

mengkreasi kemungkinan-kemungkinan masa depan, mengekspos kejadian-kejadian masa kini, dan seterusnya.⁴

Sedangkan tujuan dari *Role playing* adalah untuk memecahkan suatu masalah agar memperoleh kesempatan untuk merasakan perasaan orang lain.⁵

2. Teknik *Role Playing*

Teknik ini mempunyai 9 tahapan, diantaranya.

a. Menghangatkan Suasana dan Memotivasi Peserta Didik

Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan demi mencapai tujuan tertentu.⁶

Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan.

b. Memilih Peran

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendiskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

⁴ Abuddin Nata, *Prespektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), h. 194.

⁵ A. Surjadi, *Membuat Siswa Aktif Belajar (65 Cara Belajar Mengajar Dalam Kelompok)*, (Bandung: Mandar Maju, 1989), h.97.

⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h.

Dalam hal ini kurikulum hendaknya disesuaikan dengan umur, tingkat kecerdasan dan kebutuhan, sehingga dengan mudah anak dapat menyesuaikan dirinya dengan mata pelajaran yang diberikan kepadanya. Tetapi hal itu juga banyak tergantung kepada gurunya, yaitu kemampuan menggunakan metode mengajar yang tepat, pemahaman psikologi anak, sikap loyal terhadap pendidikan, berwibawa dan lain-lain. Guru yang memberikan pelajaran secara humor dan bersahabat dengan murid, pembelajarannya akan mudah dipahami murid karena adanya suasana bebas berpikir dan gembira serta menarik minat.

c. Penyesuaian diri terhadap lingkungan fisik dan sosial sekolah

Dalam hal ini ialah gedung, alat-alat sekolah, fasilitas belajar dan lingkungan sosial lainnya. Jika sekolah kurang fasilitas atau alat-alat yang membantu kelancaran pendidikan, maka murid akan mengalami kesulitan belajar dan guru akan terlalu capek. Kekurangan kelas menyebabkan murid-murid untuk masuk siang, padahal belajar siang atau sore menyebabkan anak mengantuk, bosan, capek dan sebagainya. Hal itu juga merupakan masalah belajar yang berhubungan dengan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekolah yang tidak teratur, kotor, tidak ada tanaman-tanaman, suara hiruk-pikuk di sekitar sekolah karena banyak kendaraan dan orang yang lalu lalang juga dapat menimbulkan kebosanan, gangguan terhadap murid-murid dan juga akan menimbulkan kesulitan belajar. Karena itu

Penggunaan *role playing* dalam bimbingan klasikal diberikan kepada sejumlah siswa yang tergabung dalam suatu satuan kegiatan pengajaran diharapkan dapat membantu penyesuaian diri siswa di sekolah baik terhadap gurunya, terhadap mata pelajaran, terhadap teman sebaya serta terhadap lingkungan fisik atau sosial di sekolah.

Dengan adanya penerapan teknik *role playing* dalam bimbingan klasikal yang diberikan, klien (siswa) berperan langsung sebagai pemain yang bertentangan dengan sifat/karakter siswa yang sesungguhnya dan ikut serta mengamati siswa yang lain yang sedang bermain peran sehingga dari hasil bermain peran tersebut dapat diketahui penyesuaian diri siswa di sekolah menjadi semakin baik atau sebaliknya, mereka menjadi semakin percaya diri atau sebaliknya.