

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Role Playing

Ditinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*methodos*”. Kata ini terdiri dari dua suku kata, yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati, dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara.”¹ Dalam kamus besar bahasa Indonesia “Metode artinya cara yang telah diatur dan terpikir baik-baik untuk mencapai sesuatu maksud dalam ilmu pengetahuan dan sebagainya; cara belajar dan sebagainya”.² Sedangkan bila ditinjau dari segi terminologis (istilah), metode dapat dimaknai sebagai “jalan yang ditempuh oleh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan atau perniagaan maupun dalam kaitan ilmu pengetahuan dan lainnya”. Metode mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Tuhan sendiri telah mengajarkan kepada manusia supaya mementingkan metode.

“Bermain peran (*Role Playing*) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi dan pengembangan imajinasi yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup”.³

Menurut Jill Hadfield *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Selain itu menurut Basri Syamsu *Role Playing* seringkali dimaksudkan sebagai suatu

¹Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang : Rasail Media Group, 2011), hlm.7.

²Tri Rama K, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Mitra Pelajar), hlm. 331.

³Udin S. Winataputra et.al., *Strategi Belajar Mengajar*, (Universitas Terbuka: Depdiknas, 2005), hlm. 4.15.

bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang.⁴

Udin S. Winataputra mengemukakan metode *Role Playing* memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran bukan pada objek sebenarnya
2. Kegiatan secara kelompok
3. Aktivitas komunikasi
4. Alternatif untuk pembelajaran sikap
5. Peran guru sebagai pembimbing
6. Ada topik permasalahan
7. Ada peran yang perlu dimainkan siswa.⁵

Muhibbin Syah (2008) menjelaskan pada prinsipnya, metode mengajar bermain peran merupakan upaya pemecahan masalah khususnya yang bertalian dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan. Proses pemecahan masalah tersebut dilakukan melalui tahapan-tahapan :

1. Identifikasi / pengenalan masalah
2. Uraian masalah
3. Pemeranan / peragaan tindakan, dan diakhiri dengan
4. Diskusi dan evaluasi.⁶

Metode role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan

⁴-----, *Ragam Penelitian Tindakan Kelas*, dalam file:///D1/aku/penerapan -pembelajaran - role.html. Diakses tanggal 5 November 2014.

⁵Udin S. Winataputra et.al., *Strategi Belajar Mengajar*, ..., hal. 4.16.

⁶Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 195.

imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Pemain ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan. Materi ajar dipilih dan disusun sebagai paket pro dan kontra. Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari tiga atau empat orang.

Model ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar, serta model ini mempunyai nilai tambah yaitu ; (1) melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama, (2) siswa dapat mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, (3) permainan merupakan penemuan yang mudah dan padat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, (4) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui siswa pada waktu melakukan permainan, (5) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.⁷

Pembelajaran dengan role playing merupakan suatu aktivitas yang dramatik, bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pengalaman.

Pembelajaran dengan role playing ada tujuh tahapan yaitu; pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi, dan evaluasi serta pengambilan keputusan.

⁷<http://www.academia.edu/Metode> Role Play Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa diakses 5 November 2014

Agar metode *role playing*/bermain peran ini dapat mencapai tujuan, maka harus disusun langkah-langkah pembelajaran agar penggunaan metode ini lebih efektif. Langkah-langkah menurut Subari, (1994: 93-94) tersebut sebagai berikut:

1. Guru menerangkan teknik sosiodrama dengan cara yang mudah dimengerti oleh para siswa.
2. Masalah yang akan dimainkan harus disesuaikan dengan tingkat umur dan kemampuan.
3. Guru menceritakan masalah yang akan dimainkan itu secara sederhana tetapi jelas, untuk mengatur adegan dan memberi kesiapan mental para pemain.
4. Jika sosiodrama itu untuk pertama kali dilakukan sebaiknya para pemerannya ditentukan oleh guru.
5. Guru menetapkan para pendengar, yaitu para siswa yang tidak berperan.
6. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan.
7. Guru menyarankan kata-kata pertama yang harus diucapkan pemain untuk memulai permainan.
8. Guru menghentikan permainan di saat situasi sedang mencapai klimaks dan kemudian membuka diskusi umum.
9. Sebagai hasil diskusi, guru dapat meminta siswa untuk menyelesaikan masalah itu dengan cara-cara lain.

10. Guru dan siswa menarik kesimpulan-kesimpulan dari drama yang dimainkan baik dalam teknik maupun dalam isinya.⁸

Atau Metode pembelajaran *Role Playing* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut :

1. Guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan lembar kerja untuk menyimpulkan materi
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru menyimpulkan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup.⁹

Tujuan penerapan strategi ini adalah

- 1) Memberikan pengalaman kongkrit dari apa yang telah dipelajari

⁸Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta hal 93-94

⁹Saminanto, *Ayo Praktik PTK*, (Semarang : Rasail Media Group, 2010), hlm. 39 – 40.

- 2) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
- 3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial
- 4) Menyiapkan/menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongkrit
- 5) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa/peserta didik
- 6) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi di balik suatu keinginan.

Kelebihan metode *role playing*

- a) Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- b) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- d) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya.
- f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain

Kelemahan metode *role playing*

- a) Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
- b) Banyak memakan waktu.
- c) Memerlukan tempat yang cukup luas.
- d) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

Dari keterangan di atas penulis menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang menitikberatkan pada keaktifan dan kreatifitas peserta didik dalam memainkan suatu peran dengan tujuan tercapainya proses kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan harapan guru yaitu terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik.

Manfaat yang dapat diambil dari *Role Playing* adalah :

1. Memberikan semacam *hidden practice*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang dipelajari.
2. Melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
3. Memberikan kepada murid kesenangan karena *Role Playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita.¹⁰

¹⁰-----, *Ragam Penelitian Tindakan Kelas, dalam file:///D:/aku/penerapan -pembelajaran -role.html*. Diakses tanggal 5 November 2014

Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah. Tahap pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. Tahap berikutnya adalah menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Setelah semuanya siap maka dilakukan kegiatan pemeranan. Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi sesuai peran masing-masing sesuai dengan yang terdapat pada skenario bermain peran. Dalam hal ini guru menghentikan permainan pada saat terjadi pertentangan agar memancing permasalahan agar didiskusikan. Masalah yang muncul dari bermain peran dibahas pada tahap diskusi dan evaluasi.

B. Pemahaman Siswa

Dalam proses mengajar, hal terpenting adalah pencapaian pada tujuan yaitu agar siswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman belajarnya. Kemampuan pemahaman ini merupakan hal yang sangat fundamental, karena dengan pemahaman akan dapat mencapai pengetahuan prosedural.

Pemahaman berasal dari kata paham yang artinya (1) pengertian; pengetahuan yang banyak, (2) pendapat, pikiran, (3) aliran; pandangan, (4) mengerti benar (akan); tahu benar (akan); (5) pandai dan mengerti benar. Apabila mendapat imbuhan me- i menjadi memahami, berarti : (1) mengerti benar (akan); mengetahui benar, (2) memaklumi. Dan jika mendapat imbuhan pe- an menjadi

pemahaman, artinya (1) proses, (2) perbuatan, (3) cara memahami atau memahamkan (mempelajari baik-baik supaya paham).¹¹

Pemahaman berasal dari kata “Paham” yang artinya mengerti benar tentang sesuatu hal.¹² Definisi di atas, tidak bersifat operasional, sebab tidak memperlihatkan perbuatan psikologis yang diambil seseorang jika ia memahami. Maka arti pemahaman yang bersifat operasional adalah diartikan sebagai melihat suatu hubungan ide tentang suatu persoalan. Sesuatu itu dipahami selagi fakta-fakta mengenai persoalan itu dikumpulkan.

Pemahaman adalah konsepsi yang bisa dicerna atau diilhami oleh peserta didik sehingga mereka mengerti apa yang dimaksudkan, mampu menemukan cara untuk mengungkapkan konsepsi tersebut, serta dapat mengeksplorasi kemungkinan yang terkait. Pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta – fakta atau konsep. Pembelajaran yang dilaksanakan lebih mengaktifkan siswa untuk terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. *Interaksi* antara guru dengan siswa lebih akrab sehingga guru lebih mengenal anak didiknya dengan baik

Dalam proses mengajar, hal terpenting adalah pencapaian pada tujuan yaitu agar siswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman

¹¹ Depdikbud (1996), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka

¹² Ibid.

belajarnya. Kemampuan pemahaman ini merupakan hal yang sangat fundamental, karena dengan pemahaman akan dapat mencapai pengetahuan prosedur.

Ada empat prinsip untuk meningkatkan pemahaman konsep.

1. Perhatian: menarik dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, menggunakan media yang relevan, tidak monoton dan tegang serta melibatkan seluruh siswa dalam bertanya jawab.
2. Relevansi: mengemukakan relevansi pelajaran dengan kebutuhan dan manfaat setelah mengikuti pelajaran dalam hal ini kita menjelaskan terlebih dahulu tujuan instruksional.
3. Percaya diri: menumbuhkan dan menguatkan rasa percaya diri pada siswa, hal ini dapat disiasati dengan menyampaikan pelajaran secara runtut dari yang mudah ke sukar. Tumbuhkembangkan kepercayaan siswa dengan pujian atas keberhasilannya.
- d. Kepuasan: memberi kepercayaan kepada siswa yang telah menguasai keterampilan tertentu untuk membantu teman-temannya yang belum berhasil dan gunakan pujian secara verbal dan umpan balik atas

C. Karakteristik Mata Pelajaran PKn

Karakteristik dapat diartikan sebagai ciri-ciri atau tanda yang menunjukkan suatu hal berbeda dengan lainnya. PKn sebagai mata pelajaran yang sangat

penting bagi siswa memiliki karakteristik yang cukup berbeda dengan cabang ilmu pendidikan lainnya. Karakteristik PKn ini dapat dilihat dari objek, lingkup materi, strategi pembelajaran, sampai pada sasaran akhir dari pendidikan ini.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Adapun karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah :

1. PKn termasuk dalam proses ilmu sosial (IPS)
2. PKn diajarkan sebagai mata pelajaran wajib dari seluruh program sekolah dasar sampai perguruan tinggi
3. PKn menanamkan banyak nilai, diantaranya nilai kesadaran, bela negara, penghargaan terhadap hak azasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, serta sikap dan perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.
4. PKn memiliki ruang lingkup meliputi aspek Persatuan dan Kesatuan bangsa, Norma, hukum dan peraturan, Hak asasi manusia, Kebutuhan warga negara, Konstitusi Negara, Kekuasaan dan Politik, Pancasila dan Globalisasi

5. PKn memiliki sasaran akhir atau tujuan untuk terwujudnya suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa (nation and character building) dan pemberdayaan warga negara.
6. PKn merupakan suatu bidang kajian ilmiah dan program pendidikan di sekolah dan diterima sebagai wahana utama serta esensi pendidikan demokrasi di Indonesia.
7. PKn mempunyai 3 pusat perhatian yaitu *Civic Intelligence* (kecerdasan dan daya nalar warga negara baik dalam dimensi spiritual, rasional, emosional maupun sosial), *Civic Responsibility* (kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab dan *Civic Participation* (kemampuan berpartisipasi warga negara atas dasar tanggung jawabnya, baik secara individual, sosial maupun sebagai pemimpin hari depan)
8. PKn lebih tepat menggunakan pendekatan belajar kontekstual (CTL) untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan karakter warga negara Indonesia. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari

9. PKn mengenal suatu model pembelajaran VCT (*Value Clarification Technique*/Teknik Pengungkapan Nilai), yaitu suatu teknik belajar-mengajar yang membina sikap atau nilai moral (aspek afektif).¹³

Dari karakteristik yang ada, terlihat bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang memiliki karakter berbeda dengan mata pelajaran lain. Walaupun PKn termasuk kajian ilmu sosial namun dari sasaran/tujuan akhir pembentukan hasil dari pelajaran ini mengharapkan agar siswa sebagai warga negara memiliki kepribadian yang baik, bisa menjalankan hak dan kewajibannya dengan penuh kesadaran karena wujud cinta atas tanah air dan bangsanya sendiri sehingga tujuan NKRI bisa terwujud. Setiap negara pasti memiliki tujuan, hanya warga negara yang baiklah yang dapat mencapai tujuan tersebut. Oleh karena itu PKn memiliki peran yang sangat besar untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang bisa mengemban semua permasalahan negara dan mencapai tujuan negaranya. Keberadaan PKn dengan karakteristik seperti ini mestinya menjadi perhatian besar bagi masyarakat, komponen pendidik dan negara. Hal ini disebabkan karena PKn banyak mengajarkan nilai-nilai pada siswanya. Nilai-nilai kebaikan, kebersamaan, pengorbanan, menghargai orang lain dan persatuan ini jika di tanamkan dalam diri siswa bisa menjadi bekal yang sangat berharga dalam kehidupan pribadi maupun berbangsa dan bernegara. Siswalah yang akan menjadi cikal bakal penerus bangsa dan yang akan mempertahankan eksistensi negara, maka dari itu mereka sangat

¹³(Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan), id.netlog.com/oktodwi/blog/blogid, "diakses pada", 26 September 2014

memerlukan pelajaran PKn dalam konteks seperti ini. Ada 4 kateori yaitu pengetahuan kewarganegaraan dan pemerintahan, keahlian kognitif warga negara, keahlian partisipatori dan kebaikan pendidikan kewarganegaraan. Jika empat kategori ini hilang dari kurikulum PKn maka PKn dapat dianggap cacat.

Walaupun pemerintah sudah memberi perhatian besar pada pelajaran PKn, semua itu tidak akan cukup jika komponen pendidik, siswa, orang tua, dan masyarakat tidak berpadu untuk bekerjasama menjalankan inti pelajaran PKn ini. Berkaitan dengan kandungan nilai-nilai dalam PKn saja misalnya, banyak guru yang luput mengajarkan nilai-nilai kehidupan pada saat mengajar karena terburu dengan materi sesuai kurikulum, siswa belajar hanya orientasi materi sehingga *civic intelligent* saja yang terpenuhi. Meskipun materi PKn saat ini tidak banyak mencantumkan secara konkret nilai-nilai kehidupan dalam silabus pengajaran, semestinya guru mampu berperan memasukan nilai-nilai ini sebagai *hidencurriculum* bagi siswa.

D. Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

Kemampuan guru dalam memilih dan memilah model yang relevan dengan tujuan dan materi pelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Tuntutan tersebut mutlak dilakukan oleh seorang guru, apabila melakukan transfer ilmu khususnya mapel PKn. Hal tersebut juga sejalan dengan tuntutan kurikulum saat ini yang sangat memperhatikan kepentingan pembelajaran pembelajaran yang akan digunakan.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran 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. Pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.