

MAKALAH

MODEL MENGAJAR RULE PLAYING (BERMAIN PERAN)
DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

MILIK PERPUSTAKAAN IPI PADANG	
DITERIMA TGL. :	2-1-98
SUMBER / HARGA :	k /
KOLEKSI :	k
NO. INVENTARIS :	407 / k / 98 - m ₂ (2)
KLASIFIKASI :	372.830 44 Afs m.2

Oleh

Dra. Afrida

MILIK IPI PERPUSTAKAAN
IPI PADANG

Disampaikan pada seminar Staf Pengajar Jurusan
Pendidikan Dasar tanggal 20 Januari 1998

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PADANG

1998

MODEL MENGAJAR RULE PLAYING (BERMAIN PERAN)
DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD.

A. Pendahuluan.

Bagi mereka yang memandang bahwa mengajar merupakan suatu seni, (kiat) pribadi, maka penguasaan sejumlah model-model mengajar merupakan suatu seni (kiat) dari guru yang baik. Kita merasa bahwa guru seyogianya melihat model-model mengajar sebagai suatu jalan untuk mencapai tujuan yang bervariasi luas. Pada dasarnya tidak ada strategi mengajar yang tunggal yang dapat mencapai setiap tujuan, Guru yang bijaksana akan mengatur perbendaharaan strategi yang tepat untuk menghadapi macam masalah-masalah belajar tertentu yang dihadapinya. Misalnya model non derektif akan berguna dalam mengajar orang untuk menjadi lebih terbuka dan sadar akan perasaan dirinya, bebas berinisiatif, dan membantu mengembangkan dorongan dan kepekaan untuk mendidik diri sendiri.

Perbendaharaan model-model pada guru, merupakan sesuatu yang penting bila ia bertanggung jawab untuk mengajar banyak anak dalam beberapa bidang kurikulum. Bagi guru bidang studi yang bertanggung jawab mengajarkan satu bidang tertentu kepada siswa yang relatif telah matang, akan menghadapi tugas-tugas mengajar yang

tidak dapat dilayani dengan satu model tunggal.

Mengembangkan perbendaharaan model mengajar berarti mengembangkan keluwesan, karena keluwesan ini akan merupakan landasan bagi pemahaman dan kemungkinan pemilihan dalam pemilihannya. Bagian dari keluwesan ini adalah profesional, setiap guru akan menghadapi rentangan masalah yang luas, dan apabila ia memiliki perbendaharaan model-model mengajar secara luas, maka ia akan lebih mampu mengatasi masalah secara lebih kreatif dan imajinatif. Pada sisi pribadi, perbendaharaan menuntut kecakapan untuk menumbuhkan dan memperluas potensi seseorang, dan kemampuan untuk mengajar dengan cara-cara yang lebih bervariasi dan menarik agar dapat menyesuaikan dengan tuntutan kebutuhan yang ada (Sumatmadja, 1997 : 12.24).

Model mengajar mengacu kepada tujuan pengajaran IPS itu sendiri. Khusus untuk sekolah dasar, tujuan pengajaran IPS adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial, serta kemampuan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini (Sumatmadja, 1997: 12.27).

Agar pencapaian tujuan pengajaran IPS terlaksana dengan baik diperlukan diperlukan model mengajar yang dianggap dan diperkirakan paling efektif dalam menyajikan materi pengajaran IPS, khususnya di sekolah dasar. Salah satu diantaranya adalah model mengajar Role Playing (bermain peran). Model mengajar rule playing ini menekankan pada hubungan individu dengan orang lain atau masyarakat. Model ini memusatkan pada proses di mana kenyataan ditawarkan secara sosial. Sebagai konsekwensinya model ini memberikan prioritas untuk memperbaiki kecakapan individu untuk berhubungan dengan orang lain, untuk bertindak dalam proses yang demokratis, dan untuk bekerja secara produktif dalam masyarakat. Meskipun model ini lebih menekankan pada hubungan sosial dibandingkan dengan aspek lainnya, para tokoh dalam model ini juga menekankan perkembangan kesadaran dan perkembangan aku (self), dan belajar bidang studi yang bersifat akademik (Sumaatmadja, 1997:129).

Dalam tulisan ini difokuskan kepada penggunaan model mengajar rule playing (bermain peran) dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

B. Permasalahan.

Dari uraian yang terdapat dalam pendahuluan yang menjadi masalah dalam makalah ini adalah :

1. Apa itu model mengajar rule playing (bermain peran)?
2. Bagaimana cara penggunaan model mengajar rule playing (bermain peran) dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar ?

C. Pembahasan.

1. Model mengajar rule playing (bermain peran).

Model mengajar rule playing (bermain peran) adalah suatu proses belajar mengajar dimana siswa melakukan sesuatu yang dilakukan orang lain. Dalam kegiatan ini siswa mencoba melakukan sesuatu (berfikir, berperasaan, dan bertindak) yang mungkin berbeda dari apa yang akan dilakukannya dalam posisi dia sebagai siswa ketika berhadapan dengan suatu masalah. Dengan perkataan lain, dalam bermain peran siswa belajar memahami mengapa orang lain sering memiliki nilai yang berbeda dari dirinya (Joyce dan Weil, 1980:225).

Proses belajar yang dinamakan rule playing (bermain peran) menuntut kualitas tertentu pada siswa. Siswa diharapkan mampu menghayati tokoh atau posisi yang dikehendaki. Keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghayatan, dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang. Dalam model ini siswa terle-

bih dahulu mengetahui dan memahami informasi yang berkenaan dengan tujuan dan peran yang akan dimainkan (Hasan, 1996:266).

Model mengajar rule playing (bermain peran) mempunyai beberapa tujuan antara lain : a) Untuk menghayati sesuatu/hal/kejadian yang sebenarnya dalam realita kehidupan; b) agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya; c) untuk mempertajam andra dan rasa siswa terhadap sesuatu; d) sebagai penyalur/pelepasan tension dan perasaan-perasaan; e) sebagai alat mengdiagnosis keadaan, kemampuan dan kebutuhan siswa; f) ke arah pembentukan konsep secara mandiri; g) menggali peran-peran dari pada seseorang dalam suatu kehidupan/kejadian/keadaan; h) menggali dan meneliti nilai-nilai (norma-norma) dan peran budaya dalam kehidupan; i) membantu siswa dalam mengklarifikasikan pola berpikir, berbuat dan keterampilannya dalam membuat/mengambil keputusan; j) media pembinaan struktur sosial dan sistem nilai lingkungannya; k) membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis analitis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain; l) melatih anak (siswa) dalam mengendalikan dan memperbaharui, perasaan, cara berpikirnya dan perbuatannya (Sumaatmadja, 1997:1236).

Berdasarkan pendapat Sumaatmadja (1997:1236) langkah-langkah dalam menggunakan model mengajar rule playing (bermain peran) adalah sebagai berikut:

a. Penjelasan umum:

- 1) mencari atau mengemukakan permasalahan (oleh guru atau bersama siswa)
- 2) memperjelas masalah/topik tersebut (guru)
- 3) mencari bahan-bahan, keterangan atau penjelasan lebih lanjut (bila perlu tunjukkan sumber-sumbernya) oleh guru dan siswa.
- 4) menjelaskan tujuan, arti dari rule playing oleh guru

b. Memilih para pelaku :

- 1) menganalisis peran-peran yang harus diperankan (guru bersama siswa)
- 2) memilih para pelakunya (siswa dibantu guru)

c. Menentukan jalan cerita :

- 1) gariskan jalannya cerita
- 2) tegaskan peran-peran yang ada di dalamnya
- 3) berikan gambaran situasi keadaan cerita tersebut (guru dan siswa)

d. Menentukan observer :

- 1) menentukan observer dan menjelaskan tugasnya dan perannya (guru dan siswa)

e. Pelaksanaan (main) :

- 1) mulai melakonkan permainan tersebut (siswa)
- 2) menjaga agar setiap peran berjalan (siswa)
- 3) jagalah agar babak-babakan terlihat jelas (siswa)

f. Diskusi dan penilaian :

- 1) telaah setiap peran, posisi dan permainan
- 2) diskusikan hal tersebut berikut saran perbaik-an.
- 3) siapkan permainan ulangannya

g. Permainan ulangan.

h. Diskusi dan penelaahan.

i. Mempertaruhkan fikiran pengalaman, dan membuat kesimpulan-kesimpulan :

- 1) setiap pelaku mengemukakan pengalaman, perasaan dan pendapatnya.
- 2) observer mengemukakan penilaian pendapat .
- 3) siswa dan guru membuat kesimpulan-kesimpulan dan merangkaikannya dengan topik/konsep yang sedang dipelajarinya.

2. Contoh penggunaan model mengajar rule playing (ber-main peran) dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Pokok Bahasan : Sumpah Pemuda

Kelas / Cawu : V/1

Waktu : 2 jam pelajaran

Langkah-langkah pelaksanaannya adalah :

- a. Seminggu sebelum pokok bahasan Sumpah Pemuda, guru telah menyuruh anak untuk :
 - 1) membaca buku paket tentang Sumpah Pemuda.
 - 2) membuat peralatan yang diperlukan
 - 3) menyampaikan skenario kepada anak, siapa memerankan apa.
- b. Pada saat mulai belajar pelaku mengambil tempat perwakilan daerah, duduk teratur W.R. Supratman mengambil tempat di depan
- c. Ketua mulai berbicara
Isi pembicaraan sesuai dengan apa yang tertera pada buku paket.
Menawarkan pendapat kepada para peserta tentang persatuan dimaksudkan.
- d. Membacakan hasil keputusan rapat tentang Sumpah Pemuda, kemudian masing-masing perwakilan maju menandatangani naskah perjanjian/sumpah.
- e. W.R. Supratman menggesek biolanya dengan lagu Indonesia Raya dan semua peserta ikut menyanyi.
- f. Ketua menutup rapat.
Setelah bermain peran selesai guru memberi kesempatan berdiskusi. Setiap pelaku mengemukakan pendapat, pengalaman, dan perasaannya. Observer mengemukakan penilaian pendapatnya. Siswa dan gu-

ru membuat kesimpulan-kesimpulan dan merangkaikannya dengan pokok bahasan yang sedang dipelajari. Terakhir guru memberi tambahan untuk melengkapi materi Sumpah Pemuda tersebut.

D. Penutup.

Model mengajar bermain peran (rule playing) merupakan

Model mengajar rule playing (bermain peran) merupakan model pengajaran untuk mengembangkan sikap, nilai dan moral tertentu pada diri siswa melalui peran yang dimainkannya. Dalam bermain peran ini siswa diminta untuk berpikir, bertindak, dan bersikap sesuai dengan nilai-nilai dan moral yang dipercayai oleh peran tersebut.

407 / K 198 - m₂ < 2 >
372. 830 44
Hjs
m: 2

E. Daftar Bacaan.

Hasan, S. Hamid. (1996). Pendidikan Ilmu Sosial. Jakarta : Depdikbud. Universitas Terbuka.

Joice, B dan Weil, M. (1980). Model of Teaching. New York : Prentice Hall.

Sumaatmadja, Nursid. (1997). Konsep Dasar IPS. Jakarta : Depdikbud.