghargai serta mengakui perbedaan di kehidupan sehari-hari. Tingginya sikap toleransi pemuda dapat mencegah terjadinya permasalahan dan konflik.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, Heri. 2012. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mevysa. 2009. "Pengertian Sikap Positif dan Sikap Negatif". (<https://mevysa.wordpress.com/category/lesson/>). Diakses pada hari jumat tanggal 30 Maret 2018 pukul 08.25 WIB.
- Salahudin, Anas dan Irwanto Alkrienciehie. 2013. *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.