

## **PEMANFAATAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP PERISTIWA SEJARAH**

**APLONIA DESEN YONGGOM<sup>1\*)</sup>, GOLDEN RINGGO S.C. AYOMI<sup>2)</sup>**

<sup>1,2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih, Jayapura

email: aploniadyonggom@gmail.com<sup>1\*)</sup>; goldenayomi@gmail.com<sup>2)</sup>

\*) Korespondensi: aploniadyonggom@gmail.com

Naskah diterima: 20 Desember 2022 – disetujui: 02 Februari 2023

### **ABSTRAK**

Materi sejarah dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah sering dianggap paling membosankan karena muatannya berupa fakta-fakta masa lalu. Hal ini kadang tidak disadari oleh guru mata pelajarnya. Hal yang membosankan itu letaknya pada peran guru yang mempersiapkan dan membelajarkannya. Karena output dari kegiatan belajar mengajar yang dialami siswa adalah sebuah pemahaman yang hakiki, dan nilai-nilai positif; nasionalis, dan patriotisme dapat dipraktikkan dalam kehidupan bermasyarakat. Tujuan penelitian ini adalah memberikan pemahaman pada guru juga pada siswa bahwa penggunaan metode role playing dianggap penting untuk merubah mindset bahwa pelajaran sejarah itu membosankan. Karena dalam penerapannya membutuhkan kerja sama dan penjiwaan terhadap peran yang dimainkan. Sehingga diharapkan nilai maupun sikap patriotisme dan nasionalisme semakin kuat dalam jiwa para siswa dan generasi muda Indonesia pada umumnya. Hasil penelitian ini telah memberikan pemahaman pada pelaku pembelajar; Guru bahwa metode pembelajaran role playing merupakan salah satu alternatif metode yang tepat dalam mengajarkan mata pelajaran sejarah. Dengan demikian, mata pelajaran sejarah yang sarat dengan peristiwa atau kejadian, tempat, dan waktu akan lebih bermakna jika kilas balik dalam kegiatan belajarnya dilakukan dengan bermain peran; meniru tokoh-tokoh dalam kisah, menciptakan kembali suasana dan tempat kejadian atau peristiwa.

**Kata kunci: peristiwa; sejarah; pemahaman; role playing**

### **ABSTRACT**

*Historical material in teaching and learning activities in schools is often considered the most boring because it contains past facts. This is sometimes not realized by the subject teacher. The boring thing lies in the role of the teacher who prepares and teaches it. Because the output of teaching and learning activities experienced by students is an essential understanding, and positive values; nationalism, and patriotism can be practiced in social life. The purpose of this research is to provide understanding to teachers as well as students that the use of the role playing method is considered important to change the mindset that history lessons are boring. Because in its application it requires cooperation and inspiration for the role played. So it is hoped that the values and attitudes of patriotism and nationalism will become stronger in the souls of students and the younger generation of Indonesia in general. The results of this study have provided an understanding of the learning actors; The teacher said that the role playing learning method is an appropriate alternative method in teaching history subjects. Thus, history subjects which are loaded with events or incidents, places, and times will be more meaningful if the flashbacks in the learning activities are carried out through role playing; imitating the characters in the story, recreating the atmosphere and place of events or events.*

**Keywords: events; history; understanding; role playing**

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dewasa ini mengakibatkan terjadinya perubahan dalam kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk di dalamnya bidang pendidikan. Bertolak dari kenyataan, kehidupan bangsa dan Negara Indonesia yang kian pelik serta diwarnai oleh berbagai masalah turut berdampak pada sektor pendidikan. Berbicara tentang masalah pendidikan di Indonesia seolah-olah tidak akan pernah habis diperdebatkan. Padahal jika dipikirkan pendidikan adalah salah satu faktor penentu dalam proses pembangunan suatu bangsa. Karena lewat pendidikanlah sumber daya manusia dipersiapkan untuk membangun bangsa yang lebih maju dan beradab.

Untuk menghasilkan pendidikan yang bermutu maka pemerintah telah berulang kali melakukan berbagai kebijakan dengan mengeluarkan berbagai peraturan perundang-undangan maupun kebijakan lain berupa revisi kurikulum di berbagai jenjang pendidikan. Situasi ini oleh masyarakat dianggap mengacaukan sistem pendidikan yang ada, masyarakat baranggapan ganti menteri ganti kebijakan sehingga membingungkan mereka sendiri.

Pada dasarnya untuk menghasilkan pendidikan yang bermutu maka harus ditunjang oleh berbagai faktor pendukung salah satunya yaitu guru. Peranan profesional guru dalam

keseluruhan proses pendidikan dimaksudkan untuk mewujudkan tujuan pendidikan yaitu berupa perkembangan siswa yang optimal. Sebagai guru yang profesional ia harus mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam hal ini pengetahuan, sikap dan keterampilan secara terus menerus.

Guru memiliki peran penting yang menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilakukannya. Oleh karena itu perencanaan yang dilakukan harus seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswa dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam pengorganisasian kelas, penggunaan metode dan strategi belajar mengajar maupun sikap dan karakter guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Selain itu guru juga berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif sehingga kemampuan siswa dalam menyimak pelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dapat dicapai (Isjoni, 2008:12).

Berkaitan dengan tujuan Pendidikan Nasional yakni untuk menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta terhadap tanah air, mempertebal semangat kebangsaan dan rasa kesetiakawanan social, maka disinilah pentingnya pelajaran sejarah diajarkan di sekolah. Walau tidak dapat dipungkiri bahwa sejarah dipandang sebelah mata

sebagai mata pelajaran yang gampang dan cenderung membosankan. Keadaan berdasarkan realitas yang terjadi bahwa, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru sejarah sangatlah monoton. bahkan guru sejarah cenderung menerapkan pembelajaran DDCH (Duduk, Dengar, Catat, dan Hafal). Bukan itu saja ada juga kenyataan bahwa dengan berbagai alasan dan ketidaksiapan guru sejarah menerapkan CBSH (Catat Buku Sampai Habis).

Untuk mengatasi permasalahan di atas maka guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana guru harus mampu menyampaikan materi sesuai dengan konsep-konsep yang ada. Dalam menyampaikan materi maka diperlukan metode mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode mengajar adalah suatu kata yang digunakan untuk menandai serangkaian kegiatan yang diarahkan guru yang hasilnya adalah belajar pada siswa. Jadi metode dapat diartikan sebagai sebagai suatu proses atau proses atau prosedur yang hasilnya belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif. Metode berisi sejumlah tahapan tertentu. Walaupun dikenal dengan nama yang berbeda tetapi yang dimaksud adalah metode dan teknik mengajar (Abdul Haris Wahab, 2007:83). Pendapat lain menyatakan teknik adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta

didik ke arah tujuan yang ingin dicapai (Garlach dan Ely,1980).

Untuk mengurangi berbagai permasalahan yang diuraikan maka, guru seharusnya menggunakan berbagai metode mengajar yang variatif agar siswa dapat terhindar dari kebosanan sehingga dapat membangkitkan motivasi mereka untuk mengikuti materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah yaitu *role playing*, karena melalui metode ini, siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Menurut Arsyat dan Sufemi (2018 : 44) "bermain peran (role playing) pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan". Dengan demikian, dalam membelajarkan mata pelajaran sejarah yang yang tidak dapat dipisahkan dengan adanya tokoh atau pelaku sejarah, kejadian, tempat, dan waktu akan lebih bermakna jika kilas balik dalam kegiatan belajarnya dilakukan dengan bermain peran; meniru tokoh-tokoh dalam kisah, menciptakan kembali suasana dan tempat kejadian atau peristiwa Metode bermain peran (role playing) dilakukan dengan cara mengarahkan siswa untuk lebih kreatif dalam menirukan berbagai kegiatan menjadi dramatis baik itu ide, situasi, maupun karakter khusus. Proses Role

playing ini dapat memberikan contoh perilaku kehidupan yang berguna bagi siswa.

## METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data digunakan peneliti untuk mengetahui data hasil dari penelitian yang telah dilakukannya. Adapun teknik yang digunakan adalah tes dan non tes. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, sedangkan non tes digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dalam proses pembelajaran baik guru maupun siswa. Alat pengumpul data yang digunakan berupa butir soal, lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan dokumentasi proses pembelajaran.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*. Desain penelitian yang digunakan mengacu pada desain Kemmis dan Mc. Taggart meliputi tiga tahapan pada setiap siklusnya yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan dan pengamatan, (3) refleksi.

Tahap perencanaan, peneliti sebelum melakukan tindakan dalam proses pembelajaran di kelas menyiapkan terlebih dahulu perangkat pembelajaran berupa: (1) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (2) media, alat peraga, dan sumber belajar, (3) lembar kerja siswa (LKS), (4) alat tes berupa: kisi-kisi, butir soal, kunci jawaban, dan pedoman penilaian, (5) non tes berupa: rubrik penilaian, lembar observasi guru,

lembar observasi siswa, dan pedoman penilaian.

Tahap pelaksanaan, guru menerapkan pembelajaran sejarah materi "peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia" dengan menggunakan metode role playing.

Tahap observasi, proses pembelajaran dibantu oleh observer atau pengamat untuk mengamati selama proses pembelajaran.

Tahap refleksi, setelah proses pembelajaran telah dilakukan, observer memberikan data hasil pengamatan untuk dianalisis kelemahan dan kelebihan dari proses pembelajaran tersebut sebagai acuan untuk dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Validasi data dalam penelitian dijadikan dasar untuk menguji kebenaran penelitian dan dijadikan dasar yang kuat untuk menarik kesimpulan. Validasi yang digunakan Triangulasi, yaitu memeriksa kebenaran data yang diperoleh peneliti, dengan membandingkan terhadap hasil yang diperoleh dari hasil observasi guru, hasil observasi siswa, dan hasil tes siswa.

Analisis data yang digunakan berupa analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengetahui data atau gambaran kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran. Data kualitatif diperoleh berdasarkan hasil observasi guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dideskripsikan. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil tes kondisi

awal, siklus I, Siklus II dan Siklus III pada pembelajaran sejarah. Hasil tes akan diketahui nilai individual setiap siklusnya serta hasil rata-rata setiap siklus dan persentasi ketuntasan belajar klasikal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Langkah Pelaksanaan Metode *Role Playing*

Dalam melaksanakan metode *role playing* melalui sembilan langkah yaitu: 1) Pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan partisipan (observer), (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Langkah pertama, pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan kepada siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru.

Langkah kedua, memilih pemain (partisipan). Siswa disuruh membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri

yang mengusulkannya atau siapa dan mendeskripsikan peran- perannya.

Langkah ketiga, Menata ruangan. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa (anak) di mana dan bagaimana peran itu dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung bisa sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran.

Langkah keempat, Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran.

Langkah kelima, Permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

Langkah keenam, Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran yang dilakukan, usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk

berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

Langkah ketujuh, permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya sesuai dengan skenario.

Langkah kedelapan. Pembahasan evaluasi dan tes lebih diarahkan pada realitas dikarenakan pada saat bermain peran, banyak peran yang melampaui kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

Langkah kesembilan. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Dengan cara ini, siswa (anak) akan belajar tentang kehidupan (Uno Hamsah B, 200: 62).

## B. Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Sejarah

Dalam proses belajar mengajar sejarah membutuhkan persiapan guru yang benar-benar matang. Karena dalam proses ini dibutuhkan pemahaman dan penghayatan terhadap setiap peran yang dimainkan. Sehingga diharapkan melalui metode *role playing* nilai-nilai, nasionalisme dan patriotisme dalam diri siswa semakin kuat. Berkaitan dengan pembelajaran sejarah harus diakui bahwa

tidak semua materi dalam pelajaran sejarah dapat menerapkan metode *role playing*. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa, tidak ada satu metode belajar yang cocok untuk semua mata pelajaran maupun materi pelajaran.

Penggunaan metode *role playing* membantu siswa untuk memahami perannya sendiri maupun peran yang dimainkan oleh orang lain sambil mengerti sikap dan nilai yang mendasarinya. Melalui peran, para siswa berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya.

Salah satu contoh materi yang dapat dijadikan sebagai contoh dalam penerapan metode *role playing* adalah materi tentang, Persiapan kemerdekaan Indonesia. Materi adalah bagian penting dalam proses terbentuknya negara Indonesia. Dimana dalam proses ini terlibat para tokoh pejuang yang tampil dengan berbagai latar belakang pikir yang berbeda-beda.

Penerapan metode *role playing* dalam proses pembelajaran sejarah dilakukan oleh guru dan siswa, diawali dengan penjelasan guru tentang materi yang akan disampaikan yakni Persiapan Kemerdekaan Bangsa Indonesia. Setelah itu siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti. Selanjutnya guru memilih

pemain (partisipan) dan memberikan naskah yang berisi peristiwa dan dialog upaya persiapan kemerdekaan Indonesia kepada setiap siswa untuk mempelajari peran yang akan diperankannya.

Total pemain yang akan memerankan peran ini berjumlah 19 orang yang terdiri atas: Ir. Soekarno, Moh Hatta, Sutan Syahrir, Sukarni, Shairul Saleh, Fatmawati, Latif Hendraningrat, Ahmad Soebardjo, Guntaran, Suhud, Muardi, Wikana, Latif, Singgih, Yusuf Kamto, Sayuti Malik, Laksamana Maeda, Laksamana Subardjo. Sementara itu guru tetap mengarahkan siswa lain untuk tetap terlibat dalam proses *role playing*. Mereka dibagi peran sebagai moderator, tentara Jepang dan masyarakat pribumi. Setelah siswa mempelajari peran yang ditugaskan guru bersama siswa mempersiapkan ruang kelas.

Oleh karena itu penggunaan metode *role playing* dianggap lebih tepat karena para siswa dibagi tugas masing-masing untuk memerankan karakter tokoh-tokohnya. Sehingga diharapkan siswa mampu memaknai landasan utama dari perjuangan kemerdekaan yakni persatuan dan kesatuan serta rasa solidaritas untuk hidup bersama sebagai warga negara yang menghargai jasa para pahlawan bangsa.

Selain itu siswa mampu untuk memaknai kemerdekaan yang hakiki sebagai sebuah kebebasan dalam melakukan sesuatu yang tidak terikat dengan pihak tertentu atau orang lain. (Marwati Poesponegoro,1990:12), bahwa

kemerdekaan bagi rakyat Indonesia merupakan puncak keberhasilan perjuangan yang memakan waktu lama dan penuh dengan kesulitan. Kemerdekaan ini dicapai dengan pertempuran fisik, bersenjata atau menggunakan strategi otot dan dengan menggunakan strategi otak. Untuk mencapai kemerdekaan yang inikmatinya sekarang ini, memakan korban jiwa rakyat Indonesia. Nilai-nilai dari masa kemerdekaan merupakan nilai luhur yang harus diwariskan kepada generasi penerus sebagai bekal dalam menghadapi masa depan. Nilai-nilai itulah yang melambungkan semangat nasionalisme bangsa Indonesia yang tak pernah padam. (Kahin MC Turnan, 1980:35).

## **KESIMPULAN**

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* memiliki dampak positif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam memaknai nilai perjuangan para pahlawan. Metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan *role playing* Proses belajar mengajar lebih efektif dan memberikan hasil yang optimal bagi siswa oleh karena itu maka disampaikan saran sebagai berikut. Dalam proses pembelajaran khususnya materi-materi tertentu guru sebaiknya menggunakan model *role playing* sehingga para siswa lebih mudah memahami dan mengerti materi yang diajarkan. Untuk

melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode *role playing*, guru dan siswa perlu persiapan yang matang. Sang guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan sebagai model dalam proses belajar mengajar sehingga memperoleh hasil yang optimal. Dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa, guru hendaknya lebih sering melatih diri dengan menggunakan berbagai model, metode pengajaran, dan media yang tepat walau dalam taraf sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Allyn & Bacon. Gunter, M. A., Estes, T. H., and Schwab, J. H. (2002). *Instruction: A models approach (4th ed)*. Boston, MA:
- Allyn & Bacon. Nizar, dkk. (2008) *Classroom Action Research*.
- Arsyat, & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Garlach & Ely. (1980). *Pengembangan Pendidikan*. Jakarta: PT Aksara Belia.
- Hermawan & Hendy. (2010). *Teori Belajar dan Motivasi*. Bandung: CV. Citra.
- Isjoni. (2008). *Guru Sebagai Motivator Perubahan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jannah & Uno Hamsah B. (2003). *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara. Wahab,
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of teaching (8th ed)*. Boston, MA:
- Poesponegoro & Marwati. (1990). *Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Mencapai Kemerdekaan*. Jakarta: PT Intan Pariwara.
- Poorman, P. B. (2002). *Biography and roleplaying: fostering empathy in abnormal psychology. Teaching of Psychology*.
- Praya Mulyasa, E. (2004). *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prihatin & Eka (2008). *Guru sebagai fasilitator*. Bandung. PT Karsa Mandiri.
- Rahayasa Fogg (2001). *A history professor engages students by giving them a role in the action*. Chronicle of Higher Education.
- Roestiyah, N. K. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, (2010) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Turnan, Kahin MC. (1980). *Nasionalisme Bangsa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Uno Hamsah B. (1998). *Teori Belajar dan Pembelajaran (Suatu Pengantar)*, Gorontalo:
- Nurul Uno & B Hamzah. (2012). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara
- Wahab & Abdul Haris. (2007). *Metode Dan Model-Model Mengajar IPS*. Bandung: Alfabeta.