

PENGEMBANGAN METODE *ROLEPLAY* MELALUI FRAMEWORK MERDEKA BELAJAR SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA

Zam Zam Jamaludin^{1*}, Nisna Nursarofah², Dea Silviani³, Alfi Fahimiah⁴, Pidi Mohamad Setiadi⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pendidikan Indonesia

¹zamzamjamaludin.tsm@upi.edu

Abstract

This research was motivated because students lacked independence in learning due to learning to be brave during the Covid-19 pandemic. The purpose of this study was to produce a roleplay method through the Independent Learning Framework as an effort to increase students' independence in learning. This research was conducted by developing the Reeves model, namely: 1) knowing and analyzing problems by researchers and collaborative practice; 2) develop solutions based on existing theories, design principles and technological innovations; 3) carry out an iterative process to practically test and improve solutions; 4) reflection to generate design principles and improve implementation of practical solutions. Data collection techniques were carried out by means of interviews and observations. The subjects of this study were 2 teachers and 23 third grade students at SDN Songgokerto 03, Batu City. The conclusions of this study indicate that the roleplay method through the Merdeka Learning framework that has been developed, is practical, and can be used and gets a positive response from the teacher who states that learning by developing the roleplay method through the Merdeka Learning framework can be reached by students and applied in learning in elementary schools.

Keywords: independent learning; merdeka belajar approach; roleplay method

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena siswa kurang memiliki kemandirian dalam belajar akibat pembelajaran daring saat pandemi Covid-19. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan metode *roleplay* melalui *Framework* Merdeka Belajar sebagai upaya untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Penelitian ini dilakukan dengan model pengembangan Reeves yaitu: 1) identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif; 2) mengembangkan solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle*, yang ada dan inovasi teknologi; 3) melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis; 4) refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktisi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Subjek penelitian ini yaitu 2 guru dan 23 siswa kelas III SDN Songgokerto 03, Kota Batu. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode *roleplay* melalui *framework* Merdeka Belajar yang telah dikembangkan valid, praktis, dan dapat digunakan serta mendapatkan respon positif dari guru yang menyatakan pembelajaran dengan mengembangkan metode *roleplay* melalui *framework* Merdeka Belajar dapat dipahami oleh siswa serta diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *framework* merdeka belajar; kemandirian belajar; metode *roleplay*

Received : 2022-04-16

Approved : 2022-06-12

Revised : 2022-06-08

Published : 2022-07-31



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Covid-19 memberikan dampak kepada semua aspek kehidupan, tidak terkecuali aspek pendidikan, kurang lebih selama dua tahun kebelakang semua siswa dituntut untuk belajar dari rumah. Setelah menjalani dua tahun belajar dirumah, Direktur Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kemendikbudristek, Jumeri, S.TP., M.Si., mewajibkan

semua satuan pendidikan pada wilayah PPKM level 1, 2 dan 3 untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas (Ditpsd Kemendikbudristek, 2022).

Setelah pembelajaran tatap muka dimulai, peneliti melakukan observasi di SDN Songgokerto 03 dengan data menunjukkan sekitar 72% siswa kurang mandiri dalam belajar. Hasil tersebut terlihat saat siswa diberikan tugas oleh guru namun cenderung tidak memiliki motivasi untuk belajar dan sering meminta bantuan kepada temannya. Padahal, kemandirian belajar sangat penting dan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Siagian, Pangaribuan, Janson, 2020) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 112269 Padang Lais tahun pembelajaran 2019/2020 dengan memperoleh thitung > ttabel yaitu $2,029 > 1,681$ dan signifikannya $0,049 > 0,05$ yang berarti H_0 diterima yaitu bahwa kemandirian belajar memang berpengaruh terhadap hasil belajar. Kemandirian belajar ini didefinisikan sebagai aktivitas belajar yang dilakukan seseorang tanpa bergantung pada bantuan orang lain sebagai suatu peningkatan dalam hal pengetahuan, keterampilan, atau pengembangan prestasi, yang meliputi menentukan dan mengelola sendiri bahan ajar, waktu, tempat, serta memanfaatkan berbagai sumber belajar (Hidayat., dkk, 2020).

Adapun penyebab rendahnya kemandirian belajar siswa dikarenakan metode yang digunakan saat belajar di rumah. Saat di rumah siswa cenderung melaksanakan pembelajaran dengan mengerjakan tugas-tugas dari gurunya dan dibantu oleh orang tuanya. Siswa usia sekolah dasar dimaknai sebagai siswa yang belum memiliki tingkat kematangan berpikir yang baik (Kenedi dkk, 2019). Adapun peran guru saat pembelajaran di rumah juga kurang dalam proses membimbing dan mengawasi karena tidak bisa mengontrol langsung. Tatap muka pun tidak cukup berpengaruh terhadap peningkatan kemandirian siswa, karena memang metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran yang membosankan, siswa hanya dijadikan pendengar yang baik saja. Hal tersebut sejalan dengan Rahmasari, setiawan, dan Faradita (2020: 165-166) yang menyatakan bahwa perubahan kebiasaan belajar secara tatap muka menjadi berbasis daring membuat siswa cenderung merasa bosan dan bingung sehingga mempengaruhi daya serap mereka, namun pelaksanaan pembelajaran daring juga berhasil membuat siswa memiliki gaya belajar visual serta baca tulis yang kuat dan bagus.

Salah satu upaya pemerintah untuk menanggulangi hal tersebut yaitu dengan mencetuskan konsep Merdeka Belajar. Namun, tidak semua orang memahami konsep Merdeka Belajar tersebut, termasuk guru. Merdeka Belajar dalam proses pembelajaran yaitu merdeka berpikir, hal tersebut sebagaimana yang disampaikan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim bahwa Merdeka Belajar berarti kemerdekaan berpikir (Yamin & Syahrir, 2020). Selain merdeka berpikir, Merdeka Belajar yaitu merdeka berinovasi, Merdeka Belajar, dan mandiri kreatif (Lao & Hendrik, 2020), merdeka untuk kebahagiaan (Lie, 2020). Dalam lingkup pembelajaran di sekolah, Kasih A.P (2020) merekonstruksikan *framework* Merdeka Belajar yaitu 1) Memanusiakan hubungan dengan praktik pembelajaran yang dilandasi orientasi pada siswa berdasarkan relasi positif yang saling memahami antara guru, siswa dan orang tua. 2) Memahami konsep dengan praktik pembelajaran yang memandu siswa bukan sekedar menguasai konten tapi menguasai pemahaman mendalam terhadap konsep yang dapat diterapkan di berbagai konteks, 3) Membangun keberlanjutan dengan praktik pembelajaran yang memandu siswa mengalami rute pengalaman belajar yang terarah dan berkelanjutan melalui umpan balik dan berbagi praktik baik. 4) Memilih tantangan dengan praktik pembelajaran yang memandu siswa menguasai keahlian melalui proses yang berjenjang dengan pilihan tantangan yang bermakna. 5) Memberdayakan konteks dengan praktik pembelajaran

yang memandu siswa melibatkan sumber daya dan kesempatan di komunitas sebagai sumber belajar sekaligus kesempatan berkontribusi terhadap perubahan. *Framework* Merdeka Belajar tersebut memberikan peran untuk guru dan orang tua dalam berkolaborasi untuk mendidik siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang berjudul “Strategi Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Berkebutuhan Khusus Di SD Inklusi Era Pandemi Covid-19” (Hamidaturrohmah & Mulyani, 2020) menyatakan bahwa hubungan sinergis antara pihak sekolah dengan orang tua dalam mendampingi siswa sangat diperlukan dengan harapan siswa dapat produktif, mandiri, serta potensi yang dimiliki dapat berkembang optimal.

Berdasarkan konsep Merdeka Belajar di atas dapat dimaknai bahwasannya siswa dibekali dengan kemampuan-kemampuan yang memungkinkan mereka supaya bisa menghadapi juga menyelesaikan permasalahan dalam kehidupannya. Adapun konsep Merdeka Belajar ini diterapkan dengan mengembangkan metode pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Metode tersebut yaitu metode *roleplay*.

Metode *roleplay* dinilai sebagai penerapan imajinasi dan penghayatan siswa untuk menguasai konsep materi pembelajaran (Huda, 2014). Berdasarkan teori tersebut pengembangan imajinasi dan kreativitas dilakukan dengan siswa memerankan tokoh hidup atau benda mati didalam cerita. Sejalan dengan itu dalam penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Roleplay* Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Xaverius Padang Sidimpuan” (Silalahi, 2018), menunjukkan bahwa adanya perubahan dan peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkan metode *roleplay*.

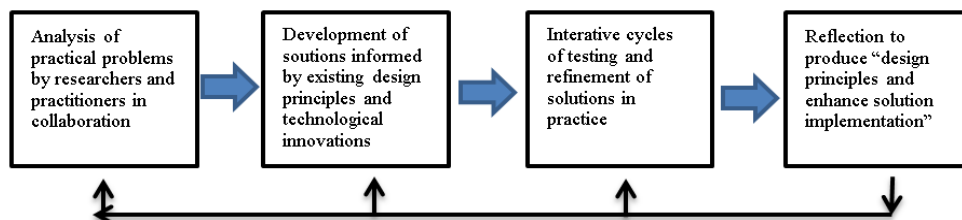
Dalam hal ini untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa, maka peneliti akan mengembangkan metode *roleplay* melalui *framework* Merdeka Belajar sebagai upaya meningkatkan kemandirian belajar siswa di SDN Songgokerto 03 dengan produknya berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sehingga pembelajaran akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan Chatib (2014, hlm. 192) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran seorang guru, jika diawali dengan membuat *lesson plan* (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) akan berbeda dibandingkan dengan guru yang tidak melakukan persiapan *lesson plan* (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebelumnya.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Design Base Research*. *Design Based Research* (DBR) adalah suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam masalah pendidikan, yang bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut dan proses untuk perancangan dan pengembangan pendidikan (Plomp, 2007, hlm. 2).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat ditarik garis besar bahwa *Design Based Research* bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran yang berfokus pada solusi bagi permasalahan yang ada. Untuk itu, *Design Based Research* merupakan metode penelitian yang relevan untuk mengembangkan kualitas desain pembelajaran karena mampu menjembatani perkembangan teori dan praktik.

Langkah-langkah penelitian *Design Base Research* menurut Reeves (dalam Herrington, McKenney, dkk, 2007) dijelaskan pada Gambar 1.:



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian *Design Based Research*

Berdasarkan gambar 1., langkah-langkah dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

1. Tahap identifikasi dan menganalisis masalah dilakukan oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif yaitu melakukan studi pendahuluan di SDN Songgokerto 03 yang menggunakan Kurikulum 2013. Wawancara dan observasi diterapkan sebagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi terkait penerapan pembelajaran di Sekolah Dasar.
2. Tahap pengembangan solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi dilakukan oleh peneliti dengan mengembangkan *Metode Roleplay* melalui *Framework* Merdeka Belajar pada subtema Hak dan Kewajiban Warga Negara di Sekolah Dasar sejumlah dua pembelajaran.
3. Tahap siklus pengujian berulang dan penyempurnaan dalam solusi dalam praktik dilakukan dengan peneliti secara internal dan eksternal. Uji internal dilakukan kepada dua guru dan satu dosen ahli yang berkompeten di bidangnya. Sedangkan untuk uji eksternal dilakukan kepada subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas III sekolah dasar.
4. Tahap refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis dilakukan peneliti melakukan refleksi terhadap desain pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam hal ini kekurangan yang ditemukan selama proses uji coba akan dijadikan sebagai solusi untuk perbaikan sampai dihasilkan produk yang benar-benar layak untuk digunakan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Songgokerto 03, Kecamatan Songgokerto, Kota Batu. Subjek sumber data penelitian yaitu 2 guru dan 23 siswa kelas III. Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara dan observasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Milles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2014, hlm. 246) yang terdiri dari tiga tahapan kegiatan, yaitu data *reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan/verifikasi). Analisis data dilakukan dengan cara menganalisis hasil wawancara dan observasi berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hasil analisis tersebut disajikan dalam bentuk uraian teks yang bersifat deskriptif dan dalam bentuk tabel. Setelah data disajikan, kemudian peneliti menarik kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan Metode *Roleplay* melalui *Framework* Merdeka Belajar.

Hasil dan Pembahasan

Identifikasi Penerapan Pembelajaran

Tahapan ini dilakukan dengan melakukan observasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas serta wawancara kepada guru kelas SDN Songgokerto 03 yang kemudian diperoleh mengenai kondisi di sekolah bahwa siswa merasa tidak bisa mengerjakan tugas secara mandiri dan memerlukan bantuan orang lain untuk mengerjakan tugasnya. Dalam hal ini guru memiliki pandangan bahwa hal tersebut dikarenakan pembelajaran daring akibat pandemi Covid-19 sehingga siswa terbiasa mengerjakan tugas dengan bantuan atau dikerjakan oleh orang tuanya. Sejalan dengan itu, guru terbiasa melakukan pembelajaran secara langsung dengan metode ceramah dan penugasan sehingga siswa banyak yang kurang memahami konsep pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang efektif dan tujuan dari pembelajaran tidak tercapai. Dengan demikian, hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti dan praktisi yaitu pada karakteristik siswa usia sekolah dasar masih memiliki keterbatasan dalam proses kognitif dan hanya melibatkan hal-hal yang bersifat nyata dan konkret. Hasil ini sejalan dengan pendapat Kenedi, dkk (2019) yang menyatakan bahwa siswa usia sekolah dasar dimaknai sebagai siswa yang belum memiliki tingkat kematangan berpikir yang baik. Selain itu, observasi yang dilakukan menunjukkan siswa mudah kehilangan fokusnya dan hanya bisa fokus beberapa saat pada pembelajaran yang dilaksanakan karena siswa merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini tentunya kurang sesuai dengan perkembangan siswa di kelas III. Dimana pada fase ini siswa mampu untuk memecahkan permasalahan yang lebih kompleks. Hal ini sejalan dengan penelitian yang berjudul "Analisis Perkembangan Kognitif Siswa Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar" (Bujuri, 2018) menyatakan bahwa siswa pada fase ini telah memasuki tingkat C3. Siswa juga sudah dapat belajar dari objek yang bersifat imajinatif dengan memahami sebab dan akibat suatu permasalahan dan memecahkan masalah tersebut.

Dalam observasi yang dilakukan pada siswa kelas III SDN Songgokerto untuk menganalisis gaya belajar siswa. Hasil menunjukkan siswa kelas III memiliki gaya belajar yang variatif. Gaya belajar yang variatif tersebut dinilai wajar karena setiap siswa memiliki kenyamanan sendiri dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Keefe dalam Abidin, dkk (2011:2) yang menyatakan bahwa karakteristik kognitif, afektif, dan perilaku psikologis yang turut menjadi indikator tentang bagaimana seorang siswa belajar, berinteraksi dan merespons lingkungan belajarnya. Dalam hal ini gaya belajar siswa kelas III SDN Songgokerto 03 diantaranya yaitu gaya belajar visual, sebanyak 32% siswa cenderung menggunakan gerakan tubuh saat mengungkapkan sesuatu, lebih suka peragaan daripada penjelasan lisan, membutuhkan gambaran, dan mengingat apa yang dilihat; gaya belajar auditori, sebanyak 24% siswa cenderung belajar dengan cara mendengarkan, perhatian mudah terpecah dan mampu mengingat dengan baik materi yang diberikan; dan gaya belajar kinestetik, sebanyak 44% siswa cenderung belajar dengan melakukan, gemar menyentuh segala sesuatu yang dijumpainya, sulit untuk berdiam diri atau duduk manis dan memiliki koordinasi tubuh yang baik.

Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan beberapa kali memberikan pertanyaan kepada siswa, namun masih berfokus kepada siswa yang kurang memperhatikan dalam pembelajaran sehingga sebagian besar siswa kurang diperhatikan pemahaman materi yang didapatkan dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga hanya berkomunikasi dengan orang dalam kehadiran siswa dalam belajar sehingga kurangnya komunikasi dialogis antara guru dan siswa untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Hal ini tidak sejalan dengan pendapat Kasih A.P (2020) yang merekonstruksikan *framework* Merdeka Belajar dalam lima tahapan yaitu: (1)

Memanusiakan hubungan; (2) Memahami konsep; (3) Membangun keberlanjutan; (4) Memilih tantangan; dan (5) Memberdayakan konteks.

Pada dasarnya pembelajaran perlu dilakukan dengan memberikan kepercayaan kepada siswa dan orang tua untuk membangun hubungan kebersamaan, kebersamaan siswa dan orang tua akan terekam jelas dalam proses pembelajaran dengan kerja sama siswa bisa mencari solusi situasi yang sedang dijalankan. Implementasinya siswa diarahkan untuk membangun pengetahuannya sendiri secara bertahap berdasarkan pengalamannya dengan lingkungan sekitar atau persoalan yang sedang terjadi sampai dapat memahami dan menerapkan konsep dari materi pembelajaran. Hal ini akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dan meningkatkan pemahaman konsepnya terhadap materi yang diajarkan (Hamidaturrohman & Mulyani, 2020). Selain itu, agar siswa dapat memperoleh pemahaman konsep yang bermakna tersebut, setiap aktivitas pembelajaran yang akan dilalui guru harus mengarahkan siswa untuk dapat memilih aktivitas dan output pembelajaran yang diinginkan sesuai minat, gaya belajar, dan kondisinya.

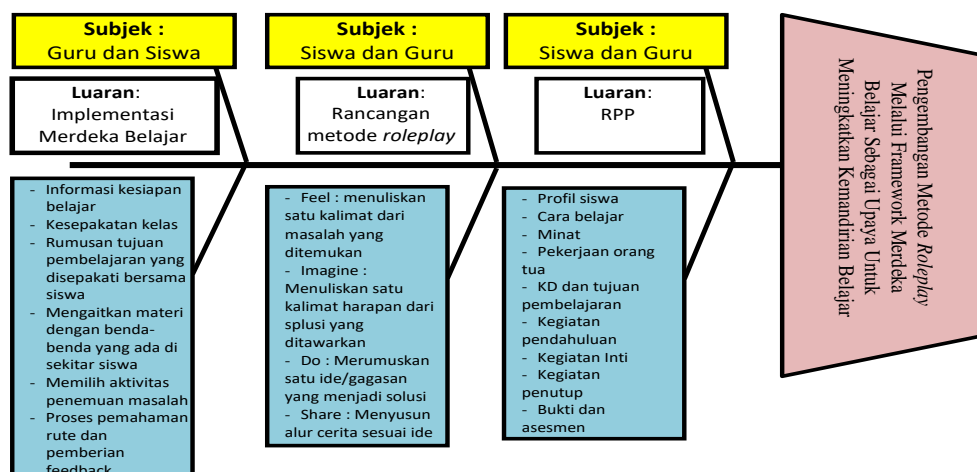
Dengan demikian, proses-proses pembelajaran di atas, maka penerapan pembelajaran perlu mengacu pada guru yang memandu siswa memahami rute belajar yang terarah dan berkelanjutan melalui umpan balik. terasah *skill* dan potensinya sehingga melahirkan karya dan karakteristik serta keunikan yang dimilikinya. Selain itu, pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan yang diharapkan, maka sebelum pembelajaran dimulai, seorang guru perlu mempersiapkan rencana pembelajaran yang akan dilakukan saat di kelas. Hal ini sejalan dengan (Chatib 2014, hlm. 192).

Bentuk Rancangan Metode Roleplay Melalui Framework Merdeka Belajar Pada Subtema Hak dan Kewajiban Warga Negara di Sekolah Dasar

Berdasarkan identifikasi dan analisis masalah, maka diperlukan persiapan pembelajaran yang optimal sesuai karakteristik siswa dan pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan oleh guru berkualitas. Oleh karena itu, peneliti merancang metode *roleplay* melalui *framework* Merdeka Belajar.

Merdeka belajar berangkat dari keinginan agar output pendidikan menghasilkan kualitas yang lebih baik dan tidak lagi menghasilkan siswa yang hanya jago menghafal saja, namun juga memiliki kemampuan analisis yang tajam, penalaran serta pemahaman yang komprehensif dalam belajar untuk mengembangkan diri (Birawa, 2020). Merdeka Belajar dapat diartikan sebagai pengaplikasian kurikulum dalam proses pembelajaran haruslah menyenangkan, ditambah dengan pengembangan berpikir yang inovatif oleh para guru. Hal itu dapat menumbuhkan sikap positif siswa dalam merespon pembelajaran (Fathan, 2020). Dalam konteks pembelajaran dikutip dari panduan kolaborasi antara Kampus Guru Cikal, Semua Siswa Semua Guru, Guru Belajar, Keluarga Kita serta Pusat Studi Pendidikan dan Kebijakan yaitu memanusiakan hubungan, memahami konsep, membangun keberlanjutan, memilih tantangan, dan memberdayakan konteks (Shihab, 2020). Prinsip tersebut kemudian dikenal dengan *framework* 5M pada pembelajaran.

Adapun implementasi *framework* tersebut di SDN Songgokerto 03 dijelaskan pada Gambar 2.:



Gambar 2. Diagram Implementasi Produk

Berdasarkan gambar 2., implementasi produk dilakukan melalui konsep kemandirian, produktivitas, dan penggalian potensi melalui kegiatan praktik yang bisa dilakukan di sekolah sehingga pembelajaran menarik dan menantang dengan jam belajar yang luwes dan fleksibel. Selain itu, siswa memahami rute pembelajaran dan melakukan proses umpan balik (*feedback*) berupa refleksi kegiatan belajar dengan metode 4F (*Fact, Feeling, Finding, dan Future*). Dalam hal ini pengembangan metode *roleplay* dengan tahapan *feel*, dimana siswa menuliskan satu kalimat negatif atau kalimat yang mengandung masalah dengan diskusi berkelompok; kemudian *imagine*, dimana siswa menuliskan satu kalimat pertanyaan positif dengan rumus “Bagaimana agar...”, dengan diskusi berkelompok; *do*, dimana siswa merumuskan satu ide atau gagasan sebagai solusi untuk menjawab pertanyaan pada tahap *imagine*; dan *share*, dimana siswa menyusun alur cerita bersama guru dan memainkan peran yang terdapat dalam cerita sehingga cerita tersebut dapat mengambil pelajaran berupa solusi dari ide atau gagasan untuk memecahkan masalah yang ditemukan.

Berdasarkan rancangan di atas, maka diperlukan validasi untuk menganalisis kekurangan rancangan. Tahap validasi metode dilakukan oleh validator ahli. Validasi metode dilakukan terhadap produk metode *roleplay*. Pada dasarnya validasi dilakukan agar pengembangan produk menghasilkan produk yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Afiyanti (2008, hlm. 138) menyatakan bahwa “validitas menjadi suatu hal penting ketika mempertanyakan kualitas hasil suatu penelitian kualitatif”. Dengan demikian, produk divalidasi menggunakan instrumen validasi yang telah disusun. Hasil validasi dijelaskan pada Tabel 1., Tabel 2., dan Tabel 3.:

Tabel 1. Validasi Metode *Roleplay*

Aspek	Rata-rata Skor Penilaian Tiap Aspek	Kategori	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Imajinasi dan penghayatan siswa Masalah	4	Sangat Baik	-	-
	3,5	Sangat Baik	Siswa akan sedikit kesulitan menemukan masalah secara mandiri	Siswa akan menemukan masalah dengan <i>clue</i> yang diberikan oleh guru
Konsep	3,85	Sangat Baik	-	-
Peran	4	Sangat Baik	-	-
		3,83 (Sangat Baik)		

Tabel 2. Validasi Ahli Perencanaan

Aspek	Rata-rata Skor Penilaian Tiap Aspek	Kategori	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Kelayakan rumusan tujuan dan indicator pembelajaran	3,2	Sangat Baik	Ada Indikator dan tujuan pembelajaran yang kurang relevan dengan Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar dipetakan agar dapat disesuaikan dengan rumusan Indikator dan tujuan pembelajaran
Perencanaan kegiatan pembelajaran dengan <i>Framework</i> Merdeka Belajar	3,10	Sangat Baik	Skenario dalam rencana pembelajaran harus lebih rinci agar dapat terarah	Skenario pembelajaran dipetakan untuk merencanakan pembelajaran lebih rinci
Pemilihan sumber belajar	3,22	Sangat Baik	-	-
Penyusunan penilaian kemandirian belajar siswa	3,25	Sangat Baik	-	-
Rata-rata keseluruhan skor penilaian		3,19 (Sangat Baik)		

Tabel 3. Validasi Ahli Isi Pembelajaran

Aspek	Rata-rata Skor Penilaian Tiap Aspek	Kategori	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Kelayakan Isi	3,25	Sangat Baik	--	-
Kesesuaian pengembangan metode <i>roleplay</i> untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa	3,5	Sangat Baik	Lembar observasi yang digunakan untuk mengukur kompetensi kemandirian siswa dalam belajar perlu dianalisis	Hasil analisis dan penerapan lembar observasi untuk mengukur kompetensi kemandirian siswa dalam belajar
Pengintegrasian <i>Framework</i> Merdeka Belajar dalam pembelajaran	3,75	Sangat Baik	-	-
Pengintegrasian metode <i>roleplay</i> dalam <i>Framework</i> Merdeka Belajar	3,66	Sangat Baik	-	-
Rata-rata keseluruhan skor penilaian		3,54 (Sangat Baik)		

Dari hasil validasi didapatkan data yaitu hasil review ahli metode menunjukkan validitas metode *roleplay* yang dikembangkan berkualifikasi baik dengan memperoleh nilai rata-rata 3,83 dengan sedikit revisi yaitu dalam efektivitas sintaks metode pada proses penemuan masalah yang akan dilalui oleh siswa. Selanjutnya hasil review ahli perencanaan pembelajaran menunjukkan tingkat validitas implementasi metode yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata 3,19 dalam kategori sangat baik dengan sedikit revisi. Perbaikan dilakukan dengan tambahan berupa penguatan pemetaan kompetensi dasar dan pemetaan skenario pembelajaran; dan hasil review ahli isi pembelajaran terhadap implementasi metode yang digunakan untuk menilai relevansi metode dengan situasi dan kondisi siswa mencapai kesesuaian nilai rata-rata 3,54 dalam kategori sangat baik namun harus dianalisis kembali lembar observasi yang digunakan untuk mengukur kompetensi kemandirian siswa dalam belajar. Dengan demikian,

berdasarkan hasil review dari beberapa ahli, maka peneliti memperbaiki kekurangan dan kelemahan yang ditemukan pada saat validasi. Adapun tujuan dari revisi atau perbaikan adalah untuk memperoleh metode *roleplay* dengan melalui *framework* Merdeka Belajar agar memenuhi kriteria kevalidan, praktis dan mudah dipahami.

Implementasi Metode Roleplay Melalui Framework Merdeka Belajar Pada Subtema Hak dan Kewajiban Warga Negara di Sekolah Dasar

Uji coba dilakukan ketika pengembangan metode *roleplay* melalui *framework* Merdeka Belajar yang dilakukan oleh peneliti dan divalidasi oleh para ahli. Peneliti melakukan metode observasi dan wawancara secara eksternal kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi agar hasil uji coba ketercapaian produk dapat divalidasi sesuai nilai rata-rata yang dijelaskan pada Tabel 4:

Tabel 4. Nilai Rata-rata Siswa

Aspek	Nilai rata-rata	Kategori
Kognitif	86,8	Sangat Baik
Psikomotorik	88,2	Sangat Baik
Afektif	85	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4 dan keterangan dari hasil wawancara, hasil uji coba pada asesmen afektif pada siswa memiliki dua indikator yang diperhatikan perlu pendampingan, cukup, baik, dan baik sekali. Hasilnya sebagian sebesar siswa mengalami perubahan pada perkembangan afektif siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dengan nilai rata-rata mencapai 85 dengan siswa mengalami peningkatan kepercayaan diri dan mampu beraktivitas dengan mandiri tanpa bantuan dari orang lain serta bertanggung jawab untuk menyelesaikan pembelajarannya dengan optimal. Namun hasil uji coba pada aspek afektif perlu adanya pembiasaan agar membentuk karakter siswa yang mandiri, percaya diri, dan bertanggung jawab. Setelah melakukan uji coba afektif beralih pada pembahasan uji coba psikomotor tahapan ini merupakan uji coba keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Afektif siswa berpengaruh pada proses perkembangan psikomotor. Hasil rata-rata uji coba psikomotor menunjukkan nilai rata-rata 88,2 dimana angka ini menunjukkan kepada kriteria sangat baik. Pengembangan metode *roleplay* ini memiliki data bahwasanya baik bagi perkembangan psikomotor siswa karena kreativitas siswa tidak dibatasi ketika melalui *framework* Merdeka Belajar. Mayoritas siswa melampaui nilai KKM dan hanya dua siswa yang memiliki nilai rata-rata yang sama. Penilaian dilakukan sesuai dengan instrumen kemandirian belajar pada aspek psikomotorik dengan berlandaskan inisiatif siswa dalam menentukan tujuan belajar, metode belajar, dan evaluasi belajar. Keterampilan siswa memiliki penilaian di atas rata-rata masih diperlukan pembiasaan bagi siswa dalam mendapatkan skor di atas KKM dalam mempertahankan kemandirian dan kejujuran dalam pembelajaran.

Uji coba yang dilakukan baik secara afektif maupun psikomotor ini berdampak besar pada perkembangan kognitif siswa. Berdasarkan hasil uji coba kognitif menunjukkan nilai rata-rata 86,38 pada kriteria perkembangan kognitif siswa. Hal ini tentunya berjalan baik secara keseluruhan sehingga siswa bisa terus menggunakan metode *roleplay* melalui *framework* Merdeka Belajar. Setiap siswa memiliki sikap yang variatif dan perlu diperhatikan secara keseluruhan agar mampu diperbaiki dengan adanya kerjasama antara orang tua dan guru untuk relasi positif dalam mengawasi dan mengarahkan siswa agar memenuhi sikap sesuai indikator yang ingin dicapai.

Respon siswa dalam penerapan metode ini sangat positif, karena siswa dituntut untuk memiliki komitmen, kemandirian, dan refleksi dalam kegiatan pembelajarannya. Hal ini dapat terlihat dalam refleksi akhir yang telah dilakukan melalui kertas angket saat pembelajaran yang dijelaskan pada Tabel 5:

Tabel 5. Respon Siswa

Keterangan	Sangat Senang/ Membantu	Senang/ Membantu	Kurang Senang/ Membantu	Sangat tidak Senang/ Membantu
Kesan terhadap aktivitas pembelajaran	62% Responden	38% Responden	0 % Responden	0% Responden
Perasaan selama pembelajaran	82% Responden	18% Responden	0% Responden	0% Responden
Keterangan	Banyak Sekali	Banyak	Ada sedikit	Tidak ada sekali
Siswa memiliki pengetahuan, inspirasi, dan insight-insight baru setelah mengikuti pembelajaran	88% Responden	6% Responden	6% Responden	0% Responden
Siswa memiliki rencana untuk menindak lanjuti materi setelah mengikuti pembelajaran	62% Responden	32% Responden	6% Responden	0% Responden

Berdasarkan tabel 5., dapat dinilai sekitar 62% siswa menyatakan sangat senang dan puas serta 38% siswa menyatakan senang serta seluruh siswa mendapatkan pengetahuan, inspirasi, dan insight-insigt baru setelah pembelajaran sehingga belajar menggunakan metode *roleplay* melalui *framework* Merdeka Belajar dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun respon dari guru menyatakan bahwa materi pembelajaran dengan menggunakan metode *roleplay* dapat dipahami oleh siswa serta dapat menerapkan di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat melalui cara menyampaikan gagasan secara kreatif sesuai preferensi masing- masing dalam kegiatan *roleplay*.

Dengan demikian, metode pembelajaran ini bisa disimpulkan berpusat sepenuhnya pada siswa mereka harus memiliki komitmen yang kuat untuk proses pembelajaran, selain itu kemandirian siswa dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh besar terhadap kualitas progres siswa.

Bentuk Akhir Metode Roleplay Melalui Framework Merdeka Belajar Pada Subtema Hak dan Kewajiban Warga Negara di Sekolah Dasar

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan dalam tiga kali pertemuan terhadap metode *roleplay* melalui *framework* Merdeka Belajar pada subtema hak dan kewajiban warga negara di sekolah dasar, maka konsep pembelajaran tersebut dapat digunakan. Hasil tersebut dikarenakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) telah memenuhi kriteria validasi berdasarkan validator ahli, praktis, dapat digunakan di sekolah dasar, dan mendapatkan respon positif dari guru dan juga siswa. RPP tersebut disertai dengan adanya umpan balik antara guru, siswa dan orang tua untuk mengasah skill dan potensi siswa untuk melahirkan suatu karya yang sesuai dengan bakat yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan penelitian Silalahi (2018) yang menunjukkan bahwa adanya perubahan dan peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkan metode *roleplay*. Adapun perbedaan metode *roleplay* yang digunakan oleh Silalahi (2018) dengan penelitian ini terlihat pada penyusunan skenario cerita yang digunakan. Silalahi (2018) menerapkan metode *roleplay* berdasarkan skenario cerita yang dibuat oleh peneliti sendiri. Sedangkan dalam penelitian ini metode *roleplay* digunakan melalui *framework* Merdeka Belajar sesuai prinsip 5M yaitu:

1. Memanusiakan hubungan melalui pembuatan kesepakatan kelas.
2. Memahami konsep dengan membuat aktivitas pembelajaran yang memiliki keterkaitan konsep antara materi satu dan materi lainnya.
3. Memberdayakan konteks melalui aktivitas pembelajaran menggunakan benda-benda konkret dan pengalaman nyata.
4. Memilih tantangan melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa.
5. Membangun berkelanjutan dengan melakukan refleksi setelah kegiatan pembelajaran sesuai.

Setelah itu, pembelajaran dilakukan dengan tahap *feel* dengan cara menuliskan masalah yang ditemukan oleh siswa, *image* dengan cara menuliskan harapan siswa berdasarkan diskusi kelompok, *do* dengan memperoleh gagasan sebagai solusi masalah, dan *share* dengan hasil gagasan yang dapat diketahui oleh orang lain. Dalam hal ini, pada tahapan *share* memiliki kesesuaian dengan diterapkannya metode *roleplay* berdasarkan alur cerita yang telah dibuat antara guru dan siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan metode *roleplay* melalui *Framework* Merdeka Belajar pada subtema Hak dan Kewajiban di Sekolah Dasar di SDN Songgokerto 03, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang digunakan di SDN Songgokerto 03 menunjukkan adanya peningkatan kemandirian siswa dalam belajar dengan bentuk akhir yaitu menghasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan metode *roleplay* pada model *Problem Based Learning* (PBL) melalui *framework* merdeka Belajar pada Subtema Hak dan Kewajiban Warga Negara di Sekolah Dasar. Hal ini dapat dibuktikan dengan validasi dari ahli metode dan ahli perencanaan pembelajaran menyatakan bahwa penerapan metode ini sangat baik tetapi memerlukan sedikit revisi serta hasil review dari ahli isi menyatakan produk sangat baik tanpa revisi. Selain itu, produk ini telah melakukan uji coba sebanyak tiga kali pertemuan dalam pembelajaran dan terlihat siswa mengalami peningkatan kepercayaan diri dan mampu beraktivitas dengan mandiri tanpa bantuan dari orang lain serta bertanggung jawab untuk menyelesaikan pembelajarannya dengan optimal sehingga siswa merasa senang dan puas ketika belajar. Adapun respon dari guru menyatakan bahwa materi pembelajaran dengan menggunakan metode *roleplay* dapat dipahami oleh siswa serta dapat menerapkan di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat melalui cara menyampaikan gagasan secara kreatif sesuai preferensi masing-masing. Dengan demikian, pengembangan metode *roleplay* melalui *framework* Merdeka Belajar ini dapat digunakan di sekolah dasar terutama dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Afiyanti, Y. (2008). *Validitas dan Reliabilitas dalam Penelitian Kualitatif*. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 12 (2), 137-141.
- Birawa (2020). *Belajar Merdeka dan Merdeka Belajar di Tengah Pandemi*. URL: <https://www.harianbhirawa.co.id/belajar-merdeka-dan-merdeka-belajar-di-tengah-corona/>. Diakses tanggal 19 januari 2022.
- Bujuri, D. A. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Siswa Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50
- Chatib, M. (2014). *Gurunya Manusia*. Bandung: Mizan Pustaka.

- Darmayanti, T., Islam, S., & Asandhimitra. (2004). *Pendidikan tinggi jarak jauh: Kemandirian belajar pada PTJJ*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Direktorat Sekolah Dasar Kemendikbudristek (2022). *Semua Sekolah Wajib Melaksanakan PTM Terbatas pada 2022*. URL: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/semua-sekolah-wajib-melaksanakan-ptm-terbatas-pada-2022>. Diakses tanggal 20 Januari 2022.
- Fathan, R. (2020). *Hardiknas 2020 Merdeka Belajar Di Tengah Covid-19*. URL: <http://jurnalposmedia.com/hardiknas-2020-merdeka-belajar-ditengah-Covid-19/>. Diakses Tanggal 19 Januari 2022.
- Hammidaturrahmah & Mulyani. (2020). *Strategi Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Berkebutuhan Khusus Di Sd Inklusi Era Pandemi Covid-19*. *Elementary Islamic Teacher Journal*, 8(1). 247-278
- Herrington, J., McKenney, S. dkk. (2007). *Design-based Research and Doctoral Students: Guidelines for Preparing a Dissertation*. *Journal ECU Publications*. 4089-4097. Chesapeake: Edith Cowa University Research Online.
- Hermawan, C. M. (2019). *Refleksi Guru Dalam Melakukan Penelitian Tindakan Untuk Meningkatkan Keberhasilan Siswa*. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 78-91
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hidayat, D.R., dkk. (2020). *Kemandirian Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*. 34(2), 142-154.
- Kasih, A.P. (2020). *Guru, Ini Panduan Mengajar Jarak Jauh dari Sekolah Lawan Corona*. Kompas.com.
- Kenedi, A. K., Sari, I. K., Ahmad, S., Ningsih, Y., & Zainil, M. (2019). *Mathematical Connection Ability Of Elementary School Student In Number Materials*. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2).
- Lao, H. A. E., & Hendrik, Y. Y. C. (2020). *Implementasi Kebijakan Kemerdekaan Belajar Dalam Proses Pembelajaran Di Kampus IAKN Kupang-NTT*. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4(2), 201–209.
- Lie, A. (2020). *Merdeka Belajar Untuk Kebahagiaan*. KOMPAS. Diakses tanggal 20 Januari 2022.
- Mohamad Abidin J.,Rezzae, A., Abdullah, H N. (2011). *Learning Styles and Overall Academic Achievement in a Specific Educational System*. *International Journal of Humanities and Social Science*, 1321 (10). 022130
- Plomp. (2007). *Educational Design Research: An Introduction*, in *An Introduction to Educational Research*. Enschede, Netherland: National Institute for Curriculum Development.
- Rahmasari, A.F., Setiawan, F., & Faradita, M.N. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Online terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 17 Surabaya di Tengah Pandemi Covid-19*. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 4(2), 158-168
- Shihab, N. (2020). *Guru Belajar Sekolah Lawan Corona*. Jakarta Selatan : Kampus Guru Cikal.

Siagian, H., Pangaribuan, J. J., Janson, P.S. (2020). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1363-1369.

Silalahi, W. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Roleplay Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Xaverius Padang Sidempuan. *School Education Journal*, 8(2). 188-199

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136.