MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA GAMBAR SERI MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI KELAS V SD

Yanuarius Bria Seran¹, Edy Bambang Irawan², Sunaryanto²

¹Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Pascasarjana Universitas Negeri Malang

E-mail: yanuariusbriaseran9791@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran dikelas membutuhkan model yang sesuai dengan kultur siswa. Model pembelajaran tersebut merupakan upaya untuk mengatasi masalah siswa yang selama ini lebih difokuskan pada guru. Siswa sebaiknya memiliki peran aktif, agar pembelajaran lebih interaktif. Model pembelajaran yang menjadi rujukan dalam makalah ini adalah model bermain peran (role playing). Model role playing merupakan model yang berharga dalam menciptakan suasana yang bermakna. Model role playing memberikan atmosfir yang aman bagi siswa untuk berpikir dan bereksperimen dengan perilaku serta memiliki keterampilan baru. Hal ini dikarenakan siswa secara aktif terlibat dalam peran mereka sehingga pembelajaran menjadi komprehensif (holistik) yang melibatkan emosi, psikomotorik, dan kognitif siswa. Model role playing mengarahkan siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah hubungan antar manusia, terutama menyangkut kehidupan sosial siswa. Selain itu, role playing berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil memahami perasaan, sikap, dan nilai yang mendasarinya. Keaktifan siswa dapat difasilitasi melalui sebuah media. Media yang digunakan dalam makalah ini adalah media gambar seri. Media gambar seri adalah salah satu media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sarana menyalurkan dapat digunakan dengan indera penglihatan. Pesan tersebut disampaikan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Secara khusus, media gambar berfungsi menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan fakta yang secara cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digrafiskan sehingga tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Makalah ini akan mendeskripsikan bagaimana model role playing berbantuan media gambar seri meningkatkan hasil belajar di kelas V SDI Betun Kota Kabupaten Malaka.

Kata kunci: Model Role Playing, Media Gambar Seri, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dikatakan inovatif apabila kegiatan pembelajaran lebih mengaktifkan siswa dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siapa saja yang berada di lingkungan belajar, baik siswa, guru maupun siapa saja yang terlibat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Sudjana, 2009). Pembelajaran merupakan proses pemaknaan atas realitas kehidupan yang dipelajari. Makna itu hanya bisa tercapai jika pembelajaran dapat memfasilitasi kegiatan belajar yang memberi kesempatan kepada siswa menemukan sesuatu melalui aktifitas belajar yang dilakoninya.

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode atau strategi yang bervariasi misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah. Namun pembelajaran yang selama ini dilakukan masih lebih menekankan pada

pencapaian target kurikulum dan juga model pembelajaran yang dirancang oleh guru kurang variatif sehingga siswa lebih banyak menerima informasi dari guru serta berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini tentunya bertentangan dengan konsep belajar menurut pandangan konstruktivisme yang dijelaskan bahwa belajar sebagai usaha manusia membangun pemahaman dan pengetahuan mengenai dunia disekitarnya melalui pengenalan terhadap benda-benda disekitar yang direfleksikan melalui pengalamannya (Indrawati, 2009). Untuk mengimplementasikan pandangan konstruktivisme di kelas, guru harus memiliki keyakinan ketika siswa hadir ke kelas, otaknya tidak kosong dengan pengetahuan. Mereka hadir dalam situasi belajar dengan pengetahuan, gagasan, dan pemahaman yang sudah ada dalam pikiran siswa. Pengetahuan awal ini merupakan materi dasar untuk memperoleh pengetahuan baru yang akan dikembangkan oleh siswa. Mereka belajar tidak hanya sekedar meniru dari apa yang diamati atau dilakukan guru. Akan tetapi, siswa secara aktif menyeleksi, menyaring, memberi arti, dan menguji kebenaran atas informasi yang diterimanya.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran (Hamalik 2003). Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi, atau penilaian yang merupakan cara untuk mengukur penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari disekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

Guru dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam menemukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Adapun model yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah model *role playing* yang berbantuan dengan media gambar seri. Penggunaan model bermain peran juga perlu didukung dengan media pembelajaran. Pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan berpikir dan penghayatan siswa. Pengembangan berpikir dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada model *role playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berinteraksi (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu (Sani, 2013).

Pembelajaran bermain peran lebih banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta model ini mempunyai nilai tambah, yaitu: a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa c) meningkatkan rasa empati dan toleransi terhadap orang lain dengan memaksa siswa untuk mempelajari dan memahami pendapat orang (Belova, 2013).

TUJUAN

Tujuan dalam makalah ini untuk mendeskripsikan bagaimana model role playing berbantuan media gambar seri meningkatkan hasil belajar di kelas V SDI Betun Kota Kabupaten Malaka.

KAJIAN KONSEP

Pengertian *Role Playing*

Simpson & Elias (2015) *role playing* merupakan suatu aktifitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan pemahaman. Fogg (2001) *role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment*.

Dalam *role playing*, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain pemahaman, *role playing* memiliki potensi untuk mengaktifkan semua siswa dalam kelompok belajar dan membantu mereka dalam memperbaiki keterampilan interpersonal (Edmonds & Killen, 2009). Sehingga, *role playing* dapat menekankan sifat sosial dari pembelajaran (Rivera, A.S, 2014).

Pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan berpikir dan penghayatan siswa. Pengembangan berpikir dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada model *role playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berinteraksi (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu (Sani, 2013).

Pembelajaran bermain peran lebih banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta model ini mempunyai nilai tambah, yaitu: a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa c) meningkatkan rasa empati dan toleransi terhadap orang lain dengan memaksa siswa untuk mempelajari dan memahami pendapat orang (Belova, 2013).

Langkah-langkah Model *Role Playing*

Menurut Joice dan Weil (2003) dalam pembelajaran *role playing* terdapat 9 fase yaitu:

1. Hangatkan suasana, Identifikasi atau berikan permasalahan, nyatakan permasalahan secara eksplisit, interpretasi cerita permasalahan, jelaskan tentang permainan peran;
2. Pilih peserta yang akan berpartisipasi, analisis peran yang akan dimainkan, pilih permainan peran;
3. Atur suasana dan tempat permainan peran, atur jalannya cerita dan tindakan yang akan dilakukan, atur situasi permasalahan yang akan dimainkan;

4. Persiapkan pengamat, tentukan apa yang akan diamati, berikan tugas pengamatan;
5. Lakukan permainan, mulai bermain peran, berhenti sementara;
6. Diskusi dan evaluasi, telaah tindakan dalam permainan peran, diskusi fokus utama, kembangkan tindakan peran selanjutnya;
7. Beraksi kembali, lakukan peran yang telah direvisi, berikan seran untuk tahap selanjutnya;
8. Diskusi dan evaluasi seperti pada fase 6;
9. Berbagai pengalaman dan melakukan generalisasi, hubungan situasi permainan dengan permasalahan yang dibahas atau permasalahan nyata.

Media Gambar Seri

Media gambar merupakan segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, film. (Hamalik, 1994). Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana (Sadiman, 1996). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah suatu hasil dari peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang disalurkan ke dalam bentuk dua dimensi. Bentuknya dapat berupa gambar dan media sketsa yang berhubungan dengan pokok bahasan.

Sudjana (2007), pengertian media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Sedangkan Azhar Arsyad (1997), mengatakan bahwa media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambaran. Azhar Arsyad (2009), disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan definisi media pembelajaran di atas, maka media gambar seri dalam penelitian ini sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pesan kepada penerima pesan sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambarnya dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran (Hamalik 2003). Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi, atau penilaian yang merupakan cara untuk mengukur penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian penilaian hasil

belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari disekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

Landasan Teori *Role Playing*

Dalam *role playing*, siswa mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antar manusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan. Secara bersama-sama, siswa bisa mengungkapkan perasaan, tingkahlaku, nilai, dan strategi pemecahan masalah. *Role playing* sebagai model pengajaran berakar pada dimensi pendidikan pribadi dan sosial. *Role playing* berusaha untuk membantu individu menemukan individu menemukan makna personal dalam dunia sosial mereka. Dalam dimensi sosial, memungkinkan individu untuk bekerja bersama dalam menganalisis situasi sosial, khususnya masalah antar pribadi, dan dalam mengembangkan cara yang demokratis dan pantas menangani situasi-situasi tersebut Fannie & George Shaftel (1967) dan Mark Chesler & Robert Fox (1966).

Bagaimana Model *Role Playing* Meningkatkan Hasil Belajar ?

Dalam *role playing* dapat mengkondisikan siswa pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain pemahaman, *role playing* memiliki potensi untuk mengaktifkan semua siswa dalam kelompok belajar dan membantu mereka dalam memperbaiki keterampilan interpersonal. Bermain (*playing*) sering dikaitkan dengan kegiatan siswa yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok siswa akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang baik, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. Melihat manfaat besar bermain untuk kehidupan siswa, dapat dilakukan inovasi menggunakan bermain peran sebagai model pembelajaran. Karena dengan bermain peran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran lebih mendalam dengan melakukan permainan tentang materi pelajaran yang disajikan dan hasil belajar siswa akan meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief. S. S. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada.
- Arif. 2010. *Penerapan metode role playing dapat meningkatkan empati pada siswa MI Yasपुरi Malang*. UM
- Ashar, A. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ashar, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada
- Belova *et.al.* 2013. *The Evaluation Of Role-Playing In The Context Of Teaching Climate Change. International Journal of Science and Mathematics Education*. 13 (Suppl 1): S165-YS190.

- Chesler, M., & Fox, R. 1966. *Role Playing methods in the classroom*. Chicago, IL: Science Research Associates.
- Edmonds & Killen. 2009. *Do Adolescents' Perceptions of Parental Racial Attitudes Relate to Their Intergroup Contact and Cross-Race Relationships?. Group Processes & Intergroup Relations*. Vol 12(1) 5–21
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni
- Hamalik, O. 2003. *Proses belajar mengajar*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Indrawati & Setiawan, Wanwan. 2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Guru SD*. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA) untuk Program Bermutu.
- Joice, B. & Weil, M. 2003. *Models of Teaching*. New Delhi: Prentice Hall Inc
- Rivera, A. S. 2014. *Role Playing in Physical Education to Teach in the Affective Domain*. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 85:2, 41-43
- Sani, A. R. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Shaftel, F., & Shaftel, G. 1967. *Role playing of social values: Decision making in the social studies*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Sudjana, N. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya