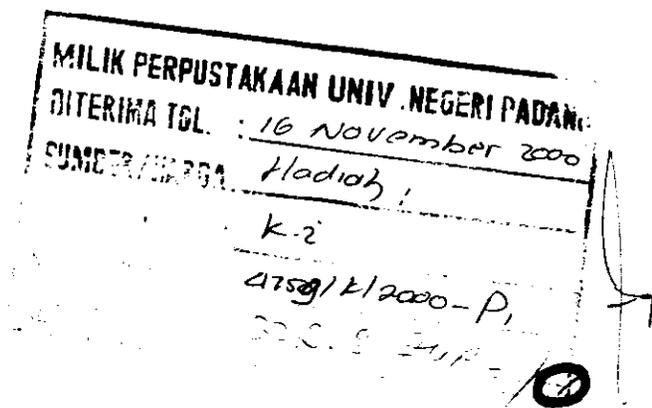


PELAKSANAAN MODEL ROLE PLAYING DALAM  
PROSES PEMBELAJARAN IPS DI SD



Oleh :

Dra. zuraida

Disampaikan Pada Seminar Dosen PGSD  
Dalam Diskusi Ilmiah  
Tanggal 27-7-1999

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
DI PADANG  
1999



PELAKSANAAN MODEL ROLE PLAYING. DALAM  
PROSES PEMBELAJARAN IPS DI SD

A. Pendahuluan

Mengajar adalah tugas utama bagi seorang guru, oleh karena itu keefektifannya akan banyak tergantung kepada guru untuk mampu melaksanakan aktivitas mengajar secara baik. Banyak faktor yang mempengaruhi guru mengajar, terutama faktor yang ada dalam diri guru itu sendiri, selain itu cara mengajar dan model mengajar yang dipilih serta penggunaannya oleh guru termasuk faktor yang cukup penting. Untuk itu guru harus mengenal berbagai model mengajar dan dapat memilihnya secara tepat sesuai dengan kemampuan dirinya serta keadaan lingkungannya. Bagi guru yang memandang bahwa mengajar merupakan suatu seni (kiat-pribadi) maka penguasaan sejumlah model mengajar merupakan suatu seni kiat pula dari guru yang baik. Guru hendaknya melihat model mengajar sebagai suatu jalan untuk mencapai tujuan yang bervariasi. Dalam pengajaran telah dikenal berbagai model mengajar seperti model pemberian informasi, personal, interaksi sosial, prilaku, lecturing, role playing, ekspositori, inkuiri dan lain-lain, tapi tidak satupun dari model-model itu yang paling tepat untuk segala tujuan dan kondisi, semua model mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing (Nursyid Sumaatmaja 1998;12.6).

Model mengajar berbeda dengan strategi mengajar, menurut Houston dkk (1989) yang dikutip oleh Nursyid Sumaatmaja (1998;12.24) adalah sebagai berikut :

Strategi mengajar adalah kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen pembentuk sisten instruksional, untuk itu guru menggunakan siasat tertentu.

Sedangkan menurut Moedjiono (1993:3) bahwa yang dimaksud dengan strategi mengajar adalah sebagai berikut :

Strategi mengajar adalah suatu siasat yang disusun oleh guru untuk mencapai kemenangan yang memuaskan melalui proses serta kurun waktu tertentu untuk mencapai strategi diperlukan bagaimana cara-cara menyampaikan materi tersebut yang dikenal dengan metoda pengajaran.

Jadi strategi mengajar itu untuk menggambarkan keseluruhan presedium yang sistematis untuk mencapai tujuan, strategi mengajar digunakan untuk menunjukkan siasat atau keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan tujuan pendidikan.

Pengertian model mengajar menurut Joice dan Weil (1980:1) yang dikutip oleh Nursyid Sumaatmaja (1998:151) dan oleh Moedjiono (1993:108) adalah sebagai berikut :

Model mengajar adalah suatu rencana atau pola yang tepat digunakan untuk membentuk kurikulum (suatu rencana pengajaran jangka panjang) merancang bahan-pengajaran dan membimbing pengajaran di kelas.

Model belajar mengajar digunakan untuk menunjukkan sosok utuh konseptual dari aktivitas belajar mengajar yang secara keilmuan dapat diterima dan secara operasional dapat dilakukan, jadi model pengajaran merupakan jantungnya dari strategi mengajar.

Sehubungan dengan hal di atas maka yang dimaksud dengan model pengajaran dalam makalah ini adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan bel-

ajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Salah satu model pengajaran IPS yang dapat membantu siswa untuk dapat berlaku sebagaimana yang dilakukan orang lain adalah model role playing. Model role playing ini dapat dilaksanakan siswa dengan berbagai bentuk permainan, cerita-cerita sejarah, biografi maupun cerita-cerita yang lain, keadaan atau kejadian dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Model role playing ini sangat besar peranannya sebab dengan tehnik ini di samping pengangkatan suatu keadaan/kejadian ke dalam ruang kelas, juga sebagai perasaan keadaan dan perbuatan dari pada hal tersebut akan turut dirasakan (dialami) siswa pelakunya. (Kosasih, 1978:79).

## B. Permasalahan

Dari uraian di atas dapat dikemukakan bahwa model role playing mempunyai peranan yang besar bagi siswa untuk dapat mengalami dan merasakan suatu peristiwa/keadaan dalam kehidupan sehari-hari yang terjadi pada masyarakat.

Bila dilihat pada kenyataannya di lapangan jarang sekali guru SD menggunakan model role playing dalam pengajaran IPS, guru lebih senang menceramahi siswanya dengan alasan materi banyak waktu sedikit untuk mata pelajaran IPS sedangkan penggunaan role playing menghabiskan waktu lama, hal ini diperoleh dari hasil tanya jawab penulis dengan guru-guru SD se kecamatan IV Angkat Candung tanggal 27 April 1999 sehubungan dengan hal ini maka yang menjadi permasalahan :  
Bagaimana pelaksanaan model role playing dalam pengajaran IPS ?

### C. Pembahasan

Salah satu tugas penting guru IPS adalah membantu siswa untuk bisa berlaku sebagaimana yang dilakukan oleh orang lain. Berbagai bentuk bermain peran, cerita-cerita sejarah, biografi maupun cerita lain dapat membantu siswa untuk mencapai ketrampilan tersebut.

#### 1. Pengertian Role Playing.

Role diartikan oleh Marsha Weil dan Bruce Joice yang dikutip oleh Djakaria (1998:1235) adalah serangkaian urutan perasaan, kata-kata dan perbuatan yang berpola yang unik dan merupakan cara-cara yang membaku serta bertautan dengan yang lainnya/orang lain. Arti role secara harfiah ialah peranan. Role playing biasanya diartikan memainkan peranan atau berperan sesuatu. Melalui role playing si pelaku (siswa) akan memerankan/memainkan hal tersebut seperti apa adanya. Apabila role playing ini dipersiapkan secara baik sehingga benar-benar mendekati kejadian yang sebenarnya. Untuk data, fakta dan kejadian sosial hal ini sungguh sangat baik.

Bermain peran (role playing) yakni memainkan peranan dari peran-peran yang sudah pasti berdasarkan kejadian yang terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah/peristiwa masa lalu menciptakan kemungkinan-kemungkinan kejadian masa yang akan datang, menciptakan peristiwa mutakhir yang dapat dipercaya atau menghayalkan situasi pada suatu tempat atau waktu tertentu, atau selain itu bermain peran juga

dapat diartikan sebagai memainkan peran secara spontan dari suatu situasi, kondisi atau keadaan oleh anggota dari kelompok belajar yang terpilih, dalam bermain peran seringkali dilengkapi atau didasarkan pada skenario tertentu. Contoh dari bermain peran ini di antaranya adalah bermain peran penjual dan pembeli, bermain peran peristiwa proklamasi atau kegiatan yang sejenis. (Mudjiono, 1993:81).

Model role playing ini sangat menarik perhatian siswa SD sebagai suatu pembelajaran di dalamnya dapat melibatkan aspek-aspek kognitif (problem solving, pemecahan masalah) dan afektif (sikap, nilai pribadi atau orang lain, membandingkan atau mempertentangkan nilai-nilai, mengembangkan empati dan sebagainya) atas dasar tokoh yang mereka perankan. biasanya guru memperkenalkan suatu masalah, kemudian menunjuk beberapa orang siswa untuk memerankan peran tertentu yang ditentukan oleh guru sehubungan dengan pemecahan masalah tersebut, pemeranan dilakukan beberapa lama sambil disaksikan oleh siswa yang lain. Setiap adegan dapat dihentikan atau sampai seluruh adegan diselesaikan untuk dibahas sampai masalah itu dianggap selesai terpecahkan. (Djodjo, 1992:93).

## 2. Tujuan dan Kebaikan dari Model Role Playing

Menurut Fanis Shafel dan George Shafel dalam bukunya "Role Playing for Sosial Values" yang dikutip oleh Djakaria (1998:1236) dan Cheppy (1986:125) sebagai berikut :

- 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 indra dan rasa siswa terhadap sesuatu.
- d. Sebagai penyalur atau pelepasan tension atau perasaan-perasaan.
- e. Sebagai alat mendiagnosis keadaan, kemampuan dan kebutuhan siswa ke arah pembentukan konsep secara mandiri.
- f. Menggali peran-peran dari pada seseorang dalam suatu kehidupan/kejadian/keadaan, menggali dan meneliti nilai nilai (norma-norma) dan peran budaya dalam kehidupan.
- g. Membantu siswa dalam mengklarifikasi (memperinci, memperjelas) pola berfikir, berbuat dan ketrampilannya dalam membuat/mengambil keputusan menurut caranya sendiri.
- h. Media pembinaan struktur sosial dan sistem nilai lingkungannya.
- i. Membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis analitis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain
- j. Melatih siswa dalam mengendalikan dan memperbaharui perasaan cara berfikirnya dan perbuatannya.
- k. Membantu siswa untuk berlaku, berfikir dan merasakan apa yang dirasakan orang lain.
- l. Memperkaya hal-hal baru dalam belajar mengajar serta menumbuhkan perasaan dan emosi dalam belajar.
- m. Memberanikan siswa berhubungan dengan masalah-masalah kontroversial dengan cara yang realistik.
- n. Berguna untuk mengubah sikap.
- o. Dapat mengungkapkan sejarah kehidupan untuk siswa.
- p. Menggambarkan situasi hubungan antar manusia secara realistik.

### 3. Petunjuk Pelaksanaan Role Playing

- a. Berikan kesempatan kepada siswa untuk memilih peranannya sendiri. Mereka akan memerankannya dengan lebih baik bila mereka sendiri yang memilih bagiannya, apa yang telah dipilih barangkali mempunyai arti tersendiri bagi dirinya.
- b. Di dalam melaksanakan role playing sebaiknya guru juga mengambil, hal ini dapat menambah kegiatan siswa untuk bermain peran (role playing)
- c. Diskusikan terlebih dahulu situasi yang akan dimainkan tapi jangan sampai membatasi siswa tentang apa yang akan diutarakan dan bagaimana mereka menghayati perannya, biarkan siswa menentukan perannya.
- d. Usahakan situasi benar-benar jelas dan terang.
- e. Diskusikan pelaksanaan sosiodrama tersebut, diskusi bisa dimulai dari pada aktor/aktris itu sendiri, bagaimana perasaan mereka setelah bermain.
- f. Ulangi situasi tersebut, baik dengan cerita yang sama atau tidak.
- g. Upayakan agar semua pihak bisa mengambil peranan.

### 4. Langkah-langkah dari Role Playing.

Shaftel mengemukakan 9 langkah yang dikutip oleh Djakaria (1998:12.36) sebagai berikut :

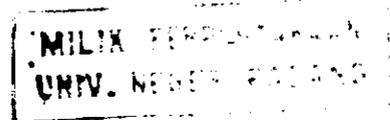
Urutan Langkah	Kegiatan dan Pelakunya
1. Penjelasan Umum	1.1. Mencari atau mengemukakan permasalahan (oleh guru atau bersama siswa).

- 1.2. Memperjelas masalah/topik tersebut (guru)
  - 1.3. Mencari bahan-bahan, keterangan atau penjelasan lebih lanjut (bila perlu tunjukkan sumbernya) oleh guru dan siswa.
  - 1.4. Menjelaskan tujuan, arti dari role playing (oleh guru).
2. Memilih para pelaku
    - 2.1. Menganalisis peran-peran yang harus diperankan (guru bersama siswa).
    - 2.2. Memilih para pelakunya (siswa dibantu guru).
3. Menentukan observer
    - 3.1. Menentukan observer dan menjelaskan tugas perannya (guru dan siswa).
4. Menentukan jalan cerita
    - 4.1. Gariskan jalannya cerita
    - 4.2. Tegaskan peran-peran yang ada di dalamnya.
    - 4.3. Berikan gambaran situasi keadaan cerita tersebut (guru dan siswa).
5. Pelaksanaan (main).
    - 5.1. Mulai melakukan permainan tersebut (siswa).
    - 5.2. Menjaga agar setiap peran berjalan lancar (siswa).
    - 5.3. Jagalah agar babakan-babakan terlibat jelas (siswa).

6. Diskusi dan Penilaian
- 6.1. Telaah setiap peran, posisi dan permainan.
  - 6.2. Diskusikan hal tersebut berikut saran perbaikan.
  - 6.3. Siapkan permainan ulangnya.
7. Permainan ulangan
- 7.1. Seperti sub 6
8. Diskusi dan penelaahan
- 8.1. Seperti sub 6
9. Mempertaruhkan pikiran
- 9.1. Setiap pelaku mengemukakan pengalaman, dan membuat kesimpulan kesimpulan.
  - 9.2. Observer mengemukakan penilaian pendapat (juga difase 6 dan 8)
  - 9.3. Siswa dan guru membuat kesimpulan-kesimpulan dan merangkaikannya dengan topik/konsep yang sedang dipelajarinya.

Catatan :

Bila hal ini diterapkan kepada situasi pelajaran di Indonesia maka sebelum dan pada fase I harus ada tambahannya ialah persiapan guru mencari bahan atau cerita untuk role playing segaris dengan tema pelajaran IPS yang dihadapinya. Kemudian pada fase ke I guru setelah menerangkan isi topik pelajaran mengungkapkan cerita bahan role playing tersebut. Bila cerita untuk role playing itu akan dicari atau dibuat siswa, maka guru hendaknya memberikan petunjuk cara pembuatan dan sumber secara jelas serta memberikan waktu untuk hal tersebut.



Cara terbaik adalah guru memberikan bahan garis besarnya saja serta tuntunan untuk selanjutnya siswalah yang membuat dan menyelesaikannya.

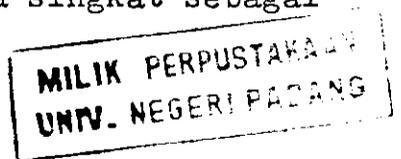
Berikut ini gambaran role playing secara sederhana dan singkat : contoh,

Role playing ini permainan untuk menggali nilai-nilai (value clarification) yang siswa miliki tentang sesuatu dan sifat yang terbuka (open ended). Siswa dihadapkan kepada sesuatu yang belum ditentukan penilaian/keputusannya dan dihadapkan untuk memainkan hal serta mengambil keputusan sendiri sesuai dengan nilai dan konsep yang dimilikinya. Kelak teman-temannya dapat memberikan pendapat lain untuk kemudian direnungkan (atau bahan renungan bagi lainnya bila akan dirole playing ulangan). Maka karenanya melalui role playing bahan di bawah ini sekaligus siswa diharapkan untuk membentuk konsep secara mandiri (self concept), membuat keputusan dan mengungkap sistem nilai yang ada dalam dirinya yang tentunya berpatokan kepada kiprah umum serta juga dilatih bermain dengan sesamanya. Pemberian saran dari temannya akan membiasakan dirinya untuk mawas diri (intropeksi) dan membuka dirinya (lapang dada).

Topik pelajaran misalnya "Kejujuran" (saripati dari konsep hukum atau perdagangan dalam ekonomi atau lainnya) misalnya cerita telah disiapkan oleh guru.

Fase I. guru mengawali pelajaran dengan mengemukakan bahwa pada jam itu ia akan mengemukakan masalah kejujuran sebagai hal yang penting dalam kehidupan. Guru mengemukakan dalam hal apa saja kejujuran itu diperlukan. Selang sekian menit guru mengajak siswa mendengarkan suatu cerita singkat sebagai

berikut :



1950  
1951  
1952  
1953  
1954  
1955  
1956  
1957  
1958  
1959  
1960  
1961  
1962  
1963  
1964  
1965  
1966  
1967  
1968  
1969  
1970  
1971  
1972  
1973  
1974  
1975  
1976  
1977  
1978  
1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000  
2001  
2002  
2003  
2004  
2005  
2006  
2007  
2008  
2009  
2010  
2011  
2012  
2013  
2014  
2015  
2016  
2017  
2018  
2019  
2020  
2021  
2022  
2023  
2024  
2025

Umar disuruh ibunya pergi ke pasar untuk membeli sesuatu. Dalam perjalanan pulang dia menemukan sebuah dompet. Dipungutnya dompet itu dan dibukanya. Di samping surat-surat penting terlihat pula isi uangnya banyak sekali. Sambil berjalan Umar berfikir tentang hal tersebut, sementara itu dari arah berlawanan nampak seseorang berjalan agak tergesa dengan pandangan matanya kian kemari bagaikan mencari sesuatu yang hilang, Umar melihat hal tersebut.

Selesai membacakan cerita ini, guru kemudian menjelaskan bahwa cerita ini dapat ditambah isi variasinya oleh siswa serta harus diselesaikan bagaimana kesudahannya dari cerita tadi. Siswa disuruh berfikir sejenak baik secara sendiri-sendiri maupun kelompok. Selang beberapa lama guru meminta perhatian mereka kembali dan mengemukakan maksudnya untuk melakukan role playing.

Guru menjelaskan makna dan cara dari hal itu, memberikan petunjuk langkah-langkah role playing di atas secara sek-sama. Guru menunjuk satu orang siswa berperan sebagai ibu, satu orang sebagai Umar, satu orang berperan sebagai pejalan kaki yang kehilangan dompet, satu orang sebagai polisi, kemudian guru menyuruh siswa memerankan cerita guru tadi, bagaimanakah tindakan Umar. Lakukanlah hal ini dua atau tiga kali dengan pemain yang berbeda, siswa yang tidak berperan sebagai observer. Maksudnya untuk lebih mengetahui bagaimana siswa memberi isi cerita tersebut serta mengambil penyelesaiannya sehingga nanti dalam membuat kesimpulan baik siswa maupun guru dapat mengambil beberapa perbandingan. Barangkali nanti dari cara penyelesaiannya akan ada yang mengemba-

4159/E/2000-P,

MILIK PERPUSTAKAAN  
UNIV. NEGERI PADANG

likan dompet itu kepada polisi, ada yang langsung mengem-  
likan kepada yang empunya, ada yang mengembalikannya dengan  
hadiah, dan ada yang tak mau mengembalikannya, dan lain-lain.

Pada babak kesimpulan guru mengarahkan berbagai alter-  
natif kearah menjalankan kejujuran.

#### D. Kesimpulan .

Banyak model-model pembelajaran baik yang bersifat khu-  
sus maupun yang bersifat umum. Begitu juga model pembelajar-  
an yang berhubungan dengan pembelajaran konsep dasar IPS  
ada beberapa model belajar mengajar IPS seperti model lec-  
turing yang disempurnakan, model mengajar konsep, model eks-  
positori, model role playing, model inkuiri, model partisi-  
patori. Model yang cocok dalam melakukan kegiatan belajar  
mengajar IPS di SD untuk dapat berlaku sebagaimana yang  
dilakukan orang lain adalah model role playing, seperti  
cerita-cerita sejarah, keadaan/kejadian dalam kehidupan  
masyarakat sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cheppy. (1986). Strategi Ilmu Pengetahuan Sosial. Surabaya. Penerbit : Karya Anda.
- Djakaria, M.Nur. (1998). Model Pembelajaran Konsep Dasar IPS di SD. Jakarta. Depdikbud. Proyek Peningkatan Mutu Guru Kelas SD Setara D II
- Djodjo Suradisastra. (1992). Pendidikan IPS III. Jakarta. Depdikbud, Dikti, Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Ischak, -SU. (1997). Pendidikan IPS di SD. Jakarta. Depdikbud. Proyek Peningkatan Mutu Guru Kelas SD Setara D II.
- Kosasih, Djahiri. (1979). Pengajaran Studi Sosial IPS. Bandung. LPPP IPS FKIS IKIP Bandung.
- Moedjiono. (1993). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta. Depdikbud, Dikti. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Nursyid Sumaatmaja. (1998). Konsep Dasar IPS. Jakarta. Depdikbud. Proyek Peningkatan Mutu Guru Kelas SD Setara D II.