

PENERAPAN MEDIA ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN SIKAP KERJASAMA

Rahmahwati Nurul Utami¹, Saharani Wulandari², Wahyu Setiyo Asih³, Iffah
Muslimah⁴

^{1,2,3,4}PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

¹rahmahwati.nu@gmail.com, ²saharaniwulandari24@gmail.com,

³wahyusetiyoasih0111@gmail.com, ⁴iffahmuslimah316@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the application of role-playing media to improve cooperative attitude skills. Students will be the center of learning because they are the subjects of learning. The research method used is classroom action research with a qualitative approach. The results of the study aim to show that the use of immersive media can significantly improve students' cooperative attitudes. Students become more active in communicating, supporting each other and collaborating to complete group assignments. Based on this study, multimedia role-playing games are applied as an effective method to improve students' cooperative attitudes in learning. This study suggests that teachers be more creative in using interactive learning methods so that they significantly encourage students' cooperative attitudes. The use of role-playing learning can also improve students' speaking skills and academic achievement. Therefore, in the learning process, teachers should use the role play learning model, because in addition to improving speaking skills and learning outcomes, it can also be more optimal.

Keywords: *cooperation, learning, role playing, students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan media role-playing untuk meningkatkan keterampilan sikap kooperatif. Siswa akan menjadi pusat pembelajaran karena merekalah subjek pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian bertujuan untuk menunjukkan bahwa penggunaan media imersif dapat meningkatkan sikap kooperatif siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi, saling mendukung dan berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas kelompok. Berdasarkan penelitian ini, multimedia role-playing game diterapkan sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan sikap kooperatif siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menyarankan agar guru lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran interaktif sehingga secara signifikan mendorong sikap kooperatif siswa. Penggunaan pembelajaran bermain peran juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan prestasi akademik

siswa. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan model pembelajaran *role play*, karena selain dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar juga dapat lebih optimal.

Kata kunci: kerjasama, pembelajaran, *role playing*, siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia karena pendidikanlah yang akan membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Namun, bukan berarti makhluk hidup lain tidak belajar. Misalnya, hewan belajar tetapi lebih ditentukan oleh nalurinya. Pendidikan dasar adalah pendidikan anak usia 6 sampai dengan 12 tahun, mengingat pendidikan dasar sebagai jenjang pendidikan yang meletakkan dasar bagi pendidikan menengah melalui suatu proses atau usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar. Yang dimaksud dengan pembelajaran *role-playing* adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa secara langsung memainkan suatu masalah dengan fokus pada permasalahan yang berkaitan dengan hubungan antar manusia. Guru dapat menghentikan permainan dan memberikan kesempatan siswa mengemukakan pendapat dan kritiknya terhadap materi yang dipelajari.

Uno (2012) menulis bahwa model pembelajaran *role-playing* ini dipelopori oleh *george shaftel* yang meyakini bahwa melalui *role-playing*, siswa akan terdorong untuk mengekspresikan emosinya dan akan mengarah pada pemahaman kognitif melalui partisipasi spontan yang disertai dengan analisis praktis. Model pembelajaran bermain peran menurut para ahli antara lain diungkapkan oleh *djamarah* (2010) yang menyatakan bahwa model bermain peran dapat diartikan sebagai *sosiodrama*, pada hakikatnya drama yang mencirikan perilaku yang berkaitan dengan masalah sosial. Pada prinsipnya *role play* melibatkan pembelajaran dengan merepresentasikan peran yang ada di dunia nyata dalam suatu kegiatan *role-play* di kelas yang melibatkan kerjasama aktif antar siswa, yang kemudian dijadikan bahan refleksi sehingga siswa dapat membuat penilaian terhadap pembelajaran yang dicapai.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan penggunaan media *role-playing* dalam pembelajaran merupakan cara yang sah digunakan untuk meningkatkan perkembangan berbagai aspek siswa, salah satunya adalah untuk memperkuat sikap kerjasama di kalangan siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian berbasis dokumen atau studi kepustakaan. Penelitian ini berupaya menggambarkan gejala dan kejadian yang sedang terjadi. Metode ini melibatkan pengumpulan dan analisis penelitian yang ada untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang topik tertentu. Hal ini dapat mencakup merangkum, mensintesis dan mengevaluasi secara kritis sumber-sumber yang ada, menggabungkan hasil-hasil dari sejumlah penelitian yang berbeda untuk mencapai kesimpulan yang lebih kuat, serta menganalisis kasus-kasus yang ada, dengan menggunakan data atau informasi yang telah dipublikasikan sebelumnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pengertian Metode Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)

Metode pembelajaran adalah metode yang sistematis, yang dinyatakan secara khusus dalam bentuk langkah-langkah untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif. Menurut nana sudjana, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk berhubungan dengan siswa selama proses pengajaran. Yang dimaksud metode adalah suatu cara yang digunakan oleh guru suatu mata pelajaran untuk menyampaikan materi pendidikan kepada siswanya (prihatini, 2017). Metode pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan dan mata pelajaran yang diajarkan. Sobri sutikno berpendapat bahwa metode pembelajaran adalah penyajian materi pelajaran oleh pendidik sehingga berlangsung pembelajaran pada peserta didik untuk mencapai tujuannya. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka atau pedoman pembelajaran yang terstruktur secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar untuk membantu diri sendiri mencapai

tujuan belajar. Pada tahun 1920, dr. Moreno memperkenalkan konsep “teater eksperimental” untuk membantu orang memahami berbagai aspek diri mereka dan orang lain. Pada tahun 1932, konsep *role-playing* diperkenalkan ke masyarakat luas, dengan hipotesis bahwa orang akan dapat belajar lebih banyak tentang diri mereka sendiri dan orang lain dengan memecahkan masalah sosial daripada hanya membicarakannya. Dari sekedar konsep dasar *role-playing game*, kemudian menjadi permainan yang modern dan banyak berkembang di masyarakat. Konsep ini kemudian diadopsi oleh bioskop sebagai sarana untuk melatih aktor masa depan. Konsep ini juga diadopsi oleh dunia pendidikan sebagai metode pembelajaran untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi siswa. (subagjo, 2013)

Role-playing adalah jenis permainan fisik yang memiliki tujuan, aturan, dan unsur kesenangan. Dalam bermain peran, siswa disesuaikan dengan situasi tertentu di luar kelas, bahkan ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Selain itu, permainan berpura-pura sering kali dianggap sebagai

bentuk aktivitas dimana pembelajaran melibatkan membayangkan diri anda sendiri di luar kelas dan memainkan peran sebagai orang lain. (yulianto et al., 2020) melalui *role-playing*, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara demonstrasi, melakukan diskusi sehingga siswa mengeksplorasi emosi, sikap bersama, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah yang berbeda. *Role play* merupakan kegiatan pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (hakim, 2014). *Role-playing* didasarkan pada tiga aspek utama pengalaman bermain peran dalam kehidupan sehari-hari:

1. Pengambilan peran (*role-playing*), khususnya tekanan ekspektasi sosial terhadap peran pemegang peran, misalnya melalui: berbasis berdasarkan hubungan keluarga (apa yang harus dilakukan seorang gadis), atau berdasarkan tugas profesional (bagaimana seorang petugas polisi berperilaku) dalam situasi sosial.

2. Penciptaan peran, yaitu kemampuan pemegang peran untuk mengubah secara radikal dari satu peran ke peran lainnya dan untuk

membuat dan memodifikasi peran bila diperlukan.

3. *Negosiasi* peran, yaitu sejauh mana peran dinegosiasikan dengan pemegang peran lainnya mengenai parameter dan batasan interaksi sosial.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (kbbi), bermain peran meliputi ikut serta melakukan suatu kegiatan yang menyenangkan, dengan atau tanpa alat. Pandangan mengenai bermain peran diungkapkan oleh Hamzah B. Uno yang berpendapat bahwa bermain peran sebagai model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan rasa identitas dalam dunia sosial dan menyelesaikan masalah dengan bantuan kelompok (Herman et al., 2017) artinya melalui bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda-beda, dan merefleksikan perilaku dirinya sendiri dan orang lain. Sedangkan menurut Wintari, bermain peran adalah suatu metode mengalami suatu peristiwa, peristiwa dalam suatu situasi sosial yang terdiri dari sejumlah bagian yang saling berhubungan. *Role play* merupakan tindakan individu memerankan atau

mendramatisir perilaku komunikasi untuk melatih mengekspresikan, menjelaskan emosi dan perilaku dalam rangka internalisasi emosi. (Meliyanti, 2018) menjelaskan metode pembelajaran *role-playing* yang disebutkan dalam penelitian ini melibatkan upaya guru dalam menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan berlangsungnya proses belajar mengajar dan tujuannya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran dengan melibatkan peserta didik. Interaksi antara dua siswa atau lebih mengenai suatu topik atau situasi. Siswa memainkan peran yang sesuai berdasarkan karakter yang mereka gambarkan, mereka berinteraksi secara terbuka, siswa berpartisipasi dalam permainan peran untuk mengungkapkan masalah sosial untuk tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali situasi sejarah untuk membuat pembelajaran aktif menjadi menarik.

Tujuan dari Metode *Role Playing* atau bermain peran

Tujuan dari bermain peran adalah untuk mengajarkan empati kepada siswa. Siswa diajak untuk mengalami dunia dengan melihatnya dari sudut pandang orang lain. Siswa

diminta untuk membayangkan dirinya pada posisi orang lain agar dapat berempati terhadap perasaan dan sikap orang lain, memahami dan peduli terhadap tujuan dan perjuangan orang lain, serta berusaha memberikan peran yang tidak biasa (yanto, 2015). Dalam artian memerankan orang lain yang mungkin berbeda dengan karakteristiknya yang ada.

Menurut djamarah dan zain tujuan penggunaan metode role play adalah:

1. Agar siswa dapat menghargai dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat belajar membagi tanggung jawab.
3. Dapat belajar mengambil keputusan secara alami dalam situasi kelompok.
4. Mendorong kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah. (wijayanti, 2020)

Dari beberapa komentar dapat disimpulkan bahwa melalui role-playing atau bermain peran, siswa dapat memainkan peran yang sedang atau telah terjadi di masa lalu dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Dalam hal ini, peran sejarah

kebudayaan islam (ski) akan diambil untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik.

LANGKAH – LANGKAH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN)

Langkah-langkah mempelajari cara bermain peran atau bertindak menurut hesti dkk, dalam bermain peran langkah-langkah yang harus diikuti ada empat langkah berikut:

1. Membaca dialog dengan jeda, pengucapan dan volume suara berbicara dengan tepat. Kalimat dalam tanda kurung tidak perlu dibaca karena merupakan petunjuk praktis.
2. Menentukan kepribadian tokoh dan ekspresi yang tepat untuk memerankan tokoh tersebut.
3. Latihan berkali-kali sampai benar-benar bisa memainkan karakter tersebut.
4. Kenakan pakaian yang sesuai agar pembicaraan lebih hidup. (purwatiningsih, 2019)

Langkah-langkah yang harus dilakukan guru dalam melaksanakan metode pembelajaran dengan teknik role play menurut wicaksono dkk:

1. Guru atau pengawas harus mengatur atau menyiapkan situasi untuk presentasi di kelas.

2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
3. Guru menjelaskan kepada siswa keterampilan yang ingin diperoleh melalui kegiatan pembelajaran bermain peran.
4. Kemudian guru memanggil siswa yang ditugaskan untuk memainkan peran sesuai naskah yang telah disiapkan guru. Setiap siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa mengamati siswa memerankan skenario tersebut.
5. Guru meminta setiap kelompok menyusun dan menyajikan kesimpulan berdasarkan situasi yang telah dimainkan oleh kelompok lain.
6. Pada tahap akhir ini guru menarik kesimpulan dari permainan peran yang dilakukan siswa. Kesimpulan yang diambil guru masih bersifat umum. (suciati, 2021)

Komentar tentang langkah-langkah yang hampir sama dalam penerapan pembelajaran imersif oleh roestiyah n.k. Sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan secara singkat metode bermain peran kepada siswa.

2. Identifikasi masalah yang menarik dan relevan dengan menggunakan metode ini.
3. Guru meminta siswa untuk secara sukarela memainkan suatu peran atau menunjuk seorang siswa untuk memainkan suatu peran.
4. Siswa yang tidak bermain peran menjadi penonton aktif; selain melihat dan mendengarkan, mereka juga bisa memberikan kritik dan saran.
5. Siswa yang belum familiar dapat dibantu oleh guru untuk membentuk kalimat dalam dialog.
6. Setelah itu dilakukan diskusi, tanya jawab dan diambil kesimpulan. (rofiq & mashuri, 2021)

Berdasarkan langkah-langkah penggunaan pembelajaran imersif yang telah diuraikan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah penerapan metode ini secara umum hampir sama. Hal tersebut dijadikan referensi oleh tim peneliti untuk mempersiapkan langkah penerapan metode role play dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI).

Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)

Kelebihan Metode Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)

Tujuan penggunaan metode pengajaran adalah agar siswa dapat bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama, sehingga mereka belajar secara aktif dan merasa terstimulasi untuk meningkatkan pembelajarannya dengan lebih baik, mendorong sikap proaktif dan berani mengambil tanggung jawab. Setiap metode yang digunakan dalam pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Kelebihan metode role play menurut Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain adalah:

1. Melatih siswa memahami isi materi yang didramatisasi.
2. Mahasiswa akan terlatih dan proaktif kreatif.
3. Mendorong bakat siswa untuk mengembangkan bakat seni teater.
4. Kerja sama antar aktor dapat dikembangkan dan dipromosikan dengan sebaik-baiknya.

5. Siswa membiasakan diri menerima dan memikul tanggung jawab satu sama lain.

6. Bahasa lisan siswa dapat dikembangkan menjadi bahasa yang baik dan mudah dipahami oleh orang lain. (Tuara, 2021)

Kelebihan metode role play menurut Roestiyah antara lain:

1. Siswa berlatih berulang-ulang, memahami dan mengingat isi materi yang akan dibawakan. Sebagai pemain, anda harus memahami dan mengapresiasi keseluruhan isi cerita, terutama konten yang akan dimainkan. Oleh karena itu, ingatan siswa harus jelas dan abadi.
2. Siswa akan dilatih untuk bersikap proaktif dan kreatif. Selama film berlangsung, pemain diminta menyampaikan pendapatnya berdasarkan waktu yang tersedia.
3. Bakat pada diri siswa dapat dipupuk sedemikian rupa sehingga benih-benih drama dapat muncul atau tumbuh dari sekolah. Jika dramanya dibangun dengan baik, kemungkinan besar mereka akan menjadi aktor yang baik di masa depan.

4. Kerjasama antar aktor dapat didorong dan dipromosikan sebaik-baiknya.
5. Siswa mengembangkan kebiasaan menerima dan berbagi tanggung jawab satu sama lain.
6. Bahasa lisan siswa dapat dikembangkan menjadi bahasa yang baik dan mudah dipahami oleh orang lain. (susian dkk., 2013)

Kekurangan metode pembelajaran role playing (bermain peran)

Selain kelebihan, metode role-playing juga mempunyai kelemahan, antara lain:

1. Kebanyakan anak yang tidak mengikuti role-playing akan menjadi kurang aktif.
2. Membutuhkan banyak waktu, baik waktu persiapan untuk memahami materi pelajaran maupun melakukan demonstrasi.
3. Memerlukan ruangan yang cukup luas, jika lapangan permainan sempit maka pemain kurang leluasa bergerak
4. Kelas lain sering terganggu dengan suara bising pemain dan penonton, tepuk tangan sesekali, dan lain-lain.

Menurut aris sohimin, metode pembelajaran imersif mempunyai keterbatasan sebagai berikut:

1. Waktu penggunaan yang relatif lama atau besar.
2. Membutuhkan kreativitas dan imajinasi yang besar dari guru dan siswa.
3. Kebanyakan siswa yang disebut aktor merasa malu saat menampilkan adegan tertentu.
4. Jika pelaksanaan role-playing game tidak berhasil, selain menimbulkan kesan buruk juga berarti tujuan pendidikan belum tercapai.
5. Tidak semua topik dapat direpresentasikan menggunakan template.

Beberapa cara untuk memprediksi kelemahan role-playing:

1. Siswa yang tidak mengikuti role-playing diajak mengamati dan mengevaluasi pasangannya dalam role-playing.
2. Sebelum role play seminggu sebelumnya, guru menjelaskan apa yang harus dilakukan selanjutnya dalam role play dan membagikan naskah role play kepada siswa yang belajar di rumah.

3. Dalam melaksanakan metode role play tentunya diperlukan ruangan yang luas untuk memudahkan dalam proses bermain, sehingga jika permainan dilakukan di ruang kelas dan ruangan kelas sempit maka ruangan tersebut harus ditata sedemikian rupa agar pas. Cukup untuk peran para aktor. Seperti menumpuk meja dan kursi, atau memanfaatkan halaman sekolah untuk bermain peran.
4. Untuk menghindari kebisingan akibat pertunjukan, tempat pertunjukan dapat dipindahkan ke tempat yang lebih luas dan cukup jauh dari ruang kelas lain, misalnya di auditorium atau gedung serbaguna.

D. Kesimpulan

Pemaparan di atas merupakan analisis dan pembahasan serta hasil penelitian yang diperoleh melalui literatur dan studi kepustakaan. Maka dari pembahasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa dalam penerapan media role playing dapat meningkatkan sikap kerja sama antara siswa dengan tujuan, aturan, dan unsur kesenangan. Tujuan utama dari penerapan media role playing

adalah mengajarkan empati kepada siswa dengan cara memecahkan masalah bersama-sama. Terdapat beberapa langkah metode pembelajaran role playing yang dapat diikuti. Metode ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Namun, ada beberapa cara untuk memprediksi kekurangan dari role playing ini

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104-114.
- Baroroh, K. (2011). Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode role playing. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(2).
- Herlina, U. (2015). Teknik role playing dalam konseling kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94-107.
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP bustanul makmur genteng. *MUMTAZ: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 001-011.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing

Terhadap Hasil Belajar Siswa
Sekolah Dasar. Ainara Journal
(Jurnal Penelitian Dan PKM
Bidang Ilmu
Pendidikan), 2(3), 253-261.