



**METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS RENDAH SDN KUPANG CURAHDAMI BONDOWOSO**

Irmadani Pratiwi

Amanda Yustyari Nissa

Maulina Azhari

Sindi meriyanti

Dyah Ayu Puspitaningrum, SE, MSi.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNEJ

irmadani57@gmail.com

INFO ARTIKEL

Penerimaan Abstrak:

*5 September-14 Oktober
2018*

Pengiriman Full Paper:

*22 Oktober-15 November
2018*

Publikasi Paper:

28 Desember 2018

ABSTRAK

Pembelajaran yang Menggunakan *Role Playing* adalah salah satu cara penguasaan bahan – bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Imajinasi dan penghayatan itu dilakukan peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh yang akan diperagakan. Penelitian ini menggunakan proses pembelajaran dengan pendekatan *Role Playing* di SDN Kupang Curahdami, Bondowoso dikelas rendah. Penelitian deskriptif kualitatif digambarkan dengan sesuatu gejala sosial. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang telah menyelidiki suatu objek yang tidak dapat diukur dengan angka dan bersifat eksak. Kualitatif juga bisa bersifat deskriptif yang cenderung menggunakan sebuah analisis melalui pendekatan induktif. Deskriptif kualitatif memiliki tujuan untuk mendapatkan gambaran yang seutuhnya sebagai pandangan manusia yang teliti. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari belajar melalui pendekatan *Role Playing* mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Metode *Role Playing*, Penelitian Kualitatif

Copyright © *anggyet al*, 2018, this is an open access article distributed under the terms of the FKIP E-Prociding license, which permits unrestricted use, distribution and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang sangat berpengaruh pada perkembangan pendidikan bangsa ini. Dalam era yang semakin berkembang ini membuat tuntutan terhadap perubahan – perubahan pada sistem pendidikan, perlunya strategi dalam pembelajaran untuk menunjang kualitas seorang pendidik. Strategi belajar mengajar sendiri adalah suatu kemampuan seorang guru dalam mengatur komponen – komponen pembelajaran guna untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran yang efektif.

Berbicara mengenai komponen pendidik, peserta didik dan hal – hal lainnya yang merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam maju atau tidaknya suatu pendidikan. Dalam pernyataannya faktor – faktor yang dapat mempengaruhi suatu pendidikan diantaranya kematangan, kecerdasan, latihan dan ulangan, motivasi, sifat – sifat pribadi seorang pendidik, keluarga, cara mengajar seorang guru dan lingkungan. (Ngalim Puwanto (1986:106)).

Salah satu faktor yang juga dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran adalah bagaimana guru itu dalam suatu pembelajaran dikelas cara pengajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan metode – metode belajar yang digunakan guru dalam penyampaian suatu materi, karena guru harus dapat menjadikan siswanya mengerti dan paham dengan materi yang disampaikan oleh seorang pendidik. Penerapan model – model dalam suatu pembelajaran harus dapat disesuaikan dengan materi yang akan di sampaikan. Salah satu metode pembelajaran ialah dengan menggunakan metode Role Playing atau bermain peran. Dalam jenis metode ini murid dapat dikondisikan pada situasi diluar kelas. Selain itu, bermain peran sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan agar dapat membantu siswa menemukan jati dirinya dalam memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno, (2009:25)).

Melalui bermain peran ini, siswa dapat menggunakan konsep peran. Proses bermain ini juga dapat berguna sebagai suatu sarana bagi peserta didik untuk dapat menggali kreatifitas dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai serta persepsinya untuk mengembangkan keterampilan dan sikap dalam menyelesaikan masalah, serta siswa dapat mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian :

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sebab menyajikan dalam data dalam bentuk kata-kata. Peneliti menggunakan jenis penelitian berupa penelitian deskriptif, alasan peneliti menggunakan jenis penelitian ini adalah karena peneliti ingin mengetahui dan memberikan gambaran secara apa adanya implementasi motivasi belajar siswa untuk kelas rendah berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2013: 13-14) bahwa metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan (triangulasi), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik sebab dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). Pengumpulan data dan analisis dalam penelitian ini lebih bersifat kualitatif. Metode ini juga disebut metode interpretive karena hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan, bukan pandangan peneliti.

Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami realitas sosial. Nana Syaodih Sukmadinata (2009: 73) menyebutkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena – fenomena yang ada, baik bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang sesuai. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah peneliti itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, ataupun studi dokumentasi. Selain itu, Penelitian ini menggunakan proses pembelajaran dengan pendekatan *Role Playing* di SDN Kupang Curahdami, Bondowoso dikelas rendah. Penelitian deskriptif kualitatif digambarkan dengan sesuatu gejala sosial. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang telah menyelidiki suatu objek yang tidak dapat diukur dengan angka dan bersifat eksak. Kualitatif juga bisa bersifat deskriptif yang

cenderung menggunakan sebuah analisis melalui pendekatan induktif. Deskriptif kualitatif memiliki tujuan untuk mendapatkan gambaran yang seutuhnya sebagai pandangan manusia yang teliti. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari belajar melalui pendekatan *Role Playing* mengalami peningkatan.

PEMBAHASAN

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Role Playing (bermain peran) merupakan cara bertingkah laku seseorang dalam posisi tertentu yang membedakan peranan seseorang dari masing – masing suatu organisasi dan kelompok tertentu yang ada di masyarakat (Hadari Nawawi, 1993: 295). Metode bermain peran salah satu bentuk drama agar peserta didik dapat bermain peran dengan secara spontan untuk memperagakan perannya masing – masing.

Apabila ditinjau dengan cara istilah metode bermain peran ini berbentuk dalam mengajar dengan mendramakan atau memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial. Pada kenyataannya peserta didik diikutsertakan pada bermain peran dalam memerankan masalah – masalah hubungan sosial. Metode ini bisa juga disebut dengan dramatisasi (Zuhairi, dkk., 1983: 101 – 102). Dalam metode bermain peran peserta didik juga diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasi untuk memerankan seseorang tokoh tertentu dengan ulasan dari seorang pendidik agar peserta didik bisa menghayati peran tersebut yang telah sesuai dengan tokoh yang dibawakan oleh peserta didik (Hapidin, 1995: 70).

Pembelajaran *Role Playing* yaitu sesuatu tingkah laku yang melakukan aktivitas yang berupa dramatik. Menurut pendapat Mulyasa (2005:43) *Role Playing* ada tujuh tahapan yang harus dilakukan yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap – tahap bermain, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, dan evaluasi dalam mengambil keputusan. Pada tahap ini semua peserta didik akan mulai berinteraksi dan bereaksi sesuai perannya masing – masing yang terdapat pada skenario tersebut.

2. Bagaimana Upaya Guru Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Pembelajaran

Menjadi seorang guru harus terus belajar, meski kita sudah menjadi seorang pendidik bukan berarti harus berhenti belajar. Baik guru yang sudah lama maupun guru yang masih baru juga harus tetap belajar, karena belajar itu sangat penting apalagi belajar untuk membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Siswa akan lebih memiliki motivasi yang lebih tinggi jika guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Berikut ini cara guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan :

1. Menggunakan media pembelajaran.
Usahakan setiap pembelajaran diselingkan dengan menggunakan media – media yang menarik. Keunggulan menggunakan media pembelajaran siswa menjadi lebih paham terhadap materi.
2. Menggunakan model pembelajaran.
Model pembelajaran akan membuat siswa lebih aktif untuk mengikuti pelajaran. Karena dalam kelas siswa dapat membuat kelompok belajar.
3. Mengajak siswa belajar diluar kelas.
Sesekali mengajak siswa belajar diluar kelas, misalnya pada saat pembelajaran IPA tentang mengamati tumbuhan. Hal ini siswa dapat diajak ke lingkungan sekolah untuk mengamati tumbuhan yang ada disekitar lingkungan sekolah.
4. Basa – basi yang positif dengan siswa.
Sebelum pembelajaran dimulai, alangkah baiknya guru melakukan basa – basi dengan siswa, tetapi basa – basi yang positif.
5. Menjadi guru yang tidak kaku.
Sebagai guru tidak boleh kaku, karena akan membuat mental siswa tertekan sehingga proses pembelajaran tidak dapat berjalan lancar.

3. Mengetahui Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

Setiap metode pembelajaran tidak ada yang sempurna, karena masing – masing selalu memiliki kelebihan dan kelemahannya sendiri – sendiri. Maka dari itu, peran seorang pendidik dalam hal ini sangat penting dalam usaha menyesuaikan metode mana yang cocok atau sesuai untuk di terapkan dalam pembelajaran. *Role Playing* bisa juga

disebut dengan sosiodrama. Sosiodrama ini pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku seseorang yang berhubungan dengan masalah sosial (Djmarah dan Zain, 2002:56). Berdasarkan pendapat tersebut diketahui bahwa metode *Role Playing* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a. Kelebihan *Role Playing* yakni :

1. Melatih kepada siswa untuk memahami dan menghafal isi bahayng akan diperankan. Disini siswa mampu memahami isi bahan yang akan ia perankan dan dapat menumbuhkan pola fikir yang lebih luas serta mempunyai pengingatan yang lebih luas juga,karena disini kelebihan dari *Role Playing* untuk melatih peserta didik sedemikian rupa untuk dapat menghafal sebuah materi yang ia peroleh.
2. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Di dalam sebuah permainan atau disebut dengan *Role Playing* siswa dapat berinisiatif atau berfikir sendiri tentang apa yag akan ia lakukan tanpa adanya intrusksi dari guru. Jadi, disini dapat menumbuhkan rasa percaya diri dari peserta didik.
3. Bakat siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan dapat muncul atau tumbuh bibit seni pada dirinya. Semakin banyak ilmu yang peserta didik peroleh maka peserta didik mulai muncul bakat – bakat yang ia miliki dan dapat di kembangkan dalam seni pada dirinya.
4. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi suatu bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami oleh orang lain.
Bahasa lisan yang baik penting dalam bersosialisasi karena dengan bahasa lisan yang jelas maka akan mudah untuk menyampaikan sebuah informasi yang ia miliki maka dari itu sejak dini bahasa lisan harus dibina dengan sebgas mungkin agar nantinya dapat dipahami oleh orang lain yang dapat menerima pesan atau informasi yang ia sampaikan.

b. Kelemahan *Role Playing* yakni :

1. Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi tidak aktif.
Karena jika anak yang tidak langsung mencoba bermain peran ia tidak akan merasakan bagaimana isi dalam bermain peran tersebut sehingga anak yang tidak mencoba ia tidak akan aktif.
2. Banyak memakan waktu.

Sudah sangat jelas jika pembelajaran dengan menggunakan *Role Playing* akan memakan waktu yang banyak, karena di dalam pembelajaran *Role Playing* ini kita disini tidak hanya mendengarkan pematateri dari guru saja melainkan kita bermain peran yang sudah ditentukan oleh guru tersebut sehingga memerlukan waktu yang cukup banyak.

3. Memerlukan tempat yang cukup luas agar bermain dengan leluasa.

Jika dalam proses pembelajaran *Role Playing* tidak memakai tempat yang cukup luas maka pembeajaran tidak bisa dikatakan efektif dan efisien. Karena dalam pembelajaran *Role Playing* ini kita memerlukan tempat yang luas, karena isi di dalam pembelajaran *Role Playing* ini kita bermain peran langsung dan memerlukan tenaga dan pola fikir yang cukup banyak dan juga harus aktif dalam pembelajaran tersebut. Jika tempat pembelajaran *Role Playing* kecil maka peserta didik bermain tidak bisa leluasa dan juga peserta didik tidak merasa nyaman dalam proses pembelajaran berlangsung.

4. Mengganggu proses pembelajaran pada kelas lainnya. Sudah pasti akan mengganggu kelas lain dalam proses pembelajaran. Karena dalam proses pembelajaran ini memerlukan suara yang keras dan juga tenaga yang besar sehingga kelas tidak menjadi kondusif dan menjadi sangat ramai dengan suara – suara dan juga kekurangan dalam proses pembelajaran ini yaitu dapat mengganggu kelas lain yang sedang melakukan pembelajaran.

KESIMPULAN dan SARAN

KESIMPULAN

Metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif serta ikut berperan dalam metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan otomatis siswa juga ikut aktif. Metode *Role Playing* memiliki kelebihan dan kelemahan jadi guru perlu memadukan metode *Role Playing* dengan metode – metode lain yang sesuai dengan materi yang akan dicapai. Selain memotifasi siswa untuk belajar, proses pembelajaran berlangsung sesuai yang diharapkan oleh guru.

SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian kami, maka ada beberapa saran:

1. Metode bermain peran alangkah baiknya dipahami dan dihayati dengan sungguh – sungguh oleh siswa sehingga dapat membantu pencapaian pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.
2. Guru hendaknya menggunakan metode *Role Playing* ini sebagai alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan lebih memudahkan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan metode *Role Playing* dengan tujuan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Jajasuteja, “Jurnal Edueksos Vol III No 1, Januari-Juni 2014 119,” *Jur. BKI IAIN Syekh Nurjati Cirebon*, vol. III, no. 1, hal. 119–133, 2014.
- Kartini, T. “Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 8, hal. 1–5, 2007.
- Y. Siska, “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini,” *Ed. Khusus No. 2*, no. 2, hal. 31–37, 2011.
- D. I. Sma dan M. Surakarta, “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN),” 2017.
- G. Wicaksono dan N. Naqiyah, “Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Komunikasi Interpersonal Siswa,” *J. Mhs. Bimbing. Konseling*, vol. 1, hal. 61–78, 2013.