

BAB II

METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

Bab ini akan membahas mengenai konsep metode pembelajaran *Role Playing*. Dalam bab ini akan dibahas definisi, karakteristik serta kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing*. Adapun dalam penelitian literasi ini peneliti merujuk dari 13 jurnal nasional untuk dianalisis sebagai jurnal utama dan beberapa jurnal nasional sebagai jurnal pendukung.

A. Definisi Metode *Role Playing*

Role playing dalam terjemahan bahasa Indonesia artinya bermain peran. Menurut Kurniasih (2016, hal 67) metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Huda (2013, hal. 15) menyebutkan bahwa *role playing* merupakan sebuah model pembelajaran yang membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dengan bantuan kelompok. Kedua pendapat tersebut menekankan bahwa *role playing* merupakan model pembelajara yang membutuhkan penghayatan seorang individu sehingga dapat memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Menurut Jill Hadfield (dalam Yulianto dkk, 2020, Hal. 99) *Role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Hal ini senada dengan pendapat Piaget (dalam Yulia, 2011, hal. 33) yang menyatakan bahwa awal bermain peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Bermain peran

ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya. Menurut Arisma (2017, hal. 9) model pembelajaran ini dimulai dengan pengorganisasian kelas secara berkelompok. Masing-masing kelompok memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Murid diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas skenario yang telah dibuat guru. Penggunaan metode *Role Playing* bertujuan untuk menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah sosial-psikologi, melatih siswa agar mampu menyelesaikan masalah sosial-psikologis, melatih siswa agar dapat bergaul, serta dapat memberi kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Permainan peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia anak dan permasalahannya. Dengan demikian siswa akan tertarik, senang, dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain. Guru menyusun dan memfasilitasi permainan peran ditindaklanjuti dengan diskusi selama permainan peran berlangsung, murid yang tidak turut bermain diberi tugas mengamati, merangkum, pesan tersembunyi, dan mengevaluasi permainan peran.

Suharto (dalam Sha'adhah, dkk, 2013, hlm.29) menyatakan bahwa: Metode *Role Playing* adalah suatu gambaran spontan dari situasi, kondisi atau keadaan yang khusus dilakukan oleh sekelompok orang yang terdiri dari para siswa yang telah dirancang / direncanakan dalam sebuah naskah skenario yang nantinya akan dimainkan oleh siswa tersebut. Senada dengan pendapat di atas Ryzqyna (2019, hal. 25) menyebutkan bahwa metode *role playing* adalah bagian dari simulasi

yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa aktual, dan terjadi yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Menurut Wahab (dalam Mardalena, 2018, hlm. 129) bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan yang akan datang. Hal ini sejalan dengan pendapat Hanifah, dkk (2020, hlm. 132) menjelaskan metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang memerankan peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian sehari-hari, sejarah atau kejadian yang akan muncul pada masa yang akan datang dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang sesuai. Mengutip pendapat Curran bahwa *role playing* merupakan sebuah permainan yang setiap pesertanya (siswa mengambil peran dan memainkan karakter) yang ada dalam skenario yang telah ditentukan. Metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran untuk menirukan atau memperagakan peristiwa-peristiwa sosial yang sesuai dengan materi pelajaran (Curran, dalam Anggarini dan Ishartiwi, 2017, hlm. 213). Selain itu, Martayadi dan Marzuki (2019, hlm.16) menyebutkan bahwa metode *role playing* adalah suatu metode yang memperagakan karakter (sikap seseorang) sesuai dengan kondisi sosial sehingga peserta didik benar-benar menjiwai tokoh yang diperankannya.

Hamalik (dalam NurBasriah, dkk, 2016, hlm.613) menyebutkan bahwa bermain peran merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Metode *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak

siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Kartini (dalam, Paudi, 2019, hal. 113) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran dengan metode *role playing* anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasa dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Sementara itu Hamdani (2011, hal. 87) menyebutkan bahwa pembelajara *role playing* adalah suatu cara penguasaan baha-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Basri (2017, hlm.41) mendefinisikan *Role Playing* sebagai usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Mengutip pendapat dari Ahmadi (dalam Basri, 2017, hal.41) yang menyatakan bahwa *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode *Role Playing* adalah media alteratif sebagai solusi pemecahan masalah pembelajaran yang kurang menggairahkan. Metode pembelajaran ini mampu merangsang kreativitas siswa, karena dalam proses pembelajarannya

siswa tidak hanya menerima secara pasif apa yang diberikan oleh guru tetapi siswa aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah.

Metode *Role Playing* adalah media alteratif sebagai solusi pemecahan masalah pembelajaran yang kurang menggairahkan. Metode pembelajaran ini mampu merangsang kreativitas siswa, karena dalam proses pembelajarannya siswa tidak hanya menerima secara pasif apa yang diberikan oleh guru tetapi siswa aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah (Mahaputra, dkk, 2016, hlm.5). Sejalan dengan hal tersebut, Kardoyo dan Hayuningtias (dalam, Paudi, 2019, hal. 112) menyatakan bahwa metode *role playing* memberikan suasana yang menyenangkan, siswa akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan lebih memahami materi pelajaran serta hasil belajar yang meningkat.

Role Playing disebut juga sosiodrama. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, dalam Saputra, 2015, hlm. 4). Rachman, dkk (2019, hlm. 58) menyebutkan bahwa *role playing* atau sosiodrama merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pembelajaran yang dialami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Sementara itu Ernani dan Syarifudin (2016, hlm. 31-32) menyatakan bahwa metode *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah,

mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang . Sejalan dengan itu, Sagala (dalam Mardalena, 2018, hlm. 129) *role playing* adalah metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial.

Metode *role playing* adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para anak untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari (Srihayati, 2016, hlm. 118). Sejalan dengan itu, Hayatun, dkk (2020, hlm. 777) menjelaskan bahwa metode bermain peran merupakan kegiatan bermain secara berkelompok yang dilakukan oleh anak-anak dengan memerankan tokoh-tokoh yang mereka perankan dalam cerita tersebut. Dimana dalam bermain peran ini anak bisa belajar untuk menghayati, bertanggung jawab dan mengatur emosi dengan baik, hal inilah yang akan mempengaruhi sosial emosional anak.

Dari 13 artikel yang telah dianalisis, peneliti melihat ada beberapa kemiripan dalam mendefinisikan *role playing*, yaitu Mardalena (2018), Hanifah (2020), Anggraini dan Ishartiwi (2017), Martayadi dan Marzuki (2019), Ryzqyna (2019), Ernani dan Syarifudin (2016), Sha'adhah (2013), secara umum mereka mendefinisikan *role playing* sebagai model pembelajaran yang bertujuan untuk menghidupkan kembali suasana historis, peristiwa sejarah atau kejadian yang akan datang. Hal ini sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya (2010, hal 161) yang menjelaskan bahwa metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang mana sebagai bagian dari bentuk simulasi yang didorong untuk mengkreasikan

peristiwa masa lalu atau sejarah, mengkreasikan peristiwa peristiwa aktual, maupun kejadian-kejadian yang kana muncul di masa depan. Sejalan dengan itu Sumiati dan Asra (2009, hal. 100) mengemukakan bahwa metode *role playing* menggambarkan suatu peristiwa, bisa yang telah terjadi di masa lampau ataupun mungkin juga yang terjadi di masa mendatang. Selain itu Sumiati dan Asra menambahkan bahwa metode *role playing* merupakan bagian dari simulasi yang bisa diartikan sebagai proses pembelajaran dengan melakukan tingkah laku secara tiruan. Selanjutnya Moedjiono dan Moh Dimyanti (1992, hal. 81) menyatakan bila metode bermain peran memainkan peran dari peran-peran yang sudah pasti didasari pada kejadian terdahulu, yang mana dimaksudkan untu menciptakan kembali situasi peristiwa atau sejarah pada masa lalu.

Sementara itu, ada kesamaan dalam artikel Srihayati (2016), Hayatun (2020), Basri (2017), NurBasriah (2016), dan Mahaputra (2016) secara garis besar mereka mengemukakan bahwa metode *role playing* metode yang mengajak siswa terlibat langsung dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreatifitas, imajinasi dan belajar menghayati sebuah peran. Pendapat ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Hamdani (2011, hal 87) bahwa pembelajaran *role playing* merupakan suatu metode menguasai materi-materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pendapat di atas diperkuat oleh pendapat Komalasari (2014, hal. 80) yang menyebutkan bahwa *role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan pengahayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan

penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Artikel dari Nur Basriah, dkk (2016) dan artikel dari Asri, dkk (2019), keduanya menambahkan definisi yang sama persis yaitu “*Role Playing* atau sosiodrama merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pembelajaran yang dialami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar”.

Semua artikel yang dianalisis memberikan rujukan definisi mengenai metode *Role Playing* dari berbagai macam pendapat seperti pendapat dari Taniredja (2011), Wahab (2017), Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (1996), Ahmadi (2011) dan Hamalik (2001). Walaupun semua definisi mengenai *Role Playing* yang telah dijabarkan berbeda beda dalam redaksi kalimat, namun secara garis besar didapatkan kata kunci seperti “akting”, “penghayatan”, “keterlibatan secara langsung”, “kreatifitas dan imajinasi”, “eksplorasi hubungan antar benda hidup dan benda mati”. Jika ditarik kesimpulan, penulis mendefinisikan metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang bertujuan untuk melibatkan siswa dalam suatu kondisi (konsep yang sedang dipelajari) dengan memainkan peran dalam kondisi tersebut dimana kondisi atau peristiwa tersebut disusun dalam sebuah naskah sedemikian rupa dengan harapan peserta didik mampu memahami kondisi atau peristiwa tersebut karena merasa terlibat didalamnya.

B. Karakteristik Metode *Role Playing*

Role playing berakar pada dimensi pribadi dan sosial dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya, melalui model ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas (Basri, 2017, hlm. 40). Pendapat ini diperkuat oleh Muhibbin Syah (2008, hal 17) yang menjelaskan pada prinsipnya, metode mengajar bermain peran merupakan upaya pemecahan masalah khususnya yang bertalian dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan.

Wahab (dalam Yanto, 2015, hlm. 54) menjelaskan bahwa metode *role playing* dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain dan mencoba mengembangkan keterampilan sosial. Hayatun, dkk (2020, hlm. 778) menyebutkan bahwa titik tekan metode *role playing* terletak pada keterlibatan emosional dan ketepatan indera ke dalam suatu permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diberlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik bertanya dan menjawab ebrsama teman-temannya pada situasi tertentu.

Metode pembelajaran *role playing* memiliki karakteristik diantaranya, siswa dalam kelompok bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai, kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, dan penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari masing masing individu (Dode, 2011). Metode ini bertujuan untuk menciptakan

kembali gambaran histori masa silam, peristiwa yang mungkin terjadi pada masa mendatang, peristiwa-peristiwa sekarang atau situasi-situasi bayangan pada suatu tempat serta waktu tertentu, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pribadi dan motivasi yang mendorong tingkah lakunya (Supriono dan Sapari, dalam Sha'adhah dkk, 2013, hlm. 30).

Nurhasanah dalam jurnalnya secara tersirat memaparkan beberapa karakteristik metode *role playing*, yaitu: penerapan metode *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran, konsep penerapan metode *role playing* yang dilakukan pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan siswa, dan siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya kedalam gerakan-gerakan serta pengucapan kata-kata yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Dalam memainkan perannya pun sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa asalkan tidak keluar dari konteks yang telah ditetapkan oleh guru (NurBasriah, 2016, hlm. 613). Sejalan dengan itu Udin S.Winataputra (2005, hlm.15) mengemukakan, metode *role playing* memiliki karakteristik sebagai berikut: kegiatan pembelajaran bukan pada objek sebenarnya; kegiatan secara kelompok; aktivitas komunikasi; alternatif untuk pembelajaran sikap; peran guru sebagai pembimbing; ada topik permasalahan; ada peran yang perlu dimainkan siswa

Salah satu ciri utama dari metode *role playing* adalah keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini mengajak peserta didik untuk terlibat langsung ke dalam kegiatan pembelajaran dengan memainkan peran sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga peserta didik dapat mendalami dan

memahami materi. Ernani dan Syarifuddin (2016, hlm. 32) menyebutkan bahwa metode *role playing* melibatkan 2 siswa atau lebih dalam pembelajarannya, siswa didorong untuk berdialog, berinteraksi sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara. Hal ini sejalan dengan yang dijelaskan Martayadi , dkk (2019, hlm. 15) bahwa karakteristik metode *role playing* adalah sebagai berikut: melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mengkatifkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik; menekankan kerjasama kelompok dalam pembelajarannya tanpa memandang status sosial; efektif dalam merangsang minat dan keikutsertaan peserta didik. Menguatkan pendapat tersebut, Mahaputra (2016, hal 4) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa karakteristik metode *role playing* terletak pada keaktifan siswa, dalam penerapan metode *role playing* siswa aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah yang diberikan dan pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan keinginan siswa Pendapat tersebut didukung oleh apa yang dikemukakan Saputra dalam jurnalnya. Salah satu karakteristik dari metode *role playing* adalah siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran baik memperagakan drama maupun melihat suatu drama yang diperagakan (Saputra, 2015, hlm. 4).

Dalam proses pembelajaran dengan metode *role playing* siswa diminta untuk: mengandaikan suatu peran khusus, apakah sebagai mereka sendiri atau sebagai orang lain; masuk dalam situasi yang bersifat skenario, yang dipilih berdasarkan relevansi dengan pengetahuan yang sedang dipelajari oleh peserta atau kurikulum; bertindak persis sebagaimana pandangan mereka terhadap orang yang diperankan dalam situasi situasi tertentu ini dengan menyepakati untuk bertindak

“seolah-olah” peran-peran tersebut adalah peran-peran mereka sendiri dan bertindak berdasar asumsi tersebut; menggunakan pengalaman-pengalaman peran yang sama pada masa lalu untuk mengisi batas yang hilang dalam suatu peran singkat yang ditentukan (Srihayati, 2016, hlm. 118). Sejalan dengan itu, Eko (2011) memaparkan karakteristik metode *role playing* sebagai berikut: siswa dalam kelompok secara bermain menyelesaikan materi sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai; kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah, jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serata memperhatikan kesetaraan gender; penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari masing masing individu. Nilai permainan peran dalam pendidikan guru berdasarkan skenario yang baik secara pedagogis adalah kegiatan dengan hasil pembelajaran khusus yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang realistis bagi peserta didik (Kilgour, dalam Rachman dkk, 2019, hlm. 60).

Srihayati (2016, hlm. 118) dalam artikelnya menjelaskan lebih taktis mengenai karakteristik metode *role playing*. Dalam *role playing* peserta didik diminta untuk: mengandaikan suatu peran khusus, apakah sebagai mereka sendiri atau sebagai orang lain, masuk dalam situasi yang bersifat skenario, yang dipilih berdasarkan relevansi dengan pengetahuan yang sedang dipelajari oleh peserta atau kurikulum, bertindak persis sebagaimana pandangan mereka terhadap orang yang diperankan dalam situasi-situasi tertentu ini, dengan menyepakati untuk bertindak ”seolah-olah” peran-peran tersebut adalah peran-peran mereka sendiri dan bertindak berdasar asumsi tersebut, menggunakan pengalaman-pengalaman peran

yang sama pada masa lalu untuk mengisi batas yang hilang dalam suatu peran singkat yang ditentukan.

Berdasarkan kajian jurnal jurnal di atas, peneliti melihat ada beberapa kesamaan konsep mengenai karakteristik dari jurnal Basri (2017), Hayatun (2020), Mahaputra (2014), Eko (2011). Hasil penelitian mereka menjelaskan bahwa metode *role playing* memiliki karakteristik sebagai berikut, yaitu peserta didik diajak memecahkan masalah pribadi, keterlibatan emosional dan ketepatan indera ke dalam suatu permasalahan yang secara nyata dihadapi, siswa dalam kelompok secara bermain menyelesaikan materi sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Richard (dalam Dessy, 2015, hal 2) yang menjelaskan bahwa bermain peran merupakan startegi yang efektif, dimana siswa bertindak menjadi bagian dari karakter lain, sehingga mendapatkan suatu penghargaan dari orang lain yang melihat nilai dari pemahaman juga tentang kerumitan menyelesaikan persoalan dan masalah di dunia.

Dari hasil analisis jurnal dan analisis kajian pustakan mengenai karakteristik metode *Role playing*, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal yang menjadi karakteristik dari metode *Role playing*. Adapun karakteristik metode *Role playing* adalah sebagai berikut:

1. Melibatkan 2 siswa atau lebih dalam pembelajarannya, dimana mereka diminta mengandaikan suatu peran khusus dan masuk dalam situasi yang bersifat skenario
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah, jika mungkin

anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda

3. Siswa dalam kelompok secara bermain menyelesaikan materi sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai
4. Siswa didorong untuk berinteraksi sehingga melibatkan aspek kognitif, afektif, mapu psikomotorik peserta didik
5. Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengekspresikan imajinasinya kedalam gerakan-gerakan serta pengucapan kata-kata yang sesuai dengan peran yang dimainkannya.
6. Siswa diberlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik bertanya dan menjawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu.
7. *Role playing* dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang realistis
8. *Role playing* dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain dan mencoba mengembangkan keterampilan sosial.

C. Kelebihan Metode *Role Playing*

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan tergantung dengan situasi kondisi dalam penerapannya, begitu juga halnya dengan metode *role playing*. Shapiro dan Liopold (dalam Z.I. Paudi, 2019, hal 117) menyebutkan bahwa kelebihan *Role playing* adalah dapat menawarkan

pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menciptakan lingkungan yang aman dimana menghasilkan peserta didik yang santai, kreatif dan inventif.

Sha'adhah Sha'adhah dan Hobri (2013, hlm. 30) memaparkan bahwa, kelebihan dari metode *role playing* diantaranya adalah, peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pribadi dan motivasi yang mendorong tingkah lakunya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sagala (dalam NurBasriah dan Atep, 2016, hlm. 614) menyebutkan kelebihan dari metode *role playing* antara lain: peserta didik dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar; peserta didik akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif; *role playing* dapat menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok; memupuk rasa tanggung jawab peserta didik akan tugas yang diterima; peserta didik dapat melatih, memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan atau didramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar mereka. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Mahaputra dkk (2016, hlm. 4) yang menyebutkan bahwa kelebihan metode *role playing* adalah mampu merangsang kreativitas siswa dan pembelajaran berlangsung sesuai dengan apa yang diinginkan siswa. Selanjutnya Martayadi , dkk (2019, hlm 16) memamparkan kelebihan metode *role playing*, antara lain dapat merangsang minat dan keikutsertaan peserta didik dan menguatkan semangat belajar. Menguatkan pendapat di atas, Umami (2016) menyebutkan kelebihan dari metode *role playing*, yaitu: siswa lebih tertarik perhatiannya pada saat pembelajaran; melatih siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, memunculkan rasa tanggung jawab terhadap peranan yang dilakoni; siswa akan terlatih untuk

berinisiatif dan berkreatif, bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Selanjutnya, Saputra (2015, hlm.4) menyebutkan bahwa kelebihan dari metode *role playing* adalah siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya selain itu kelebihan dari metode ini adalah dapat mengaktifkan siswa dan merangsang siswa agar berani mengemukakan pendapat, menganalisis, dan memecahkan masalah. Menguatkan pendapat tersebut Dwi (2018, hlm.128) menjelaskan bahwa kelebihan metode *role playing* adalah melatih peserta didik untuk memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Menambahkan pendapat di atas, Ari (2015, hlm.56) dalam penelitiannya menyebutkan kelebihan dari metode *role playing*, yaitu: siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan; siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif; bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah; kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain; siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya; bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah difahami orang lain. Sejalan dengan itu, Djamarah S.B (dalam Srihayati, 2016, hlm. 118-119) menyebutkan bahwa kelebihan dari metode *role playing* adalah:

anak melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperangkannya; anakn akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif;bakat yang terdapat pada anak dapat di pupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah; kerjasama antar pemain dapat di tumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya; anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya; dan bahasa lisan anak dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah di pahami oleh orang lain.

Hampir mirip dengan pendapat di atas, Ahmadi (dalam Basri, 2017, hlm. 42) dijelaskan bahwa kelebihan dari metode *role playing* antara lain: siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Sementara itu Asri, dkk (2019, hlm. 58) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa kelebihan dari metode *role playing*, antara lain: memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran; membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif; siswa dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan. Sejalan dengan itu Syaiful dan Aswan (dalam Dinan dkk, 2020, hlm. 136) yang menyebutkan kelebihan metode *role playing*, antara lain dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman

yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak; sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias; membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. Kardoyo dan Hayuningtias (dalam Z.I. Paudi, 2019, hal. 117) menyebutkan bahwa salah satu kelebihan *role playing* adalah menjadikan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga dominasi guru menjadi berkurang. Selain itu, metode *role playing* memberikan suasana yang menyenangkan dan ini merupakan salah satu bentuk motivator sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan menjadi hasil belajar meningkat. Lebih lanjut Heru (dalam Ayu, 2017, hlm. 11) menyebutkan bahwa kelebihan dari metode *role playing* adalah: media belajar kerjasama antar personal, media belajar bahasa yang baik dan benar, peserta didik mengambil keputusan dengan cepat dan berkespresi secara utuh, media evaluasi pengalaman pada waktu permainan berlangsung, memberi evaluasi pengalaman pada waktu permainan berlangsung, memberi kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan, memberi pengalaman yang menyenangkan, membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri peserta, menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, peserta dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik makna yang terkandung dalam permainan tersebut, meningkatkan kemampuan profesional peserta.

Budi (2013, hlm. 5) dalam penelitian menyebutkan bahwa metode *role playing* layak dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran karena memiliki

kelebihan diantaranya: siswa dapat melakukan interaksi sosial dan komunikasi dengan kelompoknya; aktifitas siswa cukup tinggi dalam pembelajaran sehingga terlibat langsung dalam pembelajaran; membiasakan siswa untuk memahami permasalahan sosial sebagai implementasi pembelajaran berbasis kontekstual; dapat membina hubungan personal yang positif; membangkitkan imajinasi siswa dan membina hubungan komunikatif dan kerjasama dalam kelompok. Hal ini sama hampir sama seperti yang diungkapkan Magos dan Politi (dalam Z.I. Paudi, 2019, hal.117) yang menyebutkan kelebihan dari metode *role playing* diantaranya dapat membantu siswa berkomunikasi, mengungkapkan perasaan mereka, memperkaya kosa kata mereka dan menilai pengetahuan yang ada. Sejalan dengan itu Z.I. Paudi (2019, hal. 116) memaparkan kelebihan dari metode *role playing* antara lain: suasana belajar yang baik bagi siswa; siswa lebih aktif dan lebih fokus dalam pembelajaran; meningkatkan interaksi siswa dalam kelas sehingga mereka dapat bersosialisasi di dalam maupun di luar kelas; meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan tujuan.

Yamin (2018, hlm. 14) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa metode *role playing* memiliki beberapa keunggulan, yaitu: menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka; siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi; melatih siswa untuk mendesain penemuan. Sejalan dengan itu J Yarinap, dkk (2020 hlm. 2) menyebutkan bahwa salah satu keunggulan dari metode *role playing* adalah dapat melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya

dalam bekerja sama dan siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Hal yang hampir sama di ungkapakan Kurniasih (2016, hal. 69) bahwa kelebihan dari metode *role playing* adalah: proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama; siswa dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar; guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan; memberi kesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa; menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias; membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi; siswa dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri; meningkatkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Beberapa artikel yang telah dibahas, memiliki kemiripan dalam memaparkan kelebihan metode *role playing* seperti Zhiadatus dan Hobri (2013), NurBasriah dan Atep (2016), Martayadi (2019) dan Mahaputra, dkk (2016) yang secara umum jika menyebutkan kelebihan dari metode *role playing* yaitu: meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan kreasi dan inisiatif siswa, serta melatih siswa untuk bekerjasama dan memupuk rasa tanggung jawab siswa. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan Nurdiansyah (2016) tentang kelebihan dari metode *role playing*.Nurdiansyah

menyebutkan bahwa kelebihan metode *role playing*, yaitu: memberikan kesan yang kuat dan lama terhadap ingatan peserta didik; menarik bagi peserta didik sehingga menjadikan kelas menjadi antusias dan dinamis; membangkitkan semangat dalam diri peserta didik serta menumbuhkan kebersamaan; peserta didik bisa terjun langsung dalam memerankan sesuatu yang hendak di bahas dalam kegiatan belajar.

Sementara itu artikel dari penelitian Basri (2017), Saputra (2015), dan Dinan (2020), Dwi (2018), dan Srihayati (2016) hampir senada yang menyebutkan kelebihan metode *role playing* secara umum adalah, siswa dapat memahami konsep dengan lebih baik dan melekat dalam waktu yang lama, merangsang siswa untuk mengemukakan pendapat dan menyelesaikan masalah. Oemar hamalik (dalam Sodiq 2016 hlm 61) menyebutkan kelebihan dari metode *role playing*, yaitu: siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi; siswa dapat mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan; siswa dapat mengidentifikasi situasi-situasi yang nyata dan dengan ide-ide orang lain.

Dari kajian artikel –artikel di atas didapat kesimpulan mengenai kelebihan metode *Role Playing*, yaitu:

1. Menarik perhatian peserta didik karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka
2. Peserta didik dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar; peserta didik akan terbiasa untuk

berkreasi, berinisiatif serta kreatif

3. *Role playing* dapat menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok; memupuk rasa tanggung jawab peserta didik akan tugas yang diterima
4. Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda;
5. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.
6. Membuat materi pelajaran menjadi berkesan dengan kuat dan tahan lama di ingatan peserta didik
7. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan

D. Kekurangan Metode *Role Playing*

Selain memiliki banyak keunggulan, metode *role playing* juga memiliki beberapa kelemahan. Djamarah dan Zain (dalam, Nanda, 2014, hal.4) menyebutkan beberapa kelemahan metode *role playing*, yaitu: sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama menjadi kurang kreatif; banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan; memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat sempit menjadi kurang bebas; dan sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Sha'adhah Sha'adhah dan Hobri (2013, hlm.30) memaparkan bahwa, kekurangan metode *role playing* adalah peserta didik kurang percaya diri pada tahap awal pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang terjadi pada penelitian Mahaputra dkk. Dalam penelitiannya, Mahaputra, dkk (2016, hlm.4) menyebutkan bahwa kekurangan dari metode ini adalah pada tahap awal pembelajaran siswa masih belum terbiasa dengan pembelajaran *role playing*, yang mana hal ini hubungannya hanya dengan kebiasaan. Dwi Mardalena dalam penelitiannya juga menjelaskan hal yang sama, bahwa kekurangan metode *role playing* adalah pada tahap awal pembelajaran siswa masih malu malu dan belum percaya diri ,yang mana hal ini adalah hanya perlu waktu untuk membiasakan (Dwi, 2018, hlm.128). Menguatkan beberapan penelitian di atas, Santoso (2011, hlm.9) menyebutkan kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memainkan suatu peran tertentu, selain itu apabila sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Menurut Sagala (dalam NurBasriah dan Atep, 2016, hlm. 614) kekurangan dari metode *role playing* adalah guru membutuhkan waktu lebih banyak untuk menyiapkan kegiatan pembelajaran. Senada dengan itu Budi Santoso (2013, hlm. 5) dalam penelitian menyebutkan bahwa walaupun memiliki banyak keunggulan, namun metode *role playing* juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu: memerlukan waktu yang relatif banyak; sangat tergantung pada aktifitas siswa; cenderung memerlukan pemanfaatan sumber belajar; dan banyak siswa yang kurang menyukai simulasi sehingga simulasi terkadang kurang efektif.

Menguatkan pendapat tersebut, Djumingin (2011, hlm.175) menyebutkan kelemahan *role playing* ialah, metode ini memerlukan waktu yang relatif panjang dan tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dengan metode ini. Yamin (2018, hlm. 14) dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa kelemahan metode *role playing* terletak pada waktu yang diperlukan relatif panjang/banyak. Selain itu memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid (dan tidak semua guru memilikinya); tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini. Lebih jauh mengenai poin ini, Asri, dkk (2019, hlm. 58) dalam penelitiannya menegaskan bahwa kekurangan dari *role playing* adalah penerapan *role playing* memerlukan persiapan yang cukup matang karena guru harus menyiapkan skenario *role playing*. Karena bagaimanapun juga persiapan pembelajaran merupakan hal kunci yang menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Khoirun (2015, hlm.14) yang memamparkan kekurangan dari metode *role playing* adalah: jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan dengan sungguh-sungguh; bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana tidak mendukung; bermain perang tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya; siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan; bermain memakan waktu yang banyak.

Ari (2015, hlm.56) dalam penelitiannya menyebutkan kekurangan metode *role playing* antara lain: sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran akan menjadi kurang aktif; banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam

rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan; memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas; kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya. Pendapat ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Ahmadi (dalam Basri, 2017, hlm. 42) bahwa kekurangan metode *role playing* antara lain dapat menimbulkan kegaduhan sehingga kelas lain terganggu, dibutuhkan keterampilan guru dalam mengelola permainan, siswa kurang menghayati peran yang dilakoninya. Sejalan dengan itu, 2, menurut Umami (2016) kelemahan dari metode ini antara lain: bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan model ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya *role playing*; memakan waktu yang cukup lama ; sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif; memerlukan tempat yang cukup luas; kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton. Djamarah dan Zain (dalam Nanda dkk, 2013) juga menyebutkan hal yang serupa, bahwa kelemahan dari metode *role playing* yaitu: sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama akan menjadi kurang kreatif; banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan; memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas; dan kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan , dan sebagainya.

Beberapa artikel yang telah dianalisis memiliki pembahasannya serupa mengenai kelemahan dari metode *role playing*. Artikel dari Sha'adhah dan Hobri (2013), Mahaputra, dkk (2016), Dwi (2018), Santoso (2011) menyebutkan bahwa pada

tahap awal pembelajaran siswa akan merasa canggung dan malu untuk melaksanakan pembelajaran dengan penerapan metode *role playing*. Jika tidak diatasi dengan cepat hal ini akan berakibat pada kegagalan kegiatan pembelajaran yang berujung pada kegagalan pemahaman materi pelajaran yang ingin diberikan.

Dari artikel NurBasriah dan Atep (2016), Budi (2013), Djuningin (2011), Yamin (2018), Asri (2019), Khoirun (2015) menyebutkan bahwa secara umum kelemahan dari metode *role playing* adalah metode ini membutuhkan waktu yang cukup banyak, baik untuk mempersiapkan pembelajaran, maupun dalam kegiatan pembelajaran, karena jika tidak disiapkan dengan matang kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Sejalan dengan itu, Heru (dalam Ayu 2017, hlm. 11) menyebutkan bahwa kekurangan metode *role playing* yaitu: metode bermain peran memerlukan waktu yang relative panjang/banyak; memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, dan tidak semua guru memilikinya; kebanyakan murid yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu; apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai; tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini. Menguatkan pendapat tersebut Nurdiansyah (2016) menyebutkan kelemahan metode ini antara lain: membutuhkan waktu yang lama dalam kegiatan skenario; peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran; kegiatan bermain peran tidak akan maksimal jika suasana kelas tidak memadai; jika peserta didik tidak dipersiapkan

dengan sungguh-sungguh maka skenarioa tidak akan berjalan dengan baik; tidak semua konsep pembelajaran bisa menggunakan model ini.

Dari kajian artikel –artikel di atas didapat kesimpulan mengenai kekurangan metode *Role Playing*, yaitu:

1. Pada awal pembelajaran, peserta didik merasa kurang percaya diri
2. Guru membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang dalam kegiatan pembelajaran untuk melakukan persiapan yang matang, karena bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika tidak disiapkan dengan benar
3. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran akan menjadi kurang aktif
4. Dapat menimbulkan kegaduhan yang mengakibatkan terganggunya kelas lain
5. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas