

## BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

### A. Perubahan Perilaku Guru

#### 1. Kualifikasi dan Perilaku Guru Kelas pada Kondisi Awal Pembelajaran

Dilihat dari segi pengalaman mengajar, guru kelas sebagai mitra dalam penelitian tindakan kelas ini cukup kondusif untuk melaksanakan pembelajaran dengan model "memainkan peran"(role playing). Pengalaman kerja selama hampir 22 tahun sebagai guru SD, memungkinkan guru kelas tersebut mampu berkomunikasi dan melakukan bimbingan selama proses pembelajaran sebagaimana dipersyaratkan oleh model "memainkan peran"(role playing).

Meskipun demikian, latar belakang pendidikan setarap SPG tampaknya masih memerlukan beberapa petunjuk umum mengenai tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran role playing. Dari hasil observasi dan pengamatan awal, ditemukan bahwa informasi mengenai model pembelajaran role playing belum pernah didapatkan guru kelas, baik ketika ia menempuh SPG maupun dari berbagai penataran, lokakarya, dan pelatihan yang pernah diikutinya.

Dengan jumlah siswa Kelas 5 sebanyak 37 orang, memungkinkan guru kelas dapat mengelola kelas dan proses pembelajaran secara efisien. Untuk pelaksanaan pembelajaran role playing, jumlah siswa tersebut bukan merupakan persoalan yang utama. Karena yang lebih penting adalah keragamannya. Dalam hubungan ini, guru kelas tampak sudah menyadari adanya keragaman tersebut sebagai salah satu faktor yang dipersyaratkan untuk berlangsungnya pembelajaran "memainkan peran"(role playing).

Kedudukan sebagai guru kelas juga memberi kemungkinan bagi guru tersebut dalam menjelaskan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa, dan melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran dengan model role playing. Secara singkat, dapat penulis ungkapkan bahwa faktor kualifikasi guru kelas sudah cukup memadai bagi terlaksananya tindakan pembelajaran.

Sebelum dilakukan tindakan pertama, situasi pembelajaran lebih menampakkan situasi yang monoton dengan metode ceramah sebagai metode utama dalam proses pembelajaran. Konsekuensi dari penggunaan metode tersebut, tampak pada kecenderungan sikap siswa yang kurang aktif. Sementara dari segi kemampuan guru, lebih dominan pada pelaksanaan tugas sebagai "pemindah" pengetahuan secara verbal.

Aspek tujuan pembelajaran yang seharusnya terungkap sejak awal proses pembelajaran, ternyata kurang mendapat sentuhan yang semestinya dari guru kelas. Pengembangan contoh-contoh dan pengajuan pertanyaan lebih banyak mengacu kepada buku paket sehingga daya analisis siswa kurang berkembang. Upaya-upaya penguatan dan membuat keterkaitan antara materi sajian dengan lingkungan kehidupan siswa juga kurang memadai.

Pada bagian akhir proses pembelajaran masih terlihat suasana kelas yang kurang terkonsentrasi kepada pencarian generalisasi. Akibatnya, makna pembelajaran tidak menampakkan suatu kepuasan belajar yang optimal bagi siswa. Pertanyaan-pertanyaan evaluatif yang diajukan guru kelas di bagian akhir pembelajaran dan di penggalan antar pokok bahasan, terbatas pada jenis

pertanyaan kognitif yang berkadar rendah seperti mengingat tahun peristiwa dan nama tokoh.

Terjadinya proses pembelajaran sebagaimana digambarkan di atas, diduga disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu : (1) guru belum memiliki wawasan yang memadai tentang model-model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa lebih banyak dalam pembelajaran, sehingga hanya cara itulah menurut mereka yang paling mungkin untuk dilakukan; (2) tuntutan dan daya dukung di luar kemampuan dan keterampilan profesional guru, tidak mendukung upaya guru dalam melakukan berbagai inovasi dalam proses pembelajarannya; dan (3) pada saat dididik sebagai calon guru, ia tidak dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan untuk melakukan hal tersebut.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru lebih banyak mencekoki siswa dengan konsep-konsep yang bersifat hapalan, dan dalam evaluasinya pun guru hanya mengukur apa yang telah diajarkan, sehingga siswa hanya berusaha mempelajari dan menghapalkan apa yang telah diberikan oleh guru tanpa berusaha mengembangkan pengetahuan dan pemahamannya di luar catatan yang diberikan oleh guru. Kondisi ini cenderung menjadikan siswa bersifat pasif. Hal ini kurang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan IPS yang pada dasarnya dimaksudkan untuk membekali siswa seperangkat pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan dalam kehidupannya di masyarakat, dan sebagai bekal melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi.

Selama pembelajaran, guru belum mampu menumbuhkan suasana belajar yang kondusif bagi siswa. Hal ini terlihat dari kecenderungan bahwa guru kurang memberikan kesempatan mengajukan pertanyaan atau tanggapan kepada siswa selama berlangsungnya pembelajaran. Di samping itu, dalam memberikan tanggapan atau penjelasan kepada siswa, guru hanya menjawab sebatas pertanyaan siswa tanpa berupaya mengembangkan jawabannya dengan contoh-contoh atau hal-hal yang akrab dengan lingkungan siswa untuk memperjelas pengertian dan pemahaman siswa.

Pola seperti itu, kurang mampu merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap hal-hal penting yang terkait dengan materi yang disajikan dalam proses pembelajaran. Padahal keterkaitan antara realitas kehidupan siswa dengan materi sajian itu sangat penting dalam upaya membentuk dan mengembangkan sikap tanggap siswa terhadap berbagai peristiwa yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya (Hasan, 1996). Dengan demikian, siswa akan memiliki pandangan dan sikap yang memadai mengenai lingkungan sekitarnya dalam upaya memahami dan melakoni kehidupan sebagai warga masyarakat dan warga negara (Djahiri, 1992; Wahab, 1983).

## **2. Perilaku Guru dalam Sosialisasi, Validasi dan Penerapan Model**

Berdasarkan wawasan dan pemahaman yang dimiliki oleh guru dalam pendidikan, penulis memperkenalkan model pembelajaran role playing melalui suatu proses yang dilaksanakan secara bertahap. Pada tahap mengenalkan konsep, tujuan, dan beberapa keunggulan model tersebut, guru menunjukkan tanggapan yang sangat positif. Hal ini memungkinkan penulis untuk melaksanakan

tahap pengenalan model ini secara lebih intensif kepadanya.

Setelah guru memiliki gambaran secara umum mengenai model pembelajaran role playing, ketertarikan mereka semakin tinggi untuk segera mengetahui dan memahami model yang penulis tawarkan. Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang ia ajukan, dapat dilihat bahwa ia telah memiliki gambaran yang memadai mengenai model pembelajaran role playing berdasarkan keterangan dan langkah-langkah penggunaan role playing yang telah diberikan pada saat sosialisasi model kepada mereka.

Pada saat diskusi lanjutan setelah orientasi umum mengenai model belajar role playing, guru sasaran mempertanyakan beberapa aspek dalam penggunaan model tersebut. Kondisi seperti ini penulis manfaatkan untuk mematangkan pengertian dan pemahaman guru terhadap model pembelajaran role playing, ternyata pada pertemuan berikutnya, melalui tanya jawab dapat ditangkap bahwa ia mengalami miskonsepsi mengenai model pembelajaran role playing. Menyadari hal tersebut, penulis berusaha memperjelas persepsi guru terhadap aspek-aspek yang dipertanyakannya.

Dari serangkaian tindakan pembelajaran role playing yang dipraktikkan di sekolah penelitian, terlihat --secara bertahap-- adanya peningkatan kemampuan guru dalam proses pembelajaran. Kelemahan-kelemahan yang dirasakan pada tindakan pertama, kemudian dianalisis dan direvisi untuk tindakan kedua dan seterusnya sehingga tindakan demi tindakan senantiasa mengandung pelaksanaan hasil-hasil analisis, refleksi dan revisi.



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

Peningkatan kemampuan yang tergolong lamban adalah pada pelaksanaan tahap pemilihan pemeran dan pengamat. Dari satu tindakan ke tindakan berikutnya, guru kelas seolah-olah kurang memberikan kepercayaan kepada siswa --yang menurut penilaiannya kurang berani-- untuk tampil ke depan kelas. Demikian pula penunjukan siswa pengamat. Meskipun demikian, kecenderungan tersebut pada akhirnya dapat diperbaiki pada pelaksanaan tindakan di bagian akhir.

Dari perspektif kompetensi guru dalam proses belajar mengajar secara umum, peningkatan kemampuan guru kelas dari serangkaian tindakan tersebut mengindikasikan adanya perubahan positif dalam aspek-aspek membuka pengajaran, melaksanakan pengajaran, dan menutup pelajaran. Dalam hal membuka pelajaran, guru kelas tampak berusaha melakukan perbaikan diri pada aspek kemampuan mengembangkan minat, dorongan untuk mengetahui realitas, dan dorongan untuk menemukan sendiri fenomena kehidupan siswa. Upaya-upaya mewujudkan realitas secara manipulatif dan melalui pengalaman visual, merupakan kemampuan yang ditunjukkan dalam perilaku guru selama tindakan kelas berlangsung.

Dalam hal melaksanakan pengajaran, sebagian dari aspek kemampuan guru sebagaimana diidentifikasi oleh Maxim (1987) juga tampak berkembang, terutama aspek-aspek : (1) *plan a good introduction*; (2) *anticipate question and minor interruptions*, dan (3) *discuss the main point*. Meskipun demikian, kelemahan dalam aspek pengembangan spontanitas berpikir siswa masih perlu dipupuk dan dikondisikan oleh pengalaman guru itu sendiri.

Dalam kapasitasnya selaku mitra peneliti, guru kelas tersebut mengungkapkan pengalaman yang ia peroleh selama melaksanakan tindakan pembelajaran dengan *role playing*. Guru kelas mengatakan bahwa model pembelajaran *role playing* selain sangat membantu dalam meningkatkan kegairahan dan motivasi belajar siswa, juga memudahkan pengondisian siswa agar memiliki pengetahuan dan sikap untuk menghayati serta memecahkan

masalah, termasuk rasa tanggung jawab terhadap masalah yang berkembang di lingkungannya.

Di samping itu, pembelajaran dengan model “memainkan peran”(role playing) dipersepsikan oleh guru kelas sebagai suatu model yang dapat menggairahkan guru dalam mengajar karena siswa tampak lebih berminat dan antusias untuk melaksanakan belajar. Model ini pun, menurut guru kelas, memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa sehingga mereka berkesempatan mengembangkan kemampuan kognitif dan afektifnya melalui pemeranan, pengamatan, dan diskusi yang spontan.

Keterampilan siswa dalam mengemukakan pendapat dan keleluasaan mengutarakan pendapat, adalah salah satu aspek yang dapat dikembangkan oleh guru selama dilakukannya tindakan pembelajaran dengan role playing. Keterampilan ini agak sulit dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Guru kelas pun merasa dibantu dalam mengkondisikan siswa untuk terlibat secara intens dalam keseluruhan proses pembelajaran, padahal metode ceramah kurang berkemampuan untuk keperluan tersebut. Dilihat dari segi minat dan kegairahan belajar, guru kelas mengajukan prediksi bahwa model pembelajaran role playing memiliki kemungkinan digunakan untuk menyajikan mata pelajaran atau bidang studi lain di luar Pendidikan IPS. Lebih relevan lagi bidang studi, mata pelajaran atau pokok-pokok bahasan yang memiliki orientasi sebagaimana dijadikan asumsi penggunaan model role playing, yaitu : (1) menerangkan peristiwa yang secara

didaktis lebih efektif didramatisasikan; (2) untuk melatih siswa dalam memecahkan permasalahan yang bersifat sosial-psikologis; (3) melatih siswa untuk memahami orang lain dan permasalahan yang dihadapinya.

#### **B. Pengalaman Belajar bagi Penulis sebagai Peneliti**

Tanggapan dan support Kepala Sekolah untuk dilangsungkannya tindakan pembelajaran dengan model role playing ini juga sangat positif. Hal ini terbukti dari kesediaannya memberikan kesempatan kepada penulis dan guru kelas untuk melaksanakan tindakan role playing selama lima kali pertemuan di Kelas V. Keterlibatan Kepala Sekolah untuk melakukan pemantauan selama dan sesudah dilaksanakannya tindakan, merupakan dorongan bagi penulis agar pelaksanaan tindakan ini dilakukan dengan sebaik-baiknya.

Dari tanggapan Kepala Sekolah dan kesediaan guru kelas untuk mencobakan tindakan pembelajaran dengan role playing, mengisyaratkan bahwa sesungguhnya para pelaksana pendidikan di Sekolah Dasar selalu membuka diri untuk upaya-upaya inovatif dalam proses pembelajaran. Sikap konservatif guru dalam hal pengutamakan metode ceramah, bukan semata-mata didasarkan atas alasan-alasan konvensional seperti efisiensi waktu dan tenaga, melainkan ada semacam kekhawatiran dianggap melanggar pedoman yang sudah baku.

Berdasarkan kenyataan itu maka selama penelitian ini berlangsung penulis memperoleh peluang yang cukup luas untuk berdiskusi, bertukar pikir dan memperdalam pengamatan bersama guru kelas selaku mitra dalam penelitian tindakan kelas ini.

Ada empat aspek yang menjadi pertanyaan guru kelas mengenai model pembelajaran role playing ini, yaitu : (1) tujuan pembelajaran; (2) perlu tidaknya membuat skenario untuk pemeranan; (3) kriteria pemilihan pemeran dan pengamat; dan (4) generalisasi dan evaluasi.

Masing-masing aspek selanjutnya penulis jelaskan melalui berbagai kesempatan kepada guru kelas. Penulis mencoba memperdalam pemahaman pemahaman guru melalui penjelasan secara skematik mengenai keterkaitan antara kejelasan tujuan pembelajaran dengan aspek-aspek skenario, pemilihan pemeran dan pengamat, serta pembimbingan diskusi untuk menarik generalisasi dan membagi pengalaman kepada siswa. Melalui penjelasan demikian penulis melihat indikasi bahwa guru kelas sebagai mitra penelitian ini dapat memahami dan bersedia mempraktikkan model pembelajaran role playing.

Dari segi kepuasan belajar siswa, ternyata bahwa model pembelajaran role playing berpengaruh terhadap perubahan intensional, yaitu perubahan yang terjadi dalam proses belajar berkat pengalaman praktik yang mereka lakukan dengan sengaja dan disadari. Karakteristik ini, menurut pendapat Syah (1996), mengandung konotasi bahwa siswa menyadari akan adanya perubahan yang dialami atau sekurang-kurangnya ia merasakan adanya perubahan dalam dirinya, seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan, sikap dan pandangan sesuatu, serta keterampilan tertentu.

Dari wawancara yang penulis lakukan dengan responden siswa, tercatat pendapat dan penilaian siswa mengenai perubahan-perubahan yang mereka rasakan dalam kegiatan belajar dengan menggunakan model role playing.

Pendapat dan penilaian tersebut dapat penulis sarikan sebagai berikut :

1. *Belajar dengan menggunakan role playing menyebabkan timbulnya keberanian menyatakan pendapat.*

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

2. *Belajar dengan menggunakan role playing meningkatkan kesadaran akan adanya hubungan antara yang diperankan dengan masalah kehidupan masyarakat yang sebenarnya.*

Secara empirik, pernyataan ini memang sulit diamati karena hanya bersifat ungkapan secara verbal dari responden siswa. Bagaimana bentuk kesadaran itu, tidak mudah diketahui oleh penulis maupun oleh guru kelas sebagai mitra peneliti. Namun demikian, dari pernyataan itu penulis dapat menangkap kesan

bahwa tindakan pembelajaran dengan model "memainkan peran"(role playing) ternyata dapat memenuhi salah satu asumsi penggunaannya, yaitu sebagai model yang dirancang untuk mengembangkan empati siswa terhadap orang lain dan mengorganisasikan isu-isu sosial.

Lebih jauh, pernyataan siswa tersebut mengisyaratkan pula bahwa model pembelajaran role playing memiliki signifikansi dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang berdomain afektual. Hal ini sejalan dengan watak khas Pendidikan IPS di SD khususnya yang berkaitan dengan nilai dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik kelompok utama dalam keluarga dan sekolah maupun kelompok sosial yang lebih luas.

### *3. Belajar dengan menggunakan "memainkan peran"(role playing) memudahkan mengingat materi pelajaran*

Penilaian siswa tersebut mengingatkan penulis kepada konsep, fakta, teori dan generalisasi yang dibelajarkan dalam Pendidikan IPS di SD. Kategori-kategori materi pembelajaran IPS tersebut sangat erat hubungannya dengan kemampuan mengingat sebagai salah satu bagian dari domain kognitif siswa. Dari segi kelompok tujuan pendidikan IPS, pernyataan dan penilaian siswa tersebut relevan dengan tujuan *knowledge* Pendidikan IPS. Role playing sebagai aktivitas kelompok, sangat berguna bagi pengembangan aspek pengertian siswa. Sebagaimana dinyatakan oleh Forman dan Cazder (1985), bahwa interaksi antarkelompok dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa menerima atau mengintegrasikan konsep atau informasi dari berbagai perspektif pada

masalah yang sama, dan proses ini akan menghasilkan pengertian dan pemahaman yang matang tentang materi yang dipelajari.

Selain tiga jenis penilaian tersebut di atas, terdapat pula responden siswa lainnya yang mengungkapkan bahwa belajar dengan menggunakan model “memainkan peran”(role playing) mendorong mereka lebih berminat dalam mengikuti pelajaran IPS dan merasakan semakin akrab dengan teman sekelasnya. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran “memainkan peran”(role playing) dapat mengembangkan gairah belajar siswa dan menumbuhkan sikap kebersamaan, keterbukaan, dan ketergantungan positif antarsiswa.

Pujian dan kritikan guru selama pembelajaran telah memotivasi siswa untuk memperbaiki cara memainkan peran, cara menggunakan bahasa, menilai pemeranan dan mendiskusikan hasil pemeranan. Hal ini ternyata telah mengembangkan kompetisi yang sehat di antara para siswa untuk berupaya menampilkan diri secara lebih daripada siswa lainnya.

### **C. Kondisi yang Harus Diperhatikan**

Sebagaimana diungkapkan dalam pertanyaan penelitian, pada dasarnya penelitian tindakan kelas ini lebih difokuskan kepada perubahan perilaku guru dalam melaksanakan pembelajaran sehubungan dengan model pembelajaran role playing. Dari fakta empirik baik hasil pengamatan maupun diskusi dan wawancara, ditemukan bahwa rangkaian tindakan pembelajaran dengan role playing telah memberikan pengaruh terhadap peningkatan perilaku guru dalam pembelajaran.

Adapun aspek-aspek perilaku yang tampak meningkat meliputi kemampuan menjelaskan tujuan pembelajaran, kemampuan memotivasi siswa, kemampuan memberikan penguatan, kemampuan membuat kaitan antara materi yang diajarkan dengan disiplin ilmu lain dan lingkungan kehidupan nyata di masyarakat.

Efektivitas pelaksanaan model pembelajaran “memainkan peran”(role playing) sebagaimana yang penulis temukan selama melakukan penelitian tindakan kelas ini, tentu saja menuntut dipenuhinya beberapa persyaratan. *Pertama*, bahwa bahan pembelajaran yang disajikan dimaksudkan untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial, menyimpulkan dan mengorganisasikan isu-isu sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan memperbaiki keterampilan sosial mereka.

*Kedua*, terpenuhinya keseluruhan asumsi yang mendasari penggunaan model role playing, yaitu : (1) pengalaman belajar harus menekankan dimensi *here and now*, (2) keterlibatan siswa dalam diskusi setelah pemeranan harus merata, dan ada keseimbangan antara bobot emosional dengan bobot intelektual siswa dalam pemeranan dan diskusi; (3) guru harus menciptakan situasi belajar yang mendorong aktivitas siswa dalam memecahkan masalah; dan (4) suasana belajar harus memberi kemungkinan bagi tumbuhnya perbedaan pendapat dan penilaian antar-siswa.

Diseminasi mengenai kemanfaatan model pembelajaran “memainkan peran”(role playing) perlu kiranya dilakukan melalui berbagai kesempatan sehingga model tersebut dapat diterima oleh seluruh guru sebagai bagian dari model-model pembelajaran yang sering dipraktikkan selama ini. Hal ini perlu dilakukan agar model pembelajaran role playing dapat pula dipergunakan oleh guru dari bidang studi selain pendidikan IPS.

Sampai sejauh manakah model ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, tidak penulis jadikan fokus penelaahan dalam penelitian tindakan ini. Ungkapan-ungkapan siswa mengenai pengalaman dan perubahan yang mereka rasakan setelah mengikuti pembelajaran dengan model role playing, kiranya dapat dijadikan dasar bagi penelitian lebih lanjut terutama pengaruhnya terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.