

Implementasi Metode History Role Playing Dalam Menumbuhkan Nilai Multikulturalisme pada Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 2 Pandeglang Tahun 2025

Delia Ardianti¹ Muhammad Anggie Farizqi Prasadana² Rikza Fauzan³
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang, Provinsi Banten, Indonesia^{1,2,3}
Email: 2288210034@untirta.ac.id¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode history role playing dalam menumbuhkan nilai multikulturalisme pada pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 2 Pandeglang tahun 2025. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Instrument penelitiannya yaitu observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Adapun responden dalam penelitian ini diantaranya 3 guru sejarah kelas X, dan 7 peserta didik kelas X. Berdasarkan hasil penelitian bahwa sebelum adanya history role playing materi kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara, nilai multikulturalismenya hanya 0% dari 9 responden karena kurangnya pemahaman dari peserta didik kelas X terkait nilai multikulturalisme, namun setelah pelaksanaan history role playing nilai multikulturalismenya bertambah sebesar 83% dari 83 responden kelas X. Metode ini juga dapat memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran sejarah terkait kerajaan Hindu-Buddha, peserta didik dapat bertoleransi terhadap perbedaan agama, budaya, sosial, ras, pendapat, dan lebih mencintai bangsa, peserta didik dapat saling bekerja sama, serta membuat peserta didik pasif menjadi lebih aktif. Adapun 98,2% metode history role playing materi kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara dengan nilai multikulturalisme saling berkaitan karena terdapat berbagai keberagaman yang patut dihargai, dihormati, dan dilindungi oleh setiap individu tanpa membeda-bedakan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 94,5% adanya metode history role playing ini efektif diterapkan pada pembelajaran sejarah guna menumbuhkan nilai multikulturalisme pada peserta didik kelas X di SMAN 2 Pandeglang tahun 2025. Hal ini didasarkan karena SMAN 2 Pandeglang merupakan sekolah yang mendukung adanya pendidikan multikulturalisme yang baik bagi guru, tenaga pendidik, serta peserta didik.

Kata Kunci: History Role Playing, Multikulturalisme, Pembelajaran Sejarah, SMAN 2 Pandeglang



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah krusial untuk membentuk karakter muda dan cinta tanah air, sekaligus menanamkan nilai multikulturalisme. Ini membantu siswa menjadi warga negara yang baik, menghargai keberagaman budaya, serta berinteraksi dan bekerja sama (Tilaar, 2003 dalam Rosyad, 2019). Menumbuhkan multikulturalisme membutuhkan metode kreatif. Guru berperan penting dalam memfasilitasi penanaman nilai ini melalui *history role playing*. Metode ini efektif dan menyenangkan karena melibatkan aktivitas fisik, tujuan jelas, dan aturan (Jill Hadfield dalam Tri & Santoso, 2011). Selain itu, *history role playing* mengembangkan imajinasi, empati, keterampilan, dan kerja sama kelompok (Ningsih, 2014, hal 52 dalam Karnia et al., 2023; Komalasari, 2014: 80 dalam Karnia et al., 2023), membuat pembelajaran menarik dan meningkatkan pemahaman. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa *role playing* efektif untuk mengimplementasikan nilai moral dan meningkatkan motivasi belajar. SMAN 2 Pandeglang telah menerapkan metode *history role playing* sejak 2018, dengan antusiasme dari guru dan peserta didik. Nilai multikulturalisme di SMAN 2 sebenarnya telah terimplementasi dengan baik. Namun, data pra-penelitian menunjukkan nilai multikulturalisme di kelas X masih rendah. Wawancara dengan guru sejarah dan peserta didik kelas X mengungkapkan perbedaan

dan keberagaman yang signifikan, seperti mayoritas agama Islam dan suku Sunda, menyebabkan budaya lain kurang terlihat jelas. Observasi saat PLP juga menemukan adanya *circle* pertemanan di kelas X, di mana beberapa peserta didik tidak nyaman atau tidak akrab saat pembagian kelompok. Ini terjadi karena adanya *circle* yang hanya beranggotakan peserta didik dengan kecerdasan lebih. Selain itu, kurangnya minat peserta didik terhadap kebudayaan Indonesia, seperti film sejarah Nusantara, serta masuknya arus globalisasi yang mencampur budaya asing dengan lokal, berkontribusi pada rendahnya nilai multikulturalisme. Yang lebih mengkhawatirkan, pemahaman peserta didik terhadap multikulturalisme berdasarkan data awal adalah 0% dari 9 responden kelas X.

Pemahaman materi pelajaran sejarah juga masih rendah karena kurangnya minat membaca bahan ajar. Pemahaman peserta didik terkait materi pelajaran sejarah juga masih rendah dikarenakan kurangnya minat peserta didik terhadap membaca terkait pelajaran sejarah yang ada pada bahan ajar di sekolah ataupun di luar sekolah. Hal ini berdasarkan wawancara dan penyebaran angket dengan peserta didik kelas X ketika melakukan pra penelitian yang ketiga yaitu pada 6 Januari 2025. Mereka menganggap bahwa pembelajaran sejarah cukup membosankan ketika hanya menggunakan metode ceramah dengan presentase sebesar 40%. Dalam mengimplementasi pendidikan multikulturalisme di SMAN 2 Pandeglang, pihak sekolah menerapkan adanya program yang berbentuk projek Profil Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Selain itu, peserta didik juga dikenalkan dengan adanya program terkait nilai multikulturalisme yaitu Program Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan tema “Berkebhinekaan Global” dan “Suara Demokrasi”. Selain itu, untuk memecahkan permasalahan yang ada di kelas X, guru sejarah sebagai fasilitator dapat mengimplementasikan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan tentunya dapat menumbuhkan nilai multikulturalisme bagi peserta didik kelas X di SMAN 2 Pandeglang. Metode pembelajaran tersebut adalah *history role playing*. Hasil wawancara dengan guru sejarah mengonfirmasi efektivitas metode ini dalam meningkatkan pemahaman materi, aktivasi siswa pasif, dan kerja sama tim. Peserta didik kelas X juga menyatakan bahwa *history role playing* menyenangkan, mengembangkan hobi teater, membantu pemahaman materi, dan memungkinkan mereka merasakan langsung rekonstruksi peristiwa masa lampau.

Dalam implementasinya, guru perlu menyesuaikan materi pelajaran kelas X dengan kompetensi dasar dan nilai multikulturalisme, seperti materi kerajaan Hindu-Buddha. Materi ini mencakup nilai-nilai toleransi, pluralisme, demokrasi, dan kesetaraan, serta mengajarkan keberagaman budaya, bahasa, pakaian, peninggalan, masa kejayaan, dan sistem kasta. Peserta didik diharapkan mampu menerapkan nilai moral dari materi ini dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tentang implementasi metode *history role playing* dalam menumbuhkan nilai multikulturalisme pada pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 2 Pandeglang tahun 2025 menjadi sangat menarik untuk dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui implementasi metode *history role playing* dalam menumbuhkan nilai multikulturalisme pada pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 2 Pandeglang tahun 2025. Untuk mengetahui kendala implementasi metode *history role playing* dalam menumbuhkan nilai multikulturalisme pada pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 2 Pandeglang tahun 2025.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode kualitatif bertujuan menggali dan memahami makna fenomena sosial atau kemanusiaan dari perspektif individu atau kelompok (Creswell, 2016). Studi kasus memungkinkan wawasan mendalam tentang kasus dunia nyata, termasuk kondisi kontekstual yang relevan (Yin & Davis,

2007). Adapun data dan sumber data dalam penelitian ini ada 2, yaitu data primer dan data sekunder. Untuk data primer diperoleh dari informan (guru sejarah kelas X, dan peserta didik kelas X), penelitian ini dilakukan di kelas, aula, dan lapangan SMAN 2 Pandeglang, serta dokumen pada penelitian ini diperoleh dari bahan ajar, foto, dan modul ajar. Sedangkan, data sekunder diperoleh dari artikel jurnal, penelitian skripsi, dan buku. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ada 2 yaitu menggunakan penelitian studi pustaka dan penelitian lapangan dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Adapun teknik uji validitas yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Serta analisis data pada penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2020) yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, verifikasi (kesimpulan).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Implementasi Metode *History Role Playing* Dalam Menumbuhkan Nilai Multikulturalisme Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Di SMAN 2 Pandeglang

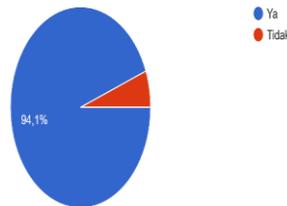
Sebelum implementasi *history role playing* dalam menumbuhkan nilai multikulturalisme pada pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 2 Pandeglang maka, untuk pengimplementasiannya dikaitkan dengan nilai multikulturalisme dan pembelajaran sejarah khususnya peserta didik kelas X. Setelah itu barulah dilakukan implementasi *history role playing* guna menumbuhkan nilai-nilai multikulturalisme di kalangan peserta didik kelas X lalu dikaitkan dengan materi kerajaan Hindu-Buddha. Dari materi tersebut dapat diimplementasikan pada kehidupan peserta didik.

Nilai Multikulturalisme di SMAN 2 Pandeglang

Berdasarkan hasil tes awal pra-penelitian, pemahaman peserta didik kelas X terhadap nilai multikulturalisme sangat rendah, yaitu 0% dari 9 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman awal mereka mengenai konsep tersebut masih minim. Namun, setelah implementasi *history role playing*, tes akhir menunjukkan peningkatan signifikan, di mana 83% dari 83 peserta didik telah memahami dan mengetahui nilai multikulturalisme. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini: Selain tes, untuk menggali informasi lebih mendalam dilakukan juga dengan wawancara dengan para informan. Berdasarkan hasil wawancara informan menegaskan pentingnya nilai multikulturalisme dalam menciptakan lingkungan hidup yang nyaman, aman, tentram, dan damai tanpa permusuhan terutama di SMAN 2 Pandeglang yang mayoritasnya beragama Islam. Hal ini selaras dengan konsep pendidikan multikultural menurut Ubadah dalam bukunya yang berjudul "Pendidikan Multikultural: Konsep, Pendekatan, dan Penerapannya dalam Pembelajaran" yang menghubungkan multikulturalisme dengan semangat kebangsaan, nasionalisme, dan cinta tanah air. Semangat ini berarti tulus menerima keberadaan orang lain untuk hidup berdampingan dalam keberagaman sangat penting dan dapat dikembangkan melalui pendidikan multikultural yang mengedepankan persaudaraan, kebersamaan, keadilan, kesetaraan, kebebasan, serta kesempatan yang sama untuk berprestasi. Di SMAN 2 Pandeglang, 74,5% peserta didik sudah menghargai perbedaan, meyakini hal itu menciptakan kenyamanan dalam dan di luar pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Qardhawi (2001: 79) bahwa pendidikan multikultural tidak hanya mengajarkan keberagaman budaya, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kemanusiaan universal seperti kesetaraan, toleransi, pluralisme, dan demokrasi, yang esensial untuk masyarakat adil, damai, dan rukun. Sebagai sekolah percontohan, SMAN 2 Pandeglang tepat bagi peserta didik karena telah menerapkan nilai multikulturalisme dengan baik. Hal ini terbukti dari hasil

kuesioner, di mana 96,4% peserta didik mengakui implementasi ini. Program seperti proyek P5 bertema “Berkebhinnekaan Global” dan “Suara Demokrasi” bertujuan mengajarkan peserta didik menghargai keberagaman. Hal ini selaras dengan pandangan Arifudin (2007) dalam Firmansyah (2023) yang menyatakan bahwa sekolah harus menanamkan nilai multikulturalisme sejak dini, seperti kebersamaan, toleransi, cinta damai, dan penghargaan terhadap perbedaan. Penanaman nilai ini akan membentuk pribadi yang adaptif dan penuh hormat pada generasi mendatang.

Apakah kamu ingin belajar sejarah dengan metode yang lebih menyenangkan
17 jawaban



Gambar 1. Respon Peserta Didik Terhadap Metode Pembelajaran Yang Menarik

Penerapan pendidikan multikulturalisme menghadapi tantangan, bahkan di SMAN 2 Pandeglang. Kendala utama adalah variasi pemahaman guru mengenai pentingnya pendidikan multikultural dalam sejarah (Harahap et al., 2024). Wawancara menunjukkan nilai keberagaman belum optimal diterapkan dan terinternalisasi di kelas X karena guru kesulitan mengaitkan materi dengan isu relevan. Pemahaman peserta didik pun rendah, terutama kelompok dominan yang menganggap perbedaan identitas tidak signifikan. Hal ini ditambah kurangnya kesadaran toleransi, menghambat hubungan harmonis. Stereotip dan prasangka buruk masih memengaruhi sebagian siswa, menuntut upaya serius untuk menanamkan toleransi. Selain itu, faktor eksternal seperti lingkungan sosial, budaya, dan pola asuh keluarga turut membentuk sikap siswa terhadap keberagaman. Dalam mendukung pendidikan multikulturalisme pada pembelajaran sejarah, guru sejarah sebagai fasilitator memberikan berbagai metode belajar menarik yang akan membuat peserta didik mengerti bahwa pembelajaran sejarah memiliki nilai-nilai multikulturalisme yang dapat diimplementasikan. Materi pembelajaran sejarah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar pada kurikulum, terutama di SMAN 2 Pandeglang yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Media pembelajaran juga harus mendukung tujuan pembelajaran, misalnya, materi kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha dapat dicontohkan dengan replika peninggalan untuk memahami keberagaman Indonesia. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan multikulturalisme menurut Maulidan & Darmawan (2024), yaitu: membekali peserta didik dengan keterampilan komunikasi efektif di era global melalui pemahaman budaya beragam; menumbuhkan pemahaman mendalam tentang keberagaman budaya; mewujudkan masyarakat yang lebih adil dan inklusif; dan mempersiapkan peserta didik untuk hidup serta berinteraksi secara efektif. SMAN 2 Pandeglang yang mengimplementasikan Kurikulum Merdeka mendukung pembelajaran sejarah berbasis inklusif dengan pendidikan multikultural. Peserta didik diajarkan berbagai budaya Indonesia dengan belajar langsung ke Baduy atau Taman Mini Indonesia Indah. SMAN 2 Pandeglang adalah sekolah inklusif yang memiliki kerukunan dan kesetaraan di antara guru dan peserta didiknya. Hal ini sejalan dengan pandangan Qardhawi mengenai kesetaraan sebagai nilai fundamental yang menjunjung prinsip bahwa setiap individu memiliki hak dan kedudukan yang sama, serta kesempatan setara untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial. Agama, termasuk Islam, memiliki peran penting dalam mewujudkan kemaslahatan sosial. Kesetaraan pada peserta didik kelas X SMAN 2 Pandeglang juga selaras dengan buku Heru

Subagiyono (2013) yang menjelaskan bahwa kesetaraan dalam pendidikan multikultural berarti menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, adil, dan memberikan kesempatan setara bagi semua peserta didik untuk berkembang, tanpa diskriminasi.

Pembelajaran Sejarah di SMAN 2 Pandeglang

Pembelajaran sejarah sering dianggap membosankan jika hanya ceramah. Hal ini dipertegas dari hasil kuesioner sebanyak 58,8% peserta didik merasa bosan, dan 94,1% menginginkan pembelajaran lebih menarik. Oleh karena itu, metode *history role playing* diimplementasikan pada semester genap dengan materi kerajaan Hindu-Buddha. Secara keseluruhan, 49,1% peserta didik SMAN 2 Pandeglang mengatakan pembelajaran sejarah menyenangkan, 34,5% sangat menyenangkan, dan 18,4% cukup menyenangkan. Ini menunjukkan guru sejarah kelas X telah memberikan ilmu sejarah yang baik dan menyenangkan. Hal ini selaras dengan Sartono Kartidirjo (dikutip dari Susanto, 2014) bahwa pembelajaran sejarah bertujuan mengembangkan kesadaran sejarah, melatih peserta didik berpikir historis (menganalisis, menginterpretasi, mengevaluasi peristiwa masa lalu), dan membentuk karakter serta kepribadian baik. Berdasarkan kuesioner, 98,2% responden menyatakan materi kerajaan Hindu-Buddha terkait multikulturalisme. Materi ini kaya akan nilai dari perbedaan agama, sosial, kasta, bahasa, hinggapeninggalan. Keterkaitan materi kerajaan Hindu-Buddha dengan nilai multikulturalisme juga selaras dengan Ekwandari et al. (2020) dalam jurnal Criksetra, tentang pentingnya menyisipkan nilai multikulturalisme dalam pengajaran sejarah, khususnya pada materi kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara. Periode ini relevan untuk menggali nilai-nilai koeksistensi dan akulturasi budaya. Pembelajaran sejarah menjadi landasan untuk memahami bahwa perbedaan keyakinan, tradisi, dan gaya hidup adalah kekayaan yang membentuk peradaban. Bukti arkeologis dari Sriwijaya dan Majapahit menunjukkan sinkretisme budaya, di mana Hindu dan Buddha melebur dengan kearifan lokal (misalnya, "Bhinneka Tunggal Ika" Majapahit). Mengintegrasikan materi ini mengajak peserta didik memahami bahwa nenek moyang telah menerapkan prinsip toleransi, saling menghormati, dan hidup berdampingan, menjadi fondasi penting untuk membentuk warga negara yang inklusif dan adaptif.

History Role Playing

Setelah mengetahui nilai multikulturalisme dan pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 2 Pandeglang, maka untuk lebih menumbuhkan nilai multikulturalisme pada peserta didik, di implementasikanlah metode *history role playing*. Metode ini telah diterapkan sejak 2018, walaupun sempat memiliki halangan dalam pengimplementasiannya, metode ini kembali diterapkan guru sejarah kelas X pada semester genap tahun 2025. Adapun materi yang dijadikan dalam *history role playing* ini adalah materi kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara. Metode *history role playing* merupakan 94,5% metode yang efektif diterapkan dalam pembelajaran sejarah karena 67,3% dapat membantu peserta didik berpikir kesejarahan serta dapat memandang bahwa Indonesia sebelum penjajahan telah berjaya hingga menguasai wilayah maritim terbesar pada masa kerajaan Sriwijaya.

Tahap-Tahap Pelaksanaan

Berikut adalah tahap-tahap pelaksanaan metode *history role playing* dalam menumbuhkan nilai multikulturalisme pada pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 2 Pandeglang yang selaras dengan teori dari (Anitah W et al., 2014):

1. Tahap Persiapan. Guru sejarah kelas X menjelaskan capaian pembelajaran dalam bermain peran sejarah. Sebelum *history role playing*, guru menjelaskan materi kerajaan Hindu-

Buddha di Nusantara, meliputi awal masuknya, masa kejayaan (Indonesia pernah menguasai jalur perdagangan dunia dan memiliki kerajaan maritim terbesar), keruntuhan, serta peninggalannya sebagai pembelajaran. Pemilihan materi kerajaan Hindu-Buddha disesuaikan kompetensi dasar Kurikulum Merdeka. Materi ini tidak hanya membahas kerajaan, tetapi juga multikulturalisme seperti perbedaan agama, bahasa, sistem kasta, budaya, pakaian, sosial, ekonomi, dan lainnya. Hal ini mengajarkan pentingnya menghormati, melestarikan, dan menghargai perbedaan di Indonesia. Setelah penjelasan awal, guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi tata cara pelaksanaan *history role playing* dari persiapan hingga pelaksanaan. Materi yang dipilih adalah kerajaan Sriwijaya, Kutai, Majapahit, Singasari, Kalingga, dan Mataram Kuno. Guru memberikan waktu 3 minggu untuk latihan hingga pelaksanaan *history role playing*.

2. Pembentukan Kelompok. Setelah LKPD, guru membentuk 1 atau 2 kelompok per kelas. Kelas X-B, X-J, X-K memiliki 1 kelompok per kelas. Kelas X (E-H) memiliki 2 kelompok (1 Hindu, 1 Buddha), disesuaikan jumlah peserta didik (X-B: 37; X-E: 38; X-F: 37; X-G: 38; X-H: 38; X-J: 36; X-K: 36). Pembagian kelompok di kelas X (E-H) terdiri dari 18 atau 19 orang per kelompok, dengan pemilihan anggota secara acak untuk memecahkan *circle* dan mendorong kolaborasi. Sedangkan untuk X (B, J, K) hanya 1 kelompok yaitu kelompok besar yang terdiri dari 1 kelas. Guru menjelaskan kembali pelaksanaan *history role playing*, lalu peserta didik bergabung dengan kelompok. Guru membuka sesi tanya jawab dan berkeliling memantau. Peserta didik juga melakukan pembagian peran sesuai materi *history role playing* yang akan ditampilkan. Selanjutnya, masing-masing kelompok membuat naskah: X-B (Kutai), X-E (kelompok 1 Singasari, kelompok 2 Majapahit), X-F (Kalingga dan Sriwijaya), X-G (Majapahit dan Sriwijaya), X-H (Kutai dan Sriwijaya), X-J (Mataram Kuno), dan X-K (Majapahit). Waktu pengerjaan diberikan 3 minggu dari latihan hingga pelaksanaan.
3. Pemahaman Peran. Pada tahap ini, peserta didik memahami bagaimana peran yang di dapatkan. Jika masih belum paham terkait peran yang di dapatkan, peserta didik dapat bertanya kepada guru ataupun temannya. Pada tahap ini, tidak gampang bagi peserta didik dalam memahami peran yang di dapatkan. Peserta didik harus menyesuaikan juga bagaimana karakter yang dimainkan mulai dari hal kecil, seperti kostum dari si tokoh tersebut, kemudian karakter atau watak dari si tokoh apakah lemah lembut atau tegas. Pada pendalaman peran pasti membutuhkan waktu yang tidak sebentar, namun dalam *history role playing* ini peserta didik diberikan keterbatasan waktu yang singkat kurang lebih 3 sampai 4 minggu hingga penampilan *history role playing*. Pemahaman peran ini bertujuan agar peserta didik kelas X (B, E, F, G, H, J, K) mendalami karakter tokoh yang dimainkan agar *history role playing* ini berjalan sesuai apa yang diharapkan serta dapat memberikan pesan moral kepada penonton bahkan dirinya sendiri.
4. Penetapan Tujuan dan Kriteria Penilaian. Pada tahap ini guru sejarah kelas X menjelaskan tujuan *history role playing*. Tujuannya agar siswa memahami materi, mengetahui situasi kerajaan Hindu-Buddha dari perspektif mereka, serta belajar kerja sama dan saling menghargai perbedaan. Kemudian, guru memberitahukan kriteria penilaian untuk pementasan tersebut.
5. Latihan dan Persiapan. Setelah peserta didik diberitahukan terkait proyek *history role playing*, tahap selanjutnya adalah latihan dan persiapan menuju penampilan *history role playing*. Biasanya peserta didik diberikan waktu 3 sampai 4 minggu untuk latihan hingga penampilan. Dengan waktu yang lumayan singkat, peserta didik harus menyesuaikan dan mendalami karakter yang dimainkan. Peserta didik biasanya latihan setelah pulang sekolah atau ketika libur. Ketika jam pelajaran sejarah pula, guru memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk latihan dan mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam *history role playing*.

6. Presentasi *History Role Playing*. Setelah persiapan dari awal pemberian materi dari guru, kemudian pembentukan kelompok, pembagian peran, latihan, dan yang paling ditunggu-tunggu oleh peserta didik dan guru adalah penampilan *history role playing* dari peserta didik kelas X yang akan menampilkannya sesuai dengan kreatifitas setiap kelompok. Presentasi *history role playing* ini merupakan puncak dari pembelajaran sejarah materi kerajaan Hindu-Buddha di kelas X SMAN 2 Pandeglang tahun 2025, di mana peserta didik akan mengaplikasikan pengetahuan mereka tentang peristiwa dan tokoh sejarah melalui interpretasi peran. Tujuan utama kegiatan ini adalah membuat sejarah lebih relevan, menarik, dan mudah dipahami, serta melatih peserta didik dalam bekerja sama dan menyampaikan ide secara kreatif. Berdasarkan hasil dokumentasi dalam penampilan *history role playing* kerajaan Hindu-Buddha dilaksanakan di ruangan yang berbeda-beda sesuai minat peserta didik. Ada yang menampilkan di kelas, ada yang di aula, dan ada pula yang di lapangan SMAN 2 Pandeglang. Walaupun waktu persiapannya singkat, peserta didik kelas X (B, E, F, G, H, J, K) sangat niat dengan pakaian yang menggambarkan jiwa zaman. Mereka ada yang memakai kumis, sarung, membawa pedang-pedangan, ada yang memakai warna makanan untuk dijadikan darah, membawa tongkat, memakai kalung.
7. Observasi dan Penilaian Teman Sebaya. Observasi dan penilaian teman sebaya adalah bagian penting dari pembelajaran kolaboratif. Siswa mengamati, menganalisis, dan memberi umpan balik konstruktif pada kinerja teman.
8. Refleksi dan Evaluasi. Setelah *history role playing* selesai, guru memberikan lembar penilaian teman sebaya kepada siswa. Lembar ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kriteria keberhasilan, mendorong refleksi diri, mengembangkan keterampilan evaluasi, dan membangun budaya belajar serta dukungan di kelas. Setelah diisi, lembar tersebut dikembalikan ke guru, yang kemudian akan mengembalikannya lagi kepada siswa. Setelah semua kelompok menampilkan *history role playing*, guru sejarah memberikan refleksi dan evaluasi. Evaluasi ini penting agar siswa familiar dengan proses *history role playing* untuk mata pelajaran lain di masa depan. Guru juga memberi masukan tentang pendalaman karakter dan properti yang digunakan. Refleksi biasanya diberikan di akhir pelajaran.

Kelebihan *History Role Playing*

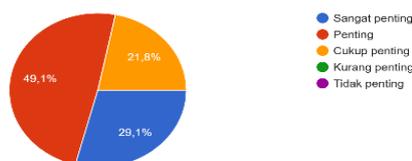
Implementasi metode *history role playing* dalam pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 2 Pandeglang tahun 2025 menunjukkan keunggulan signifikan dalam menumbuhkan nilai multikulturalisme. Kelebihan ini selaras dengan pandangan Sri Anitah, dkk (2014) dan berkontribusi positif pada perkembangan akademis serta sosial siswa. Berdasarkan hasil wawancara, kelebihan *history role playing* sebagai berikut:

1. Peserta didik dapat bekerja sama dengan teman sekelas. Hal ini berguna untuk menjalin tali persaudaraan diantara peserta didik.
2. Peserta didik yang tidak aktif dalam pembelajaran menjadi lebih aktif dan berkontribusi dalam *history role playing*.
3. Peserta didik mudah memahami materi pelajaran sejarah dengan cara yang lebih seru dan menyenangkan.
4. Adanya metode *history role playing* menjadikan peserta didik belajar memahami setiap karakter tokoh yang diperankan sehingga mereka dapat mengambil nilai moral yang ada pada setiap materi kerajaan Hindu-Buddha. Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih menghargai keberagaman yang ada pada setiap individu.
5. Menjadikan peserta didik lebih kreatif lagi dalam mengembangkan pikirannya, terutama dalam pembuatan naskah hingga properti yang digunakan dalam *history role playing* kerajaan Hindu-Buddha.

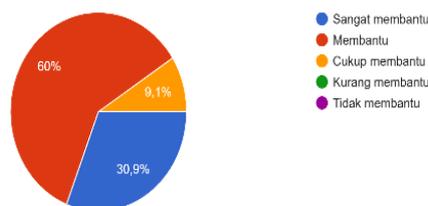
6. Adanya metode *history role playing* ini membantu peserta didik untuk berkomunikasi dan tidak malu ketika tampil di depan umum.

Berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan kelebihan *history role playing* dalam pembelajaran sejarah. Sebanyak 49,1% informan menyatakan *history role playing* membantu memahami materi kerajaan Hindu-Buddha. Selain itu, 60% informan setuju bahwa *history role playing* membantu menghargai perbedaan latar belakang budaya, agama, sosial, ekonomi, suku, dan ras tokoh-tokoh kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara.

4. Menurut kamu, seberapa penting kegiatan *history role playing* (sosiodrama) membantu kamu memahami materi tentang kerajaan Hindu-Buddha?
55 jawaban



6. Menurut kamu, apakah *history role playing* membantu kamu menghargai perbedaan latar belakang budaya, agama, sosial, ekonomi, suku, ras tokoh-tokoh dalam kerajaan Hindu-Buddha?
55 jawaban



Peserta didik kelas X sangat antusias menyiapkan naskah dan properti. Hal ini terlihat dari 40% peserta didik yang merasa suasana sangat menyenangkan, menambah pengalaman, mudah memahami materi, dapat bekerja sama, dan menarik. Sebanyak 34,5% menyatakan menyenangkan, dan 25,5% merasa cukup menyenangkan, menambah pengalaman, mudah memahami materi, dapat bekerja sama, dan menarik. Selanjutnya, 52,7% peserta didik kelas X (B, E, F, G, H, J, K) merasa mudah memahami keberagaman budaya Indonesia di masa lalu.

Kendala Implementasi *History Role Playing* Dalam Menumbuhkan Nilai Multikulturalisme pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Di Sman 2 Pandeglang

Implementasi metode *history role playing* dalam pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 2 Pandeglang tahun 2025 menunjukkan kendala signifikan dalam menumbuhkan nilai multikulturalisme. Kelebihan ini selaras dengan pandangan Sri Anitah, dkk (2014) dan berkontribusi positif pada perkembangan akademis serta sosial siswa. Berdasarkan hasil wawancara, kendala *history role playing* sebagai berikut:

1. Kurangnya alokasi waktu dalam implementasi metode *history role playing* pada pembelajaran sejarah. Hal ini dikarenakan kesibukan peserta didik kelas X SMAN 2 Pandeglang dengan jadwal sekolah yang padat dan juga tugas-tugas lainnya.
2. Kurangnya partisipasi peserta didik kelas X SMAN 2 Pandeglang dalam proses implementasi metode *history role playing* pada pembelajaran sejarah. Hal ini dikarenakan banyak peserta didik yang tidak mau latihan dengan teman-temannya.
3. Dalam memahami dan mendalami karakter tokoh yang dimainkan juga sulit dipahami oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan sulitnya peserta didik dalam menghafal dan memahami

makna dari naskah yang telah dibuat untuk implementasi *history role playing* kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara.

4. Peserta didik kelas X SMAN 2 Pandeglang juga merasa kesulitan ketika pembuatan properti. Karena dalam pembuatan properti juga membutuhkan biaya atau waktu yang mendukung.
5. Tidak semua peserta didik kelas X SMAN 2 Pandeglang nyaman dalam implementasi metode *history role playing*. Hal ini dikarenakan masih ada peserta didik yang kurang nyaman jika harus tampil di depan banyak orang atau di depan kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian dan observasi lapangan yang relevan mengenai Implementasi Metode *History Role Playing* Dalam Menumbuhkan Nilai Multikulturalisme Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 2 Pandeglang Tahun 2025, simpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. SMAN 2 Pandeglang merupakan sekolah yang mendukung adanya pendidikan multikulturalisme dengan tingkat presentase sebesar 96,4%. Pendidikan multikulturalisme pun dapat di implementasikan ke dalam pembelajaran sejarah.
2. Implementasi metode *history role playing* pada pembelajaran sejarah di SMAN 2 Pandeglang telah terimplementasi sejak 2018. Metode ini 94,5% efektif bagi peserta didik dalam menumbuhkan nilai multikulturalisme pada pembelajaran sejarah dengan tema kerajaan Hindu-Buddha. Berdasarkan tes awal (pra penelitian) diperoleh 0% dari 9 peserta didik yang mengetahui dan memahami terkait nilai multikulturalisme, kemudian pada tes akhir diperoleh 83% peserta didik yang mengetahui dan memahami nilai multikulturalisme. Pembelajaran sejarah kelas X materi kerajaan Hindu-Buddha memiliki keterkaitan dengan nilai multikulturalisme sebesar 98,2%.
3. Kelebihan *history role playing* dalam menumbuhkan nilai multikulturalisme itu terdiri dari: peserta didik dapat bekerja sama dengan teman kelasnya, peserta didik pasif menjadi lebih aktif, peserta didik mudah memahami materi pelajaran sejarah, peserta didik belajar memahami karakter tokoh dan dapat mengambil nilai moral yang terkandung di dalamnya, peserta didik lebih kreatif dalam mengembangkan pemikirannya, dan membantu peserta didik untuk tampil di depan kelas dan memiliki komunikasi yang baik dengan banyak orang.
4. Kendala *implementasi history role playing* diantaranya: terbatasnya waktu, kurangnya partisipasi peserta didik kelas X, sulit memahami dan mendalami karakter tokoh yang dimainkan, kesulitan membuat properti, tidak semua peserta didik nyaman tampil di depan kelas.

Saran

1. Bagi SMAN 2 Pandeglang
 - a. Sehubungan dengan implementasi metode *history role playing* dalam menumbuhkan nilai multikulturalisme pada pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 2 Pandeglang tahun 2025, diharapkan para guru dapat berperan aktif dalam menumbuhkan nilai-nilai multikulturalisme kepada peserta didik dengan cara membuat program-program yang mendukung terkait multikulturalisme khususnya dalam mata pelajaran.
 - b. Mampu menerapkan nilai-nilai moral yang ada pada setiap materi pelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat berinteraksi satu sama lain, yaitu dengan cara menggunakan metode *role playing*, agar peserta didik mudah memahami pelajaran.
2. Bagi Peserta Didik SMAN 2 Pandeglang
 - a. Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan terbuka dalam memerankan berbagai tokoh

sejarah, termasuk tokoh dari latar belakang suku, agama, dan budaya yang beragam, untuk menumbuhkan pemahaman dan empati terhadap perspektif yang berbeda.

- b. Hendaknya peserta didik memanfaatkan kesempatan dalam kegiatan *history role playing* untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman sekelas tanpa memandang perbedaan latar belakang, sehingga tercipta pengalaman belajar yang inklusif dan memperkuat rasa persatuan.
 - c. Peserta didik dianjurkan untuk memberikan umpan balik yang konstruktif kepada teman sekelas selama kegiatan *history role playing*, sebagai bentuk dukungan terhadap proses belajar bersama dan penumbuhan kesadaran akan pentingnya menghargai perbedaan.
3. Bagi Pendidik
- a. Dalam mengimplementasi metode *history role playing*, guru sejarah disarankan untuk memberikan perhatian yang lebih mendalam kepada setiap peserta didik, memahami dinamika individual mereka, serta memberikan keleluasaan kepada mereka untuk memilih peran yang paling sesuai dengan minat dan potensi diri. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.
 - b. Proses pelaksanaan *history role playing* hendaknya dirancang dan di implementasikan secara sistematis, mengikuti langkah-langkah yang terstruktur namun tetap fleksibel. Guru perlu memastikan bahwa setiap tahapan, mulai dari persiapan hingga refleksi, terlaksana dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
 - c. Sebagai bentuk apresiasi dan motivasi, guru dianjurkan untuk memberikan umpan balik positif, penghargaan (baik verbal maupun non-verbal), atau hadiah yang relevan kepada peserta didik setelah kegiatan pembelajaran *history role playing* selesai.
 - d. Upaya untuk terus meningkatkan dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik perlu menjadi fokus utama, bukan hanya di pelajaran sejarah, namun di pelajaran lain juga. Selain itu, guru diharapkan tidak melupakan pentingnya memberikan pengarahan yang jelas serta menetapkan aturan-aturan yang disepakati bersama sebelum kegiatan *history role playing* dimulai, sehingga proses bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan efektif.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
- a. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih mendalam efektivitas *history role playing* dalam menumbuhkan aspek-aspek spesifik nilai multikulturalisme, seperti empati, toleransi, penghormatan terhadap perbedaan, dan kesadaran akan kesetaraan.
 - b. Hendaknya penelitian selanjutnya mempertimbangkan variasi dalam desain implementasi *history role playing*, termasuk durasi kegiatan, kompleksitas peran, dan penggunaan media pendukung, untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang paling berpengaruh terhadap penumbuhan nilai-nilai multikulturalisme.
 - c. Peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk mengembangkan instrumen pengukuran yang lebih valid dan reliabel untuk mengukur nilai multikulturalisme peserta didik sebelum dan sesudah implementasi *history role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, S. N. (2022). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Indonesia berbasis Pendidikan Multikultural. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(4).
- Anitah W, S., Hermawan, Asep Herry, Ruhiat, & Toto. (2014). Strategi Pembelajaran di SD. *Hakikat Strategi Pembelajaran*.
- Apriliani, V. D., Santoso, G., Acep, & Murtini, E. (2023). Menghargai Perbedaan: Membangun Masyarakat Multikultural. *Jurnal Pendidikan Transformasi (Jupetra)*, 02(02).

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 6.
- Argatami, A. A. (2019). *Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tema Panas dan Perpindahannya Kelas V SD 02 Yapindo*. Universitas Negeri Lampung.
- Ayunda, A. Z., Urbaningkrum, S. M., Nusaibah, A. W., Septiana, W., Widyani, S. S. N., & Rahman, A. (2022). Tantangan Multikulturalisme di Indonesia: Menyoal Relasi Agama dan Ruang Publik. *ALSYS: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1).
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods*.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (Edisi 4). Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage.
- Depdiknas. (2003). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*.
- Dirman, & Juarsih, C. (2014). *Kegiatan Pembelajaran Yang Mendidik: Dalam Rangka Implementasi Standar Pendidikan Siswa* (H. Nufus, Ed.). Rineka Cipta.
- Dokolamo, H. (2022). Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Lani: Kajian Ilmu Sejarah Dan Budaya*, 3(1).
- Ekwandari, Y. S., Perdana, Y., & Lestari, N. I. (2020). Integrasi Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah di SMA YP UNILA. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1).
- Eriswandi. (2024). Pembelajaran Sejarah Yang Multikultural: Studi Kasus dan Pendekatan Kualitatif Dalam Konteks Edukasi. *Educatus: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 28.
- Firmansyah, H. (2023). Implementasi Pendidikan Multikultural di Sekolah Menengah Atas. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2).
- Fitrikasari, M., & Andiana, D. (2023). Pentingnya Multikultural dalam Lembaga Pendidikan. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 5(2).
- Fridiyanto, Riza, F., & Firmansyah. (2022). *Mengelola Multikulturalisme: Agama, Politik, Pendidikan, Sosial dan Budaya* (S. Ritonga, Ed.; Cet. 1). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Harahap, M., Saat, R., & Hidayat, R. (2024). Integrasi Nilai-Nilai Multikulturalisme Dalam Pembelajaran untuk Membangun Toleransi. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 9(2).
- Hasan, M. T. (2016). *Pendidikan Multikultural Sebagai Opsi Penanggulangan Radikalisme* (Cet. Ke-3). Lembaga Penerbitan UNISMA.
- Hasanah, J. U., & Nurqori'ah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Kesejahteraan Di Tengah Keragaman Siswa Melalui Pendidikan Multikultural Di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 15, 158–171.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Pustaka Pelajar.
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP)*, 4, 122.
- Khatimah, H. (2020). *Penerapan Model Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN 4 Banda Aceh*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

- Kristyowidi, B. I. (2020). Implementasi Nilai-Nilai Multikultural Dalam Pembelajaran Sejarah (Studi di SMA Negeri Siwalima - Ambon). *Al-Isnad: Journal of Islamic Civilization History and Humanities*, 1(01).
- Kurniawan, D. A., & Astutik, D. (2025). Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah: Kajian Teoritis, Filosofis, dan Strategi Aplikatif. *Jurnal Artefak*, 12(1).
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (Cet. 3). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (Cet. 3). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Makmun, F., Mansur, R., & Safi'i, I. (2021). Konsep Pendidikan Islam Multikultural Dalam Pandangan K.H. Muhammad Tholchah Hasan dan Ali Maksum. *Jurnal Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(4).
- Mashadi, I. (2009). *Pendidikan Agama Islam Dalam Perspektif*.
- Masturoh, I. (n.d.). *PENERAPAN PROGRAM ROLEPLAYING PADA PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN*.
- Maulidan, A. C., & Darmawan, W. (2024). Implikasi Multikulturalisme dalam Pembelajaran Sejarah Sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Persatuan Indonesia. *Jurnal Artefak*, 11(1), 53.
- Maulisa. (2017). *Penerapan Metode Role Playing Dengan Media Gambar Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Ketuntasan Siswa Di SMPM 10 Banda Aceh*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Mochocki, M. (2021). *Role-play as a Heritage Practice*. Taylor & Francis.
- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya)*. Remaja Rosdakarya.
- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan yang Berkarakter. *KRINOK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 2(1).
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press.
- Rasyid, A. R., Raffli, A., Aditya, A., Rahmadani, S., Hania, Y., & Qiran, Z. F. (2024). Pentingnya Pendidikan Multikultural Dalam Konteks Pancasila di Masyarakat. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2).
- repository.unj.ac.id. (n.d.). *BAB III Muatan Multikultural Dalam Mata Pelajaran Sejarah Berdasarkan Kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013*. Repository.unj.ac.id.
- Rosyad, A. M. (2019). Implementasi Nilai Multikulturalisme Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Risalah: Pendidikan Dan Studi Islam*.
- Sejarah Singkat SMAN 2 Pandeglang. (2025). Sman2pandeglang.Sch.Id
- Shand, G., May, D., & Linnell, R. (1990). History as Ethnography: A Psychological Evaluation of a Theatre in Education Project. *Teaching History*, 27–32.
- Sher Banu L Khan Source, A. A. (n.d.). *Title Role-Play and Character Building in the Teaching of History*.
- Sholeh, K., & Wandoyo. (2020). Candi Bumi Ayu Sebagai Bentuk Toleransi Beragama Pada Masa Kerajaan Sriwijaya Abad IX-XIII M. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 8(2).
- Simbolon, P. B. (2023). PENDIDIKAN SEJARAH SEBAGAI PENGUAT PENDIDIKAN KARAKTER. *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 2(1), 94–101.
- Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Rajawali Pers.

- Sugiarto, E. (2015). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*. Suaka Media.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyanto, T. (2015). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Aswaja Presindo.
- Tilaar, H. A. R. (2003). *Manajemen Pendidikan Nasional*. Remaja Rosdakarya.
- Towill, E. (1997). The Constructive Use of Role-Play at Key Stage 3. *Teaching History. The Historical Association*, 8-13.
- Tri, J., & Santoso, B. (2011). Model Role Playing Dalam Pembelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. In *Juni: Vol. VI* (Issue 1). <http://learning-with-me.blogspot.com>
- Ubadah. (2022). *Pendidikan Multikultural: Konsep, Pendekatan, dan Penerapannya dalam Pembelajaran* (D. Wanto, Ed.). Pesantren Anwarul Qur'an.
- Widjaja, M. P. (n.d.). *Strategi Penentuan Komunikator*. Universitas Multimedia Nusantara.
- Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran *Role Playing* Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(7), 41.
- Wulandari, T. (2020). *Konsep dan Praksis Pendidikan Multikultural*. UNY Press.
- Yardley, K.-M. (1997). *Role Play Theory and Practice*. SAGE Publication.
- Yati, F., Jatinus, Amril, & Santoso, G. (2022). Peradaban dan Kebudayaan: Nilai-Nilai Universal dalam Pendidikan Multikultural. *Jurnal Pendidikan Transformasi (Jupetra)*, 1(3), 177-181.
- Yin, R. K. (2023). *Studi Kasus Desai & Metode* (Iswadi, N. Karnati, & A. A. B, Eds.; Cet.1). CV. Adanu Abimata1.
- Zamroni, A. D. K., Zakiah, L., Amelia, C. R., Shaliha, H. A., & Jaya, I. (2024). Analisis Pengaruh Implementasi Pendidikan Multikultural Terhadap Sikap Toleransi Keberagaman Siswa Sekolah Dasar Inklusi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2).