

Analisis Kemampuan Guru Dalam Menerapkan Model Bermain Peran (Role Playing) Pada Pembelajaran Tematik di Kelas Rendah SDN Kalideres 04 Petang

Ananda Puti Gandoria, Muspiqotus Sadiyah, & Putri Rahmawati

Ananda Puti Gandoria, anandaputi.@upi.edu

Muspiqotus sadiyah, muspiqotussadiyah@upi.edu

Putri Rahmawati, putriiiiI5@upi.edu

Abstrak

Baru-baru ini, di lingkungan pendidikan, tercatat bahwa beberapa siswa saat ini mengalami kesulitan dalam mengemukakan pendapatnya ketika belajar di kelas, namun pada kurikulum 2013, mengikuti paradigma yang digunakan yaitu Student Center. Kegiatan belajar mengajar yang monoton menjadi pasif karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga mempengaruhi pemahaman siswa. Tujuan dari tulisan ini adalah untuk membahas kemampuan guru dalam menggunakan metode role playing dalam pembelajaran tematik di kelas rendah dan agar siswa mampu menumbuhkan kepekaan terhadap masalah hubungan sosial, Dapat mengemukakan pendapat, Memupuk minat dan motivasi belajar peserta didik. Sediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi di balik keinginan. Berdasarkan kajian diskusi, dapat diketahui bahwa penerapan metode role playing dalam pembelajaran terpadu kelas rendah di SDN Kalideres 04 Petang memberikan kontribusi kepada siswa dalam mengemukakan pendapat dalam proses belajar mengajar, sehingga proses belajar mengajar tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran.

Kata Kunci: pembelajaran tematik, model pembelajaran, bermain peran

Pendahuluan

Sistem Pendidikan Nasional Indonesia yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia serta berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pasal 31 Ayat (1) Amandemen UUD 1945 menyatakan bahwa “Setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan” dan Ayat (II) menyatakan “Setiap warga Negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. “ Hal tersebut juga dikukuhkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 6 Ayat (1) yang menyatakan bahwa “Setiap warga Negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar.” Dapat disimpulkan bahwa sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan dasar pada lembaga pendidikan formal di sini adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang, yang terdiri atas pendidikan dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Sekolah Dasar dimulai dari kelas rendah yakni, kelas 1, 2 dan 3, kemudian kelas tinggi yakni, kelas 4, 5, dan 6. Pada kelas 1, 2, dan 3 pembelajaran dilakukan secara terpadu, sedangkan kelas 4, 5, 6 sebaliknya.

Pembelajaran tematik terpadu adalah suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik pada pendidikan dasar (SD/MI). Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh, sehingga membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami oleh siswa.

Premis utama pembelajaran tematik terpadu adalah bahwa peserta didik memerlukan peluang-peluang tambahan (*additional opportunities*) untuk menggunakan talentanya, menyediakan waktu bersama yang lain untuk secara cepat mengkonseptualisasi dan mensintesis. Pembelajaran tematik terpadu sangat relevan untuk mengakomodasi perbedaan-perbedaan kualitatif lingkungan belajar, dan diharapkan mampu menginspirasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar. Pembelajaran tematik terpadu sifatnya memandu peserta didik mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher levels of thinking*) atau keterampilan berpikir dengan mengoptimasi kecerdasan ganda

(*multiple thinking skills*), sebuah proses inovatif bagi pengembangan dimensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dituntut dalam Kurikulum 2013.

Dalam penerapan pembelajaran terpadu dibutuhkan seorang pendidik yang profesional. Pendidik yang profesional sangat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pendidik yang profesional dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan di Indonesia. Menurut **(Purwanarminta, 1984: 335)** “Pendidik ialah salah satu komponen manusiawi dalam sebuah proses belajar mengajar, yang ikut mengambil bagian dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial pada bidang pembangunan”, sedangkan **(Sardiman, 2001:123)** Pendidik ialah semua orang yang berwenang serta juga bertanggung jawab terhadap suatu pendidikan peserta didik, baik itu secara individual maupun juga secara klasikal, baik di sekolah ataupun di luar sekolah” Dapat disimpulkan bahwa pendidik ialah seseorang yang memiliki empat kompetensi dasar, seperti kompetensi pedagogik, keperibadian, profesional, dan sosial. Kompetensi tersebut dimiliki guna meningkatkan sumber daya manusia dalam dunia pendidikan. Seorang pendidik yang profesional harus memiliki empat kemampuan dasar seorang pendidik agar proses belajar mengajar berkualitas serta memiliki pemahaman dalam penggunaan metode, model dan media pembelajaran yang kreatif agar proses belajar mengajar tidak monoton.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada 1 Agustus 2022, Pembelajaran terpadu dikelas II SDN kalideres 04 Petang masih menggunakan metode ceraman. Dalam pembelajaran berlangsung, proses belajar cenderung satu arah hal membuat siswa menjadi pasif. Penggunaan metode ceramah membuat siswa kurang aktif karena guru hanya menjelaskan materi dari buku paket secara keseluruhan, kemudian siswa mendengarkan penjelasan oleh guru. Bila Gaya mengajar guru masi satu arah secara terus menerus akan menyebabkan pembelajaran terpadu di kelas II SDN Kalideres 04 Petang menjadi tidak efektif karena siswa yang pasif. Peserta didik bisa kurang paham terkait materi pembelajaran karena bisa saja mereka tidak mendengarkan dan acuh dengan guru yang menjelaskan materi hanya sekedar membaca bacaan dari buku paket.

Pada umumnya pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang terpusat pada siswa sesuai dengan kurikulum 2013 yang melibatkan siswa secara langsung, dan memberikan pengalaman kepada siswa tersebut agar pembelajaran tematik di kelas II SDN Kalideres 04 Petang mencakup ke tiga karakteristik dari pembelajaran tematik. Maka guru hendaknya menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajaran berlangsung.

Seorang guru yang baik harus memiliki empat kompetensi pedagogik , salah satunya adalah penguasaan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu model pembelajaran inovatif

yang dapat diterapkan oleh guru cerdas di kelas adalah penggunaan model pembelajaran bermain peran (role playing). Pengertian pembelajaran bermain peran (role playing) adalah metode pembelajaran dimana siswa secara langsung memainkan masalah yang difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan hubungan. Siswa diberi kesempatan untuk merepresentasikan tokoh yang diperankan, dan siswa lain diberi tugas mengamati drama yang berlangsung. Seorang guru dapat menginterupsi drama dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat dan kritiknya diengah tengah proses belajar mengajar sesuai dengan materi pembelajaran yang lagi diajarkan. Keunggulan dari metode bermain peran (role playing) ialah, (1) melatih daya ingat Peserta didik, (2) Meningkatkan kepercayaan diri Peserta didik, (3) Melatih kreatifitas Peserta didik, (4) Melatih kerjasama antar Peserta didik, (5) Meningkatkan kosa kata dan komunikasi peserta didik.

Berdasarkan paparan diatas, penyusun tertarik untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi keberhasilan guru dalam penggunaan metode bermain peran (role playing) pada pembelajaran tematik guru kelas II di SDN Kalideres 04 Petang.

Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif menurut (M. Burhan Bungin, 2007:5) Pendekatan kualitatif deskriptif adalah bagian yang tak terpisahkan dari pengalaman seseorang dalam kehidupan sosialnya bersama orang lain. Makna bukan sesuatu yang lahir di luar pengalaman objek penelitian atau peneliti, akan tetapi menjadi bagian terbesar dari kehidupan penelitian ataupun objek penelitian. Dapat disimpulkan bahwasannya pendekatan kualitatif ialah pendekatan yang mengkaji suatu permasalahan yang mendalam dengan sebuah analisis yang lebih komprehensif. penelitian-penelitian yang menggunakan pendekatan secara kualitatif ini merupakan penelitian yang dilakukan secara langsung ke lapangan atau penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif yang memiliki tujuan untuk mengetahui Kemampuan Guru dalam menerapkan model bermain peran (role playing) atau role playing. Metode bermain peran (role playing) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran (role playing) peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran (role playing) ini dapat memberian contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi peserta didik pada pembelajaran tematik di kelas rendah. Pendekatan ini kami pilih sebab, pendekatan kualitatif sangat efektif digunakan dalam penelitian permasalahan yang sedang peneliti ujikan.

Penelitian ini dilakukan di SDN Kalideres 04 Petang, yang beralamat di jalan Peta Selatan No 29 Kalideres, Kalideres Kec. Kali Deres, Kota Jakarta Barat Prov. D.K.I. Jakarta. Berdasarkan pengamatan peneliti pada wawancara dengan wali kelas II di SDN Kalideres 04 Petang tanggal 1 Agustus 2022 bahwa di SDN Kalideres 04 Petang ini memiliki tingkat keterampilan memerankan tokoh yang cukup bagus.

Penelitian ini dilaksanakan tanggal 1 Agustus 2022 melalui *google meet* dengan cara wawancara berdasarkan keadaan lapangan. Tempat penelitian terletak di SDN Kalideres 04 Petang. Subjek penelitian merupakan orang yang berhubungan langsung dalam kegiatan yang diharapkan dapat memberikan informasi secara tepat dan jelas, yaitu wali kelas II SDN kalideres 04 Petang. Subjek penelitian ini adalah wali kelas II SDN Kalideres 04 Petang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah Penerapan metode bermain peran (Role Playing) dalam memerankan tokoh drama pada pembelajaran tematik.

Instrumen penelitian yang dilakukan peneliti ialah wawancara, dan dokumentasi. Menurut Ibrahim (2015: 133) instrument penelitian adalah alat-alat yang digunakan dalam konteks menyebut dan mengidentifikasi alat-alat yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif, penelitian sendirilah yang berperan sebagai alat utama dalam penelitian (key instrument). Artinya bahwa, penelitilah orang yang menentukan seperti apa kualitas data lapangan yang didapat. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara sebagai berikut :
Perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan dalam pembelajaran, Langkah-langkah dalam perencanaan penerapan metode Role Playing, Metode yang digunakan dalam pembelajaran tematik.

Beberapa hal yang ingin diteliti dalam penelitian ini yaitu: (1) Proses belajar dan pembelajaran di kelas II SDN Kalideres 04 Petang. (2) Metode apa yang guru gunakan ketika proses kegiatan pembelajaran. (3) Kesulitan apa saja yang guru alami saat menggunakan metode tersebut. (4) Apa pengaruh dalam penggunaan metode belajar yang digunakan oleh guru terhadap siswa di kelas II SDN Kalideres 04 Petang.

Hasil dan Pembahasan

SDN Kalideres 04 Petang merupakan salah satu satuan Pendidikan dengan jenjang Sekolah Dasar di Daerah Kalideres, kecamatan Kalideres, kota Jakarta Barat, Jakarta. SDN Kalideres 04

Petang ini sudah berakreditasi A. Dan memiliki jumlah siswa dan siswi sebanyak 360 yang terdiri dari kelas 1 sampai kelas 6. Terdiri dari 150 siswa dan 210 siswi.

Peneliti melakukan kegiatan wawancara terhadap guru kelas II di SDN Kalideres 04 Petang yakni Nurmai Rahayu S.Pd. Beliau menjelaskan kesulitan pembelajaran yang terjadi pada siswa kelas II di SDN Kalideres 04 petang. Dimana seharusnya proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dan siswi untuk menciptakan siswa dan siswi yang aktif agar berani menyampaikan pendapat. Tetapi sebaliknya, siswa dan siswi kelas II di SDN kalideres 04 petang sebab pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak mendukung siswa dan siswi untuk aktif dalam berpendapat. Hal ini dikarenakan guru terlalu aktif dalam proses pembelajaran sehingga lupa akan tuntutan kurikulum 2013 dimana siswa dan siswi yang seharusnya mendominasi dalam keaktifan proses pembelajaran.

Pada penelitian yang dikaji peneliti menemukan permasalahan bahwasannya penggunaan kurikulum 2013 masih belum berjalan dengan sebagaimana mestinya. Menurut peneliti hal ini terjadi sebab, kebiasaan dari penggunaan kurikulum yang sebelumnya yaitu KTSP. Sehingga guru masih terbiasa dengan gaya mengajar KTSP yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru. Dan tidak adanya kesempatan yang diberikan kepada siswa dan siswi dalam menyampaikan pendapatnya ketika proses pembelajaran. Siswa dan siswi hanya terpaku dengan penyampaian hasil guru saja.

Pada proses pembelajaran yang berlangsung dikelas II SDN Kalideres 04 Petang membuat siswa dan siswi menjadi pasif dalam proses pembelajaran berlangsung serta kurangnya pemahaman akan materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan model pembelajaran seperti ceramah dan tidak adanya penggunaan media pembelajaran sangatlah mempengaruhi hasil dari proses pembelajaran itu sendiri. Peneliti menemukan bahwannya pembelajaran yang monoton dapat mempengaruhi kemampuan pemahaman siswa dan siswi di SDN Kalideres 04 Petang. Jika siswa dan siswi merasa senang dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran maka tingkat kemampuan pemahaman akan meningkat dan sebaliknya jika siswa dan siswi merasa tidak tertarik dengan pembelajaran maka tingkat kemampuan pemahaman akan menurun.

Pada hal ini guru harus memperhatikan kembali penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang pada dasarnya penggunaan model dan media pembelajaran yang beragam sangat berpengaruh dalam ketercapaian tujuan dari hasil pembelajaran. Sesuai dengan kurikulum 2013 dimana siswa dan siswi harus lebih mendominasi serta aktif dalam keberlangsung proses pembelajaran. Selain itu penggunaan model serta media pembelajaran yang sangat beragam dapat

memberikan kesempatan yang lebih banyak untuk siswa dan siswi dalam menyampaikan pendapatnya disetiap proses pembelajaran.

Ada pun hasil wawancara dari guru kelas II SDN kalideres 04 petang yaitu Nurmai Rahayu S. Pd. menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif ketika siswa dan siswi yang mendominasi pada saat proses pembelajaran. Tentu banyak sekali model model pembelajaran yang bisa guru sampaikan pada saat proses mengajar dikelas. Seperti penerapan model pembelajaran bermain peran (role playing) di kelas II SDN Kalideres 04 Petang. Dimana pada model pembelajaran bermain peran (role playing) ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa dan siswi, membuat siswa dan siswi aktif ketika proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa dan siswi. Dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dan siswi.

Setelah peneliti mengetahui model pembelajaran bermain peran (role playing) sangat efektif digunakan ketika proses pembelajaran yang terjadi di kelas II SDN Kalideres 04 Petang. “Penerapan model pembelajaran bermain peran (role playing) yaitu memilih peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, pemeran diskusi dan evaluasi, membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Dimana siswa dan siswi sangatlah tertarik dalam proses pembelajaran bermain peran (role playing), sehingga mampu meningkatkan pemahaman materi pembelajaran yang berlangsung.” Ujar guru kelas II SDN Kalideres 04 Petang yaitu Nurmai Rahayu S.Pd.

Menurut Nurmai Rahayu S. Pd. pada proses pembelajaran yang berlangsung di kelas II SDN Kalideres 04 Petang menggunakan model pembelajaran yang sangat efektif yaitu model pembelajaran bermain peran (role playing) karena, siswa dan siswi terlibat langsung pada proses pembelajaran dengan begitu siswa dan siswi lebih memahami materi pembelajaran.

Diskusi Pembahasan

Pada penelitian kali ini yang dilakukan di kelas II SDN Kalideres 04 petang dengan narasumber Nurmai Rahayu, S. Pd. Peneliti menemukan banyaknya permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran siswa dan siswi, khususnya dalam penggunaan metode pembelajaran, sebab penggunaan metode pembelajaran sangatlah penting dalam tercapainya tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Dari penelitian ini peneliti menemukan bahwasannya penggunaan metode pembelajaran dapat membuat siswa dan siswi merasa bosan dalam melakukan kegiatan pembelajaran, hal ini di sebabkan penggunaan metode pembelajaran yang itu-itu saja memberikan dampak yang kurang baik

bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Contohnya seperti penggunaan metode pembelajaran ceramah jika tidak di selingi dengan metode pembelajaran ataupun media pembelajaran akan berdampak terhadap rasa bosan yang kemungkinan besar siswa dan siswi rasakan, hal ini menyebabkan ketidaksemangatan siswa dan siswi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti mencoba menerapkan metode bermain peran (role playing) dalam proses pembelajaran di selingi dengan metode pembelajaran lainnya.

Dan hasil yang di dapat siswa dan siswi merasa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut juga di rasakan oleh Nurmai Rahayu, S. Pd. sebagai wali kelas II SDN Kalideres 04 Petang.

Selain penggunaan metode pembelajaran peneliti juga mendiskusikan hal lain seperti kurikulum 2013 yang belum berlajaran sebagai mana mestinya. Dalam penerapannya yang seharusnya siswa dan siswi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, namun pada kenyataannya masih tetap guru yang selalu mendominasi di dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa dan siswi kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hal ini dikarenakan guru sudah terbiasa dengan kurikulum KTSP yang dimana guru mendominasi kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, sedangkan siswa dan siswi hanya perlu memperhatikan apa yang sedang guru sampaikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan diatas maka dapat kita dapat tarik kesimpulan bahwa secara umum bahwa penerapan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) di kelas rendah SDN Kalideres 04 Petang dapat meningkatkan keterampilan dan afektifitas siswa dan siswi. Model pembelajaran role playing merupakan salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif melalui personalisasi dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada siswa dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Role playing berfungsi untuk 1) mengeksplorasi perasaan siswa, 2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, 3) mengem-bangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, 4) mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang berbeda. Terjadinya peningkatan hasil belajar dalam tiga ranah penilaian pada kurikulum 2013 yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga penelitian ini dianggap berhasil. Berdasarkan hasil

penelitian terdapat beberapa saran diantaranya, bagi guru penerapan role playing sesuai dengan sintaks/langkah kegiatan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam tiga ranah, untuk itu pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan sintaks dalam model pembelajaran yang digunakan perlu dijadikan acuan. Adapun bagi kepala sekolah pembelajaran dengan model bermain peran (role playing) digunakan sebagai bahan masukan dalam pembinaan kepada guru dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013.

Bibliografi

Rusman. (2015). Pembelajaran Tematik terpadu. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Ibeng, Parta (2022, Agustus 8). Pendidikan.co.id. Diakses pada (26, Juli 2022). Melalui <https://pendidikan.co.id/pengertian-guru-profesional-kriterianya-menurut-para-ahli/>

Oktifa,Nita (2022, April 8). AkuPintar. Mengenal Metode Pembelajaran Role Playing Penerapan role playing dalam pembelajaran. Diakses Pada (26,Juli 2022). <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/mengenal-metode-pembelajaran-role-playing>