

PENGEMBANGAN METODE BERMAIN PERAN MUSIKALISASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BHINNEKA TUNGGAL IKA - CINTA TANAH AIR

MUSICALIZATION ROLE PLAY METHOD TO IMPROVE UNDERSTANDING OF BHINNEKA TUNGGAL IKA - CINTA TANAH AIR

Lisa Amalia^{1a}, Mohamad Abduh^{2b}

¹SMP PGRI 1 Ciawi

²Program Studi Pasca Sarjana Pendidikan PPKn, STKIP Arrahmaniyah

^aJl.Veteran III Desa Banjarwangi Kabupaten Bogor

^bJl. Masjid Al-Ittihad Bojong Pondok Terong, Depok, Jawa Barat

Korespondensi : ¹aciellisa@gmail.com; ²mohamadabduh@stkip-arrahmaniyah.ac.id

APA Citation: Amalia, L & M. Abduh. (2019). Pengembangan Metode Bermain Peran Musikalisasi untuk Meningkatkan Pemahaman Bhinneka Tunggal Ika – Cinta Tanah Air. Sintesa: Jurnal Ilmu Pendidikan, 14(1), 36-44.

Received: 18-5-2019

Accepted: 2-6-2019

Published: 27-6-2019

Abstrak: Pada penelitian pengembangan metode bermain peran musikalisasi untuk meningkatkan pemahaman Bhinneka Tunggal Ika dan cinta tanah air bertujuan menghasilkan suatu metode yang dapat meningkatkan pemahaman Bhinneka Tunggal Ika dan sikap cinta tanah air yang secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar di Sekolah Menengah Pertama (SMP) PGRI 1 Ciawi. Bermain peran musikalisasi adalah metode bermain peran yang di sertai dengan musik dan pada saat penampilan siswa tidak terpaku dengan teks karena siswa menampilkan kebudayaan sesuai dengan temuan pada saat proses pencarian informasi, berlatih gerak dan tari langsung sesuai apa yang mereka temukan. Sehingga siswa di berikan kebebasan dalam berekspresi pada pelaksanaan bermain peran musikalisasi, Metode bermain peran musikalisasi sangat efektif digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar karena di sertai dengan musik siswa merasa senang dalam belajar, lebih mudah memahami nilai nilai yang terkandung yaitu pemahaman Bhinneka Tunggal Ika, Metode bermain peran musikalisasi sudah terlihat dampaknya yaitu adanya peningkatan kecintaan terhadap tanah air hal itu dapat dilihat pada saat mereka menampilkan kebudayaan dengan sungguh-sungguh, menghayati perannya masing-masing bertanggung jawab, kerjasama pada saat persiapan bermain peran dengan membuat properti, menyusun naskah, berlatih menyanyi, menari, sehingga hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan metode pembelajaran bermain peran sangat berdampak pada peningkatan sikap cinta tanah air. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dan tempat penelitian di SMP PGRI I Ciawi

Kata kunci: bermain peran musikalisasi; pemahaman Bhinneka Tunggal Ika; cinta tanah air.

Abstract: In Musicalization Role-play Learning Method Development To Improve Understanding of Bhinneka Tunggal Ika and Cinta Tanah Air, is aimed to create a learning method that improve understanding to Bhinneka Tunggal Ika and Cinta Tanah Air concepts which will effectively improve understanding and learning result at SMP PGRI 1 Ciawi Junior High School. Data gathering process consists of 5 steps, that includes observation, interview, test of Bhinneka Tunggal Ika concept understanding, questionnaire to determine behavior scale and documentation study. Parties who is considered as research subject are PPKn teachers, headmasters and students. According to the research outcome, there are several conclusions drawn. to their finding in information gathering process, exercising dance and movement which corresponds to their finding. so students are given freedom of expression in musicalization role-play method. Musicalization Role-play Learning Method is highly effective to be used in learning process because being accompanied by music which make the studentes felt happy, easier to grasp Bhinneka Tunggal Ika values. Musicalization Role-play Learning Method is already showed its impact which is increment of devotion to the homeland, this could be seen when they display culture earnestly, getting into their roles, being responsible, cooperation on making property for the role-play, script writing, singing, dancing, therefore those could be concluded that Musicalization Role-play Learning Method triggers their devotion to the homeland.

Keywords: Musicalization Role-play Learning Method; Understanding to Bhinneka Tunggal Ika; Homeland Devotion.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah sebagai usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Secara sederhana, pengertian pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham dan membuat manusia lebih kritis dalam berfikir (Kurniasih & Sani, 2017).

Pendidikan mempunyai peran yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan Negara. Kemajuan suatu bangsa bergantung pada bagaimana bangsa tersebut mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia. Hal ini berkaitan dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada masyarakat (peserta didik) oleh karena itu pendidikan bukan hanya mewarisi nilai-nilai budaya berupa kecerdasan dan keterampilan generasi tua kepada generasi yang muda melainkan bagaimana mengembangkan potensi-potensi individu kreatif dari sebuah generasi (Rosidi, 2007). Tujuan pendidikan pada umumnya menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadi dan masyarakat (Trianto, 2010). Setiap orang mempunyai bakat dan kreativitas yang berbeda-beda oleh karena itu dalam proses belajar dibutuhkan strategi, pendekatan dan metode yang berbeda pula, pendidikan bertanggung jawab untuk memandu yaitu mengidentifikasi dan membina serta memupuk yaitu mengembangkan dan meningkatkan bakat serta kreatifitas tersebut (Taniredja & dkk, 2014).

Berkaitan dengan hal tersebut di atas salah satu hal yang banyak disoroti saat ini dalam dunia pendidikan adalah penggunaan metode-metode belajar yang digunakan guru dalam penyampaian materi saat pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan tuntutan guru untuk tepat waktu dalam menyampaikan materi dan kewajiban guru untuk bisa menjadikan siswanya mengerti dan menguasai materi yang disampaikan menjadi sebuah permasalahan yang harus dicari solusinya. Guru sangat perlu memperhatikan metode pembelajaran karena kunci dari terlaksananya proses pembelajaran di kelas adalah metode pembelajaran (Trianto, 2008). Pada kurikulum 2013 tujuan penerapan metode pembelajaran adalah agar proses pembelajaran lebih berbobot, lebih bermakna saatnya guru meninggalkan pembelajaran tradisional dan menerapkan metode pembelajaran yang baik sehingga suasana kelas menjadi hidup.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Subyek, lokasi dan waktu penelitian

1. Subyek

Pada penelitian dan pengembangan subyek penilai yang terlibat dalam pengembangan metode pembelajaran bermain peran musikalisasi adalah dua pakar ahli metode pembelajaran dan ahli materi pendidikan kewarganegaraan. Daftar subjek penilai dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1: Daftar Nama Ahli Metode Pembelajaran dan Ahli Materi Pendidikan Kewarganegaraan

No	Nama lengkap	Bidang keahlian	Intansi
1	Dr. Sri Rahayu Pudjiastuti, M.Pd	Metode Pembelajaran	STKIP Arrahmaniyah
2	Dr. Mohamad Sutisna, M.Pd	Materi Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan	STKIP Arrahmaniyah

2. Lokasi

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP PGRI 1 Ciawi yang terletak di jalan veteran III Desa Banjarwangi Kecamatan Ciawi kabupaten

Bogor. Alasan peneliti memilih penelitian di SMP PGRI I Ciawi adalah karena sekolah PGRI adalah sekolah yang bernaung di bawah yayasan PGRI dan dirikan berdasarkan nilai nilai perjuangan dalam bidang pendidikan, oleh karena kekhasannya itulah maka penulis merasa tertarik untuk meneliti dan mengembangkan model metode pembelajaran bermain peran musikalisasi untuk meningkatkan konsep Bhinneka Tunggal Ika dan cinta tanah air sehingga dapat memperkaya metode pembelajaran bermain peran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP PGRI I Ciawi.

3. Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian pengembangan dilaksanakan pada bulan Februari sampai Maret tahun 2019. Dalam pendekatan kualitatif ini, teknik yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data meliputi teknik: observasi, tes materi, wawancara, angket, studi dokumentasi.

Menurut Sugiyono (2006) langkah langkah *Research and development* (R&D) adalah sepuluh langkah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) produksi masal.

Penjelasan langkah-langkah penelitian:

1. Observasi Potensi dan masalah

Peneliti menemukan masalah di sekolah terutama dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang masih menggunakan metode pembelajaran yang tidak efektif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sehingga metode pembelajaran yang tidak tepat akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa.

2. Pengumpulan data

Tahap kedua adalah pengumpulan data yang dilakukan terhadap beberapa siswa yang ada di SMP PGRI I Ciawi kabupaten Bogor, dilakukan dengan cara

pengamatan dan observasi kelas guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan.

3. Perancangan produk (Draft 1)

Keberhasilan dalam proses belajar tergantung pada metode pembelajaran yang di gunakan oleh guru, pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pembelajaran bermain peran. Diharapkan dengan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar dan membentuk siswa yang berkarakter.

4. Validasi Produk oleh Pakar

Validasi desain produk oleh ahli metode pembelajaran dan guru PPKn Validasi desain di gunakan untuk menilai model metode pembelajaran yang di kembangkan, dari tampilan perencanaan maupun keefektifan hasil model metode pengembangan, untuk mengetahuinya dilakukan validasi perorangan maupun kelompok.

5. Revisi Produk Awal Menjadi Draft 1

Sesudah desain produk jadi, di validasi melalui diskusi bersama para pakar dan para andal lainnya. Maka akan bisa diketahui kelemahan – kelemahannya. Kelemahan tersebut kemudian dicoba untuk di kurangi dengan jalan memperbaiki desain ialah peneliti yang akan menghasilkan produk tersebut.

6. Uji coba Produk Draft 1

Uji coba pemakaian, pengujian terhadap produk berhasil dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk berupa tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang lebih luas.

7. Revisi Produk Menjadi Draft 2

Setelah uji coba produk draft 1 di uji coba, dilakukan proses revisi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya tersebut selanjutnya di coba untuk di kurangi dengan cara memperbaiki desain, yang

bertugas memperbaiki desain ialah peneliti yang akan menghasilkan produk.

8. Uji Coba Produk Draft 2

Desain produk yang telah di buat tidak bisa langsung diuji coba dahulu, tetapi harus di buat terlebih dahulu, menghasilkan produk dan produk tersebut yang di ujicoba, pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektifitas dan efesiensi sistem kerja lama dengan yang baru.

9. Revisi Produk Draft 2 Menjadi Draft Akhir

Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata lebih baik dari sistem lama. Perbedaan sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut dapat diberlakukan.

10. Penetapan Produk

Pembuatan produk masal dilakukan apabila produk yang telah di uji coba dinyatakan efektif dan layak untuk di produksi masal, sebagai contoh pembuatan mesin untuk mengubah sampah menjadi bahan yang bermanfaat, akan diproduksi masal apabila berdasarkan studi kelayakan baik dari aspek teknologi, ekonomi dan lingkungan memenuhi. Jadi untuk memproduksi pengusaha dan peneliti harus bekerjasama.

Dalam pendekatan kualitatif ini, teknik yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data meliputi teknik: observasi, test materi, wawancara, angket, studi dokumentasi:

a. Observasi

Observasi Diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara langsung serta sistematis terhadap gejala gejala yang tampak pada objek penelitian observasi pada penelitian ini digunakan untuk analisis kebutuhan lapangan sebelum diadakan penelitian.

b. Tes materi

Merupakan suatu alat atau prosedur yang dipakai dalam rangka kegiatan

pengukuran dan penilaian. Test merupakan bagian tersempit dari penilaian. Tes materi yang digunakan yaitu mengukur kemampuan tentang pemahaman konsep Bhinneka Tunggal Ika.

c. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang di lakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan dapat dilakukan melalui tatap muka maupun dengan menggunakan jaringan telepon.

Wawancara adalah sarana untuk membuktikan informasi atau informasi yang di peroleh sebelumnya teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh informasi untuk wawancara pribadi antara pewawancara dan informan atau orang yang di wawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman bantuan wawancara, pewawancara dan informan berpartisipasi dalam kehidupan sosial untuk waktu yang relatif lama.

d. Angket

Angket merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan dan pernyataan yang harus di jawab oleh subjek penelitian berdasarkan bentuknya, angket dapat berbentuk terbuka dan tertutup. Angket tertutup di berikan kepada ahli metode pembelajaran yang di kembangkan, sedangkan angket terbuka di berikan kepada siswa dalam memberikan komentar dan penilaian terhadap metode pembelajaran yang di kembangkan. Angket yang digunakan peneliti yaitu untuk mengukur skala sikap siswa terhadap kecintaan terhadap tanah air.

e. Studi Dokumentasi

Studi Dokumentasi Merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari dokumen untuk mendapatkan data atau informasi yang berhubungan dengan masalah yang di teliti.

Sebagian besar data yang di peroleh dalam penelitian kualitatif adalah bersumber manusia atau *human resources*, melalui observasi dan wawancara akan tetapi ada pula sumber manusia, *non human resources*, diantaranya dokumen, foto dan bahan statistik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Observasi potensi masalah

Peneliti menemukan masalah di sekolah terutama dalam proses belajar mengajar yang masih menggunakan metode pembelajaran yang tidak efektif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sehingga metode pembelajaran yang tidak tepat akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa.

b. Pengumpulan Data

Sebelum peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara terhadap guru dan test materi Bhinneka Tunggal Ika terhadap siswa. Dari hasil observasi, wawancara dan test pemahaman Bhinneka tunggal Ika dapat di indentifikasi sebagai berikut : 1). Metode pembelajaran Bermain peran belum dilakukan oleh semua guru; 2). Metode pembelajaran bermain peran yang dilakukan masih bersifat tradisional yang belum efektif untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran; 3). Kurangnya pemahaman konsep Bhinneka Tunggal Ika pada siswa; 4). Mulai terkikisnya rasa kecintaan terhadap tanah air; 5). KKM pada Mata Pelajaran PPKn mencapai 75 6). Metode yang di gunakan rata rata guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi saja; 7). penggunaan model pembelajaran pada saat KBM sering tidak di gunakan sehingga pembelajaran menjadi monoton. Berdasarkan hasil temuan tersebut maka peneliti

melakukan studi pustaka tentang Metode Bermain peran yang efektif dan meyenangkan untuk digunakan oleh siswa.

c. Rancangan Produk Awal.

Pada rancangan produk awal yaitu membuat kisi kisi instrumen penelitian mulai dari intrumen observasi pembelajaran, instrumen tes pemahaman Bhinneka Tunggal Ika, instrumen skala sikap dan instrument wawancara dilakukan bertujuan untuk mengukur keterampilan awal siswa dalam pemahaman Bhinneka Tunggal Ika dan meningkatkan cinta tanah air data yang di dapatkan di olah oleh peneliti sebagai acuan untuk melakukan tindakan .adapun hasil awal pada produk awal yang telah didapatkan dari guru dan siswa.

d. Hasil Validasi (rekomendasi) produk oleh pakar

Pada tahap ini dilakukan validasi (rekomendasi) para ahli metode pembelajaran dan ahli materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di lakukan agar metode bermain peran dapat dikembangkan dan diketahui kelayakannya berdasarkan penilaian ahli metode pembelajaran dan ahli materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Validasi para ahli Metode Pembelajaran Bermain peran dan ahli Materi Pembelajaran dilakukan oleh: 1) ahli metode yang berkompeten di bidang metode pembelajaran bermainperan; 2) ahli materi yang berkompeten di bidang materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

e. Revisi produk awal menjadi draf 1

Model metode bermain peran musikalisasi dikembangkan melalui proses Setelah divalidasi oleh para ahli metode pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Revisi pertama mengaju pada saran ahli metode

pembelajaran yaitu dikembangkan lebih lanjut agar lebih efektif dan efisien dan pada kegiatan ini memperhatikan 5M, sedangkan ahli materi pembelajaran memberi saran agar tidak sekedar tugas atau tesis lebih utama di praktikan dalam pembelajaran sehari-hari. Maka terlihat beberapa kelemahan kelemahan sehingga peneliti merevisi produk awal menjadi produk yang akan di uji coba.

f. Hasil Uji Coba menjadi draft 1

Uji coba produk I dilaksanakan pada pertemuan pertama dilakukan pada hari selasa tanggal 23 Juli 2019 pukul 09.00 WIB dengan kolaborator Ade Kamaludin, S.Ag. sebagai guru Seni Budaya dan Keterampilan di SMP PGRI I Ciawi uji coba dilaksanakan di kelas VII F yang pada saat itu adalah jadwal pelajaran PPKn.

Tabel 2: Ketuntasan Tes Awal

No	Ketuntasan Belajar	Frekuensi	Presentasi
1	Tuntas	21	65 %
2	Belum Tuntas	11	35 %
	Jumlah	32	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat di ketahui bahwa dari jumlah 32 siswa terdapat 21 siswa yang sudah mencapai ketuntasan atau mencapai nilai persentase 65% sebesar sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 11 siswa dengan nilai persentase sebesar 35% Nilai rata-rata yang di peroleh pada tes awal ini adalah 11 dengan nilai persentase sebesar 35% yang termasuk kategori kurang mampu, namun dilihat dari ketuntasan secara klasikal belum tercapai karena hanya sebesar 65% Atau 21 orang siswa yang mendapat nilai diatas KKM yaitu 75. Dengan demikian pemahaman Bhinneka Tunggal Ika yang di peroleh siswa pada tes awal masih kurang untuk memperjelas data di atas, dapat

dilihat dari diagram histogram berikut.

g. Hasil revisi produk I menjadi produk 2

Pada pertemuan pertama guru melakukan refleksi dengan para observer baik observer dari pihak guru dan siswa. Kegiatan berlangsung cukup baik. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan, gaya mengajar, metode pembelajaran yang digunakan, dan Bahasa yang dipakai cukup baik. Siswa cukup senang menerima materi pembelajaran ini dan cukup antusias pada saat proses menampilkan kebudayaan pada masing-masing daerahnya namun masih ada beberapa siswa sebagian kecil yang belum paham betul tentang Bhinneka Tunggal Ika dan menunjukkan kecintaan terhadap tanah air hal itu terlihat pada beberapa siswa yang acuh tak acuh, tidak mengerti apa yang di maksud dengan menampilkan kebudayaan mereka masih kebingungan dalam perannya masing-masing dan belum terlihat kekompakan pada siswa, menurut observer dalam properti pun belum terlihat lengkap kelompok masih menggunakan properti yang seadanya dan dekorasi pun masih terlihat seadanya.

h. Hasil Uji Coba Produk 2

Uji coba produk 2 dilaksanakan pada pertemuan kedua dilakukan pada hari Selasa tanggal 29 Juli pukul WIB dengan kolaborator Ibu Hj Atun Restuaningrum, S.Pd. sebagai guru PPKn dan Rina Rosalina, S.Pd. sebagai perancang properti dan penata rias uji coba dilaksanakan di kelas VII F yang pada saat itu adalah jadwal pelajaran PPKn.

Tabel 3: Ketuntasan Tes Awal

No	Ketuntasan Belajar	Frekuensi	Presentasi
1	Tuntas	31	96 %

2	Belum Tuntas	1	4 %
	Jumlah	32	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari jumlah 32 siswa terdapat 31 siswa yang sudah mencapai ketuntasan atau mencapai nilai persentase 96 % sebesar sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 11 siswa dengan nilai persentase sebesar 4 % Nilai rata-rata yang diperoleh pada test awal ini adalah 1 dengan nilai persentase sebesar 4 % yang termasuk kategori kurang mampu, namun dilihat dari ketuntasan secara klasikal sudah tercapai karena sudah sebesar 96 % Atau 31 orang siswa yang mendapat nilai di atas KKM yaitu 75 Dengan demikian pemahaman Bhinneka Tunggal Ika yang diperoleh siswa pada tes uji coba kedua sudah tuntas.

i. Hasil Revisi Produk 2

Pada pertemuan kedua guru melakukan refleksi dengan para observer baik observer dari pihak guru dan siswa. kegiatan berlangsung cukup baik guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan, gaya mengajar, metode pembelajaran yang digunakan, dan Bahasa yang dipakai cukup baik. Siswa cukup senang menerima materi pembelajaran ini dan cukup antusias pada saat proses menampilkan kebudayaan pada masing-masing daerahnya siswa sudah mulai memahami tentang Bhinneka Tunggal Ika dan menunjukkan kecintaan terhadap tanah air hal itu terlihat pada mulai sempurna penampilan perkelompok, sudah mulai terlihat kekompakan pada siswa, menurut observer dalam properti pun sudah terlihat lengkap dan dekorasi sudah mulai terlihat lebih baik dari sebelumnya.

Setelah peneliti melakukan uji coba produk 2 menjadi produk akhir, revisi pun dilakukan peneliti bersama

observer guru dan siswa untuk menyempurnakan produk: 1) menjadi produk 2) revisi pertama dilakukan mengacu pada saran dan komentar antara lain: a). penampilan secara umum sudah baik; b). metode pembelajaran sudah efektif; c). suasana pembelajaran sudah membuat siswa senang dan tidak membosankan; d). perlengkapan daerah sudah mulai sesuai dengan daerah masing-masing; e). tata rias sudah mulai terlihat; f). dekorasi sudah lebih baik dari sebelumnya.

j. Penetapan Produk Akhir

Pada pertemuan spesifikasi produk akhir guru melakukan refleksi dengan para observer baik observer dari pihak guru dan siswa kegiatan berlangsung cukup baik guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan, gaya mengajar, metode pembelajaran yang digunakan, dan Bahasa yang dipakai cukup baik. Siswa cukup senang menerima materi pembelajaran ini dan cukup antusias pada saat proses menampilkan kebudayaan pada masing-masing daerahnya dengan diiringi musik siswa sudah mulai menghayati perannya masing-masing sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan, properti yang digunakan siswa juga sudah mulai lengkap sesuai dengan daerahnya masing-masing, tata rias yang digunakan juga sudah mulai tampak sehingga siswa lebih merasa seperti pada sebuah pentas pertunjukkan yang sesungguhnya, latar untuk pementasan juga sudah mulai disempurnakan sehingga lebih terlihat sesuai dengan penggunaan properti yang lainnya, siswa juga sudah terlihat memahami kebudayaan yang ada di Indonesia, dan mulai terlihat peningkatan kecintaan terhadap tanah air melalui pengembangan metode bermain peran musikalisisasi.

Matrik perbandingan produk awal sampai dengan produk akhir

Produk draft awal	Produk draft 1	Produk draft akhir
<p>Pada produk awal siswa dalam bermain peran masih menggunakan alat yang sederhana dan belum di sertai dengan musik hanya mengandalkan suara.</p>	<p>Pada produk draft 1 berdasarkan hasil refleksi bersama observer maka sudah terlihat pengembangnya siswa menampilkan dengan musik</p>	<p>Pada produk draft akhir atau produk akhir terlihat pengembangan dengan menambah variasi dalam penampilan kebudayaan.</p>
		

4. KESIMPULAN

Metode bermain peran musikalisasi adalah metode bermain peran yang di sertai dengan musik dan pada saat penampilan siswa tidak terpaku dengan teks karena siswa menampilkan kebudayaan sesuai dengan temuan pada saat proses pencarian informasi, berlatih gerak dan tari langsung sesuai apa yang mereka temukan. Sehingga siswa di berikan kebebasan dalam berekspresi pada pelaksanaan bermain peran musikalisasi. Metode pembelajaran bermain peran musikalisasi sangat efektif digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar karena di sertai dengan musik siswa merasa senang dalam belajar, lebih mudah memahami nilai nilai yang terkandung yaitu pemahaman Bhinneka Tunggal Ika. Metode bermain peran musikalisasi sudah terlihat efektivitasnya yaitu adanya peningkatan kecintaan terhadap tanah air hal itu dapat dilihat pada saat mereka

menampilkan kebudayaan dengan sungguh-sungguh, menghayati perannya masing – masing bertanggungjawab, kerjasama pada saat persiapan bermain peran dengan membuat properti menyusun naskah, berlatih menyanyi, menari, sehingga hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan metode pembelajaran bermain peran sangat berdampak pada peningkatan sikap cinta tanah air.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak ibu Dosen pengajar dan pembimbing STKIP Arrahmaniyah Depok , bapak ibu guru SMP PGRI I Ciawi yang telah memberikan bantuan, bimbingan, nasihat, motivasi doa dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniasih, I. & B. Sani. (2017). *Sukses Mengajari: Panduan Lengkap menjadi Guru Kreatif dan Inovatif*. Pustaka Diantara.
- Miles, M. B. & A. M. Huberman. 1984. *Qualitative Data Analysis*. London: Sage Publications Lid.
- Moloeng, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pudjiastuti, S.R. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: STKIP Press.
- Rosidi, A. (2007). *Masa Depan Budaya Daerah Kasus Bahasa Dan Sejarah Sunda Pikiran Dan Pandangan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Rusyan, T. (2014). *Membangun Disiplin Karakter Anak Bangsa Buku 1: Seri Peningkatan Mutu Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Dinamika.
- Setijo, P. (2011). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Taniredja, T. dkk. (2014). *Model Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2008). *Model dan Metode Pembelajaran kreatif dan berkarakter*. Jakarta: GI Publisher.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Impelementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidik (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.