

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP AKTIFITAS GURU DAN HASIL BELAJAR DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Hamzah*

***Abstraks.** Belajar dengan menggunakan role playing meningkatkan kesadaran akan adanya hubungan antara yang diperankan dengan masalah kehidupan masyarakat yang sebenarnya. Secara empirik, pernyataan ini memang sulit diamati karena hanya bersifat ungkapan secara verbal dari responden siswa. Bagaimana bentuk kesadaran itu, tidak mudah diketahui oleh penulis maupun oleh guru kelas sebagai mitra peneliti. Namun demikian, dari pernyataan itu penulis dapat menangkap kesan bahwa tindakan pembelajaran dengan model role playing ternyata dapat memenuhi salah satu asumsi penggunaannya, yaitu sebagai model yang dirancang untuk mengembangkan empati siswa terhadap orang lain dan mengorganisasikan isu-isu sosial. Lebih jauh, pernyataan siswa tersebut mengisyaratkan pula bahwa model pembelajaran role playing memiliki signifikansi dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang berdomain afektual. Hal ini sejalan dengan watak khas Pendidikan IPS di SD khususnya yang berkaitan dengan nilai dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik kelompok utama dalam keluarga dan sekolah maupun kelompok sosial yang lebih luas.*

Kata Kunci : Role Playing, Aktifitas Guru

Pendidikan IPS di sekolah dasar seharusnya membuahkan hasil belajar berupa perubahan pengetahuan, dan keterampilan yang sejalan dengan tujuan kelembagaan sekolah dasar. Sebagaimana dijelaskan dalam Kurikulum 1994, bahwa penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar bertujuan: (1) mendidik siswa agar menjadi manusia Indonesia seutuhnya berdasarkan Pancasila yang mampu membangun dirinya sendiri serta ikut bertanggung jawab

Hamzah adalah Guru IPA SD Negeri 008 Malinau Kota

terhadap pembangunan bangsa; (2) memberi bekal kemampuan yang diperlukan bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi; dan (3) memberi bekal kemampuan dasar untuk hidup di masyarakat dan mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya (Depdikbud, 1994).

Dikaitkan dengan konteks pendidikan dasar sembilan tahun, maka fungsi dan tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar harus pula mendukung pemilikan kompetensi tamatan sekolah dasar, yaitu pengetahuan, nilai, sikap, dan kemampuan melaksanakan tugas atau mempunyai kemampuan untuk mendekati dirinya dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, dan kebutuhan daerah. Sementara itu, kondisi pendidikan IPS di negara kita dewasa ini, lebih diwarnai oleh pendekatan yang menitikberatkan pada model belajar konvensional seperti ceramah sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar (Suwarma, 1991; Jarolimek, 1967). Suasana belajar seperti itu, semakin menjauhkan peran pendidikan IPS dalam upaya mempersiapkan warga negara yang baik dan memasyarakat (Djahiri, 1993)

Di sekolah dasar saat ini, pendidikan IPS menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajarannya makin bersifat *teacher centered*. Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga prestasi belajar yang dicapai tidak optimal. Kesan menonjolnya verbalisme dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas masih terlalu kuat. Hasil penelitian Rofi'uddin (1990) tentang interaksi kelas di sekolah dasar menunjukkan bahwa 95% interaksi kelas dikuasai oleh guru. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan oleh guru dalam interaksi kelas berupa pertanyaan-pertanyaan dalam kategori kognisi rendah.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model belajar *role playing*. Menurut Zuhaerini (1983), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka

dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya. Sementara itu, Davies (1987) mengemukakan bahwa penggunaan role playing dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif. Esensi role playing, menurut Chesler dan Fox (1966) adalah *the involvement of participant and observers in a real problem situation and the desire for resolution and understanding that this involvement engender*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu kiranya dilakukan penelitian tindakan kelas mengenai penerapan model belajar role playing dilihat dari aktivitas guru dalam proses belajar mengajar pendidikan IPS di sekolah dasar.

Masalah yang ingin penulis kaji melalui penelitian tindakan kelas ini ialah: sejauh manakah manfaat penerapan model pembelajaran role playing terhadap aktivitas dan mutu hasil belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan IPS di sekolah dasar? Pokok permasalahan tersebut lebih lanjut penulis perinci ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas siswa selama melaksanakan tahap-tahap belajar dengan model pembelajaran role playing?
2. Bagaimanakah gambaran kemampuan guru dalam melaksanakan model pembelajaran role playing dilihat dari kelemahan dan kekuatan role playing?
3. Bagaimanakah masalah yang dihadapi guru untuk meningkatkan model pembelajaran role playing?
4. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran role playing terhadap peningkatan kualitas hasil belajar siswa?

Penelitian tindakan kelas ini penulis laksanakan bersama guru kelas V Sekolah Dasar, dengan tujuan untuk mengidentifikasi:

1. Aktivitas siswa selama melaksanakan tahap-tahap belajar dengan model pembelajaran role playing
2. Kemampuan guru dalam melaksanakan model pembelajaran role playing dilihat dari kelemahan dan kekuatan role playing
3. Masalah yang dihadapi guru untuk meningkatkan model pembelajaran role playing
4. Pengaruh penerapan model pembelajaran role playing terhadap peningkatan kualitas hasil belajar siswa

TINJAUAN PUSTAKA

Pendidikan IPS

Pendidikan IPS adalah suatu program pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniti, yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan (Wesley, 1989). Berdasarkan pengertian ini ditunjukkan bahwa salah satu ciri utama pendidikan IPS adalah kerjasama disiplin ilmu pendidikan dengan disiplin ilmu-ilmu sosial.

Secara ideal, Djahiri (1993) mengkonsepsikan program Pendidikan IPS yang: (a) secara kognitif melatih dan membekali anak didik dengan *conceptual-knowledge* yang layak, kemampuan berpikir dan memecahkan masalah yang cukup; (b) secara *metacognitive-awareness and skills* membekali kemampuan penalaran dan belajar yang luas; (c) secara moral-afektual membina perbekalan tatanan nilai, keyakinan dan keadilannya maupun pengalaman dan kemampuan afektual siswa; dan (d) secara sosial membina ketegaran akan harga diri dan *self-concept* serta kemampuan melakukan interpersonal *relationship*. Pendidikan IPS erat kaitannya dengan ilmu sosial, yaitu ilmu pengetahuan yang membahas hubungan manusia dengan masyarakat dan tingkah laku manusia dalam masyarakat (Preston, 1968).

Mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat dengan berbagai aspeknya, tentu tidak dapat dipisahkan seperti ilmu-ilmu sosial yang membahas dari berbagai sudut pandangnya, seperti sejarah, geografi, psikologi, ekonomi politik, dan sebagainya. Bahkan MM Ohlsen (dalam Vembriarto; 1979) menegaskan eratnya hubungan Pendidikan IPS dengan ilmu-ilmu sosial, bahwa Pendidikan IPS merupakan keterpaduan dari berbagai ilmu sosial, termasuk geografi, sejarah dan kewarganegaraan. Demikian juga Kenworthy (1973) menegaskan bahwa pada kenyataannya dapat disebutkan bahwa antropologi dan sosiologi, ilmu ekonomi, geografi, ilmu politik, sejarah, psikologi merupakan lapangan Pendidikan IPS. Disebutkan pula bahwa Pendidikan IPS berhubungan erat dengan seni dan musik, agama dan filsafat serta ilmu-ilmu lain.

Dengan banyaknya ilmu-ilmu sosial yang tercakup dalam Pendidikan IPS, tidak berarti bahwa Pendidikan IPS adalah penjumlahan dari

bermacam-macam ilmu sosial tersebut, namun suatu pembelajaran tentang hubungan manusia dengan alam lingkungannya yang lain, serta menolong siswa mengembangkan kompetensi dan sikap menjadi warga negara dalam masyarakat bebas, dengan menggunakan bahan dari berbagai ilmu sosial untuk memahami masalah-masalah sosial (Gross, 1979).

Pada dasarnya Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan dari materi ilmu-ilmu sosial untuk keperluan pembelajaran di sekolah. Dengan penyederhaan materi tersebut, maka para siswa dengan mudah dapat melihat, menganalisis dan mamahami gejala-gejala yang ada dalam masyarakat lingkungannya. Konsep utama Pendidikan IPS menurut Yusnidar (1987) adalah interaksi individu dengan lingkungannya. Sedangkan pembelajaran Pendidikan IPS mempergunakan pendekatan integratif.

Tujuan Pendidikan IPS dapat dikelompokkan menjadi empat kategori berikut ini. *Knowledge*, yang merupakan tujuan utama Pendidikan IPS, yaitu membantu para siswa belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya. Hal-hal yang dipelajari sehubungan dengan ini adalah geografi, sejarah, politik, ekonomi, antropologi dan sosiopsikologi. Keterampilan, yang berhubungan dengan tujuan Pendidikan IPS, dalam hal ini mencakup keterampilan berpikir (*thinking skills*). *Attitudes*, dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok sikap yang diperlukan untuk tingkah laku berpikir (*intelectual behaviour*) dan tingkah laku sosial (*social behaviour*). *Value*, dalam hubungan ini, adalah nilai yang terkandung dalam masyarakat yang didapatkan dari lingkungan masyarakat sekitar maupun lembaga pemerintahan (falsafah bangsa). Termasuk didalamnya adalah nilai-nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antarmanusia, ketaatan pada pemerintah, hukum, dan lain-lain.

Sedangkan tujuan utama Pendidikan IPS adalah untuk melatih siswa dapat bertanggung jawab sebagai warga negara yang baik (Gross, 1978). Di samping itu juga untuk menolong anak dan pemula untuk dapat aktif berpengetahuan, menjadi manusia yang mampu beradaptasi, mampu berfungsi dan berperan dalam menghadapi seluruh kehidupannya dan mampu menyesuaikan dengan kondisi lingkungannya lewat kegiatan pembelajaran Pendidikan IPS di SD (Joyce, 1979).

Terdapat beberapa orientasi Pendidikan IPS, yang sebenarnya dari waktu ke waktu akan berubah sesuai dengan kebutuhan masyarakat, yaitu pertama, menanamkan etika sosial, dengan mengupayakan peserta didik agar berperilaku sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku, seperti berkelakuan baik, berani membela kebenaran dan keadilan, bekerja sama, suka menolong, dan sebagainya. Kedua, orientasi nilai disiplin ilmu yang dapat memperkuat orientasi pertama tadi. Dalam orientasi ini, ilmu-ilmu variabel-variabelnya, dengan hukum-hukumnya, sehingga terjadi peristiwa sosial tertentu.

Ketiga, orientasi keterampilan teknik dan partisipasi sosial dalam kehidupan sosial di tempat mereka berada. Dari praktek kehidupan nyata itulah siswa belajar lebih jauh, sehingga akhirnya mereka lebih adaptif terhadap kehidupan yang senantiasa berubah. Keempat, orientasi kemampuan memecahkan masalah dan berinovasi, yang diperlukan setelah siswa mampu berpartisipasi aktif. Dalam hal ini maka tindakan orang yang mengalami PIPS dengan tidak akan berbeda. Mereka mampu berinovasi dalam memperbaiki kualitas hidupnya, bahkan juga masyarakatnya ke arah yang lebih baik (Achmad Sanusi, dalam Akub Tisna Somantri, 1993).

Pendidikan IPS di SD merupakan bidang studi yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara dan sejarah. Pendidikan IPS yang diajarkan di SD sebagaimana diungkapkan di atas terdiri dari dua bahan kajian pokok: pengetahuan sosial dan sejarah. Bahan kajian pengetahuan sosial mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi dan pemerintahan, sedangkan bahan kajian sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak lampau hingga kini.

Adapun fungsi Pendidikan IPS di SD ialah mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk melihat kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pengajaran sejarah berfungsi menumbuhkan rasa kebangsaan dan kebanggaan terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini. Pendidikan IPS di SD bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran sejarah bertujuan untuk mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga kini agar

siswa memiliki kebanggaan sebagai Bangsa Indonesia dan cinta tanah air (Kurikulum Pendidikan Dasar, 1994/1995).

Pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPS di sekolah dasar bersifat integratif, materi yang dibelajarkannya merupakan akumulasi sejumlah disiplin ilmu sosial (Martorella, 1985). Pembelajaran IPS pun lebih menekankan aspek "pendidikan" daripada "transfer-konsep", karena melalui pembelajaran IPS siswa diharapkan memahami sejumlah konsep, dan melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Hakikat belajar adalah suatu aktivitas yang mengharapkan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar. Perubahan tingkah laku terjadi karena usaha individu yang bersangkutan. Belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, yakni bahan yang dipelajari, faktor-faktor instrumental, faktor-faktor lingkungan, dan kondisi individual si pelajar (Depdikbud, 1983).

Percival dan Ellington (1984) menggambarkan model sistem pendidikan dalam proses belajar, bahwa masukan untuk sistem belajar terdiri atas orang, informasi, dan sumber lainnya. Sedangkan keluarannya berupa siswa dengan penampilan yang lebih maju dalam berbagai aspek. Di antara masukan dan keluaran terdapat kotak hitam yang berupa proses pembelajaran atau pendidikan. Reigeluth (1983) secara lebih spesifik menyoroti tentang variabel-variabel pembelajaran yang meliputi tiga komponen: metode, kondisi, dan hasil-hasil. Metode merupakan cara menyampaikan isi pesan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kondisi pembelajaran mencakup karakteristik siswa, lingkungan belajar, bahan pembelajaran dan tujuan kelembagaan. Sedangkan hasil-hasil pembelajaran menggambarkan apa atau seberapa jauh tujuan-tujuan pembelajaran telah dicapai.

Pembelajaran sebagai suatu proses, menurut Surya (1982) melandaskan diri kepada prinsip-prinsip: (1) sebagai usaha memperoleh perubahan tingkah laku; (2) hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan; (3) merupakan suatu proses; (4) terjadi karena adanya sesuatu pendorong dan tujuan yang akan dicapai; dan (5) merupakan bentuk pengalaman.

Sedangkan ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar, meliputi perubahan intensional, perubahan positif

dan aktif, perubahan efektif dan fungsional (Surya, 1982). Perubahan intensional mengandung konotasi bahwa siswa menyadari akan adanya perubahan yang dialami atau sekurang-kurangnya ia merasakan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan bersifat positif, artinya bermanfaat dan sesuai dengan harapan. Juga berarti bahwa perubahan itu senantiasa merupakan penambahan, yakni diperolehnya sesuatu yang baru dan lebih baik daripada yang telah diperoleh sebelumnya. Sedangkan aktif berarti bahwa perubahan itu terjadi tidak dengan sendirinya, tetapi lebih karena usaha siswa itu sendiri. Sedangkan perubahan yang bersifat efektif artinya berdayaguna, membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi siswa. Bersifat fungsional artinya bahwa hasil dari perubahan itu relatif menetap, dan setiap saat apabila dibutuhkan, perubahan itu dapat direproduksi dan dimanfaatkan.

Kombinasi antar-variabel pembelajaran, khususnya karakteristik siswa dan metode yang digunakan, akan menghasilkan keluaran berupa siswa dengan ketiga bentuk perubahan tadi yang mencakup ranah-ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik (Bloom, 1974) sebagai akibat pengalaman belajar. Untuk mengukur efektivitas metode tertentu dihubungkan dengan karakteristik siswa, dapat dilakukan dengan cara mengukur penampilan siswa setelah belajar.

Wahab, et al (1986) menyatakan, guru IPS dalam merencanakan pelajaran dapat menciptakan suasana yang demokratis-kreatif, di mana siswa terlibat secara aktif sebagai subjek maupun objek pelajaran. Pengertian belajar demokratis ini dapat diartikan sebagai suatu upaya merubah diri siswa dalam meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan potensi dan minatnya. Apapun strategi belajar-mengajar yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar haruslah diusahakan agar kadar keterlibatan mental siswa setinggi mungkin.

Lebih jauh Djahiri (1993) mengemukakan bahwa kualitas suatu pengajaran diukur dan ditentukan oleh sejauh mana kegiatan belajar-mengajar tertentu dapat merupakan alat perubah tingkah laku individu ke arah yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sehubungan dengan itu maka guru dalam mengelola kegiatan belajar-mengajar di kelas hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi antara berbagai pihak yang terlibat di dalamnya. Guru harus pandai memotivasi siswa untuk terbuka, kreatif, responsif, interaktif, dan evaluatif.

Dalam konteks tersebut model pembelajaran role playing dapat dijadikan salah satu alternatif selain metode ceramah yang hampir dijadikan sebagai satu-satunya metode pembelajaran IPS di sekolah dasar. Menurut Wahab, et.al. (1986) banyak alasan mengapa metode ceramah menjadi sangat terkondisi dalam proses belajar-mengajar, di antaranya ialah: (1) mengikuti kebiasaan umum yang lazim menggunakannya; (2) kebiasaan yang telah membaku (inheren) pada diri guru; (3) pertimbangan praktis, murah, mudah, cepat, dan tidak memerlukan fasilitas yang banyak; (4) kurangnya waktu dan jumlah program; dan (5) tidak mengetahui cara menggunakan metode lainnya.

Model Role Playing

Seperti telah dikemukakan di atas, bahwa penggunaan model ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Zuhaerini (1983) mengemukakan bahwa tujuan penggunaan model ini dalam proses belajar mengajar antara lain:

1. Apabila pelajaran dimaksudkan untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak dan berdasar pertimbangan didaktis, lebih baik didramatisasikan, daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.
2. Apabila pelajaran dimaksudkan untuk melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosial psikologis.
3. Pelajaran dimaksudkan untuk melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Ada empat asumsi yang mendasari model mengajar ini yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut ialah: Pertama, secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi "di sini dan kini" (*here and now*) sebagai isi pengajaran. Kedua, bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Ketiga, model ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui

proses kelompok. Keempat, model mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Untuk dapat mengukur sejauhmana bermain peran memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal, yakni (1) kualitas pemeranan; (2) analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan; (3) persepsi siswa terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan. Pembelajaran dengan model role playing dilaksanakan menjadi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut: (1) tahap memotivasi kelompok; (2) memilih pemeran; (3) menyiapkan pengamat; (4) menyiapkan tahap-tahap permainan peran; (5) pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi; (7) pemeranan ulang; (8) diskusi dan evaluasi kedua; (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Kemampuan Guru dalam Pembelajaran IPS

Kemampuan guru dalam arti performansi dalam pembelajaran merupakan seperangkat perilaku nyata guru pada waktu memberikan pelajaran kepada siswanya (Johnson, dalam Natawidjaya, 1996). Menurut Sunaryo (1989) dan Suciati (1994), performansi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran mencakup tiga aspek, yaitu membuka pelajaran, melaksanakan pelajaran, dan menutup pelajaran.

Membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana kesiapan mental dan menumbuhkan perhatian siswa terhadap hal-hal yang akan dipelajari. Dasar kesiapan mental yang dimaksud, menurut Sumaatmadja (1984) antara lain minat, dorongan untuk mengetahui kenyataan, dan dorongan untuk menemukan sendiri gejala-gejala kehidupan. Menurut pendapat Connel (1988), kesiapan belajar siswa meliputi kesiapan afektif dan kesiapan kognitif. Sedangkan menurut Bruner (dalam Maxim, 1987), kesiapan merupakan peristiwa yang timbul dari lingkungan belajar yang kaya dan bermakna, dihadapkan kepada guru yang mendorong siswa dalam berbagai peristiwa belajar yang menggugah.

Berdasarkan kutipan pendapat di atas, aktivitas membuka pelajaran pada hakikatnya merupakan upaya guru menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberi acuan, dan membuat keterkaitan.

Menarik perhatian siswa dapat dilakukan antara lain dengan gaya mengajar, penggunaan alat-bantu mengajar, dan pola interaksi yang bervariasi. Kemampuan melaksanakan proses pengajaran menunjuk kepada sejumlah aktivitas yang dilakukan oleh guru ketika ia menyajikan bahan pelajaran. Pada tahap ini berlangsung interaksi antara guru dengan siswa, antarsiswa, dan antara siswa dengan kelompok belajarnya. Selanjutnya, Oregon (1977) mengemukakan pula mengenai cakupan pelaksanaan pengajaran seperti aspek tujuan pengajaran yang dikehendaki, bahan pelajaran yang disajikan, siswa yang belajar, metode mengajar yang digunakan, guru yang mengajar, dan alokasi waktu dalam mengajar.

Kemampuan mengakhiri atau menutup pelajaran merupakan kegiatan guru baik pada akhir jam pelajaran maupun pada setiap penggalan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini dilakukan dengan maksud agar siswa memperoleh gambaran yang utuh mengenai pokok-pokok materi yang dipelajarinya. Menutup pelajaran secara umum terdiri atas kegiatan-kegiatan meninjau kembali dan mengevaluasi. Meninjau kembali pelajaran mencakup kegiatan merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan, sedangkan mengevaluasi pelajaran merupakan kegiatan untuk mengetahui adanya pengembangan wawasan siswa setelah pelajaran atau penggal kegiatan belajar berakhir.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* (Kemmis, 1982; Suwarsih, 1994; McNiff, 1992). Metode ini dipilih didasarkan atas pertimbangan bahwa: (1) analisis masalah dan tujuan penelitian yang menuntut sejumlah informasi dan tindak lanjut berdasarkan prinsip "daur ulang"; (2) menuntut kajian dan tindakan secara reflektif, kolaboratif, dan partisipatif berdasarkan situasi alamiah yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran (Hopkins, 1985; Stringer, 1996).

Secara essensial, penelitian tindakan merupakan paduan antara prosedur penelitian dengan tindakan substantif (Hopkins; 1985). Sebagai prosedur penelitian, model penelitian tindakan dicirikan oleh

suatu kajian reflektif-diri secara inkuiri, partisipasi diri, dan kolaboratif terhadap latar alamiah dan/atau implikasi dari suatu tindakan. Sedangkan sebagai tindakan substantif, penelitian tindakan dicirikan oleh adanya intervensi skala kecil dengan memfungsikan kealamiahannya latar, sebagai upaya diri melakukan reformasi dan peningkatan iklim situasi sosial (Cohen dan Manion, 1990: Hopkins, 1985: Madya, 1994). Tujuannya, meningkatkan kualitas pembelajaran dan iklim sosial yang ada dan berlangsung di dalam latar situasi sosial tersebut.

Ditinjau dari tujuannya, penelitian tindakan kelas bertujuan untuk: (1) meningkatkan atau mengembangkan kemampuan profesional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas; (2) mengadakan inovasi pembelajaran dalam bentuk pembelajaran alternatif dan inovatif; dan (3) melakukan pengembangan kurikulum di tingkat sekolah dan kelas.

Adapun pendekatan yang penulis gunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih atas pertimbangan bahwa dalam setiap pelaksanaan tindakan yang telah dirancang, peneliti berupaya menelaah secara seksama masalah yang menjadi fokus penelitian; dan dalam waktu yang bersamaan peneliti juga harus menganalisis dan merefleksikan permasalahan yang ada sebagai dasar melakukan perbaikan terhadap rancangan tindakan pada tahap selanjutnya. Langkah-langkah kegiatan tersebut dilakukan secara terus menerus selama penelitian, dan sesuai dengan prinsip daur ulang (Elliot, 1981; Kemmis, 1982).

Tahapan penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua tahap yaitu, perencanaan tindakan dan pelaksanaan tindakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, terdapat serangkaian kegiatan yang dilakukan secara daur ulang mulai dari tahap orientasi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, dan revisi (Mc. Niff, 1992; Kemmis, 1982; Hopkins, 1993).

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini pengumpulan data mengenai pelaksanaan dan hasil dari program tindakannya akan dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian.

1. Lembar panduan observasi, instrumen ini dirancang sendiri oleh peneliti bersama guru kelas dengan meminta pertimbangan kepada ahli (pembimbing). Lembar panduan observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai unjuk kerja guru dan aktivitas belajar siswa selama pengembangan tindakan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model role playing. Data yang ingin dijaring melalui panduan lembar observasi ini adalah data yang berupa perkataan dan aktivitas yaitu komunikasi interaktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru secara langsung pada saat pembelajaran IPS dengan menggunakan model role playing, dan pada saat diskusi kolaboratif dengan guru setelah pembelajaran.
2. Pedoman wawancara, instrumen ini juga dirancang oleh peneliti dan guru kelas dengan meminta masukan dari ahli (pembimbing). Pedoman wawancara digunakan untuk menjaring data berkaitan dengan rencana pelaksanaan tindakan, pandangan dan pendapat guru dan siswa, serta kepala sekolah terhadap model role playing yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS, baik sebelum dan sesudah dilakukan program tindakan.
3. Kuesioner, yang digunakan untuk menjaring data mengenai pendapat guru dan siswa mengenai penerapan model role playing dalam pembelajaran IPS dan kemungkinan penerapan model tersebut dalam membelajarkan.
4. Tes hasil belajar, instrumen ini digunakan untuk menjaring data mengenai peningkatan hasil belajar siswa khususnya mengenai penguasaan terhadap materi atau pokok bahasan yang dibelajarkan dengan menggunakan model role playing. Tes hasil belajar ini tidak diujicobakan, tetapi disusun secara bersama-sama oleh peneliti dan guru (praktisi), guru senior, dan dimintakan pertimbangan kepada ahli (pembimbing).

Teknik Analisis Data

1. Pengumpulan, Kodifikasi, dan Kategorisasi Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan seluruh data yang telah diperoleh berdasarkan instrumen penelitian, kemudian data-

data tersebut diberikan kode-kode tertentu berdasarkan jenis dan sumbernya. Selanjutnya, peneliti melakukan interpretasi terhadap keseluruhan data dan untuk memudahkan dalam menyusun katagorisasi data dan perumusan sejumlah hipotesis mengenai hasil dan rencana program tindakan sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Validasi Data

Hasil interpretasi dan katagorisasi data serta rumusan hipotesis sehubungan dengan hasil pelaksanaan program tindakan yang telah dirumuskan divalidasi dengan menggunakan beberapa teknik validasi data (Miles dan Huberman; 1992) untuk mendapatkan data yang benar-benar mendukung dan sesuai dengan karakteristik fokus permasalahan dan tujuan penelitian. Teknik validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Triangulasi Data, yaitu mengecek keabsahan (validitas) data dengan mengkonfirmasi data yang telah ada dengan data, sumber data, dan ahli untuk memastikan keabsahan data yang ada (Miles dan Huberman, 1992: Stringer, 1996). Dari guru, dilakukan pada saat pelaksanaan diskusi balikan setelah pelaksanaan tindakan dan dengan data yang dijaring melalui lembaran observasi yang dilakukan oleh guru itu sendiri. Sedangkan dari siswa, dilakukan dengan melakukan wawancara dengan beberapa orang siswa, setelah pelaksanaan pembelajaran. Dari ahli, dilakukan pada saat bimbingan mengenai temuan-temuan penelitian dan penyusunan laporan.
- b. Audit Trail, yaitu pengecekan keabsahan temuan penelitian, beserta prosedur penelitian yang telah diperiksa keabsahannya dengan mengkonfirmasi kepada sumber data pertama (guru dan siswa). Selain itu, peneliti juga mengkonfirmasi dan mendiskusikan temuan penelitian tersebut dengan teman sejawat.
- c. Member-check, yaitu melakukan pengecekan terhadap keabsahan data dengan mengkonfirmasi data tersebut kepada sumber data (Miles dan Huberman, 1992: Skerrit, 1996). Proses ini dilakukan oleh peneliti pada saat akhir pelaksanaan program tindakan dan pada waktu berakhirnya keseluruhan program tindakan yang direncanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan

interpretasi terhadap keseluruhan temuan penelitian berdasarkan teoritik dan norma-norma ilmiah yang telah disepakati mengenai proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik fokus permasalahan dan tujuan penelitian, sampai diperoleh suatu kerangka konseptual yang memungkinkan bagi pengembangan model role playing dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

TEMUAN PENELITIAN DAN REKOMENDASI

Temuan Penelitian

Ditinjau dari pelaksanaan tahap-tahap pembelajaran dengan model role playing, peningkatan kemampuan guru kelas yang penulis anggap menonjol adalah kemampuan menjelaskan tujuan pembelajaran, memotivasi kelompok, dan membimbing diskusi. Aspek kemampuan menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi kelompok diperlihatkan ketika guru kelas mengawali proses pembelajaran, sedangkan kemampuan membimbing diskusi tampak dari upaya mengaitkan topik bahasan yang dimain-perankan dengan realitas kehidupan siswa, baik pada diskusi setelah pemeranan pertama maupun setelah pemeranan ulang. Dalam hal ini termasuk juga kemampuan menarik generalisasi dan membagi pengalaman belajar kepada siswa. Kelowongan antara isi pemeranan dengan bahan yang seharusnya disajikan, ternyata dapat dijembatani oleh kemampuan guru dalam membuat keterkaitan tersebut.

Peningkatan kemampuan yang tergolong lamban adalah pada pelaksanaan tahap pemilihan pemeran dan pengamat. Dari satu tindakan ke tindakan berikutnya, guru kelas seolah-olah kurang memberikan kepercayaan kepada siswa – yang menurut penilaiannya kurang berani – untuk tampil ke depan kelas. Demikian pula penunjukan siswa pengamat. Meskipun demikian, kecenderungan tersebut pada akhirnya dapat diperbaiki pada pelaksanaan tindakan di bagian akhir. Dari perspektif kompetensi guru dalam proses belajar mengajar secara umum, peningkatan kemampuan guru kelas dari serangkaian tindakan tersebut mengindikasikan adanya perubahan positif dalam aspek-aspek membuka pengajaran, melaksanakan pengajaran, dan menutup pelajaran. Dalam hal membuka pelajaran, guru kelas tampak berusaha melakukan perbaikan diri pada aspek kemampuan mengembangkan minat, dorongan untuk mengetahui

realitas, dan dorongan untuk menemukan sendiri fenomena kehidupan siswa. Upaya-upaya mewujudkan realitas secara manipulatif dan melalui pengalaman visual, merupakan kemampuan yang ditampakkan dalam perilaku guru selama tindakan kelas berlangsung.

Dalam hal melaksanakan pengajaran, sebagian dari aspek kemampuan guru sebagaimana diidentifikasi oleh Maxim (1987) juga tampak berkembang, terutama aspek-aspek: (1) *plan a good introduction*; (2) *anticipate question and minor interruptions*; dan (3) *discuss the main point*. Meskipun demikian, kelemahan dalam aspek pengembangan spontanitas berpikir siswa masih perlu dipupuk dan dikondisikan oleh pengalaman guru itu sendiri. Keterampilan siswa dalam mengemukakan pendapat dan keleluasaan mengutarakan pendapat, adalah salah satu aspek yang dapat dikembangkan oleh guru selama dilakukannya tindakan pembelajaran dengan role playing. Keterampilan ini agak sulit dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Guru kelas pun merasa dibantu dalam mengkondisikan siswa untuk terlibat secara intens dalam keseluruhan proses pembelajaran, padahal metode ceramah kurang berkemampuan untuk keperluan tersebut. Dilihat dari segi minat dan kegairahan belajar, guru kelas mengajukan prediksi bahwa model pembelajaran role playing memiliki kemungkinan digunakan untuk menyajikan mata pelajaran atau bidang studi lain di luar Pendidikan IPS. Lebih relevan lagi bidang studi, mata pelajaran atau pokok-pokok bahasan yang memiliki orientasi sebagaimana dijadikan asumsi penggunaan model role playing, yaitu: (1) menerangkan peristiwa yang secara didaktis lebih efektif didramatisasikan; (2) untuk melatih siswa dalam memecahkan permasalahan yang bersifat sosial-psikologis; (3) melatih siswa untuk memahami orang lain dan permasalahan yang dihadapinya.

Dari wawancara yang penulis lakukan dengan responden siswa, tercatat pendapat dan penilaian siswa mengenai perubahan-perubahan yang mereka rasakan dalam kegiatan belajar dengan menggunakan model role playing. Pendapat dan penilaian tersebut dapat penulis sarikan sebagai berikut:

1. Belajar dengan menggunakan role playing menyebabkan timbulnya keberanian menyatakan pendapat. Apabila penilaian tersebut penulis hubungkan dengan hasil pengamatan selama dilakukannya tindakan pembelajaran, memang mengandung

kebenaran. Berdasarkan hasil pengamatan, tampak bahwa aktivitas siswa dalam mengajukan pendapat dan penilaian lebih intens dan lebih banyak siswa berpendapat daripada situasi awal pembelajaran, yaitu sebelum menggunakan model pembelajaran role playing. Meskipun penilaian dan pendapat yang diajukan para siswa itu tidak seluruhnya mendekati ketepatan, namun dari segi keberanian penulis anggap bahwa role playing sebagai model pembelajaran telah memberikan kontribusi untuk membangkitkannya.

2. Belajar dengan menggunakan role playing meningkatkan kesadaran akan adanya hubungan antara yang diperankan dengan masalah kehidupan masyarakat yang sebenarnya. Secara empirik, pernyataan ini memang sulit diamati karena hanya bersifat ungkapan secara verbal dari responden siswa. Bagaimana bentuk kesadaran itu, tidak mudah diketahui oleh penulis maupun oleh guru kelas sebagai mitra peneliti. Namun demikian, dari pernyataan itu penulis dapat menangkap kesan bahwa tindakan pembelajaran dengan model role playing ternyata dapat memenuhi salah satu asumsi penggunaannya, yaitu sebagai model yang dirancang untuk mengembangkan empati siswa terhadap orang lain dan mengorganisasikan isu-isu sosial. Lebih jauh, pernyataan siswa tersebut mengisyaratkan pula bahwa model pembelajaran role playing memiliki signifikansi dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang berdomain afektual. Hal ini sejalan dengan watak khas Pendidikan IPS di SD khususnya yang berkaitan dengan nilai dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik kelompok utama dalam keluarga dan sekolah maupun kelompok sosial yang lebih luas.
3. Belajar dengan menggunakan role playing memudahkan mengingat materi pelajaran. Penilaian siswa tersebut mengingatkan penulis kepada konsep, fakta, teori dan generalisasi yang dibelajarkan dalam Pendidikan IPS di SD. Kategori-kategori materi pembelajaran IPS tersebut sangat erat hubungannya dengan kemampuan mengingat sebagai salah satu bagian dari domain kognitif siswa. Dari segi kelompok tujuan pendidikan IPS, pernyataan dan penilaian siswa tersebut relevan dengan tujuan knowledge Pendidikan IPS. Role playing sebagai aktivitas kelompok, sangat berguna bagi pengembangan aspek pengertian siswa. Sebagaimana dinyatakan oleh Forman dan Cazder (1985), bahwa interaksi antarkelompok dalam

proses pembelajaran dapat membantu siswa menerima atau mengintegrasikan konsep atau informasi dari berbagai perspektif pada masalah yang sama, dan proses ini akan menghasilkan pengertian dan pemahaman yang matang tentang materi yang dipelajari.

Rekomendasi

Dalam rangka memperbaiki pelaksanaan tindakan berikutnya dan meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan IPS di sekolah dasar, maka dalam ruang ini pula penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran role playing merupakan salah satu alternatif yang layak dikembangkan untuk mengatasi masalah rendahnya mutu proses dan hasil pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Untuk keberhasilan pengembangan model ini dalam penyelenggaraan proses pendidikan di sekolah dasar, perlu didukung oleh pandangan, kesanggupan dan kesediaan guru untuk melakukan perubahan-perubahan dalam pola dan model mengajar yang selama ini dipraktikkan dan dianggap sebagai suatu kerangka konseptual yang baku. Kemampuan untuk menerima sesuatu yang baru dan menerapkannya sebagai bagian dari konsep model yang dianutnya, merupakan indikator penting dari kompetensi profesional guru.
2. Dukungan kepala sekolah merupakan faktor yang terkait langsung dengan penyelenggaraan proses pendidikan di sekolah. Tugasnya sebagai pemimpin yang mengembangkan dan mengevaluasi kemampuan guru dalam pembelajaran lebih lanjut akan menentukan pula kelangsungan daya inovatif guru, terutama dalam menjadikan model pembelajaran role playing sebagai suatu model yang efektif dan berdayaguna bagi peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar.
3. Daya dukung dan sikap tanggap para pengelola pendidikan dasar dan instansi lainnya yang berkewenangan dalam pengembangan kinerja tenaga pendidikan dasar, merupakan faktor penentu bagi keberhasilan dan efektivitas pengembangan model role playing. Karena itu, hasil penelitian ini seyogianya dapat dijadikan bahan masukan dalam rangka penyusunan kurikulum pendidikan atau latihan tenaga kependidikan di sekolah dasar.

4. Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran role playing masih perlu ditindaklanjuti dengan penelitian yang lebih komprehensif, baik dari segi variabel penelaahannya maupun pilihan *setting* persekolahannya. Adapun generalisasi dari temuan dan hasil analisis penelitian ini belum dapat diberlakukan pada *setting* dan situasi sekolah dasar yang lain, mengingat asumsi dan prasyarat situasionalnya belum memadai.

DAFTAR RUJUKAN

Achmady, Zaenal Arifin. 1995. *Reformasi Pendidikan dan Administrasi Pendidikan*. Pidato Pengukuhan Guru Besar, Malang: Universitas Brawijaya Malang.

Al-Muchtar, Suwarma. 1991. Pengembangan Kemampuan Berpikir dan Nilai dalam Pendidikan IPS, *Desertasi*. PPS-IKIP Bandung (tidak diterbitkan).

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1994. Buku Pedoman Guru Pengajaran IPS, Jakarta.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1993. *Profil Kemampuan Guru Sekolah Dasar*, Jakarta : Ditjen Dikti Depdikbud.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1994. *Kurikulum 1994*. Jakarta.

Djahiri, A.K. 1993. Membina PIPS/PIS dan PPS yang Menjawab Tantangan Hari Esok, *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. I/1993. Bandung: Forum Komunikasi FPIPS/IPS Indonesia.

Jurusan PPB-IKIP Bandung. 1986. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung.

Natawidjaja, Rochman. 1996. *Pokok-pokok Pikiran mengenai Penelitian Keias*, Makalah. Jakarta: Ditjen Dikti Dikbud.

Percival, Fred N, & Henry, Allington. 1984. *A Handbook of Educational Technology*. London: Kogan Page, Ltd.

- Sardiman, A.M. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soetjipto, R. (ed). 1987. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SPG Kelas III*. Buku F, Jakarta: Percetakan Negara RI.
- St. Vembriarto. 1978. *Kapita Selekta Pendidikan*. Yogyakarta: Paramita.
- Sudjana, Nana. 1995. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sumantri, Muh. Nu'man. 1996. *Pendidikan IPS Ditinjau dari Perspektif Aktualisasinya*. Jakarta: IKIP Jakarta.
- Surya, Mohammad. 1982. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: FIP-IKIP Bandung.
- Yusnidar, dkk. 1987. *Pedoman Guru Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: PT. Sarana Pancakarya.