

PENGGUNAAN METODE BELAJAR *ROLE PLAYING* TERHADAP AKTIFITAS BELAJAR ANAK SUB POKOK BAHASAN PENGENALAN HEWAN DARAT

Inna Hamida Zusfindhana

FIP IKIP PGRI JEMBER
naahamida@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the objective condition of children who have difficulty learning in knowing land animals. The method of learning role playing is one of the learning methods used to overcome it. The purpose of this study is to improve the learning activities of children of sub-subject of animal introduction. The method used in this research is qualitative method using observation and interview to dig the child data. The subjects of the study were children with intellectual disability aged 9 years amounted to one person. The results showed that: 1) The cognitive development of the child is still like 6 years old children, 2) The children need services that suit their needs through role playing learning method, 3) role playing method done six times, 4) role playing method can increase Learning activities of children in knowing land animals.

Keywords : *child; land animals; role playing*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang meyenangkan dan relevan dewasa ini sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Dalam proses belajar mengajar tugas guru adalah mengembangkan dan menyediakan kondisi agar peserta didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Menurut Nasution (2000:89), aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat jasmani ataupun rohani. Dalam proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus selalu terkait. Seorang peserta didik akan berpikir selama ia berbuat, tanpa perbuatan maka peserta didik tidak berfikir. Oleh karena itu agar peserta didik aktif berfikir maka peserta didik harus diberi kesempatan untuk berbuat atau beraktivitas.

Dalam aktivitas belajar ini peserta didik haruslah aktif mendominasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Dengan kata lain dalam beraktivitas peserta didik tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang dijumpai di sekolah-sekolah yang melakukan pembelajaran secara konvensional. Dalam hal ini guru sebagai orang yang menggunakan metode dalam mengajar harus memilih metode yang tepat dalam proses belajar mengajar, karena banyak sekali jenis-jenis metode dalam pengajaran. Salah satu metode dalam proses belajar mengajar adalah bermain peran (*role playing*).

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Sriudin, 2017). Karakter dalam bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah konsep yang merujuk pada cerita, dia dianggap hidup, maka proses penciptaan dan pembentukannya tidak terbatas pada kekuatan visual, ada pembentuk lain yang penting untuk dikonstruksi, meliputi identitas, eksistensi, dan realitas.

Metode pembelajaran *role playing* diharapkan mampu meningkatkan aktifitas belajar anak dalam pengenalan hewan darat. Sejalan dengan itu, Roestiyah (2001) mengemukakan kebaikan-kebaikan atau keunggulan metode bermain peran, yakni, dimana dengan metode ini, anak lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran. Bagi anak dengan berperan seperti orang lain, hewan, atau benda mati maka anak dapat menempatkan diri seperti yang sedang diperankannya. Anak dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih, akhirnya

anak dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup.

Shaftel dan Shaftel (dalam Mulyasa, 2003) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi:

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.
Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi anak agar tertarik pada masalah. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.
2. Memilih peran
Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para anak diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.
3. Menyusun tahap-tahap peran
Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.
4. Menyiapkan pengamat
Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.
5. Pemeranan
Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Ada kalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah mamakan waktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.
6. Diskusi dan evaluasi
Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

7. Pemeranan ulang
Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.
8. Diskusi dan evaluasi tahap dua
Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.
9. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan
Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan metode kualitatif. Metode deskriptif bertujuan untuk mengungkap data-data di lapangan yang bersifat aktual mengenai kondisi objektif anak. Dalam menggali data mengenai kondisi objektif anak, menggunakan aspek-aspek yang terdapat dalam aktifitas belajar anak dalam pengenalan hewan.

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Adapun subjek penelitian adalah anak tunagrahita ringan kelas 3 SD. Teknik penelitian yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan audiovisual atau dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat dan mencatat aktifitas belajar anak dalam pengenalan hewan. Sedangkan wawancara dilakukan pada guru dengan menggunakan wawancara terstruktur yang didalamnya menyajikan pertanyaan-pertanyaan secara sistematis yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dokumentasi atau audiovisual yang terdiri dari gambar atau suara yang dikumpulkan oleh peneliti untuk membantu memahami merekam data yang digunakan. Waktu yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini selama 30 menit selama enam kali pertemuan dalam satu bulan.

Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan tiga langkah, menurut Milles dan Huberman yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi data. Sedangkan pengujian kredibilitas

data diperlukan untuk pengecekan data yang dilaporkan dengan data yang ditemui di lapangan. (Creswell, 2012).

Langkah awal dalam menganalisis data yaitu dengan melakukan reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Langkah selanjutnya yaitu membuat rangkuman temuan penelitian berdasarkan pada aspek-aspek yang diteliti. Melalui display data, maka data akan terorganisasi, tersusun dalam pola hubungan, sehingga dapat memudahkan memahami gambaran keseluruhan dari aspek-aspek yang diteliti.

Kegiatan selanjutnya yaitu verifikasi data dengan cara mempelajari kembali data-data yang terkumpul dan menarik kesimpulan sehingga mendapatkan temuan baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi kepada DN diperoleh data bahwa DN adalah seorang anak tunagrahita ringan yang berusia 9 tahun dan mempunyai IQ antara 50-70. Sehingga DN membutuhkan suatu metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk membantunya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, kemampuan belajar DN masih setara dengan anak usia 6 tahun. DN kesulitan dalam mengingat nama-nama hewan. Dalam penelitian ini difokuskan untuk mengenal hewan-hewan yang ada dilingkungan sekitarnya yaitu hewan-hewan yang berada di darat. Proses pembelajaran juga disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Proses pembelajaran dalam mengenal hewan dilakukan sebanyak enam kali pertemuan dan setiap pertemuan diulang sebanyak dua kali.

Tabel 1. Mengenal Hewan Darat

No.	Pertemuan ke-	Nama hewan
1.	Pertama	Kucing Kelinci
2.	Kedua	Ayam Bebek
3.	Ketiga	Sapi Kambing

Adapun langkah-langkah dalam *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi anak.

Tahap pertama DN mulai dikenalkan dahulu dengan hewan-hewan yang berada disekitarnya. Selain mengenalkan hewan DN juga dikenalkan dengan suara –suara hewan. Ketika DN sudah bisa mengetahui beberapa jenis hewan maka ia akan mulai di berikan metode *role playing*. Peneliti mulai mengenalkan beberapa peran yang akan dimainkan.

2. Memilih peran

Peneliti mulai mengenalkan nama-nama hewan. Kemudian memberikan pilihan kepada DN akan memainkan peran sesuai keinginannya. Secara sederhana peneliti mengenalkan watak atau suara hewan-hewan. Dalam *role playing* peneliti

menggunakan boneka hewan untuk proses pembelajarannya.

3. Menyusun tahap-tahap peran

Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Peneliti merancang cerita-cerita sederhana untuk dimainkan DN.

4. Menyiapkan pengamat

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan.

5. Pemeranan

Pada tahap ini DN dan peneliti mulai memainkan peran. Satu kali sesi diberikan waktu selama 30 menit.

6. Diskusi dan evaluasi.

Peneliti melontarkan sebuah pertanyaan pada DN agar ia bisa memberikan feedback atau umpan balik terhadap peran yang dimainkan

7. Pemeranan ulang
Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah.
8. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan
Pada tahap ini DN bisa mengemukakan pengalamannya selama melakukan *role playing*.

Pada pertemuan pertama DN masih kesulitan dalam memainkan perannya. DN belum mampu menjawab pertanyaan peran apa yang ia mainkan. Kemudian pengenalan hewan diulang kembali pada pertemuan kedua. Sampai pada akhirnya DN mampu menjawab tes atau pertanyaan yang diajukan.

Pertemuan ketiga dan keempat yaitu mengenal ayam dan bebek. DN mulai bisa bermain peran dengan baik. Ia mampu menghafal dan menirukan nama-nama hewan. Hanya butuh beberapa kali bantuan dengan peneliti. DN mampu menjawab pertanyaan dan memberikan umpan balik dengan baik dan benar.

Pertemuan kelima dan keenam mengenal sapi dan kambing. DN tidak mengalami kendala yang berarti. DN mampu menjawab pertanyaan dan memberikan umpan balik dengan baik dan benar.

Melalui bermain peran yang dilakukan oleh DN selain dapat meningkatkan kemampuan mengenal hewan darat, ia juga mampu berkomunikasi yang baik dengan teman lainnya, dan keterampilan berfikir DN lebih berkembang. Selain itu juga terciptanya kerja sama, partisipasi dan tanggung jawab DN. Menurut Mansyur (Sagala, 2006) kelebihan dari metode *role playing* yaitu, dengan penerapan metode *role playing* anak dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya anak akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif. *Role playing* dapat menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima. Konsep penerapan metode *role playing* yang dilakukan pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan anak. Kemudian anak bebas untuk

mengekspresikan imajinasinya kedalam gerakan-gerakan serta pengucapan kata-kata yang sesuai dengan peran yang dimainkannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian mengenai metode *role playing* terhadap aktifitas belajar diperoleh bahwa DN mengalami kesulitan dalam aktifitas belajar mengenal hewan darat. DN merupakan anak tunagrahita ringan sehingga dalam aktifitas belajar memerlukan pengulangan secara terus-menerus. Perkembangan aktifitas belajar DN berada di bawah rata-rata anak pada umumnya. Hal ini terbukti dari kondisi objektif DN yang sering lupa dalam mengingat pelajaran khususnya dalam mengenal hewan. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut diterapkanlah metode *role playing*. Penerapan metode *role playing* dilakukan dalam lima kali pertemuan dan disesuaikan dengan kebutuhan DN. Setelah dilakukan metode *role playing* DN mampu mengenal dan menyebutkan enam hewan darat yaitu, kucing, kelinci, ayam, bebek, sapi, dan kambing. Ini membuktikan bahwa dengan metode *role playing* bisa membantu AR dalam meningkatkan aktifitas belajar dalam mengenal hewan darat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu menyelesaikan penulisan jurnal ilmiah. Khususnya kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Kaprodi Pendidikan Luar Biasa, dan teman-teman pendidikan luar biasa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Creswell, J. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Boston: Pearson.
- [2] Mulyasa, E. (2005). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- [3] Nasution, S. 1997. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- [4] Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada