

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN MULTIKULTURAL PADA ANAK-ANAK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN



Much Deiniatur

STAIN Jurai Siwo Metro, Lampung, Indonesia

Abstract: *THE IMPLEMENTATION OF MULTICULTURAL EDUCATION IN CHILDREN THROUGH ROLE PLAY LEARNING MODEL. Multicultural education is very important to be applied in Indonesia. This is motivated by several reasons, one of them is globalization. Globalization gives rise to opportunities, threats and challenges to human life. One impact is the nation's culture. Nations which are not able to manage the diversity will experience a loss of local and national identity. Multicultural education is a strategy in offering a powerful strategy of cultural transformation through education that is able to appreciate cultural differences. One of strategy to teach Multicultural Education is through role play. Children can play the roles chosen by the teacher. In a role-play, the teacher can teach a wide range of vocabulary, traditional clothes, traditional house, and folk songs. Children will also feel happy when playing a certain role.*

Keywords: *Multicultural Education, Role Playing, Kids*

A. Pendahuluan

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang masyarakatnya sangat majemuk atau pluralis. Kemajemukan merupakan ciri khas bangsa Indonesia. Seperti diketahui, Indonesia merupakan negara kepulauan dengan jumlah pulau terbesar di dunia, yang mencapai 17.667 pulau besar dan kecil. Dengan jumlah pulau sebanyak itu, maka wajarlah jika kemajemukan masyarakat di Indonesia merupakan suatu keniscayaan yang tidak bisa dielakkan. Bangsa ini pun mempunyai semboyan Negara “*Bhineka Tunggal Ika, yang berarti walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu jua*”. Perlu disadari bahwa perbedaan tersebut merupakan karunia dan anugerah Tuhan.

Kemajemukan dapat dilihat dari dua perspektif, yaitu perspektif horizontal dan vertikal. Dalam perspektif horizontal, kemajemukan bangsa dapat dilihat dari perbedaan agama, etnis, bahasa daerah, geografis, dan budaya. Sedangkan dalam perspektif vertikal, kemajemukan bangsa Indonesia dilihat dari perbedaan tingkat pendidikan, ekonomi, dan tingkat sosial budaya (Yaya, 2015:254).

Fenomena kemajemukan ini dapat memberikan dampak positif maupun negatif bagi bangsa Indonesia. Dampak positifnya yaitu Indonesia mempunyai kekayaan khazanah budaya yang beragam, sedangkan dampak negatifnya yaitu keragaman ini dapat memicu konflik antarkelompok masyarakat yang dapat menimbulkan instabilitas, baik dari sisi keamanan, sosial, politik, maupun ekonomi.

Tragedi kekerasan antar kelompok yang sering terjadi diberbagai kawasan Indonesia menunjukkan betapa rentannya rasa kebersamaan, betapa kentalnya prasangka antar kelompok, dan betapa rendahnya nilai-nilai multikulturalisme (Choirul, 2011:XX).

Realitas budaya nusantara yang plural berdasarkan kemajemukan komunitas etnis yang hidup di atas pulau atau gugusan pulau yang dipisahkan oleh lautan menunjukkan berbagai macam perbedaan. Perbedaan peta geografis dan etnis-kultural inilah yang berpotensi sebagai sumber dari berbagai jenis konflik yang timbul secara alamiah atau yang dengan sengaja direkayasa menjadi konflik.

Adapun jenis konflik yang ditimbulkan antara lain, oleh isu SARA dan oleh adanya ketegangan antara keinginan untuk mempertahankan diri sebagai komunitas lokal pada satu sisi, dan pada sisi lain lemahnya perekat keadilan yang seharusnya dapat merekat seluruh komunitas agar dapat mempersatukan diri sebagai sebuah bangsa dengan makna dalam ungkapan *bhinneka tunggal ika* sebagai jati diri.

Pendidikan Multikultural juga sejalan dengan fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional (UU SPN No.20 tahun 2003 Bab 2 pasal 3) yaitu "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Pertimbangan-pertimbangan itulah yang barangkali perlu dikaji dan direnungkan ulang bagi subjek pendidikan di Indonesia salah satunya

dengan mengembangkan model pendidikan multikultural. Yaitu pendidikan yang mampu mengakomodir sekian ribuperbedaan dalam sebuah wadah yang harmonis, toleran, dan saling menghargai. Inilah yang diharapkan menjadi salah satu pilar kedamaian, kesejahteraan, kebahagiaan, dan keharmonisan kehidupan masyarakat Indonesia.

Dari sinilah penulis mencoba untuk membumikan wacana pendidikan multikulturalisme sejak dini. Gagasan ini diharapkan mampu meredakan konflik vertikal dan horizontal dalam masyarakat yang heterogen. Pendidikan Multikultural juga sejalan dengan Program Pendidikan karakter yang sedang digalakkan oleh pemerintah saat ini.

B. Pembahasan

1. Konsep Pendidikan Multikultural

a. Pengertian Pendidikan Multikultural

Menurut UU Sisdiknas No.20 tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (UU Sisdiknas No.20 tahun 2003). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991), Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sehingga dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk mencapai hal-hal yang baik atau norma-norma yang baik.

Pendidikan multikultural adalah konsep atau ide sebagai rangkaian kepercayaan (*set of believe*) dan penjelasan yang mengakui dan menilai pentingnya keragaman budaya dan etnis dalam membentuk gaya hidup, pengalaman sosial, identitas pribadi, dan kesempatan pendidikan dari individu, kelompok, ataupun negara. (Yaya,2015:253).

Sulalah (2012: 25) menyatakan bahwa langkah pertama yang perlu dilakukan dalam pendidikan multikultural adalah membangun pemahaman kita terlebih dahulu tentang karakteristik kultur agar tidak terjebak hanya sebatas budaya dan kebiasaan semata, karena munculnya perbedaan pada setiap definisi tentu tidak terlepas dari ketidakmampuan moral untuk mengelaborasi kenyataan duniawi yang kompleks.

Menurut Darma Kusuma, dkk (2012:7), Pendidikan Nasional harus diarahkan pada pembentukan watak. Pendidikan nasional yang berorientasi pada watak peserta didik merupakan suatu hal yang tepat. Dalam perspektif pedagogik, pendidikan lebih ditekankan pada mengembangkan, menguat-

kan, dan memfasilitasi watak, bukan membentuk watak. Jadi Pendidikan Multikultural lebih menekankan pada upaya mengembangkan, menguatkan, dan memfasilitasi watak peserta didik untuk memahami perbedaan.

Dalam konteks ini, di Indonesia sedang mencuat wacana pendidikan multikultural. Hal ini dilatarbelakangi oleh beberapa sebab, salah satunya adalah globalisasi. Globalisasi melahirkan peluang, ancaman, dan tantangan bagi kehidupan manusia. Salah satu imbasnya adalah kebudayaan bangsa. Bangsa yang tidak mampu mengelola kemajemukan akan mengalami kehilangan jati diri lokal dan nasionalnya. Pendidikan multikultural merupakan strategi dalam menawarkan strategi transformasi budaya yang ampuh melalui pendidikan yang mampu menghargai perbedaan budaya.

b. Paradigma Pendidikan Multikultural

Dalam menghadapi kemajemukan budaya, diperlukan paradigma yang lebih toleran, yaitu paradigma pendidikan multikultural. Paradigma ini bermaksud agar kita hendaknya apresiatif terhadap budaya orang lain, perbedaan dan keberagaman merupakan kekayaan dan khazanah bangsa kita. Lebih dari itu, sikap eksklusif dan sikap membenarkan sendiri (*truth claim*) dengan menyalahkan pandangan dan pilihan orang lain dapat diminimalisir.

Menurut Zamroni dalam Yaya Suryana (2015: 254) bangunan paradigma pendidikan multikultural adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidikan multikultural adalah jantung untuk menciptakan kesetaraan pendidikan bagi seluruh warga masyarakat.
- 2) Pendidikan multicultural bukan sekedar perubahan kurikulum atau perubahan metode pembelajaran.
- 3) Pendidikan multicultural mentransformasi kesadaran yang memberikan arah transformasi praktik pendidikan.
- 4) Pengalaman menunjukkan bahwa upaya mempersempit kesenjangan pendidikan salah arah yang menciptakan ketimpangan semakin besar.
- 5) Pendidikan multikultural bertujuan untuk berbuat sesuatu, yaitu membangun jembatan antara kurikulum dan karakter guru, pedagogi, iklim jelas, dan kultur sekolah untuk membangun visi sekolah yang menjunjung kesetaraan.

Paradigma pendidikan multikultural sebenarnya berangkat dari suatu kesadaran bahwa setiap manusia memiliki potensi-potensi yang berbeda (heterogenitas). Dengan menyadari bahwa setiap manusia memiliki perbedaan potensi, maka proses pendidikan wajib dilaksanakan dengan penuh kearifan. Jangan sampai setiap potensi diabaikan begitu saja (Jamali, 2011:125).

Sulalah (2012:46) menambahkan bahwa multikultural mempunyai implikasi bahwa secara operasional pendidikan multikultural menyediakan sumber belajar yang beragam bagi peserta didik (*multiple learning environment*).

Pendidikan Multikultural merupakan sebuah proses dimana seseorang mengembangkan kompetensi dalam beberapa sistem standard untuk mempersepsi, meyakini, dan melakukan tindakan. Beberapa keuntungan dengan pendekatan pendidikan multikultural adalah pertama, kita tidak lagi terbatas dengan pandangan yang menyamakan pendidikan (*education*) dengan persekolahan (*schooling*) atau pendidikan multikultural dengan program-program sekolah formal. Pandangan yang lebih luas mengenai pendidikan sebagai transmisi kebudayaan akan membebaskan pendidikan dari asumsi mereka bahwa tanggungjawab primer mengembangkan kompetensi kebudayaan dikalangan anak didik semata-mata berada ditangan mereka, melainkan tanggungjawab semua pihak karena program-program sekolah seharusnya terkait dengan pembelajaran informal dan luar sekolah.

Kedua, kita tidak lagi terbatas pada pandangan yang menyamakan kebudayaan dengan kelompok etnik. Artinya, kita tidak perlu mengasosiasikan kebudayaan semata-mata dengan kelompok-kelompok etnik. Secara tradisional, para pendidik mengasosiasikan kebudayaan hanya dengan kelompok-kelompok sosial yang relatif *self sufficient*. Oleh karena individu-individu atau peserta didik memiliki berbagai tingkat kompetensi dalam berbagai dialek atau bahasa, dan berbagai pemahaman mengenai situasi-situasi dimana setiap pemahaman tersebut sesuai, maka individu-individu memiliki berbagai tingkat kompetensi dalam sejumlah kebudayaan.

Dalam konteks pendidikan *multicultural*, apabila pendekatan ini dipahami dan diadopsi oleh para penyusun program-program pendidikan multikultural, akan melenyapkan kecenderungan memandang anak didik secara *stereotype* menurut identitas etnik mereka akan meningkatkan eksplorasi pemahaman yang lebih besar mengenai kesamaan dan perbedaan dikalangan anak didik dari berbagai kelompok etnik.

Ketiga, karena pengembangan kompetensi dalam suatu kebudayaan baru biasanya membutuhkan interaksi intensif dengan orang-orang yang sudah memiliki kompetensi, kita bahkan dapat melihat lebih jelas bahwa upaya-upaya untuk mendukung sekolah-sekolah yang terpisah secara etnik adalah antitesis terhadap tujuan pendidikan multikultural. Mempertahankan dan memperluas solidaritas kelompok etnik adalah menghambat sosialisasi

ke dalam kebudayaan baru. Pendidikan bagi pluralisme budaya dan pendidikan multikultural tidak dapat disamakan secara logis.

Keempat, pendidikan multikultural meningkatkan kompetensi dalam beberapa kebudayaan. Kebudayaan mana yang akan diadopsi seseorang pada suatu waktu ditentukan oleh situasinya. Meski jelas berkaitan, kita harus membedakan secara konseptual antara identitas-identitas yang disandang individu dan identitas sosial primer dalam kelompok etnik tertentu.

Kelima, kemungkinan bahwa pendidikan (baik di sekolah maupun di luar sekolah) meningkatkan kesadaran mengenai kompetensi dalam beberapa kebudayaan akan menjauhkan kita dari konsep dwi-budaya (*bicultural*) atau dikotomi antara pribumi dan non-pribumi. Karena dikotomi semacam ini bersifat membatasi kebebasan individu untuk sepenuhnya mengekspresikan *diversitas* (perbedaan) kebudayaan. Pendidikan multikultural bertujuan untuk mendedahkan kesadaran akan "multikulturalisme sebagai pengalaman normal manusia". Kesadaran ini mengandung potensi pendidikan multikultural untuk menghindari dikotomi dan mengembangkan apresiasi yang lebih baik melalui kompetensi kebudayaan yang ada pada anak didik (Iman Nasrudin: 2016).

c. Praktik Pendidikan Multikultural di Indonesia

Wacana Pendidikan Multikultural di Indonesia adalah masih tergolong baru. Sampai saat ini pendidikan ini belum dapat dilaksanakan seperti di Amerika Serikat. Pendidikan Multikultural di Indonesia baru mulai ramai diperbincangkan setelah pasca reformasi. Berakhirnya orde baru yang memaksakan "keseragaman" memunculkan reaksi balik terhadap kebudayaan Indonesia yang multikultural.

Sulalah (2012:14) mencontohkan pendidikan multikultural masih merupakan isapan jempol. Dalam lingkup birokrasi misalnya, banyak birokrat yang mengetahui peraturan, mekanisme, dan prosedur yang benar, namun mengabaikannya dengan alasan untuk alasan praktis dan teknis. Lebih disayangkan lagi, jika hal tersebut dilakukan karena adanya tendensi politik untuk meraih keuntungan sebesar-besarnya.

Tujuan utama pendidikan multikultural adalah untuk menerapkan nilai-nilai keadilan, demokrasi, dan sekaligus humanisasi. Oleh karena itu, di Indonesia wacana pendidikan multikultural wajib menjadi agenda pada masa yang akan datang (Jamali, 2011:125).

Di Indonesia masih diperlukan usaha yang panjang dalam merevisi buku-buku teks agar mengakomodasi kontribusi dan partisipasi yang lebih inklusif bagi warga dari berbagai latar belakang dalam pembentukan

Indonesia. Indonesia memerlukan materi pembelajaran yang dapat mengatasi konflik berkepanjangan diberbagai wilayah.

d. Implementasi Pendidikan Multikultural pada anak-anak

Dunia anak-anak adalah unik, penuh kejutan, dinamik, serba ingin tahu, selalu mengeksplorasi, dunia bermain dan belajar selalu berkembang seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan. Berikut ini merupakan karakteristik anak-anak menurut Ahmad Susanto (2011:2) adalah sebagai berikut:

1) Anak suka meniru

Kita sebagai orang tua atau pendidik harus memberikan contoh nyata atau keteladanan yang baik pada anak-anak. Selain orang tua, anak-anak juga akan meniru dari lingkungan sekitar atau media lain seperti televisi, *games*, *playstation*, teman sebaya, dan saudara-saudaranya yang lebih dewasa.

2) Dunia anak adalah dunia bermain

Kita boleh membiarkan mereka bermain, basah-basahan, dan main pasir. Akan tetapi, yang tetap harus kita perhatikan adalah jangan sampai kita terlena dengan dunia permainan mereka. Orang tua juga harus tetap mengontrol.

3) Anak masih berkembang

Indikator untuk mengetahui adanya pertumbuhan adalah adanya penambahan tinggi badan, berat badan, dan lingkaran kepala. Sedangkan berkembang adalah bertambahnya struktur, fungsi, dan kemampuan anak yang lebih kompleks.

4) Anak adalah kreatif

Dunia anak adalah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai.

Yuliani (2009:149) mengklasifikasikan bermain yang sesuai kemampuan anak sebagai berikut:

1) Bermain Eksploratoris

Cara untuk mendorong anak untuk bermain eksplorasi adalah dengan menunjukkan pada anak bahwa dunia ini sangat berharga untuk dieksplorasi.

2) Bermain Energetik

Permainan ini melibatkan energi yang sangat banyak seperti memanjat, melompat, dan bermain bola. Permainan ini membantu anak untuk menjadi penjelajah yang aktif dalam lingkungannya, membantu anak un-

tuk mengendalikan tubuhnya, dan membantu anak untuk mengkoordinasikan setiap bagian tubuhnya.

3) Bermain Keterampilan

Hal ini penting dilakukan untuk membantu anak menjadi pembangun, dapat mengurangi keputusasaan, mengarah pada kemandirian, meningkatkan rasa percaya diri, dan belajar melalui memegang langsung bahan

4) Bermain Sosial

Tujuannya adalah sebagai sarana bagi anak untuk belajar dari orang lain, mengembangkan anak untuk berkomunikasi, membuat anak lebih mampu untuk bersosialisasi, dan membantu anak untuk mengembangkan persahabatan.

Menurut Yaya Suryana (2015: 213), implementasi pendidikan multikultural pada anak-anak dapat dilakukan dengan cara:

- 1) Memperkenalkan beragam bentuk rumah dan baju adat dari etnis yang berbeda
- 2) Mengajak siswa untuk mencicipi makanan yang berbeda dari berbagai daerah secara bergantian
- 3) Mendengarkan lagu-lagu daerah lain
- 4) Menunjukkan cara berpakaian yang berbeda, baik dari suku bangsa maupun negara lain
- 5) Memperkenalkan tokoh-tokoh pejuang dari berbagai daerah dalam dan luar negeri
- 6) Menunjukkan tempat dan cara beribadah yang berbeda
- 7) Meminta siswa yang berbeda etnis untuk menceritakan tentang upacara perkawinan yang berbeda di keluarga luasnya
- 8) Memperkenalkan beberapa kosa kata penting yang berasal dari suku bangsa atau negara (ras) lain. Misalnya, *matur nuwun* (Jawa), *muliata* (Batak), *thankyou* (Inggris), *kamsia* (Cina), dan sebagainya.
- 9) Memperkenalkan panggilan untuk laki-laki dan perempuan. Misalnya, *upik* (Minangkabau), *Ujang* (Sunda), *Koko* (Cina), dan sebagainya.

2. Model Pembelajaran Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain peran atau *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment*. Dalam bermain peran, siswa dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas. Selain itu, bermain peran sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana

pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain(Miftahul, 2014:209).

Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung dari apa yang diperankan.(Hamdani, 2011:87).

Muchlas (2013: 157) menyatakan bahkan *Role Playing* mempunyai kemiripan dengan metode simulasi dan sosiodrama. Simulasi berarti peniruan terhadap sesuatu dan bukan sesuatu yang terjadi sesungguhnya. Jadi orang yang bermain drama adalah orang yang sedang menirukan atau membuat simulasi tentang sesuatu.

Teori pembelajaran sosial memberikan penjelasan tentang peran pengamatan dalam pembelajaran. Inti dari teori pembelajaran social adalah pemodelan (*modeling*) dan pemodelan ini merupakan salah satu langkah penting pelatihan pada peserta didik dalam melatih keterampilan proses. Adapaun langkah-langkah *modeling* menurut Bandura (dalam Trianto, 2010: 53) adalah sebagai berikut:

1) Fase Atensi

- a) Guru (model) member contoh kegiatan tertentu (*demonstrasi*) di depan siswa sesuai dengan skenario yang telah disepakati.
- b) Guru bersama peserta didik mendiskusikan hasil pengamatan yang dilakukan.

2) Fase Retensi

Diisi dengan kegiatan guru menjelaskan struktur langkah-langkah kegiatan (*demonstrasi*) yang telah diamati oleh peserta didik, untuk menunjukkan langkah-langkah tertentu yang telah disajikan.

3) Fase Produksi

Peserta didik ditugasi untuk menyiapkan langkah-langkah kegiatannya (*demonstrasi*) sendiri sesuai dengan langkah-langkah yang telah dicontohkan. Kemudian, hasil kegiatan disajikan dalam bentuk diskusi kelas yang dilakukan secara bergiliran.

4) Fase Motivasi

Kegiatannya adalah berupapresentasi hasil kegiatan (*simulasi*) dan kegiatan diskusi. Pada saat diskusi kelompok lain diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil pengamatannya.

Dalam hal ini metode *role playing* sangat cocok untuk diterapkan pada

anak usia dini. Anak-anak dapat memainkan peran-peran yang dipilhkan oleh gurunya. Dalam bermain peran, guru dapat mengajarkan berbagai kosa kata, pakaian daerah, rumah istiadat, dan lagu daerah. Anak-anak juga akan merasa senang ketika memainkan peran tertentu.

b. Praktik Pendidikan Multikultural melalui Metode Bermain Peran

Model Pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Miftakhul Huda(2014: 210) menjelaskan tentang cara menerapkan Pendidikan Multikultural melalui metode bermain peran sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang
- 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/member penilaian masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Menurut Muchlas (2013:157) Langkah-langkah permainan *role playing* umumnya terdiri dari:

- 1) Penentuan tema dan tujuan permainan simulasi
- 2) Menentukan bentuk simulasi berupa bermain peran, psikodrama atau sosiodrama.
- 3) Guru sebagai sutradara, memberi gambaran secara garis besar kepada siswa situasi yang akan disimulasikan.
- 4) Kemudian guru menunjuk siapa berperan menjadi apa atau sebagai siapa.

- 5) Guru memberi waktu kepada para pemeran untuk mempersiapkan diri, untuk meminta keterangan kepada guru jika kurang jelas tentang perannya.
- 6) Melaksanakan simulasi pada waktu dan tempat yang telah ditentukan.
- 7) Karena ini hanya permainan, guru diperkenankan ikut serta, memberi saran dan nasihat yang berharga bagi siswa selama permainan berlangsung.
- 8) Penilaian baik dari guru atau kawan sekelas serta pemberian umpan balik.
- 9) Latihan ulang demi kesempurnaan simulasi.

Menurut Hamzah B Uno(2011:26) Prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah, yaitu:

1) Pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.

2) Memilih partisipan

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam hal ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya.

3) Menyiapkan pengamat (observer)

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun, pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

4) Menata panggung

Guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan, serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

5) Memainkan peran (manggung)

Pada awalnya akan banyak siswa yang bingung untuk memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya dia lakukan. Jika permainan peran keluar dari jalur, guru dapat meluruskan atau bahkan menghentikan permainan.

6) Diskusi dan evaluasi

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran.

7) Memainkan peran ulang

Pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya sesuai dengan skenario.

8) Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Karena pada saat permainan dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan.

9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Siswa diajak untuk berbagai pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

c. Keuntungan dan Kerugian metode bermain peran

1) Keuntungan menggunakan metode bermain peran

Miftahul Huda (2014:210) menjelaskan ada beberapa keuntungan dari metode bermain peran, yaitu:

- a) Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- b) Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
- c) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias
- d) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- e) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan suatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Sedangkan Abdul Majid (2013:207) menyebutkan mengenai kelebihan *Role Playing* (simulasi) sebagai berikut:

- a) Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun dunia kerja.
- b) Simulasi dapat mengembangkan kreatifitas siswa karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.
- c) Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
- d) Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematik.
- e) Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

2) Kerugian menggunakan metode bermain peran

Miftahul Huda (2014:211) juga menjelaskan kerugian dari bermain peran sebagai berikut:

- a) Banyaknya waktu yang dibutuhkan
- b) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
- c) Ketidakmungkinan menerapkan Rencana Pembelajaran jika suasana kelas tidak kondusif
- d) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini

Kelemahan *Role Playing* (simulasi) menurut Abdul Majid (2013:208) adalah sebagai berikut:

- a) Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan dilapangan.
- b) Pengelolaan yang kurang baik, sering menjadikan simulasi sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- c) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada siswa.

C. Simpulan

Mengenalkan Pendidikan Multikultural pada anak-anak sangat penting untuk dilakukan. Salah satu caranya adalah melalui bermain peran. Anak-anak dapat memainkan peran-peran yang dipilihkan oleh gurunya. Dalam bermain peran, guru dapat mengajarkan berbagai kosa kata, pakaian daerah, rumah istiadat, dan lagu daerah. Anak-anak juga akan merasa senang ketika memainkan peran tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani.2011. *Strategi Belajar Mengajar*,Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul.2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusuma, Dharma dkk.2012. *Pendidikan Karakter, Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Rosda Karya.
- Mahfud, Choirul.2011. *Pendidikan Multikultural*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Majid, Abdul.2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Nasrudin, Iman. 2016. *Menggagas Pendidikan Multikultural*. Makalah tidak dipublikasikan.
- Sahrodi, Jamali. 2011. *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: CV Arfindo Raya.
- Salahudin, Anas dan Irwanto Alkrienchie.2013. *Pendidikan Karakter*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2013. *Pendidikan Karekter*. Bandung: Rosdakarya.
- Sujiono, Yuliani Nuraini.2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks Permata Puri Media
- Sulalah. 2012. *Pendidikan Multikultural, Didaktika Nilai-nilai Universalitas Kebangsaan*. Malang: UIN Maliki Press.
- Suryana, Yaya dan A Rusdiana,2015. *PendidikanMulti Kultural Suatu Upaya Penguatan Jati Diri Bangsa*, Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tafsir, Ahmad dkk.2004. *Cakrawala Pendidikan Islam*. Bandung: Mimbar Pustaka.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progrssif*. Jakarta: Kencana
- Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.