

Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar

Debi Febianto¹, Sasmi Nelwati², Afdallllham Dani³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
e-mail:debi.eka11.10@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini di latarbelakangi oleh Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah model role playing. Dengan menerapkan model role playing, peserta didik dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi. Mereka dapat mengulangi dan mendiskusikan masalah (isu) personal dan manusiawi tanpa merasa cemas, juga dengan bermain peran memungkinkan dan memperkenankan para siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya. Hasil identifikasi ini bermakna terhadap perubahan tingkah laku dan sikap sebagai mana mereka menghayati watak orang lain itu. Dengan cara ini, siswa berada dalam suasana yang relatif aman dan terkendali untuk mengeksplorasi dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok dan individu. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui secara mendalam rancangan model pembelajaran rolle playing di MI/SD, mengetahui secara mendalam implikasi model pembelajaran rolle playing dalam pembelajaran MI/SD, mengetahui secara mendalam keunggulan model pembelajaran rolle playing dalam pembelajaran MI/SD. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pustaka. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan melakukan kategorisasi yang kemudian diinterpretasikan secara deskriptif-analisis (menggambarkan terhadap data yang telah terkumpul kemudian memilih dan memilah data yang diperlukan yang sesuai dengan pembahasan dalam penelitian ini). Hasil penelitian mengungkapkan bahwa analisis pelaksanaan rolle playing dapat membantu proses pembelajaran di MI/SD. Dapat dibuktikan dari 10 artikel jurnal hanya 6 artikel jurnal yang relevan dalam peningkatan hasil belajar.

Kata kunci: *Model Pembelajaran, role playing, Implikasi, Sekolah Dasar*

Abstract

This research is motivated by one of the fun learning models that can be applied in social studies learning is the role playing model. By applying the role playing model, students can act and express their feelings and opinions without sanctions. They can repeat and discuss personal and human problems (issues) without feeling anxious, and role-playing allows students to identify real-world situations and other ideas. The results of this

identification mean changes in behavior and attitudes as they appreciate the character of the other person. In this way, students are in a relatively safe and controlled atmosphere to explore and demonstrate problems between groups and individuals. The aim of this research is to find out in depth the design of the role playing learning model in MI/SD, to know in depth the implications of the role playing learning model in MI/SD learning, to find out in depth the advantages of the role playing learning model in MI/SD learning. This type of research is library research. The approach used is a qualitative approach by carrying out categorization which is then interpreted descriptively-analytically (describing the data that has been collected then selecting and sorting the necessary data that is in accordance with the discussion in this research). The research results reveal that analysis of the implementation of role playing can help the learning process in MI/SD. It can be proven that from 10 journal articles only 6 journal articles are relevant in improving learning outcomes.

Keywords: *Learning Model, role playing, Implications, Elementary School*

LATAR BELAKANG

Pendidikan mempunyai arti penting dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia dapat dibedakan dengan makhluk-makhluk lainnya yang menempati alam semesta ini. Hal ini menunjukkan bahwa manusia tidak akan menjadi manusia tanpa proses pendidikan. Pendidikan yang baik sebagaimana yang diharapkan oleh masyarakat moderen saat ini adalah mengharuskan adanya pendidik yang profesional. Pendidik profesional juga harus mampu memberikan pembaruan dalam kegiatan proses pembelajaran, seperti halnya penerapan model pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 adalah sebuah proses yang didalamnya terdapat interaksi antar pihak (pendidik dan peserta didik) serta dengan sumber belajarnya. Mengajar itu merupakan sebuah kegiatan untuk menanamkan pengetahuan pada seseorang (peserta didik) menggunakan cara yang singkat serta tepat (Nasirah, 2017). Dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, peserta didik merupakan salah satu faktor yang dapat menunjukkan bagaimana kualitas dari kegiatan mengajar itu sendiri. Keberhasilan proses belajar mengajar pada dasarnya perlu dibantu oleh sebuah metode pembelajaran.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan model pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran itu sendiri. Istilah model menurut Winaputra dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan suatu kegiatan. Model dapat juga dimaksudkan bahwa benda tiruan dari benda yang sesungguhnya. Misalnya, mobil mainan, rumah mainan atau senjata mainan. Dalam pembelajarannya, memerankan suatu peranan bertujuan agar memberikan kesan yang mendalam dalam pemahamannya serta pengertian yang sempurna dapat terbentuk dengan baik (Nasibah, dkk., 2014).

Model kaitannya dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang

sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya (Suyanto dan Jihad, 2013). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan dan bertahap. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS akan mengaktifkan peserta didik serta menyadarkan bahwa pelajaran IPS tidak membosankan. Dengan adanya strategi, metode, pendekatan maupun model pembelajaran yang menyenangkan dapat diterapkan untuk mendorong siswa aktif dalam pembelajaran khususnya pembelajaran IPS.

Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah metode *role playing*. Role Playing yaitu cara mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah-masalah social dengan tujuan agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar membagi tanggungjawab, dan dapat mengambil keputusan secara spontan (Juhji, 2018). Dengan menerapkan model metode *role playing*, peserta didik dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi. Mereka dapat mengulangi dan mendiskusikan masalah (isu) personal dan manusiawi tanpa merasa cemas, juga dengan bermain peran memungkinkan dan memperkenankan para siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya. Hasil identifikasi ini bermakna terhadap perubahan tingkah laku dan sikap sebagai mana mereka menghayati watak orang lain itu. Dengan cara ini, siswa berada dalam suasana yang relatif aman dan terkendali untuk mengeksplorasi dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok dan individu.

Pada pembelajaran ini guru menyuruh peserta didik untuk menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, kemudian menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan, setelah itu membentuk kelompok peserta didik, lalu guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenarionya, setelah selesai ditampilkan, setiap peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing, dan setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Secara lebih konkret, dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran (Faturrohman, 2016). Model pembelajaran *Role Playing* juga merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata (Istirani, 2014).

Jadi model *role playing* merupakan model pembelajaran menekankan pada cara tingkah laku didalam hubungan sosial dan mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan diikutsertakan dalam memainkan peran.

Role Playing sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran perilaku dirinya dan perilaku orang lain (Hamzah, 2011).

Kelebihan model pembelajaran *Role Playing* adalah; a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, c) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, dan d) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. (Shoimin, 2016). Kelebihan yang lain adalah model pembelajaran *Role Playing* adalah peserta didik mampu menyampaikan materi pembelajaran dan mengemukakan pendapat di depan kelas

Kelemahan model pembelajaran *role playing*; a). Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak, b). Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. c). Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu. d) Apabila sosiadrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai. (Shoimin, 2016).

Berdasarkan penjabaran tersebut, dalam menerapkan model ini pendidik harus bisa mengantisipasi kejadian-kejadian tersebut sehingga model pembelajaran ini bisa tercapai dari suatu pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pustaka atau Library Research. Penelitian pustaka atau Library Research adalah menjadikan bahan pustaka berupa buku, majalah ilmiah, dokumen-dokumen dan materi lainnya yang dapat dijadikan sumber rujukan dalam penelitian ini. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan melakukan kategorisasi yang kemudian diinterpretasikan secara deskriptif-analisis (menggambarkan terhadap data yang telah terkumpul kemudian memilih dan memilah data yang diperlukan yang sesuai dengan pembahasan dalam penelitian ini). Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik studi kepustakaan dan studi dokumentasi. Data yang diperoleh melalui metode dokumentasi, diolah dengan teknik analisa *deskriptif* dan *kualitatif*, yaitu suatu cara pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka-angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan teknik pengumpulan data pada penelitian ini peneliti mengambil intisari untuk dikembangkan secara kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan teknik studi kepustakaan dan studi dokumentasi yaitu dengan menelusuri jurnal elektronik melalui Google Cendekia.

Tabel 1. Hasil Analisis Studi Kepustakaan jurnal elektronik melalui Google Cendekia

NO	JUDUL	PENULIS	ANALISIS
1	Penerapan metode <i>rolle playing</i> untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V.	Dedi rizkia saputra	Jenis penelitian PTK tindakan kelas dengan 2 siklus dimana ketuntasan data awalnya adalah 57.14%. Dari siklus I = 71.43% terjadi peningkatan dari ketuntasan awal data. Sedangkan dari siklus II = 92.2% terjadi peningkatan dari siklus I dimana perbedaannya terdapat antara siklus I dan siklus II sebesar 20,77% oleh karena itu pada jurnal dedi rizkia saputra mengalami peningkatan hasil belajar.
2	Pengaruh model pembelajaran <i>rolle playing</i> berbasis penilaian kinerja terhadap keterampilan berbicara pada pelajaran bahasa Indonesia.	Ni nyoman sukreni dan ni nyoman ganing	Jenis penelitian eksperimen. Dimana nilai rata-rata keterampilan bicara kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Diperoleh 3,43.2,00 dengan taraf signifikan 5% dan dk=71 sehingga terdapat pengaruh model <i>rolle playing</i> terhadap keterampilan bicara.
3	Meta-analisis pengaruh model pembelajaran <i>rolle playing</i> terhadap hasil belajar ips.	Firosalia Kristin	Jenis penelitian meta analisis Metode deskriptif kualitatif Dalam jurnal data dikumpulkan dengan menelusuri jurnal melalui google scholar dimana dalam penelusuran ini diperoleh 86 artikel, yang relevan hanya 12 artikel. Dengan hasil yang ditemukan dari terendah 1,65% sampai yang tertinggi 64,32% dengan rata-rata 23,32%
4	Pengembangan model kolaborasi jigsaw <i>rolle playing</i> sebagai upaya peningkatan kemampuan	Ika ari pratiwi	Jenis penelitian R&D dalam jurnal ika ari pratiwi ini terlihat keefektifan model kolaborasi jigsaw <i>rolle playing</i> dengan rata-rata=51,83 sedangkan kemampuan kerjasama adalah=0,56 kategori sedang. Sedangkan hasil belajar meningkat=0,50

NO	JUDUL	PENULIS	ANALISIS
	bekerjasama siswa kelas V sd pada pelajaran ips.		kategori sedang. Namun hasil ketuntasan klasikal penilaian IPS=97,14%
5	penerapan metode pembelajaran <i>role playing</i> untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas v semester ganjil sdn 4 bungkulun tahun pelajaran 2016/2017	IGede dody mahaputra dan ni ketut suarni.	Jenis penelitian PTK Metode deskriptif kuantitatif dalam 2 siklus Dimana siklus I=73,6 bentuk %=50% Siklus ke II=83,75 bentuk %=83,3% Dengan adanya perbedaan hasil belajar antara siklus I dan siklus II dapat meningkatkan hasil belajar.
6	metode <i>role playing</i> berbantu media audio visual pendidikan dalam meningkatkan belajar ips	Arsyad dan wahyu bagja sulfemi	Jenis penelitian PTK Metode deskriptif kuantitatif dengan 2 siklus Prasiklus/data awal sesuai dengan kkm 75 dengan rata-rata kelas = 58,25. Dengan ketuntasan hanya 7 (17,5%) dapat menjawab 10 (25%) tidak dapat menjawab 30 orang (75%). Siklus I dengan rata-rata = 70,8 hasil pengamatan 25 orang (62,5%) dapat menjawab. Siklus II rata-rata = 81,88 dengan ketuntasan 40 (100%) hasil pengamatan yang dapat menjawab 40 (40%) jadi kesimpulannya dapat meningkatkan hasil belajar keaktifan serta motivasi materi yang disampaikan oleh guru dapat dimengerti, tanggung jawab peserta didik terhadap tugas cukup tinggi, dan membantu peserta didik untuk terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran.
7	pembelajaran ips dengan menggunakan metode <i>role playing</i> di sekolah dasar.	Isra fitriani	Analisis PTK Metode deskriptif kualitatif Perbandingan penelitian antara tahap peneliti dengan tahap hamzah
8	penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> untuk	Hasan basri	Jenis penelitian PTK Berdasarkan dari penelitian bahwa aktifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran

NO	JUDUL	PENULIS	ANALISIS
	meningkatkan hasil belajar bahasa indonesiasiswa kelas v sdn 032 kualu kecamatan tambang.		<i>rolle playing</i> pada siklus I rata-rata aktivitas guru sebesar 62,50% pada kategori kurang baik, dan aktivitas guru pada siklus II 84,72% kategori baik sekali. Dengan demikian terjadi peningkatan aktivitas guru sebesar 22,22% dari siklus I ke siklus II. Meningkat.
9	Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung	Tien kartini	Jenis penelitian PTK Metode deskriptif kualitatif Tindakan kelas yang diterapkan melalui empat siklus. tindakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Efektivitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari dijumpainya beberapa perubahan yang positif, baik yang terjadi pada guru IPS itu sendiri maupun yang terjadi pada diri siswa, terutama perubahan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
10	Peningkatan keterampilan sosial melalui metode role playing Pada pembelajaran ips di kelas IV SD negeri pasi pinang Kabupaten aceh barat	Febry Fahreza Dan rabiatul rahmi	Jenis penelitian action research Metode dekriptif, kuantitatif, kualitatif Persentase keterampilan ber kriteria baik mencapai keberhasilan sebesar 80% Terjadi peningkatan pada siklus I = 53,93% siklus II= 84,25% perolehan persentase pada siklus II ber kriteria baik dan telah mencapai indicator keberhasilan sebesar 80%.

Dari 10 artikel jurnal yang didapatkan bahan analisis, 6 hasil belajar = 60%, 1 keterampilan berbicara = 10%, 1 bekerjasama = 10%, 1 minat belajar = 10%, 1 keterampilan social = 10%. Dari 10 artikel jurnal 6 dari 10 model *rolle playing* berpengaruh pada hasil belajar.

Penggunaan metode role playing atau bermain peran, memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka, berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, Melatih siswa untuk mendesain penemuan, Berpikir dan bertindak kreatif, Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayati, Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang di hadapi dengan tepat, Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi menarik. Sedangkan kekurangannya adalah Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini, Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengatakan pembelajaran, Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama dan Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu. Menurut (Syafudin nurdin 2016) Dalam penelitian yang dilakukan peneliti menumakan dampak positif dari penggunaan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran IPS adalah menarik minat belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, melatih anak dalam bekerja sama dan mengajak siswa berpikir kreatif sedangkan dampak negatif nya adalah alokasi waktu yang kurang, kelas kurang kondusif dan tidak semua peserta didik dapat memainkan peran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelum nya, dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui penggunaan model *rolle playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas tinggi di MI/SD. Analisis pelaksanaan *rolle playing* dapat membantu proses pembelajaran di MI/SD. Dapat dibuktikan dari 10 artikel jurnal hanya 6 artikel jurnal yang relevan dalam peningkatan hasil belajar. Pengaruh model pembelajaran *rolle playing* dalam pembelajaran di MI/SD. Dari 10 artikel jurnal yang didapatkan 6 dari 10 artikel jurnal model *rolle playing* berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas tinggi di MI/SD dengan persentase 60% sedangkan 10% lagi pada keterampilan berbicara, bekerjasama, minat belajar, dan keterampilan sosial. Penelitian ini dilakukan peneliti yang bertujuan untuk memperkaya ilmu pengetahuan tentang penggunaan model role playing dan dampak dari penggunaan model role playing dalam pembelajaran IPS. Peneliti melakukan penelitian ini untuk menjadi acuan dalam penyediaan sarana dan juga prasarana agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan terlaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Nasirah, N. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Di Kelas V SD Negeri 224 Pallawa. Publikasi Pendidikan, 7(2), 108-113
- Nasibah, I., & Rusydi, S. I. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Semester Genap Menggunakan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa

- Indonesia Pokok Bahasan Menanggapi Cerita Tentang Peristiwa (Studi Kasus di SDN 1 Curah Jeru Kecamatan Panji Situbondo Tahun Ajaran 2013/2. Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS, 2(1), 59-67
- Suyanto dan Asep Jihad. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga
- Juhji. (2018). *Model Pembelajaran IPA Untuk Calon Guru SD/MI*. Serang :CV.Media madani,
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Fathurrohman, Muhammad.. (2016). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.
- Aris Shoimin. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media
- Syafruddin Nurdin. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada