

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Junaidah

Dosen Tetap STIT Al-Hilal Sigli

Email: junnaidah10@yahoo.com (08137702130)

ABSTRACT

The learning method is a method or procedure used to facilitate the implementation of the learning process in the learning environment. One method that can be applied in the learning process is the Role Playing method. The Role Playing method is a method that can develop the imagination and appreciation carried out by students by playing them as living figures or inanimate objects. The application of this learning method aims to train students in socializing because this method involves students pretending to play roles/characters involved in the historical process or community behavior, for example how to inspire people to keep the environment clean, and so on. In addition, the Role Playing method provides opportunities for students to be able to work well together, and students are required to express their opinions according to the time available. This method is very good applied in the classroom because it can help students be active and creative so that learning is interesting and fun.

ABSTRAK

Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran di lingkungan belajar. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* adalah metode yang dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Penerapan metode pembelajaran ini bertujuan untuk melatih siswa dalam bersosialisasi karena metode ini melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, dan lain sebagainya. Selain itu, metode *Role Playing* memberi kesempatan kepada siswa untuk bisa bekerjasama dengan baik, dan siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia. Metode ini sangat bagus diterapkan di kelas karena dapat membantu siswa aktif dan kreatif sehingga menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Penerapan, Metode Pembelajaran, Role Playing.*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan jika guru mampu menerapkan model, metode, serta strategi pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan dan keadaan lingkungan sekitar baik secara fisik maupun sosial siswa. Mengingat banyaknya metode, media serta

strategi yang dapat digunakan oleh guru dalam berinteraksi dengan siswa maka hal tersebut memberikan alternatif pada guru dalam merealisasikan suatu pembelajaran yang inovatif.

Salah satu metode yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode *Role Playing* (bermain peran). *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Melalui metode ini anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. Pada metode *Role Playing* (bermain peran), titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Metode ini banyak melibatkan siswa untuk berbicara melalui kegiatan drama, sehingga membuat siswa senang belajar.

Penerapan metode *Role Playing* bukanlah gagasan baru dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran ini hanya digunakan oleh beberapa guru untuk tujuan-tujuan tertentu terutama pada keterampilan berbahasa produktif. *Role playing* merupakan pembelajaran kelompok dengan cara meminta pada siswa untuk belajar dan bekerja dalam kelompok maupun individu.

Selain itu, pembelajaran *Role Playing* juga melatih siswa bersosialisasi dengan baik. Metode *Role Playing* ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami suatu konsep menyelesaikan materi secara individu serta berpartisipasi secara kelompok. Pembelajaran dengan metode *Role Playing* diharapkan memiliki dampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan pemahaman siswa.

B. PEMBAHASAN

2.1 Pengertian Metode *Role Playing*

Role Playing (bermain peran) adalah metode yang meletakkan interalisasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang ia yakini. Mereka berinteraksi dengan

sesama peran secara terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan pelajaran yang baru.¹

Role Playing (bermain peran) merupakan suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah *Role Playing* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau *Role Playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi.²

Metode *Role Playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran.³

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara

¹ Maritnis Yamin. *Profesionalisme Guru dan Implementasi KTSP*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), hal. 152.

² Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hal. 44.

³ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hal. 237.

bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.⁴

Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, dan lain sebagainya.

2.2 Langkah-langkah Penerapan Metode *Role Playing*

Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).⁵

Uno Hamzah menyebutkan prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.⁶

Langkah-langkah metode *Role Playing* sebagai berikut:

1. Persiapan simulasi
 - a. Menetapkan topik serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
 - b. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
 - c. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
 - d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.
2. Pelaksanaan simulasi

⁴ Hisyam Zaini, *strategi pembelajaran...*, hal. 238.

⁵ Saputra, N., & Rahmi, S. (2020, November). PENERAPAN MODEL NHT BERBANTU VIDEO STOP MOTION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN 5 PIDIE. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN AKSELERASI PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMIC. STKIP Bina Bangsa Getsempena.

⁶ Uno Hamzah, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 26.

- a. Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
- b. Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- c. Guru hendak memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
- d. Simulasi hendak dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

3. Penutup

- a. Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses simulasi.
- b. Merumuskan kesimpulan⁷

Role Playing adalah satu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. *Role Playing* berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari :

- 1) Mengambil peran (*Role Playing*) yaitu, tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemeran peran. Contohnya adalah pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasarkan tugas (bagaimana seorang agen polisi bertindak dalam situasi sosial).
- 2) Membuat peran (*Role Marking*) yaitu, kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- 3) Tawar-menawar peran (*Role Negotitation*) yaitu, tingkat di mana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial. Dalam *Role Playing*, peserta melakukan tawar-menawar antara ekspektasi-ekspektasi sosial suatu peran tertentu, interpretasi dinamik mereka tentang peran tersebut. Sebagaimana peserta didik yang memiliki pengalaman peran dalam kehidupannya biasanya dapat melakukan *Role Playing*.⁸

⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hal. 162.

⁸ Hisyam Zaini, Dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif, Insan Madani*, (Jakarta, 2008), hal. 98.

Selain itu, dengan digunakannya metode *Role Playing* ini diharapkan peserta didik lebih membiasakan perilaku terpuji mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga mereka bisa lebih merasakan manfaat mempelajari mata pelajaran tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada membiasakan perilaku terpuji selama proses belajar mengajar di kelas, karena di saat proses belajar mengajar berlangsung, lingkungan yang mempengaruhi peserta didik adalah apa saja yang ada dalam kelas, baik guru, peserta didik dan kondisi kelas.

Dalam menyiapkan suatu situasi *Role Playing* di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persiapan dan instruksi

- a. Guru memiliki situasi bermain peran, situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familiar, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan kepada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.
- b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Misalnya latihan pantomim.
- c. Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi

kesempatan untuk menunjukkan tindakan /perbuatan ulang pengalaman. Dalam brifing, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Hal ini diperlukan guna membangun masa lampau dari karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.

- d. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*. Para *audience* diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu, kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: (1) perasaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi dan (3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus

2. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b. Bermain peran khusus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman

baru yang berguna untuk mengamati dan merespons situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

1. Evaluasi Bermain Peran

- a. Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.
- b. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial dan akademik para siswanya.
- c. Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk berkaitan bermain peran selanjutnya.

Sedangkan langkah-langkah metode *Role Playing* menurut penulis sebagai berikut:

1. Guru menentukan tema atau topik serta tujuan melakukan simulasi
2. Guru memberikan gambaran alur cerita simulasi yang akan diperankan
3. Guru menetapkan pemain yang akan berperan dalam simulasi
4. Pelaksanaan simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran
5. Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
6. Menutup simulasi dengan berdiskusi tentang jalannya simulasi dan guru mendorong siswa agar dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses simulasi.

2.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* ini merupakan salah satu dari sekian banyak metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Seperti halnya

metode yang lain, metode *Role Playing* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan model *Role Playing* antara lain:⁹

1. Murid melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan murid harus tajam dan tahan lama.
2. Murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia;
3. Bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan jadi pemain yang baik kelak;
4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya;
5. Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya dan
6. Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Selain memiliki kelebihan, metode *Role Playing* juga memiliki kelemahan, antara lain: Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan; Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak para pemain kurang bebas; Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

C. PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

⁹ Uno, Hamzah, *Model Pembelajaran*, (Jakarta. Bumi Aksara, 2012), hal. 90

1. Metode *Role Playing* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan imajinasinya dalam memainkan peran.
2. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah

3.2 Saran

Berikut beberapa saran yang penulis harapkan adalah:

1. Guru diharapkan untuk menerapkan metode *Role Playing* pada pembelajaran guna meningkatkan kreatifitas, semangat dan motivasi belajar siswa.
2. Penggunaan metode pembelajaran harus selalu disesuaikan dengan kondisi siswa dan materi yang diajarkan.

D. DAFTAR PUSTAKA

Hisyam Zaini, Dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif, Insan Madani*, Jakarta, 2008

Maritnis Yamin. *Profesionalisme Guru dan Implementasi KTSP*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2007

Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, Malang: Maliki Press, 2012

Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014

Saputra, N., & Rahmi, S. (2020, November). *PENERAPAN MODEL NHT BERBANTU VIDEO STOP MOTION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN 5 PIDIE*. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN AKSELERASI PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMIC*. STKIP Bina Bangsa Getsempena.

Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: RinekaCipta, 2010

Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005

Uno Hamzah, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* Jakarta: Bumi Aksara, 2009

Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008