

BAB II
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM MATERI JASA DAN PERANAN TOKOH PROKLAMASI
KEMERDEKAAN

A. Hakikat Pendidikan IPS

1. Definisi Pendidikan IPS

Dalam kajian mengenai hakikat pendidikan IPS ada dua kata yang perlu didefinisikan yaitu pendidikan dan IPS. Pendidikan adalah proses sistematis yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Pengertian IPS yang diungkapkan oleh Barr, Barth, dan Shermis (dalam Sapriya, dkk. 2007, hlm.12) ialah.

Ilmu yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan yang berisikan aspek-aspek ilmu sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, filsafat yang dipilih untuk tujuan pembelajaran sekolah dan perguruan tinggi.

Penyederhanaan yang dilakukan sebagai bentuk transformasi IPS untuk lebih mudah dipahami dan dimengerti berdasarkan tingkat satuan pendidikan dan penyederhanaan tersebut menjadikan IPS sebagai mata pelajaran interdisipliner yang dikemas secara integrasi berbagai macam disiplin ilmu sosial demi ketercapaian tujuan pembelajaran IPS di kalangan tingkat satuan pendidikan dasar, menengah serta perguruan tinggi.

Penerapan Pendidikan IPS di sekolah-sekolah dijadikan sebagai suatu mata pelajaran, menurut Supriatna, dkk (2009, hlm.21) “Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat”.

Implementasi Pendidikan IPS di sekolah dasar di sajikan dalam mata pelajaran IPS yang disajikan secara sederhana menyeluruh, sistematis dan terintegrasi. Sebagai upayanya untuk membantu siswa pada jenjang satuan pendidikan dasar untuk mencapai sebuah ketercapaian tujuan mata pelajaran IPS sebagai wadah yang selalu melibatkan manusia untuk berusaha memenuhi kebutuhan materinya, memenuhi kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaan,

pemanfaatan sumber daya yang ada dan terbatas untuk bisa mengatur kesejahteraan hidupnya. Sejalan dengan pendapat di atas, dalam kurikulum KTSP 2006 (2006, hlm.575) bahwa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Mata pelajaran IPS khususnya di sekolah dasar selalau berkenaan dengan kehidupan kontekstual siswa yang melibatkan berbagai aspek kehidupan sosial sehingga siswa dapat memenuhi kebutuhan kehidupannya yang berkaitan dengan berbagai peristiwa, fakta, dan generalisasi.

Pendidikan IPS dalam kenyataannya sering kali tertukar makna dengan istilah IPS, maka dari itu perlu adanya penuturan dari seorang ahli dalam mengkaji perbedaan antara pendidikan IPS dan IPS. Menurut Supriatna, dkk (2004, hlm. 4)

terdapat perbedaan yang esensial antara IPS sebagai ilmu-ilmu sosial dan pendidikan IPS sebagai *social studies*. Jika IPS lebih difokuskan pada pengkajian ilmu murni dari berbagai bidang yang termasuk dalam ilmu-ilmu sosial (*social sciences*). Sedangkan Pendidikan IPS lebih ditekankan pada bagaimana cara mendidik tentang ilmu-ilmu sosial atau lebih kepada penerapannya.

Perbedaan yang esensial terletak pada konten Pendidikan IPS dan IPS itu sendiri dapat dilihat lebih IPS fokus terhadap pengkajian ilmu-ilmu murni IPS. Sedangkan Pendidikan IPS memiliki isi yang lebih mengacu pada penerapan, pengaplikasiannya, dan cara mendidik tentang ilmu-ilmu dasar sosial di tingkat satuan pendidikan dasar dan menengah.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas dapat ditarik simpulanya bahwa, pendidikan IPS merupakan penyerdehanaan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dalam mata pelajaran yang di dalamnya mengkaji berbagai aktivitas manusia dan hubungan/interaksi bersama lingkungannya untuk mencapai kedewasaan.

2. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar disajikan secara khusus yaitu dengan cara disederhanakan. Penyerdehanaan tersebut tidak lain demi tercapainya tujuan pembelajaran IPS yang akan dipelajari siswa harus didasarkan pada tujuan

yang hendak dicapai. Menurut Soemantri (dalam Supriatna, dkk. 2009, hlm. 5) merumuskan batasan dan tujuan pendidikan IPS untuk tingkat sekolah sebagai ‘Suatu penyerdehanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan’. Tujuan yang telah dikemukakan berasumsi bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu yang harus mengacu kepada tujuan pendidikan nasional. Acuan tujuan pendidikan nasional terdapat pada buku besar KTSP 2006 yang mengemukakan mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. (KTSP 2006, hlm 575)

Tujuan pendidikan tersebut menjadi acuan dalam mengembangkan tujuan pendidikan IPS. Tujuan pendidikan IPS menurut Supriatna (2009, hlm. 19) meliputi “kemampuan pengembangan aspek intelegensi serta pengembangan keterampilan sosial yang dibutuhkan oleh siswa dalam kehidupan bermasyarakat”, sehingga pada akhirnya pembelajaran IPS khususnya di sekolah dasar tidak akan lepas dari belajar untuk menguasai proses ilmiah, membangun karakter dalam aspek sosial. Menurut Hasan (dalam Supriatna, dkk, 2009, hlm. 5) ‘tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi’. Sebagai salah satu disiplin ilmu pendidikan IPS di SD memiliki tujuan untuk “mengembangkan kemampuan-kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi”. (Supriatna, dkk 2009, hlm.5)

Dari beberapa pendapat di atas mengenai tujuan pendidikan IPS dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan individu siswa, pengembangan rasa tanggungjawab sebagai anggota masyarakat,

dan pengembangan daya intelektual siswa yang mengacu pada tujuan pendidikan nasional Indonesia.

3. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

Ruang lingkup IPS pada dasarnya tidak terlepas dari peran vital manusia sebagai faktor utama perubahan, karena pada dasarnya dalam kajian ilmu sosial menganut pemahaman dimana semua akan berubah, dan yang tetap adalah perubahan. Perubahan demi perubahan dalam konteks sosial memiliki cakupan yang sangat luas, sehingga perlu adanya batasan-batasan agar pengembangan dan perubahan sosial tidak melampaui batas/ruang lingkup IPS.

Berdasarkan pada KTSP 2006 yang merupakan kurikulum yang sedang digunakan pada saat ini, mengemukakan bahwa :

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

Ruang lingkup IPS saling berkaitan satu sama lain dan saling mempengaruhi. Nilai yang terdapat pada ruang lingkup IPS adalah semua batasan-batasan yang tidak bisa digeneralisasikan, karena perlu adanya penyesuaian-penyesuaian yang memang dimiliki oleh subjek serta lingkungan tertentu. Sebagaimana menurut Hanifah (2009, hlm.124) “bahwa yang menjadi ruang lingkup ilmu sosial adalah manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat”. Mengingat peranan manusia dalam konteks sosial itu memiliki cakupan yang luas, maka ruang Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki batasan-batasan yang disesuaikan dengan tingkat satuan pendidikannya, cakupan tersebut disesuaikan dengan kemampuan siswa di tingkat masing-masing. Penyerdehanaan yang dilakukan pada jenjang tingkat satuan pendidikan dibatasi hanya pada gejala alam dan masalah sosial yang dijangkau oleh geografi dan sejarah yang bersifat kontekstual.

Sejalan dengan pendapat para ahli di atas, Menurut Kurnia (2014, hlm. 9) mengemukakan bahwa “ruang lingkup IPS terdapat beberapa dimensi, namun beberapa dimensi tersebut disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di

SD”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dilihat bahwasannya IPS dalam ruang lingkupnya memiliki beberapa dimensi yang setiap dimensinya disesuaikan dengan karakteristik siswa SD, misalkan saja dengan adanya mata pelajaran IPS di SD akan membantu siswa untuk mengenali sejarah di lingkungan sekitarnya serta melalui geografi siswa akan belajar mengenai letak dari negaranya sehingga sikap sosial siswa akan muncul baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat.

4. Hasil Belajar Pendidikan IPS SD

a. Hakekat Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah proses puncak dalam sebuah pembelajaran yang kompleks untuk mendapatkan informasi seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang menyangkut ranah pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan menyangkut nilai dan sikap (afektif) yang telah ditetapkan. Menurut Nara & Siregar (2010, hlm. 144) menyatakan bahwa “penilaian hasil belajar adalah segala macam prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja (*performance*) siswa atau seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”.

Penilaian hasil belajar secara *absolute* mengacu kepada tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada tahap perencanaan pembelajaran, hal tersebut untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat memahami materi dalam setiap proses pembelajaran. Sedangkan Hasil belajar menurut Sudjana (2010, hlm. 22) adalah “kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Pengalaman belajarnya disini yaitu berupa hal-hal yang didapat siswa dalam proses pembelajaran untuk memperoleh kemampuan berupa kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan). Ketiga aspek kemampuan tersebut harus dicapai siswa dalam proses pembelajaran. Suprijono (2012, hlm.7) “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif”.

Berdasarkan pendapat Suprijono tersebut dapat disimpulkan bahwasanya kemampuan yang harus dikembangkan dalam diri siswa pada sebuah proses pembelajaran bukan hanya satu aspek kemampuan saja melainkan ketiga aspek yang harus ada dalam pembelajaran meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang harus dikembangkan secara menyeluruh dan beriringan.

Berdasarkan pemaparan data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses puncak dalam suatu pembelajaran yang menyangkut ranah kognitif, afektif dan psikomotor sebagai bentuk implikasi dari proses pengalaman setelah melakukan pembelajaran.

b. Hakikat Hasil Belajar IPS SD Materi Jasa dan Peranan Tokoh di Sekitar Proklamasi Kemerdekaan.

Implikasi dari sebuah proses belajar yang dilaksanakan berdasarkan tujuan perencanaan pembelajaran menuntut sebuah hasil yang bisa dikatakan sebagai hasil belajar, hasil belajar proses puncak dalam suatu pembelajaran yang menyangkut ranah kognitif, afektif dan psikomotor sebagai bentuk implikasi dari proses pengalaman setelah melakukan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya hasil belajar dapat dilakukan melalui tes hasil belajar, menurut Purwanto (2012, hlm.33) tes hasil belajar merupakan “tes yang dipergunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid-muridnya, atau oleh dosen kepada mahasiswanya berdasarkan jangkawaktu tertentu”. Muatan yang terdapat pada tes hasil belajar mencakup berbagai soal yang ditujukan untuk menilai sebuah tujuan intruksional atau tujuan pembelajaran. Secara hierarkis tujuan pembelajaran dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dirumuskan berdasarkan turunan indikator, dimana indikator yang telah dirumuskan mengacu terhadap kompetensi dasar dan standar kompetensi yang telah ditentukan secara jelas dalam buku besar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Berikut secara jelas terlihat tertuang dalam tabel berikut ini mengenai standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran.

Tabel 2.1
Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pembelajaran
(KTSP, 2006. hlm. 580)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
2. Menghargai peran tokoh perjuangan masyarakat dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia	2.3 menghargai jasa dan peran tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.	1. Menjelaskan peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di sekitar proklamasi.
		2. Mengurutkan garis waktu tentang tahapan peristiwa menjelang proklamasi.
		3. Mengkategorikan contoh cara menghargai jasa tokoh-tokoh kemerdekaan

Berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator di atas maka tujuan pembelajarannya adalah sebagai berikut :

Melalui model Pembelajaran *Role Playing* siswa dapat :

1. Menjelaskan peristiwa penting yang terjadi di sekitar proklamasi dengan benar
2. Mengurutkan garis waktu tentang tahapan peristiwa menjelang proklamasi dengan benar
3. Mengkategorikan contoh cara menghargai jasa tokoh-tokoh kemerdekaan dengan benar.

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan maka dapat dilihat bahwa proses pembelajaran yang mengacu pada tujuan di atas mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif merupakan ranah pengetahuan yang kaitannya dengan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan rasa simpati dan empati terhadap implikasi materi pembelajaran, contohnya dengan mengetahui dan menjalankan cara menghargai jasa tokoh-tokoh kemerdekaan, serta ranah psikomotor sebagai bentuk keterampilan siswa dalam proses pembelajaran dalam hal ini siswa dituntut terampil memerankan tokoh-tokoh yang berperan dan berjasa dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

B. Model Pembelajaran Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran Pembelajaran *Role playing* merupakan model yang menitikberatkan pada siswa untuk aktif dalam aktivitas pembelajaran, karena model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran berdasarkan pada pengalaman. Menurut Joyce, dkk. (2009, hlm. 347) “Model Pembelajaran *Role playing* adalah model yang berbasis pengalaman dan mensyaratkan adanya materi dukungan yang tidak terlalu banyak, selain situasi-situasi permasalahan itu sendiri”. Pada model pembelajaran *Role Playing*, siswa dibekali berbagai pemecahan masalah untuk kemudian mereka aplikasi dalam kehidupan nyata mereka berdasarkan pada pengamatan dan mengalami langsung pemeranan.

Hal itu sejalan dengan pendapat Sapriya, dkk. (2008, hlm. 110) “Model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang”. Sedangkan Mukrima (2014, hlm. 147) “Metode *Role Playing* atau Bermain Peran pada prinsipnya merupakan metode untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap”.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas simpulannya adalah bahwa model pembelajaran *Role playing* merupakan model yang diselenggarakan melalui bermain peran guna untuk mengkreasikan berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang.

Model pembelajaran *Role playing* bukan hanya sekedar bermain peran terhadap peristiwa yang terjadi, tetapi lebih dari itu semua siswa dituntut untuk bertindak dan mengekspresikan diri dan berpendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi kemudian untuk *feedback*-nya. Siswa akan menerima berbagai karakter, perasaan, dan ide-ide lain dalam situasi yang khusus.

Model Pembelajaran *Role playing* merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada pengalaman. Strategi ini menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan secara aktif dengan personalisasi. Rumusan pengertian itu menunjukkan bahwa belajar berdasarkan pengalaman lebih memberikan kebermaknaan terhadap serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman yang sesungguhnya telah dirancang oleh guru.

Pembelajaran sosial yang menganut strategi diatas itu didasari oleh teori John Dewey, yakni prinsip belajar sambil berbuat (*learning by doing*). Prinsip itulah yang kemudian menjadikan asumsi bahwa siswa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan keterlibatan secara aktif dan personal, bila dibandingkan dengan bila pembelajaran hanya menggunakan model konvensional yang aktivitasnya siswa hanya mendengar dan melihat materi/konsep.

2. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

Esensi model pembelajaran *Role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi masalah yang diangkat dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai dan memberikan pemahaman terhadap siswa mengenai keterlibatan pemeranan tersebut. Menurut Joyce (2009, hlm. 329) proses pembelajaran *Role playing* berperan untuk :

- a) Mengekplorasikan perasaan peserta didik.
- b) Menstransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi peserta didik.
- c) Mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku
- d) Mengekplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda

Berdasarkan pemaparan di atas dapat kita lihat bahwasannya proses pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran *Role playing* dapat menjadikan proses pembelajaran yang berbeda dari biasanya dan tidak akan terkesan monoton karena siswa bisa mengekspresikan perasaannya secara total mengenai materi yang mereka pelajari sehingga siswa akan dengan mudah memahami materi ajar. Sejalan dengan pendapat di atas, Hamalik (2001, hlm.214) mengemukakan keuntungan penggunaan pembelajaran *Role playing* yaitu :

- a) Siswa dapat bertindak dan mengekpresikan perasaannya tanpa kekhawatiran mendapat sanksi.
- b) Siswa dapat mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan

- c) Siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain, pengidentifikasian tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.
- d) Siswa dilengkapi dengan cara-cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok individu-individu.

Tujuan-tujuan dan keuntungan itu telah mencerminkan beberapa asumsi proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*. Pada dasarnya menganjurkan pengalaman-pengalaman yang berbasis pembelajaran keadaan yang terjadi saat ini dan di sini. Model ini juga berpandangan bahwa adanya kemungkinan untuk menciptakan keadaan yang telah terjadi (sejarah) sama dengan masalah yang nyata sejalan dengan pengulangan masalah tersebut. Dalam model pembelajaran *Role playing* versi Shaftel menekankan pada aspek intelektual dan emosional, yakni analisis dan diskusi dalam pemeranan yang dianggap sama pentingnya. Adapun tujuan model pembelajaran *Role playing* menurut Hamalik (2001, hlm.212) ini adalah :

- 1) Untuk menambah rasa percaya diri dan kemampuan pelajar melalui partisipasi belajar aktif (berlawanan dengan belajar pasif)
- 2) Untuk menciptakan interaksi sosial yang positif guna memperbaiki hubungan sosial dalam kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *Role playing* mencakup berbagai aspek bukan hanya sekedar dari sisi kognitifnya saja atau hasil belajar secara kuantitatif tetapi tujuan *urgent* yang dapat ditimbulkan dari model pembelajaran *Role playing* itu sendiri melibatkan nilai, perilaku, karakter, perasaan peserta didik, *skill* pemecahan masalah dan model ini mampu menciptakan kejadian yang terdahulu menjadi lebih nyata dan bermakna.

3. Kendala dan Kelemahan Pembelajaran *Role Playing* Dalam Pelaksanaannya

Ketepatan dalam penerapan berbagai jenis model pembelajaran tergantung dari model yang digunakan serta kebutuhan daripada tujuan yang ingin dicapai. Pada penelitian kali ini penerapan model yang digunakan adalah model pembelajaran *Role playing* yang sesuai dengan kebutuhan serta kesesuaian dengan apa yang menjadi tujuan dari penelitian. Penerapan pembelajaran *Role playing* pada penelitian tidak begitu saja berjalan lancar namun ada beberapa kendala dan

kelemahan terimplementasinya penerapan model pembelajaran *Role playing* pada pembelajaran materi jasa dan peranan tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Huda (2013, hlm. 211) antara lain :

- a) Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
- b) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih secara baik.
- c) Ketidakmungkinan menerapkan RPP jika suasana tidak kondusif.
- d) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

Menurut Mukrима (2014, hlm. 150) Kelemahan metode *Role playing* antara lain:

- 1) Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

Dari berbagai pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa sesungguhnya model pembelajaran *Role playing* memiliki beberapa kendala dan kelemahan. Pada dasarnya yang menjadi kendala dalam penerapan model pembelajaran *Role playing* adalah ketidaksiapan guru dalam menyajikan pembelajaran dengan menggunakan model ini, terlihat dari beberapa poin yang dikemukakan di atas merupakan bentuk kelemahan dari kinerja guru yang sulit mengembangkan dan memberikan sentuhan berbeda demi terwujudnya nuansa pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Semua hal mengenai kendala dan kelemahan model pembelajaran *Role playing* dapat teratasi dengan baik apabila rancangan dan perencanaan model pembelajaran *Role playing* dilakukan secara sistematis dan terstruktur dengan baik serta disesuaikan dengan masing-masing kemampuan peserta didik, dengan begitu model ini tidak akan memunculkan efek buruk itu dan akan lebih memberikan pelajaran bermakna bagi peserta didik. Memang model mempunyai kelemahan tetapi kelemahan itu bisa diperkecil dengan

seseorang yang bisa melaksanakan model itu dengan pengoptimalan kreativitas pengguna model.

4. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role playing* sesuai dengan langkah-langkah yang diungkapkan Joyce, Dkk. (2009, hlm. 345).

- 1) Menghangatkan situasi kelas
 - a) Mengidentifikasi atau memperkenalkan masalah.
 - b) Menjelaskan masalah.
 - c) Menafsirkan masalah.
 - d) Menafsirkan masalah dalam cerita.
 - e) Menjelaskan Pembelajaran *Role Playing*
- 2) Memilih Partisipan
 - a) Menganalisis peran
 - b) Memilih pemain peran
- 3) Men-*setting* pentas
 - a) Mengatur rangkaian tindakan
 - b) Merekapitulasi peran
 - c) Mendalami peran
 - d) Mendalami situasi-situaasi problematika.
- 4) Menyiapkan peneliti
 - a) Mempersiapkan apa yang akan dicari.
 - b) Menugaskan observasi
- 5) Memerankan
 - a) Memulai permainan peran.
 - b) Mengukuhkan permainan peran.
 - c) Menghentikan permainan peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi
 - a) Mereview tindakan dalam Pembelajaran *Role Playing* (peristiwa, posisi, realisme)
 - b) Mendiskusikan fokus utama
 - c) Mengembangkan pemeranan selanjutnya.
- 7) Memerankan kembali
 - a) Memainkan peran yang telah diubah
 - b) Menyarankan langkah-langkah selanjutnya atau alternatif-alternatif perilaku.
- 8) Mendiskusikan dan mengevaluasi
Sebagaimana dalam tahap keenam
- 9) Berbagi dan mengembangkan pengalaman
 - a) Menghubungkan situasi permasalahan dengan pengalaman yang sebenarnya terjadi dan masalah-masalah mutakhir.
 - b) Menelusuri prinsip perilaku secara umum.

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role playing* bukan hanya sekedar siswa mampu memerankan berbagai karakter tokoh yang telah ditentukan oleh guru ataupun siswa itu sendiri dengan berbagai prosedur

yang harus dijalani. Melainkan dengan langkah-langkah yang terstruktur sesuai dengan apa yang telah dikemukakan di atas, sehingga siswa dapat mengambil kebermaknaan belajar, memahami situasi-situasi polemik yang kemudian dapat di aplikasikan di dunia nyata mereka. Karena pada pembelajaran yang dikemas melalui model ini siswa yang akan terjun langsung pada proses pembelajaran, mengambil kesimpulan sendiri, dan menemukan nilai-nilai yang terdapat pada setiap materi. Sehingga langkah-langkah tersebut harus sebisa mungkin dapat terencana dengan baik dan sistematis guna menciptakan pembelajaran yang efisien, efektif, dan menyenangkan kemudian tujuan pembelajaran akan tercapai seoptimal mungkin dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing* .

C. Teori Pendukung

1. Teori belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme mengatakan bahwa segala hal yang berkaitan dengan pengetahuan merupakan hasil konstruksi dari suatu kegiatan atau pengalaman seseorang. Tujuan pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah penekanan terhadap adanya perubahan tingkah laku berupa penciptaan pemahaman yang menuntut adanya aktivitas kreatif dan produktif. Menurut Suprijono (2012, hlm. 39)

Secara sosiologis, pembelajaran konstruktivisme menekankan pentingnya lingkungan sosial dalam belajar dengan menyatakan bahwa integrasi kemampuan dalam belajar kolaboratif dan kooperatif akan meningkatkan perubahan secara konseptual.

Dalam teori ini dikatakan bahwa dalam belajar siswa harus mengalaminya sendiri sehingga mereka akan memperoleh pemahamannya sendiri, guru sebagai fasilitator hanya menyiapkan lingkungan belajar dimana siswa dapat menemukan sendiri pengalamannya melalui suatu pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa. Teori konstruktivisme ini memberikan suatu kerangka pemikiran bahwa belajar sebagai proses sosial atau interaksi sosial atau dapat dikatakan belajar kolaboratif dan kooperatif.

Dalam penelitian ini peneliti mengacu pada teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vigotsky, dimana dikemukakan (dalam Ratulayn. 2010) bahwa :

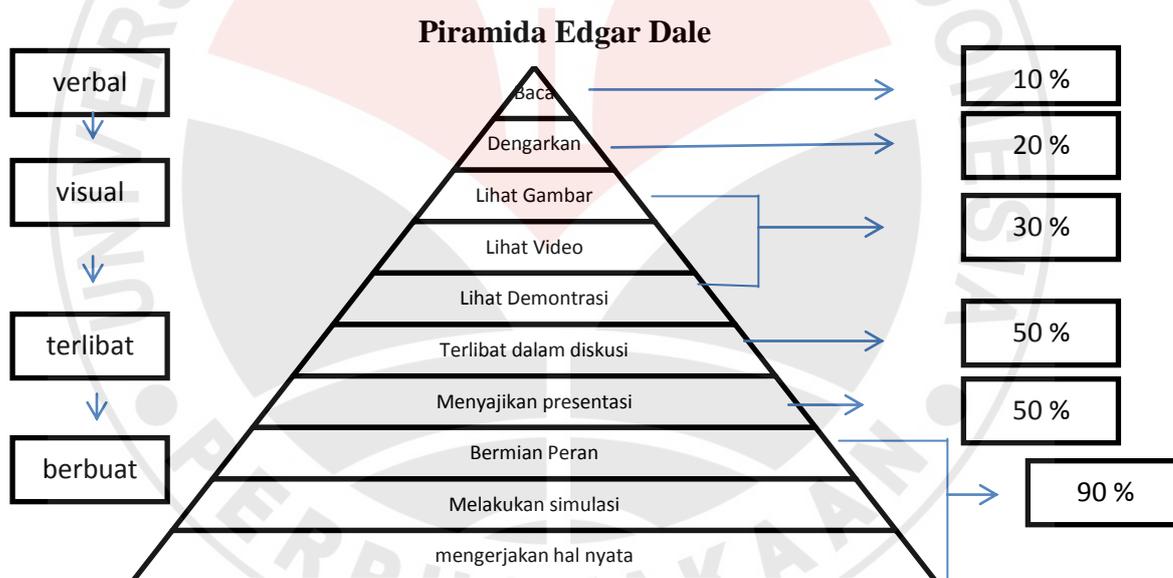
vygotsky lebih menekankan pada peran aspek sosial dalam pengembangan intelektual atau kognitif anak. Vygotsky memandang bahwa kognitif anak berkembang melalui interaksi sosial. Anak mengalami interaksi dengan orang yang lebih tahu.

Dari pemaparan tersebut dapat dilihat bahwasannya pengetahuan siswa akan berkembang melalui sebuah interaksi social. Pada saat pembelajaran memerankan tokoh dan menjadi pengamat drama siswa akan mampu mengkontruksikan meteri yang sedang mereka pelajari sehingga siwa akan lebih mudah untuk menghafal.

Drama yang dilakukan dalam proses pembelajaran akan mengembakan interaksi sosial siswa sehingga dalam pembelajaran ini siswa dapat secara mandiri memperoleh pengetahuannya da dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Teori Edgar Dale

Seperti yang digambarkan pada teori Edgar Dale (dalam Sagala, 2003, hlm.170) dalam piramida pengalaman Edgar Dale di bawah ini:



Gambar 2.1
(dalam Sagala,2014, hlm. 170)

Dari gambar tersebut dapat dilihat rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran. Teori Edgar Dale merupakan teori yang dikenal dengan teori kerucut pengalaman lebih menekankan bahwa 90% pembelajaran akan berhasil apabila anak berbuat secara

langsung atau nyata yang terdiri dari bermain peran, melakukan simulasi dan mengerjakan hal nyata. Aplikasi dalam pembelajaran yang dilakukan yaitu pada saat siswa memerankan tokoh yang berarti melakukan simulasi dan siswa yang lain mencatat hal-hal penting dalam LKS (Lembar Kerja Siswa) yang telah disiapkan oleh guru yang berarti siswa tersebut telah mengerjakan hal yang nyata untuk menganalisis jasa dan perana tokoh proklamasi kemerdekaan.

Adapun bunyi teori Edgar Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone Experience*) (dalam Bagus, 2014) adalah:

hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba.

Dalam penelitian ini siswa belajar dengan menggunakan model Pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran siswa dapat menjadi semakin merasakan langsung materi yang diajarkan sehingga akan mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pembelajaran dengan menggunakan *student centered* dapat memberikan kebermaknaan yang berarti bagi siswa karena siswa langsung berbuat dan mengalami pengalaman tanpa adanya keabstrakan dalam pembelajaran.

3. Teori Belajar Gagne

Seseorang bisa dikatakan belajar apabila ia telah mengalami perubahan, adapun perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang telah belajar berkaitan dengan pengalaman, kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, watak serta berbagai aspek yang berkaitan dengan keseluruhan kepribadian yang dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung pembelajaran. Menurut Gagne (dalam Purwanto, 1990, hlm. 84) bahwa 'belajar adalah sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman'. Dari pemaparan pernyataan tersebut jelas bahwa perubahan tingkah laku seseorang

merupakan akibat dari adanya pengalaman langsung yang dirasakan pembelajar yang telah melakukan aktivitas belajar.

Dalam penelitian ini aplikasi nyata yang dapat dilihat yaitu pada saat proses pembelajaran dimana siswa harus menganalisis sikap-sikap yang harus ditiru atau dilakukan untuk menghargai jasa dan peranan tokoh di sekitar proklamasi sehingga akan ada perubahan perilaku siswa untuk menghargai jasa dan peranan tokoh disekitar proklamasi. Dengan begitu siswa akan mengetahui sikap-sikap yang harus dilakukannya dalam kehidupan nyata.

D. Pembelajaran IPS Materi Jasa dan Peranan Tokoh Proklamasi Kemerdekaan

Materi untuk pembelajaran jasa dan peranan tokoh didapatkan dalam Asy'ari, dkk.(2007, hlm.129-138)

1. Menceritakan peristiwa-peristiwa penting di sekitar proklamasi

Dalam bulan Agustus 1945, terjadi beberapa peristiwa penting terutama menjelang pelaksanaan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia di Jakarta.

a. Peristiwa Rengasdengklok

Pada malam hari tanggal 15 Agustus 1945, para tokoh pemuda sedang mengadakan rapat kilat. Keputusan rapat adalah segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 16 Agustus 1945. Sebab Jepang sudah kalah perang dan Belanda serta sekutu belum datang. Golongan pemuda mengutus Darwis dan Wikana menemui Bung Karno dan Bung Hatta untuk menyampaikan hasil rapat golongan pemuda tersebut. Tetapi Bung Karno dan Bung Hatta menolak permintaan tersebut. Mereka berpendapat bahwa proklamasi kemerdekaan harus benar-benar dipersiapkan dengan matang, sedangkan para pemuda bersikeras untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia, akibat dari perbedaan pendapat tersebut terjadilah ketegangan antara golongan muda dan golongan tua.

Untuk menghindari dari hal-hal yang tidak diinginkan terutama gangguan dari pihak Jepang, maka pada tanggal 16 Agustus 1945, tiga tokoh pemuda terdiri dari Sukarni, Yusuf Kunto dan Singgih membawa Bung Karno dan Bung Hatta ke Rengasdengklok, Jawa Barat. Di Rengasdengklok, para pemuda mendesak Bung Karno dan Bung Hatta agar segera melaksanakan proklamasi kemerdekaan

Indonesia. Pada sore hari tanggal 16 Agustus 1945, Mr. Ahmad Soebarja datang untuk menengahi pertentangan pendapat antara golongan muda dan golongan tua. Setelah para tokoh itu mencapai kata sepakat dalam musyawarah kemerdekaan Indonesia, mereka memutuskan untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945.

Sampai di Jakarta, malam itu juga Bung Karno dan Bung Hatta mengajak anggota PPKI dan para tokoh pemuda untuk membicarakan persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pembicaraan itu berlangsung di rumah Laksamana Maeda. Rumah tersebut terletak di Jalan Imam Bonjol No 1, Jakarta.

b. Penyusunan teks proklamasi

Tanggal 17 Agustus 1945 pukul 04.00 WIB dini hari, Bung Karno dan Bung Hatta serta Mr. Achmad Subarjo berhasil menyusun naskah proklamasi. Mulanya diusulkan agar semua yang hadir ikut menandatangani naskah proklamasi tersebut agar teks proklamasi ini ditandatangani oleh Soekarno-Hatta. Naskah proklamasi yang semula ditulis tangan kemudian diketik rapi oleh Sayuti Melik. Bunyi teks Proklamasi tersebut berbunyi seperti yang ada di bawah ini:

PROKLAMASI

Kami Bangsa Indonesia dengan ini menjatakan kemerdekaan Indonesia. hal-hal jang mengenai pemindahan keoeasaan d.l.l., diselenggarakan dengan tjara saksama dan dalam tempoh jang sesingkat-singkatnja.

Djakarta, 17 agustus 1945

Atas nama bangsa

Indonesia

Soekarno/Hatta

c. Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan

Berita tentang akan dinyatakannya Proklamasi Kemerdekaan Indonesia telah didengar oleh rakyat. Sekitar 1000 orang, terutama barisan pelopor, telah berkumpul di rumah Ir. Soekarno, di Jalan pegangsaan Timur no 56 Jaakarta. Mereka mengetahui bahwa pada hari itu, tanggal 17 Agustus 1945 akan dibacakan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Para hadirin sudah tidak sabar mendengarkan pernyataan proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Tepat pukul 10.00 pagi, Ir. Soekarno, di dampingi Drs. Hatta, membacakan naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Sebelum membacakan naskah proklamasi Ir. Soekarno mengucapkan kalimat pengantar yang berbunyi: “Saudara-saudara! Dengan ini kami menyatakan kebulatan tekad itu. Dengarkanlah Proklamasi kami!”

Setelah naskah proklamasi dibacakan, Ir. Soekarno berkata : “Demikianlah saudara-saudara kita sekarang telah merdeka. Tidak ada satu ikatan lagi yang mengikat tanah air air dan bangsa lain! Mulai saat ini kita menyusun negara kita! Negara Republik Indonesia merdeka, kekal, dan abadi. Insya Allah, Tuhan memberkati kemerdekaan kita semua.

2. Cara menghargai Jasa Tokoh pahlawan kemerdekaan Indonesia
 - a. Belajar dengan sungguh-sungguh
 - b. Mengenang jasa pahlawan dengan cara mengheningkan cipta
 - c. Mengisi kemerdekaan dengan hal-hal yang positif
 - d. Meniru semangat perjuangannya yang pantang menyerah dan dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari
 - e. Menanamkan sikap berani bertanggung jawab
 - f. Menumbuhkan cinta terhadap tanah air dengan bangga memakai produk dalam negeri.

E. Penelitian yang Relevan

Sebagai rujukan dalam melakukan penelitian dengan menggunakan model Pembelajaran *Role Playing* terhadap, peneliti mengkaji beberapa diantaranya hasil penelitian yang telah dilakukan relasi dengan menggunakan Pembelajaran *Role Playing* dan atau materi yang sama. Antara lain sebagai berikut :

1. Penerapan Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan Hasil Belajar tentang Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia di Kelas V SDN Sindangjawa Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Sumedang oleh Laely Nurfaizah

Kesamaan penelitian dengan penelitian yang dilakukan adalah mengenai model pembelajran yang dilakukan, yakni model Pembelajaran *Role Playing* .

Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 SindangJawa. Metode penelitian yang digunakan sebagai upaya memperbaiki

proses dan hasil pembelajaran tersebut yaitu model penelitian tindakan kelas yang mengacu kepada rancangan prosedur model spiral Kemmis dan Taggart. Teknik penelitian yang digunakan yaitu observasi, wawancara, catatan lapangan dan tes hasil belajar peserta didik. Dan juga validasi data yang digunakan yaitu *member check*, *triangulasi*, dan *expert opinion*. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam tiga siklus, secara keseluruhan telah menunjukkan adanya peningkatan, pada kinerja guru terdapat peningkatan yaitu pada siklus I di kegiatan awal guru hanya melaksanakan 75% dari 100% yang sudah ditargetkan, dan kegiatan inti 69,4%, kegiatan akhir 100% pada siklus II kegiatan awal sebesar 100% kegiatan inti sebesar 88,8% kegiatan akhir sebesar 100%, siklus III kegiatan awal sebesar 100% kegiatan inti 100% dan kegiatan akhir 100%. Begitu pula dengan aktivitas siswa dalam Pembelajaran *Role Playing* yaitu pada siklus I hanya sebesar 18,4% siswa mendapat kriteria baik, pada siklus II sebesar 52,6% dan siklus III sebesar 86,9% dari target yang telah ditetapkan sebesar 80% sementara itu hasil dari data awal penelitian diketahui bahwa 65,8% siswa dinyatakan belum tuntas. Setelah dilakukan penerapan metode Pembelajaran *Role Playing* pada siklus I terdapat ketuntasan siswa mencapai 39,4%, siklus II meningkat menjadi 71% dan siklus III mencapai 94,7%. Dengan demikian penerapan model Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran peristiwa proklamasi kemerdekaan republik Indonesia dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas V SDN I Sindangjawa Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon.

2. Penerapan Metode Bermain Peran (Pembelajaran *Role Playing*) untuk meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Penggunaan Uang pada Pembelajaran IPS di Kelas III SDN Sukawangi Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang Oleh Dadang Suhendar

Kesamaan penelitian dengan penelitian yang dilakukan adalah mengenai model pembelajaran yang dilakukan, yakni model yang digunakan adalah Pembelajaran *Role Playing*.

Metode bermain peran digunakan dalam upaya mengemas pembelajaran menjadi menarik, menantang, dan menyenangkan berdasarkan imajinasi anak dan mewujudkan seperti nyata dan ikut berperan secara langsung dalam proses

pembelajaran. Dalam proses pembelajaran IPS dengan materi penggunaan uang di kelas III SDN Sukawangi Kecamatan pamulihan Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran terjadi peningkatan dimulai dari data awal skor rata-rata ketuntasan hasil belajar yang diperoleh 47,61% kemudian setelah ditentukan penelitian siklus I hasil belajar memperoleh 71,42% ini berarti ada peningkatan skor rata-rata sebesar 23,82%. Kemudian diadakan tindakan siklus II diperoleh skor rata-rata 100% dan mengalami peningkatan 14,29%. Secara keseluruhan terjadi peningkatan skor rata-rata mulai dari data awal sampai siklus III sebesar 52,4%.

3. Penerapan Metode Bermain Peran untuk meningkatkan Hasil Belajar dalam Peran dan Jasa Para Tokoh Kemerdekaan Pembelajaran IPS Sejarah Di Kelas V SDN Banjarwangun Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon Oleh Iis Setiati Kesamaan penelitian dengan penelitian yang dilakukan adalah mengenai model pembelajaran yang dilakukan, yakni model Pembelajaran *Role Playing*.

Metode penelitian yang digunakan sebagai upaya memperbaiki proses dan hasil belajar tersebut yaitu metode penelitian tindakan kelas yang mengacu pada rancangan prosedur model Spiral Kemmis dan Taggart. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam tiga siklus, secara keseluruhan telah menunjukkan adanya peningkatan. Dari hasil data awal penelitian diketahui bahwa 60% siswa dinyatakan belum tuntas dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan proses pembelajaran bermain peran, hasil belajar siswa dinyatakan tuntas 66,7%. Pada siklus ke II meningkat menjadi 73,3% dan pada siklus ke III meningkat menjadi 86,7%. Begitu pula dengan dalam aktivitas siswa dengan bermain peran mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada siklus I awalnya hanya 26,% siswa mempunyai baik dari tiga aspek yang diamati (ekspresi, kesesuaian tokoh, dan kelancaran) pada siklus II terlihat peningkatan menjadi 56,7% sedangkan pada siklus III mencapai 80% sesuai dengan target yang telah ditentukan sebelumnya.

F. HIPOTESIS TINDAKAN

Pembelajaran pada materi jasa dan peran tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan pembelajaran IPS sebenarnya terbilang mudah apabila pembelajaran dilakukan dengan konsep kontekstual dan tersaji secara konkret sehingga siswa

dapat berperan langsung dan mengambil kesimpulan sendiri dari keseluruhan materi proklamasi

Berdasarkan rumusan dan pemecahan masalah yang telah dipaparkan di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut “Jika pembelajaran pada materi jasa dan peranan tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* , maka hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Gandawesi Kecamatan Tomo Kabupaten Sumedang akan meningkat”.



