



LAPORAN PENELITIAN

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP AKTIFITAS GURU DAN HSIL BELAJAR
DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN IPS DI SEKOLAH DASAR
(Penelitian Tindakan Kelas di S D Lemahabang 2 Kec.Tanjung Kab.Brebes)**

Oleh :

**S A D A L I
NIP.131288193**

**LEMBAGA PENELITIAN – UNIVERSITAS TERBUKA
2000**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN LEMBAGA PENELITIAN-UT**

1. a. Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing terhadap aktivitas Guru dan Hasil Belajar Siswa dalam mata pelajaran P IPS di SD
- b. Bidang Penelitian : Bidang Ilmu
- c. Klasifikasi Penelitian : Penelitian Mula
- d. Bidang Ilmu : Teknologi dan Media Pendidikan
2. Ketua Peneliti
- a. Nama lengkap dan gelar : Drs.Sadali,M.Pd.
- b. NIP : 131288193
- c. Golongan kepangkatan : III / C
- d. Jabatan Akademik : Lektor Muda
- e. Fakultas/Unit Kerja : FKIP/ UPBJJ-UT Semarang
3. Anggota tim Peneliti : -
4. Lama penelitian : 26 Minggu-
5. Biaya penelitian : Rp 2.768.000,-
(Dua juta tujuh ratus enampuluh delapan ribu rupiah)
6. Sumber Biaya : PSI Universitas Terbuka

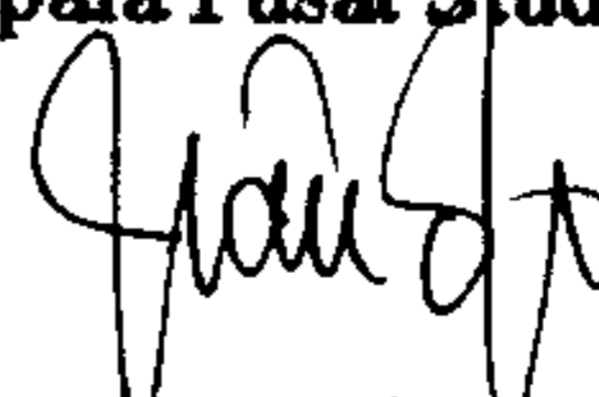
Pondok Cabe,

Ketua Peneliti



Drs.Sadali,M.Pd.
NIP.131288193

Menyetujui,
Kepala Pusat Studi Indonesia



Dr.Tian Belawati
NIP. 131 569 974

Mengetahui,
Kepala UPBJJ

Drs.Sriyadi
NIP.130121574

Mengetahui,
Ketua Lembaga Penelitian

Dr.WBP.Simanjuntak,M.Ed.,Ph.D
NIP.130 212 017

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di Kelas V SD Negeri Lemah Abang 2 Kec. Tanjung Kab. Brebes dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan mengenai perubahan perilaku guru dalam proses pembelajaran yang meliputi aktivitas selama melaksanakan proses pembelajaran, pengembangan suasana belajar, pemeliharaan konsistensi tujuan pembelajaran, dan tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran *role playing* dipilih sebagai salah satu model yang dikembangkan dalam penelitian tindakan kelas ini, dengan dasar pemikiran bahwa model ini mampu mengantisipasi kejenuhan metode ceramah. Secara teoretis, model *role playing* dapat memenuhi maksud-maksud : menerangkan suatu peristiwa yang secara didaktik lebih baik didramatisasikan, melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah-masalah sosial psikologis, dan memberikan kemungkinan pemahaman siswa terhadap orang lain.

Penerapan model *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar memungkinkan guru untuk mengembangkan konsep program Pendidikan IPS yang : (a) secara kognitif melatih dan membekali anak didik dengan *conceptual skill* yang layak, kemampuan berpikir dan memecahkan masalah; (b) secara *metacognitive-awareness and skills* membekali kemampuan penalaran dan belajar yang luas; (c) secara moral-afektual membina perbekalan tata-nilai, keyakinan dan keadilan maupun pengalaman dan kemampuan afektual siswa; dan (d) secara sosial membina ketegaran akan harga diri dan *self concept* serta kemampuan melakukan *interpersonal-relationship*.

Penelitian tindakan kelas ini menghasilkan temuan bahwa : (1) model pembelajaran *role playing* dapat membantu pengembangan aktivitas guru dalam proses belajar mengajar; (2) model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan suasana belajar yang kondusif; (3) model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memelihara konsistensi antara tujuan pembelajaran dengan pokok-pokok bahasan yang diajarkan; dan (4) dari segi kepuasan belajar siswa model pembelajaran *role playing* dapat memberikan pengalaman dan keterlibatan emosional serta perubahan intensional siswa.

Dengan demikian model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu alternatif yang layak dikembangkan untuk mengatasi masalah rendahnya kinerja guru dalam proses pembelajaran, namun perlu didukung oleh : (1) kesediaan dan keterbukaan guru untuk menerima dan melakukan upaya inovatif dalam pembelajaran; (2) Kepala Sekolah; (3) sikap tanggap dari pengelola pendidikan dasar dan instansi lain yang berkewenangan dalam pengembangan kinerja tenaga pendidikan dasar; dan (4) adanya penelitian lanjutan yang lebih komprehensif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya jualah, penelitian ini dapat di selesaikan tanpa menghadapi hambatan yang berrati. Penelitian ini disusun sebagai laporan akhir dalam kegiatan meneliti di PSI pada kajian bidang ilmu.

Pendidikan IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib dibelajarkan pada jenjang sekolah dasar, mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya mempersiapkan siswa sedini mungkin menjadi warga negara yang baik. Pembelajaran pendidikan IPS di Sekolah Dasar juga dihadapkan pada permasalahan rendahnya kualitas proses dan hasilnya. Kondisi teresebut banyak di kontribusi oleh kurangnya pengetahuan dan wawasan guru mengenai model-model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara optimal dalam pembelajaran, sehingga mereka mempunyai kesempatan yang optimal untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan ketrampilannya selama pebelajaran. Menyadari peran kritis yang diemban oleh IPS sebagai salah satu media pembentukan warga negara yang baik, perlu diupayakan pengembangan suatu model pembelajaran yang mampu menjembatani keresahan tersebut.

Dengan mengkondisikan pembelajaran IPS yang kondusif, akan memungkinkan bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran dalam rangka mengembangkan dan melatih pemahaman, nilai, sikap, moral, dan ketrampilannya sebagai persiapan dalam menyongsong era globalisasi sehingga

mereka mampu ikut serta melakoni kehidupan masyarakat modern yang sangat dinamis.

Penyampaian pesan berupa segala informasi terencana dan tertuang dalam kurikulum atau garis-garis besar program pengajaran ditingkat sekolah dasar juga menuntut sejumlah ketrampilan dan kemampuan dasar yang minimal harus dimiliki oleh seorang guru dalam melakukan tugas profesinya. Menariknya media elektronik yang menyebabkan anak usia sekolah dasar menghabiskan sebagian waktunya duduk didepan televisi, sehingga ia kehabisan waktu untuk memperkaya pengetahuannya dirumah baik secara mandiri atau dibimbing orang tua, memaksa guru disekolah harus mampu mengantisipasi keadaan itu, agar dalam mengikuti materi pelajaran yang disajikan siswa, bersemangat dan kreatif untuk selalu merasa tertantang mencari pemecahan mas'alah yang diberikan guru kepadanya, jauh dari rasa bosan.

Berangkat dari pemikiran tersebut, Penelitian ini berupaya mengembangkan pengaruh penerapan model pembelajaran Role Playing dalam pembelajaran IPS. Melalui penelitian ini dicoba untuk menelusuri kemanfaatan model Role Playing dalam hubungannya dengan peningkatan kinerja guru yang memungkinkan efektivitas belajar siswa, baik mengenai penguasaan materi pelajaran maupun peningkatan hasil belajar siswa dalam hubungannya dengan sikap dan ketrampilan sosialnya.

Di samping itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mencari alternatif lain mengenai model-model pembelajaran yang mampu mengkondisikan iklim belajar yang kondusif dalam pembelajaran IPS sehingga siswa mempunyai kesempatan

belajar yang lebih banyak, sekaligus sebagai media pengembangan dan pelatihan sikap dan ketrampilan sosialnya selama pembelajaran..

Laporan ini terdiri atas enam bab. Bab I mengemukakan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II menyajikan tela'ah kepustakaan mengenai pendidikan IPS, pembelajaran Pendidikan IPS, dan model belajar Role Playing serta tahapannya dan kemampuan guru dalam pembelajara IPS. Bab III menjelaskan metodologi penelitian beserta pendekatannya, prosedur dan instrumen penelitian . Bab IV mengemukakan tentang deskripsi pelaksanaan penelitian. Bab V penyajian pembahasan penelitian, dan bab VI menyajikan kesimpulan dan rekomendasi.

Pepatah mengatakan, tak ada gading yang tak retak, demikian juga dengan laporan penelitian ini, tentunya terdapat beberapa kelemahan dan kekurangan yang tidak di sengaja, walaupun peneliti berupaya untuk membuat laporan ini sesempurna mungkin. Untuk itu kepada semua pihak peneliti mohon kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan penelitian ini, ataupun untuk menyempurnakan tulisan-tulisan peneliti dikesempatan mendatang.

Akhirnya peneliti berharap laporan ini ada manfaatnya untuk kita, amin.

Penulis

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i	
ABSTRAK	ii	
KATA PENGANTAR	iii	
DAFTAR ISI	vi	
BAB I	PENDAHULUAN	
	A. Latar Belakang Masalah	1
	B. Perumusan masalah	4
	C. Tujuan Penelitian	5
	D. Manfaat Penelitian	6
BAB II	TELAAH KEPUSTAKAAN	
	A. Pendidikan IPS	7
	B. Pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar	13
	C. Model Role Playing	17
	D. Kemampuan Guru dalam Pembelajaran IPS	20
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Pendekatan Penelitian	23
	B. Prosedur Pengembangan Tindakan	24
	C. Instrumen Penelitian	26
	D. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	27
	E. Interpretasi	29
BAB IV	DESKRIPSI PELAKSANAAN PENELITIAN	
	A. Tindakan Pertama	
	1. Observasi Latar Sekolah dan Karakteristik Guru	30
	2. Observasi Situasi Kelas Pembelajaran IPS	31
	B. Tindakan Kedua.....	41
	C. Tindakan Ketiga.....	49
	D. Tindakan Keempat	58

BAB V	PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
	A. Perubahan Perilaku Guru	68
	B. Pengalaman Belajar bagi Peneliti	75
	C. Kondisi yang Harus Diperhatikan	80
BAB VI	KESIMPULAN DAN REKOMENDASI . .	
	A. Kesimpulan	81
	B. Rekomendasi	83
DAFTAR KEPUSTAKAAN		85

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan IPS merupakan mata pelajaran yang mempunyai fungsi dan peran yang sangat strategis dalam usaha pembentukan warga negara yang baik dan handal sesuai dengan tujuan pembangunan nasional (Sumantri, 1996). Sebagai salah satu program pendidikan yang membina dan menyiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik dan memasyarakat (Djahiri, 1993), pendidikan IPS diharapkan mampu mengantisipasi berbagai perubahan yang terjadi di masyarakat sehingga siswa mempunyai bekal pengetahuan dan keterampilan dalam melakoni kehidupan di masyarakat.

Pendidikan IPS di jenjang sekolah dasar seharusnya membuahkan hasil belajar yang berupa perubahan pengetahuan, dan keterampilan yang sejalan dengan tujuan kelembagaan sekolah dasar. Sebagaimana dijelaskan dalam Kurikulum 1994, bahwa penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar bertujuan: (1) mendidik siswa agar menjadi manusia Indonesia seutuhnya berdasarkan Pancasila yang mampu membangun dirinya sendiri serta ikut bertanggungjawab terhadap pembangunan bangsa; (2) memberi bekal kemampuan yang diperlukan bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ketingkat yang lebih tinggi; dan (3) memberi bekal kemampuan dasar untuk hidup di masyarakat dan mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya (Depdikbud, 1994).

Dikaitkan dengan konteks pendidikan dasar sembilan tahun, maka fungsi dan tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar harus pula mendukung pemilikan kompetensi tamatan sekolah dasar, yaitu pengetahuan, nilai, sikap, dan kemampuan melaksanakan tugas atau mempunyai kemampuan untuk mendekati dirinya dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, dan kebutuhan daerah

Sementara itu, kondisi pendidikan IPS di negara kita dewasa ini, lebih diwarnai oleh pendekatan yang menitikberatkan pada model belajar konvensional seperti ceramah sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar (Suwarma, 1991; Jarolimek, 1967). Suasana belajar seperti itu, semakin menjauhkan peran pendidikan IPS dalam upaya mempersiapkan warga negara yang baik dan memasyarakat (Djahiri, 1993)

Pada jenjang sekolah dasar saat ini, pendidikan IPS menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajarannya makin bersifat guru-sentris. Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga prestasi belajar yang dicapai tidak optimal.

Kesan menonjolnya verbalisme dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas masih terlalu kuat. Hasil penelitian Rofi'uddin (1990) tentang interaksi kelas di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa 95% interaksi kelas dikuasai oleh guru. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan oleh guru dalam interaksi kelas berupa pertanyaan-pertanyaan dalam kategori kognisi rendah.

Hasil-hasil EBTANAS menunjukkan bahwa tingkat penguasaan peserta didik kita terhadap tugas-tugas belajar (learning tasks) yang dituntut oleh kurikulum rata-rata masih rendah. Begitu juga dalam standar internasional, skor yang dicapai anak-anak kita masih di bawah negara-negara berkembang lainnya (Achmady, 1995).

Suatu studi yang dilakukan oleh IEA (1992) menemukan bahwa kemampuan membaca kritis murid-murid SD dan SLTP kita berada pada peringkat ke 26 dari 27 negara yang disurvei. Murid-murid SD Indonesia hanya menguasai 31,6% dari materi yang diteskan. Tes internasional lainnya mengungkapkan bahwa tingkat kreativitas anak-anak Indonesia paling rendah diantara anak-anak seusianya dari delapan negara lainnya (Urban dan Jellen, dalam Achmady, 1995).

Kecenderungan pembelajaran dan kualitas hasil belajar pendidikan IPS sebagaimana diungkapkan dalam pernyataan di atas, menurut penulis mengisyaratkan tuntutan agar para guru dapat mengembangkan kemampuannya yang mengarah kepada peningkatan mutu proses pembelajaran.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model belajar *role playing*. Menurut Zuhaerini (1983), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan

memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Sementara itu, Davies (1987) mengemukakan bahwa penggunaan role playing dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif. Esensi role playing, menurut Chesler dan Fox (1966) adalah, *the involvement of participant and observers in a real problem situation and the desire for resolution and understanding that this involvement engender.*

Lebih lanjut dijelaskan pula bahwa, *the role playing process provides a lives sample of human behavior that serves as a vehicle for students to: (1) explore their feelings; (2) gain insights into their attitudes, values, and perceptions; (3) develop their problem-solving skills and attitudes; and (4) explore subject matter in varied ways.*

Berdasarkan pernyataan di atas, maka perlu kiranya dilakukan penelitian tindakan kelas mengenai penerapan model belajar role playing dilihat dari aktivitas guru dalam proses belajar mengajar pendidikan IPS di Sekolah Dasar.

B. Perumusan Masalah

Masalah yang ingin penulis kaji melalui penelitian tindakan kelas ini ialah: sejauh manakah manfaat penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap aktivitas dan mutu hasil belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar ? Pokok permasalahan tersebut lebih lanjut penulis perinci ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas siswa selama melaksanakan tahap-tahap belajar dengan model pembelajaran *role playing* ?
2. Bagaimanakah gambaran kemampuan guru dalam melaksanakan model pembelajaran *role playing* dilihat dari kelemahan dan kekuatan *role playing* ?
3. Bagaimanakah masalah yang dihadapi guru untuk meningkatkan model pembelajaran *role playing* ?
4. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan kualitas hasil belajar siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini penulis laksanakan bersama guru kelas V Sekolah Dasar, dengan tujuan untuk mengidentifikasi :

1. Aktivitas siswa selama melaksanakan tahap-tahap belajar dengan model pembelajaran *role playing*.
2. Kemampuan guru dalam melaksanakan model pembelajaran *role playing* dilihat dari kelemahan dan kekuatan *role playing*.
3. Masalah yang dihadapi guru untuk meningkatkan model pembelajaran *role playing*.
4. Pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan kualitas hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Untuk memperluas wawasan dan pengetahuan guru IPS di Sekolah Dasar mengenai model-model pembelajaran IPS sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan mutu proses dan mutu hasil belajar.
2. Sebagai sumbangan pemikiran kepada Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, dalam rangka membina kemampuan guru melalui penganekaragaman yang dianggap positif untuk meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar.
3. Bagi Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk mempertajam keterampilan calon guru Pendidikan IPS dan guru Sekolah Dasar pada umumnya.

BAB II TELAAH KEPUSTAKAAN

A. Pendidikan IPS

Pendidikan IPS adalah suatu program pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniti, yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan (Wesley, 1989). Berdasarkan pengertian ini ditunjukkan bahwa salah satu ciri utama pendidikan IPS adalah kerjasama disiplin ilmu pendidikan dengan disiplin ilmu-ilmu sosial.

Secara ideal, Kosasih Djahiri (1993) mengkonsepsikan program Pendidikan IPS yang: (a) secara kognitif melatih dan membekali anak didik dengan *conceptual-knowledge* yang layak, kemampuan berpikir dan memecahkan masalah yang cukup; (b) secara *metacognitive-awareness* and *skills* membekali kemampuan penalaran dan belajar yang luas; (c) secara moral-afektual membina perbekalan tatanan nilai, keyakinan dan keadilannya maupun pengalaman dan kemampuan afektual siswa; dan (d) secara sosial membina ketegaran akan harga diri dan *self-concept* serta kemampuan melakukan *interpersonal relationship*.

Pendidikan IPS erat kaitannya dengan ilmu sosial, yaitu ilmu pengetahuan yang membahas hubungan manusia dengan masyarakat dan tingkah laku manusia dalam masyarakat. *The social sciences are the fields of knowledge which deal with means social behavior and his social institution* (Preston, 1968).

Sedangkan Michaelis (1976) berpendapat, *the social studies program is focused on the interaction of people with each other and with their human and natural environment*. Definisi ini mengisyaratkan bahwa IPS identik dengan studi sosial, yang merupakan bidang kajian mengenai gejala dan permasalahan yang dihadapi manusia dalam masyarakat.

Menurut Michelis (1976), program Pendidikan IPS meliputi berbagai aspek tentang hubungan manusia dan nilai-nilai sosial, berbagai kondisi dan pergeseran kepercayaan serta pendidikan umum yang penting bagi siswa. Sedangkan Kenworthy (1973) menekankan bahwa Pendidikan IPS mempelajari hubungan antar manusia oleh siswa sekolah dasar dan sekolah menengah.

Mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat dengan berbagai aspeknya, tentu tidak dapat dipisahkan seperti ilmu-ilmu sosial yang membahas dari berbagai sudut pandangnya, seperti sejarah, geografi, psikologi, ekonomi politik, dan sebagainya. Bahkan MM Ohlsen (dalam Vembriarto; 1979) menegaskan eratnya hubungan Pendidikan IPS dengan ilmu-ilmu sosial, bahwa Pendidikan IPS merupakan keterpaduan dari berbagai ilmu sosial, termasuk geografi, sejarah dan kewarganegaraan. Demikian juga Kenworthy (1973) menegaskan bahwa pada kenyataannya dapat disebutkan bahwa antropologi dan sosiologi, ilmu ekonomi, geografi, ilmu politik, sejarah, psikologi merupakan lapangan Pendidikan IPS. Disebutkan pula bahwa Pendidikan IPS berhubungan erat dengan seni dan musik, agama dan filsafat serta ilmu-ilmu lain.

Dengan banyaknya ilmu-ilmu sosial yang tercakup dalam Pendidikan IPS, tidak berarti bahwa Pendidikan IPS adalah penjumlahan dari bermacam-macam ilmu sosial tersebut, namun suatu pembelajaran tentang hubungan manusia dengan alam lingkungannya yang lain, serta menolong siswa mengembangkan kompetensi dan sikap menjadi warga negara dalam masyarakat bebas, dengan menggunakan bahan dari berbagai ilmu sosial untuk memahami masalah-masalah sosial (Gross; 1979).

Pada dasarnya Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan dari materi ilmu-ilmu sosial untuk keperluan pembelajaran di sekolah. Dengan penyederhaan materi tersebut, maka para siswa dengan mudah dapat melihat, menganalisis dan mamahami gejala-gejala yang ada dalam masyarakat lingkungannya. Konsep utama Pendidikan IPS menurut Yusnidar (1987) adalah interaksi individu dengan lingkungannya. Sedangkan pembelajaran Pendidikan IPS mempergunakan pendekatan integratif.

Dari gambaran singkat tersebut nampak benar bahwa perbedaan antara sudut pandang ilmu-ilmu sosial dengan Pendidikan IPS, dan ditambahkan pula perbedaan lain seperti yang disebutkan oleh Esavan (1968) bahwa ilmu sosial merupakan kerja penelitian dan pengembangan dari sistem pengetahuan, sedangkan Pendidikan IPS biasanya berkenaan dengan bagian ilmu sosial yang digunakan di sekolah untuk tujuan pembelajaran.

Walaupun tujuan pembelajaran Pendidikan IPS terbatas pada salah satu bidang kurikulum yang dilaksanakan di sekolah untuk tujuan pembelajaran, merupakan pengantar yang baik dalam pelaksanaan pendidikan sosial, sebab Pendidikan IPS adalah dasar dalam pendidikan sosial (Gross; 1979), dimana

pendidikan sosial adalah pendidikan yang diberikan oleh para guru, orang tua dan orang dewasa lainnya untuk mengembangkan rasa sosial pada anak-anak, sehingga mereka memahami hubungan antar manusia dan lebih sanggup bergaul dengan orang-orang lain (Simangunsong, 1987).

Tiap unsur kelompok pengetahuan dalam Pendidikan IPS terdiri dari fakta, konsep, generalisasi, dan teori (Banks; 1977). Pengajaran Pendidikan IPS diharapkan dapat menolong murid untuk mendapatkan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengenal dan memecahkan problem, menganalisis, menentukan nilai, menyampaikan pendapat dan membuat keputusan yang rasional, sehingga dapat membantu dalam memecahkan problema (Banks; 1977). Harapan yang diinginkan dengan pembelajaran.

Tujuan Pendidikan IPS dapat dikelompokkan menjadi empat kategori berikut ini. *Knowledge*, yang merupakan tujuan utama Pendidikan IPS, yaitu membantu para siswa belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya. Hal-hal yang dipelajari sehubungan dengan ini adalah geografi, sejarah, politik, ekonomi, antropologi dan sosiopsikologi.

Skills, yang berhubungan dengan tujuan Pendidikan IPS, dalam hal ini mencakup keterampilan berpikir (*thinking skills*). *Attitudes*, dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok sikap yang diperlukan untuk tingkah laku berpikir (*intellectual behaviour*) dan tingkah laku sosial (*Social Behaviour*).

Value, dalam hubungan ini adalah nilai yang terkandung dalam masyarakat yang didapatkan dari lingkungan masyarakat sekitar maupun lembaga pemerintahan (falsafah bangsa). Termasuk di dalamnya adalah nilai-

nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antar manusia, ketaatan pada pemerintah, hukum, dan lain-lain.

Terdapat beberapa tujuan Pendidikan IPS yang berlaku secara universal (Jarolimek, 1982), yang menggambarkan bahwa Pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, kelompok utama dalam keluarga dan sekolah, selanjutnya dalam masyarakat yang lebih luas, dalam kelompok bangsa dan negaranya, dan akhirnya masyarakat dunia.

Bruce & Joyce (dalam Henings, 1979) menyebutkan tiga tujuan Pendidikan IPS, sebagai berikut : (1) pendidikan humanistik sebagai tujuan utama; (2) pendidikan kewarganegaraan; (3) pendidikan intelektual. Sedangkan Gross (1978) menyebutkan dua tujuan utama Pendidikan IPS yaitu : (1) mempersiapkan siswa agar dapat berfungsi sebagai warga negara yang baik di dalam masyarakat yang demokratis; (2) menolong siswa membuat banyak kemungkinan keputusan yang rasional di masyarakat.

Sedangkan tujuan utama Pendidikan IPS adalah untuk melatih siswa dapat bertanggung jawab sebagai warga negara yang baik (Gross, 1978). Disamping itu juga untuk menolong anak dan pemula untuk dapat aktif berpengetahuan, menjadi manusia yang mampu beradaptasi, mampu berfungsi dan berperan dalam menghadapi seluruh kehidupannya dan mampu menyesuaikan dengan kondisi lingkungannya lewat kegiatan pembelajaran Pendidikan IPS di SD (Joyce, 1979).

Terdapat beberapa orientasi Pendidikan IPS, yang sebenarnya dari waktu ke waktu akan berubah sesuai dengan kebutuhan masyarakat, yaitu *pertama*, menanamkan etika sosial, dengan mengupayakan peserta didik agar berperilaku sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku, seperti berkelakuan baik, berani membela kebenaran dan keadilan, bekerja sama, suka menolong, dan sebagainya. *Kedua*, orientasi nilai disiplin ilmu yang dapat memperkuat orientasi pertama tadi. Dalam orientasi ini, ilmu-ilmu variabel-variabelnya, dengan hukum-hukumnya, sehingga terjadi peristiwa sosial tertentu.

Ketiga, orientasi keterampilan teknik dan partisipasi sosial dalam kehidupan sosial di tempat mereka berada. Dari praktek kehidupan nyata itulah siswa belajar lebih jauh, sehingga akhirnya mereka lebih adaptif terhadap kehidupan yang senantiasa berubah. *Keempat*, orientasi kemampuan memecahkan masalah dan berinovasi, yang diperlukan setelah siswa mampu berpartisipasi aktif. Mereka mampu berinovasi dalam memperbaiki kualitas hidupnya, bahkan juga masyarakatnya ke arah yang lebih baik (Achmad Sanusi; dalam Akub Tisna Somantri, 1993).

Pendidikan IPS di SD merupakan bidang studi yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara dan sejarah. Pendidikan IPS yang diajarkan di SD sebagaimana diungkapkan di atas terdiri dari dua bahan kajian pokok: pengetahuan sosial dan sejarah. Bahan kajian pengetahuan sosial mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi dan pemerintahan,

sedangkan bahan kajian sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak lampau hingga kini.

Adapun fungsi Pendidikan IPS di SD ialah mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk melihat kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pengajaran sejarah berfungsi menumbuhkan rasa kebangsaan dan kebanggaan terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini.

Pendidikan IPS di SD bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran sejarah bertujuan untuk mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga kini agar siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air (Kurikulum Pendidikan Dasar, 1994/1995).

Berdasarkan spesifikasi pengertian hasil belajar Pendidikan IPS, fungsi dan tujuan Pendidikan IPS tersebut nampak betapa bidang studi Pendidikan IPS di SD merupakan bidang studi yang penting. Untuk mencapai tujuan yang amat strategis tersebut tentu dibutuhkan upaya inovatif dalam proses belajar mengajar.

B. Pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPS di sekolah dasar bersifat integratif, materi yang dibelajarkannya merupakan akumulasi sejumlah disiplin ilmu sosial (Martorella, 1985). Pembelajaran IPS pun lebih menekankan aspek “pendidikan” daripada “transfer-konsep”, karena melalui pembelajaran IPS

siswa diharapkan memahami sejumlah konsep, dan melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Hakekat belajar adalah suatu aktivitas yang mengharapkan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar. Perubahan tingkah laku terjadi karena usaha individu yang bersangkutan. Belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, yakni bahan yang dipelajari, faktor-faktor instrumental, faktor-faktor lingkungan, dan kondisi individual si pelajar (Depdikbud, 1983).

Percival dan Ellington (1984) menggambarkan model sistem pendidikan dalam proses belajar, bahwa masukan untuk sistem belajar terdiri atas orang, informasi, dan sumber lainnya. Sedangkan keluarannya berupa siswa dengan penampilan yang lebih maju dalam berbagai aspek. Di antara masukan dan keluaran terdapat kotak hitam yang berupa proses pembelajaran atau pendidikan.

Reigeluth (1983) secara lebih spesifik menyoroti tentang variabel-variabel pembelajaran yang meliputi tiga komponen: metode, kondisi, dan hasil-hasil. Metode merupakan cara menyampaikan isi pesan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kondisi pembelajaran mencakup karakteristik siswa, lingkungan belajar, bahan pembelajaran dan tujuan kelembagaan. Sedangkan hasil-hasil pembelajaran menggambarkan apa atau seberapa jauh tujuan-tujuan pembelajaran telah dicapai.

Pembelajaran sebagai suatu proses, menurut Surya (1982) melandaskan diri kepada prinsip-prinsip: (1) sebagai usaha memperoleh perubahan tingkah laku; (2) hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan; (3) merupakan suatu proses; (4) terjadi karena adanya

sesuatu pendorong dan tujuan yang akan dicapai; dan (5) merupakan bentuk pengalaman.

Sedangkan ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar, meliputi perubahan intensional, perubahan positif dan aktif, perubahan efektif dan fungsional (Surya, 1982). Perubahan intensional mengandung konotasi bahwa siswa menyadari akan adanya perubahan yang dialami atau sekurang-kurangnya ia merasakan adanya perubahan dalam dirinya.

Perubahan bersifat positif, artinya bermanfaat dan sesuai dengan harapan. Juga berarti bahwa perubahan itu senantiasa merupakan penambahan, yakni diperolehnya sesuatu yang baru dan lebih baik daripada yang telah diperoleh sebelumnya. Sedangkan aktif berarti bahwa perubahan itu terjadi tidak dengan sendirinya, tetapi lebih karena usaha siswa itu sendiri.

Sedangkan perubahan yang bersifat efektif artinya berdayaguna, membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi siswa. Bersifat fungsional artinya bahwa hasil dari perubahan itu relatif menetap, dan setiap saat apabila dibutuhkan, perubahan itu dapat direproduksi dan dimanfaatkan.

Kombinasi antarvariabel pembelajaran, khususnya karakteristik siswa dan metode yang digunakan, akan menghasilkan keluaran berupa siswa dengan ketiga bentuk perubahan tadi yang mencakup ranah-ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik (Bloom, 1974) sebagai akibat pengalaman belajar. Untuk mengukur efektivitas metode tertentu dihubungkan dengan karakteristik siswa, dapat dilakukan dengan cara mengukur penampilan siswa setelah belajar.

Wahab, et al (1986) menyatakan, guru IPS dalam merencanakan pelajaran dapat menciptakan suasana yang demokratis-kreatif, di mana siswa terlibat secara aktif sebagai subjek maupun objek pelajaran. Pengertian belajar demokratis ini dapat diartikan sebagai suatu upaya merubah diri siswa dalam meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan potensi dan minatnya. Apapun strategi belajar-mengajar yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar haruslah diusahakan agar kadar keterlibatan mental siswa setinggi mungkin.

Lebih jauh Kosasih Djahiri (1993) mengemukakan bahwa kualitas suatu pengajaran diukur dan ditentukan oleh sejauh mana kegiatan belajar-mengajar tertentu dapat merupakan alat perubah tingkah laku individu ke arah yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sehubungan dengan itu maka guru dalam mengelola kegiatan belajar-mengajar di kelas hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi antara berbagai pihak yang terlibat di dalamnya. Guru harus pandai memotivasi siswa untuk terbuka, kreatif, responsif, interaktif, dan evaluatif.

Dalam konteks tersebut model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan salah satu alternatif selain metode ceramah yang hampir dijadikan sebagai satu-satunya metode pembelajaran IPS di sekolah dasar. Menurut Wahab, et.al. (1986) banyak alasan mengapa metode ceramah menjadi sangat terkondisi dalam proses belajar-mengajar, di antaranya ialah : (1) mengikuti kebiasaan umum yang lazim menggunakannya; (2) kebiasaan yang telah membaku (inheren) pada diri guru; (3) pertimbangan praktis, murah, mudah,

cepat, dan tidak memerlukan fasilitas yang banyak; (4) kurangnya waktu dan jumlah program; dan (5) tidak mengetahui cara menggunakan metode lainnya.

C. Model Role Playing

Seperti telah dikemukakan di atas, bahwa penggunaan model ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. H. Zuhaerini (1983) mengemukakan bahwa tujuan penggunaan model ini dalam proses belajar mengajar antara lain :

1. Apabila pelajaran dimaksudkan untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak dan berdasar pertimbangan didaktis, lebih baik didramatisasikan, daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.
2. Apabila pelajaran dimaksudkan untuk melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosial psikologis.
3. Pelajaran dimaksudkan untuk melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Ada empat asumsi yang mendasari model mengajar ini yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut penulis uraikan berikut ini. *Pertama*, secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi “di sini dan kini” (*here and now*) sebagai isi pengajaran. Model ini percaya adalah mungkin sekelompok siswa menciptakan analogi-analogi mengenai situasi-situasi kehidupan nyata.

Terhadap analogi-analogi tersebut yang diwujudkan dalam bermain peran para siswa dapat menampilkan respon-respon emosional secara khas dan sejati sambil belajar dari respon-respon orang lain.

Kedua, bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional (dikenali dengan catharsis) merupakan tujuan yang sangat esensial dalam psikodrama suatu variasi dari bermain peran tetapi lebih menekankan pada aspek-aspek terapeutik. Namun ada perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks PBM dengan psikodrama dalam konteks psikoterapi.

Bermain peran dalam konteks PBM memandang bahwa baik diskusi setelah pemeranan maupun pemeranan itu sendiri merupakan aktivitas sentral sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang esensial. Diskusi dan analisis peran, usai peran dimainkan, agak kurang dipentingkan dalam psikodrama. Perbedaan lain bobot emosional dalam psikodrama lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual; sedangkan dalam bermain peran keduanya sama pentingnya.

Ketiga, model ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selamanya datang dari orang tertentu (misalnya guru), melainkan dapat saja muncul dari reaksi orang lain terhadap masalah yang tengah diperankan. Dengan demikian, individu dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada

gilirannya dapat ia manfaatkan untuk lebih mengembangkan dirinya. Oleh sebab itu model mengajar ini berusaha untuk mengurangi peran guru yang terlampau menonjol dalam pengajaran tradisional yang cenderung membiarkan para siswa menjadi pendengar dan pemirsa setia. Model mengajar ini mendorong siswa untuk turut aktif dalam pemecahan masalah seraya menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara tentang masalah yang tengah dihadapi.

Keempat, model mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya. Dengan cara itu individu dapat menguji sejauhmana sikap-sikapnya relevan dengan sikap orang lain, apakah sikap itu perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa kehadiran orang lain, niscaya sulitlah bagi individu untuk melakukan evaluasi yang demikian.

Untuk dapat mengukur sejauhmana bermain peran memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal, yakni (1) kualitas pemeranan; (2) analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan; (3) persepsi siswa terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan.

Pembelajaran dengan model *role playing* dilaksanakan menjadi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut : (1) tahap memotivasi kelompok; (2) memilih pemeran; (3) menyiapkan pengamat; (4) menyiapkan tahap-tahap permainan peran; (5) pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi; (7) pemeranan

ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua; (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

D. Kemampuan Guru dalam Pembelajaran IPS

Kemampuan guru dalam arti performansi dalam pembelajaran merupakan seperangkat perilaku nyata guru pada waktu memberikan pelajaran kepada siswanya (Johnson, dalam Natawidjaya, 1996). Menurut Sunaryo (1989) dan Suciati (1994), performansi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran mencakup tiga aspek, yaitu membuka pelajaran, melaksanakan pelajaran, dan menutup pelajaran.

Membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana kesiapan mental dan menumbuhkan perhatian siswa terhadap hal-hal yang akan dipelajari. Dasar kesiapan mental yang dimaksud, menurut Sumaatmadja (1984) antara lain minat, dorongan untuk mengetahui kenyataan, dan dorongan untuk menemukan sendiri gejala-gejala kehidupan. Menurut pendapat Connel (1988), kesiapan belajar siswa meliputi kesiapan afektif dan kesiapan kognitif. Sedangkan menurut Bruner (dalam Maxim, 1987), kesiapan merupakan peristiwa yang timbul dari lingkungan belajar yang kaya dan bermakna, dihadapkan kepada guru yang mendorong siswa dalam berbagai peristiwa belajar yang menggugah.

Berdasarkan kutipan pendapat di atas, aktivitas membuka pelajaran pada hakikatnya merupakan upaya guru menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberi acuan, dan membuat keterkaitan. Menarik

perhatian siswa dapat dilakukan antara lain dengan gaya mengajar, penggunaan alat-bantu mengajar, dan pola interaksi yang bervariasi.

Kemampuan melaksanakan proses pengajaran menunjuk kepada sejumlah aktivitas yang dilakukan oleh guru ketika ia menyajikan bahan pelajaran. Pada tahap ini berlangsung interaksi antara guru dengan siswa, antar-siswa, dan antara siswa dengan kelompok belajarnya. Selanjutnya, Oregon (1977) mengemukakan pula mengenai cakupan pelaksanaan pengajaran seperti aspek tujuan pengajaran yang dikehendaki, bahan pelajaran yang disajikan, siswa yang belajar, metode mengajar yang digunakan, guru yang mengajar, dan alokasi waktu dalam mengajar.

Perilaku siswa (3) tampil dalam wujud siswa yang dapat : (a) menerima dan menggunakan pelajaran sesuai dengan tujuan yang dikehendaki; (b) mengerti bagaimana melaksanakan tugas belajar; (c) menanggapi kegiatan belajar dengan senang hati; (d) melaksanakan tugasnya secara independen; (e) berpartisipasi aktif dalam keseluruhan kegiatan belajar mengajar; dan (f) menaruh perhatian terhadap keseluruhan kegiatan belajar mengajar.

Kemampuan mengakhiri atau menutup pelajaran merupakan kegiatan guru baik pada akhir jam pelajaran maupun pada setiap penggalan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini dilakukan dengan maksud agar siswa memperoleh gambaran yang utuh mengenai pokok-pokok materi yang dipelajarinya. Menutup pelajaran secara umum terdiri atas kegiatan-kegiatan meninjau kembali dan mengevaluasi.

Meninjau kembali pelajaran mencakup kegiatan merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan, sedangkan mengevaluasi pelajaran merupakan kegiatan untuk mengetahui adanya pengembangan wawasan siswa setelah pelajaran atau penggal kegiatan belajar berakhir.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* (Kemmis; 1982, Suwarsih; 1994, McNiff; 1992). Metode ini dipilih didasarkan atas pertimbangan bahwa: (1) analisis masalah dan tujuan penelitian yang menuntut sejumlah informasi dan tindak lanjut berdasarkan prinsip “daur ulang”; (2) menuntut kajian dan tindakan secara reflektif, kolaboratif, dan partisipatif berdasarkan situasi alamiah yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran (Hopkins; 1993, Stringer; 1996).

Secara esensial, penelitian tindakan merupakan paduan antara prosedur penelitian dengan tindakan substantif (Hopkins; 1993). Sebagai prosedur penelitian, model penelitian tindakan dicirikan oleh suatu kajian reflektif-diri secara inkuiri, partisipasi diri, dan kolaboratif terhadap latar alamiah dan/atau implikasi dari suatu tindakan. Sedangkan sebagai tindakan substantif, penelitian tindakan dicirikan oleh adanya intervensi skala kecil dengan memfungsikan kealamiahannya latar, sebagai upaya diri melakukan reformasi dan peningkatan iklim situasi sosial (Cohen dan Manion, 1990; Hopkins, 1993; Madya, 1994). Tujuannya, meningkatkan kualitas pembelajaran dan iklim sosial yang ada dan berlangsung di dalam latar situasi sosial tersebut.

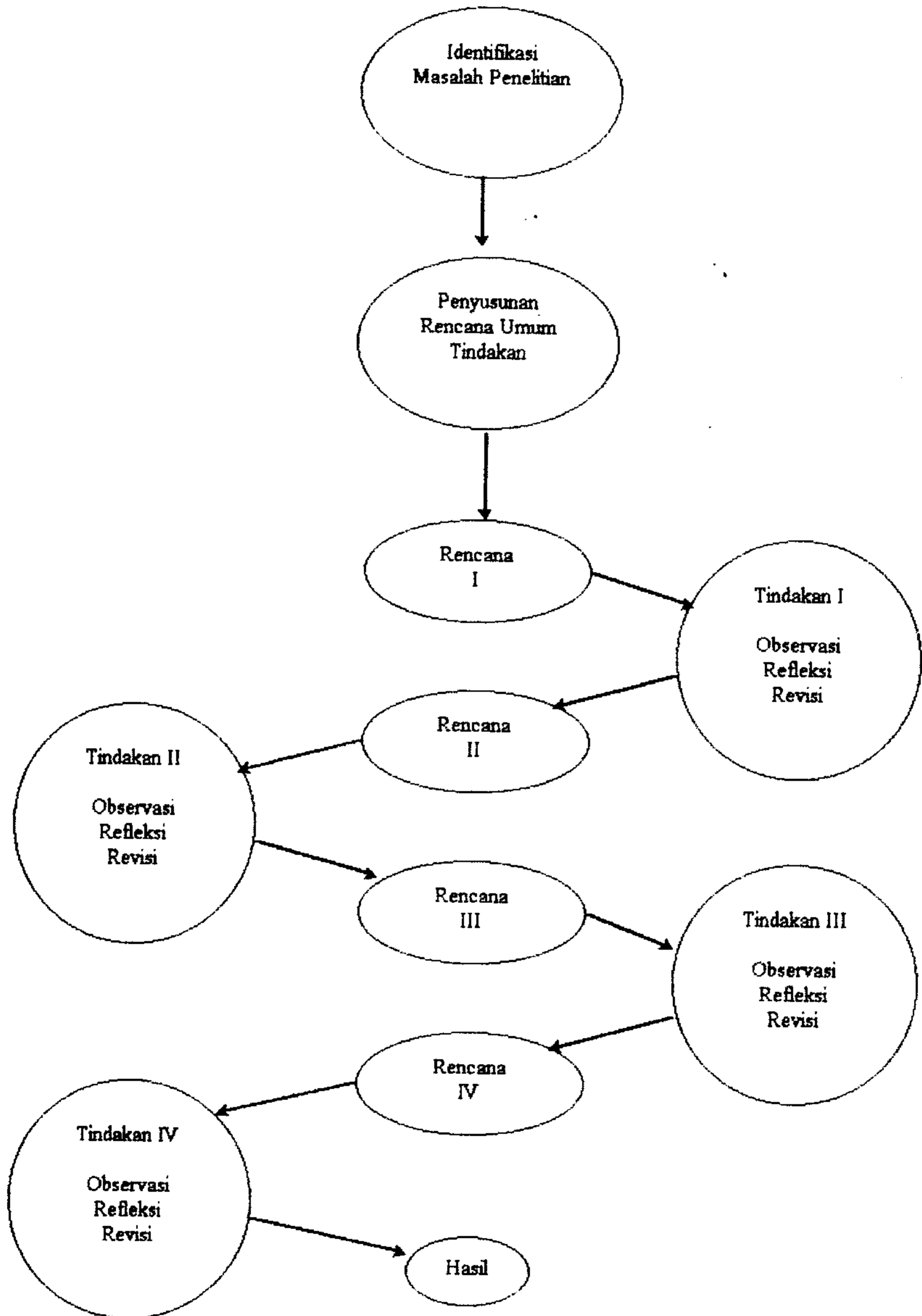
Ditinjau dari tujuannya, penelitian tindakan kelas bertujuan untuk : (1) meningkatkan atau mengembangkan kemampuan profesional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas; (2) mengadakan inovasi pembelajaran dalam bentuk pembelajaran alternatif dan inovatif; dan (3) melakukan pengembangan kurikulum di tingkat sekolah dan kelas.

Adapun pendekatan yang penulis gunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih atas pertimbangan bahwa dalam setiap pelaksanaan tindakan yang telah dirancang, peneliti berupaya menelaah secara seksama masalah yang menjadi fokus penelitian; dan dalam waktu yang bersamaan peneliti juga harus menganalisis dan merefleksi permasalahan yang ada sebagai dasar melakukan perbaikan terhadap rancangan tindakan pada tahap selanjutnya. Langkah-langkah kegiatan tersebut dilakukan secara terus menerus selama penelitian, dan sesuai dengan prinsip daur ulang (Elliot, 1981, Kemmis, 1982).

B. Prosedur Pengembangan Tindakan

Tahapan penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua tahap yaitu, perencanaan tindakan dan pelaksanaan tindakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, terdapat serangkaian kegiatan yang dilakukan secara daur ulang mulai dari tahap orientasi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, dan revisi (Mc. Niff, 1992; Kemmis, 1982; Hopkins, 1993). Rancangan dasar penelitian tindakan kelas yang dimaksud, secara ringkas penulis sajikan secara skematik dalam gambar halaman berikut.

Rancangan Dasar Penelitian Tindakan Kelas untuk Penerapan Model *Role Playing*



C. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini pengumpulan data mengenai pelaksanaan dan hasil dari program tindakannya akan dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian sebagaimana disebutkan berikut ini.

(1) Lembar Panduan Observasi

Instrumen ini dirancang sendiri oleh peneliti bersama guru kelas dengan meminta pertimbangan kepada ahli (pembimbing). Lembar panduan observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai unjuk kerja guru dan aktivitas belajar siswa selama pengembangan tindakan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *role playing*. Data yang ingin dijaring melalui panduan lembar observasi ini adalah data yang berupa perkataan dan aktivitas yaitu komunikasi interaktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru secara langsung pada saat pembelajaran IPS dengan menggunakan model *role playing*, dan pada saat diskusi kolaboratif dengan guru setelah pembelajaran.

(2) Pedoman Wawancara

Instrumen ini juga dirancang oleh peneliti dan guru kelas dengan meminta masukan dari ahli (pembimbing). Pedoman wawancara digunakan untuk menjaring data berkaitan dengan rencana pelaksanaan tindakan, pandangan dan pendapat guru dan siswa, serta kepala sekolah terhadap model *role playing* yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS, baik sebelum dan sesudah dilakukan program tindakan.

(3) Kuesioner

Digunakan untuk menjaring data mengenai pendapat guru dan siswa mengenai penerapan model *role playing* dalam pembelajaran IPS dan kemungkinan penerapan model tersebut dalam membelajarkan.

(4) Tes Hasil Belajar

Instrumen ini digunakan untuk menjaring data mengenai peningkatan hasil belajar siswa khususnya mengenai penguasaan terhadap materi atau pokok bahasan yang dibelajarkan dengan menggunakan model *role playing*. Tes hasil belajar ini tidak diujicobakan, tetapi disusun secara bersama-sama oleh peneliti dan guru (praktisi), guru senior, dan dimintakan pertimbangan kepada ahli.

D. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengumpulan, Kodifikasi, dan Katagorisasi Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan seluruh data yang telah diperoleh berdasarkan instrumen penelitian, kemudian data tersebut diberikan kode-kode tertentu berdasarkan jenis dan sumbernya. Selanjutnya, peneliti melakukan interpretasi terhadap keseluruhan data.

2. Validasi Data

Hasil interpretasi dan katagorisasi data serta rumusan hipotesis sehubungan dengan hasil pelaksanaan program tindakan yang telah dirumuskan divalidasi dengan menggunakan beberapa teknik validasi data (Miles dan Huberman; 1992) untuk mendapatkan data yang benar-benar

mendukung dan sesuai dengan karakteristik fokus permasalahan dan tujuan penelitian. Teknik validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Triangulasi, yaitu mengecek keabsahan (validitas) data dengan mengkonfirmasi data yang telah ada dengan data, sumber data, dan ahli untuk memastikan keabsahan data yang ada (Miles dan Huberman, 1992; 1992, Stringer, 1996). Dari guru, dilakukan pada saat pelaksanaan diskusi balikan setelah pelaksanaan tindakan dan dengan data yang dijarah melalui lembar observasi yang dilakukan oleh guru itu sendiri. Sedangkan dari siswa, dilakukan dengan melakukan wawancara dengan beberapa orang siswa, setelah pelaksanaan pembelajaran. Dari ahli, dilakukan pada saat diskusi mengenai temuan-temuan penelitian dan penyusunan laporan.

Audit Trail, yaitu pengecekan keabsahan temuan penelitian, beserta prosedur penelitian yang telah diperiksa keabsahannya dengan mengkonfirmasi kepada sumber data pertama (guru dan siswa). Selain itu, peneliti juga mengkonfirmasi dan mendiskusikan temuan penelitian tersebut dengan teman sejawat.

Member-check, yaitu melakukan pengecekan terhadap keabsahan data dengan mengkonfirmasi data tersebut kepada sumber data (Miles dan Huberman, 1992, Skerrit, 1996). Proses ini dilakukan oleh peneliti pada saat akhir pelaksanaan program tindakan dan pada waktu berakhirnya keseluruhan program tindakan yang direncanakan sesuai dengan tujuan penelitian.

E. Interpretasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan interpretasi terhadap keseluruhan temuan penelitian berdasarkan teoritik dan norma-norma ilmiah yang telah disepakati mengenai proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik fokus permasalahan dan tujuan penelitian, sampai diperoleh suatu kerangka konseptual yang memungkinkan bagi pengembangan model role playing dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

BAB IV

DEKRISPSI PELAKSANAAN PENELITIAN

A. Tindakan Pertama

1. Observasi Latar Sekolah dan Karakteristik Guru

SD Negeri Lemahabang 2 adalah salah satu sekolah dasar di Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes Jawa Tengah. Sekolah ini memiliki enam kelas tunggal dengan jumlah siswa 250 orang, terdiri atas 148 laki-laki dan 102 perempuan. Dari sembilan orang guru yang bertugas di SD tersebut, enam orang di antaranya berijazah SPG dan tiga orang lainnya lulusan Diploma II.

Adapun sasaran tindakan kelas ini ialah Kelas V dengan jumlah siswa 22 laki-laki dan 15 perempuan. Guru kelas sebagai mitra penelitian, berlatar belakang pendidikan SPG (lulus tahun 1975) dan memiliki masa kerja 21 tahun 7 bulan. Sebagai guru kelas, ia memikul beban mengajar sebanyak 24 jam.

Sampai saat dilakukannya penelitian tindakan kelas ini, guru kelas tersebut belum pernah mempraktikkan bahkan belum mengenal secara terperinci model pembelajaran *role playing*. Meskipun demikian, ia pernah mengikuti penataran pengelolaan kelas untuk sekolah dasar. Dalam merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar, ia lebih banyak merujuk kepada mekanisme sebagaimana yang telah dibakukan dalam kurikulum dan GBPP yang berlaku. Contoh-contoh yang pernah ia peroleh dari penataran, untuk sebagian diaplikasikannya dalam proses belajar mengajar tersebut.

2. Observasi Situasi Kelas Pembelajaran IPS

a. Situasi Kelas Pembelajaran IPS

Observasi tahap pertama, penulis lakukan bertepatan dengan penyajian pokok bahasan "Pergerakan Nasional". Pokok bahasan ini merupakan sekuen terakhir cawu pertama di kelas V. Materi yang disampaikan oleh guru kelas difokuskan kepada latar belakang tokoh dan pergerakan Budi Utomo. Siswa di dalam kelas tampak cukup berminat terhadap materi tersebut meskipun guru kelas tidak secara eksplisit menjelaskan tujuan-tujuan pembelajaran kepada siswa. Inilah tahap-tahap penyajian yang penulis ringkas dari hasil pengamatan dan rekaman kaset.

Pada tahap pertama, guru kelas mengawali penyajian materi pelajaran dengan menceritakan kondisi kehidupan bangsa Indonesia di masa penjajahan Belanda.

Guru : *"Waktu negara kita dijajah Belanda, rakyat Indonesia menderita. Kehidupannya sengsara dan pendidikannya juga sangat rendah, bahkan banyak tidak dapat bersekolah".*

Siswa (ada sebagian yang mendengarkan, sebagian lagi mencatat dan membaca buku paket)Guru (melanjutkan pembicaraannya) : *"Penderitaan rakyat itu, telah mendorong lahirnya Pergerakan Nasional (guru menuliskan kata "Pergerakan Nasional" di papan tulis), salah satu tokoh pergerakan nasional tersebut bernama dokter Wahidin Sudirihusodo. Sekali lagi, namanya dokter Wahidin Sudiro"*

Siswa (serempak) : *"...husodoooo..."*

Guru (menceritakan latar belakang kehidupan Wahidin Sudirohusodo) : *"Jadi, dokter Wahidin itu sangat prihatin melihat kehidupan bangsa Indonesia yang terjajah. Sebagai tokoh cendekiawan, dia terus memikirkan bagaimana caranya agar rakyat Indonesia cerdas dan sejahtera".*

Guru (memberikan ilustrasi) bahwa bangsa Indonesia dijajah selama 350 tahun. Padahal, umur manusia paling tinggi 70 tahun.

Siswa (beberapa orang) : "Tiga setengah abad Buuu..."

Guru : "Ya,..... betul bahwa bangsa Indonesia dijajah cukup lama, bukan tiga setengah bulan atau tiga setengah tahun, tetapi tiga setengah....abad".

Guru : "Sekarang, kita lanjutkan pembicaraan mengenai dokter Wahidin. Karena beliau sangat prihatin terhadap nasib rakyat Indonesia, maka beliau mengingatkan agar kaum cendekiawan bersatu untuk membangkitkan bangsa Indonesia dari penderitaan, kemiskinan, dan kebodohan. Sebab, kalau rakyat kita terus menerus bodoh nantinya mudah ditipu oleh"

Siswa : "Belandaaa..."

Guru : "Belanda Ya, mudah tertipu oleh dan juga oleh bangsa-bangsa lainnya. Oleh karena itu, dokter Wahidin mengajak kaum cendekiawan lainnya seperti dokter Sutomo, dokter Gunawan, dan dokter Cipto Mangunkusumo (sambil ditulis di papan tulis) untuk mendirikan organisasi kerakyatan nasional".

Siswa (mulai gaduh dan kurang memperhatikan penjelasan guru).

Guru : "Ingat baik-baik ya, bahwa nama-nama tokoh cendekiawan (sambil menunjuk papan tulis) adalah para pendiri Budi Utomo, pada tanggal 20 Mei 1908, yang diketuai oleh dokter Sutomo, bukan oleh dokter Wahidin".

Siswa : "Yaaa, Buuu..."

Guru : "Jadi, dokter Wahidin tidak langsung mendirikan Budi Utomo, tetapi dia mengajak kaum cendekiawan yang tiga orang tadi untuk bersama-sama mendirikan Budi utomo. Tujuan organisasi pergerakan nasional, adalah..... siapa yang tahu ?"

Siswa (beberapa orang) : "Untuk kemerdekaan, Untuk kesejahteraan".

Guru : "Betul, Budi Utomo itu mempunyai tujuan-tujuan (sambil menulis di papan tulis). Satu, untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Artinya, supaya rakyat Indonesia tidak bodoh dan tidak mudah ditipu. Yaitu, dengan mendirikan.... Sekolah-sekolah. Dua, apaa.....? Menyejahterakan

rakyat Indonesia, yaitu supaya rakyat Indonesia bebas dari kemiskinan dan dapat hidup secara layak. Dan ketiga, untuk mencapai kemerdekaan lewat persatuan yang dipelopori oleh kaum muda".

Guru (menjelaskan ini diulang sampai dua kali)

Guru (kembali memberikan ilustrasi mengenai kehidupan rakyat Indonesia yang dijajah).

Siswa (tampak saling berbicara dengan temannya)

Guru : *"Sekarang Bu Guru mau bertanya, apakah dokter Wahidin langsung men-dirikan Budi Utomo Pada tanggal 20 Mei 1908?"*

Siswa : *"Tidaak....."*

Guru : *"Apakah tujuan Budi Utomo itu ? Coba. Arwani, tujuan apa ?"*

Arwan : *"Untuk.... Mencerdaskan bangsa Indonesia"*

Guru : *"Mas Bambang, tujuan keduanya apa coba ?"*

Bambang : *"Untuk menyejahterakan bangsa Indonesia"*

Siswa lain : *"Saya Bu, saya Bu....."*

Guru : *"Coba, Eni, tujuan ketiganya apa ?"*

Eni : *"Untuk mencapai kemerdekaan bangsa, Buuu.."*

Guru (mengulang jawaban-jawaban siswa mengenai tujuan Budi Utomo)

Siswa (menirukan ucapan Guru)

Guru : *"Perjuangan mewujudkan cita-cita Budi Utomo itu tidak langsung berhasil, karena pada waktu para pemuda dan juga rakyat Indonesia belum kuat persatuannya, dan lebih bersifat kedaerahan (Guru menyebut beberapa nama organisasi pemuda seperti Yong Java, Yong Celebes, Yong Sumatra, ... ditirukan oleh siswa). Jadi kemerdekaan Indonesia diperoleh bukan karena senjata yang modern, tetapi oleh persatuan dan kesatuan bangsa yang kuat"*

Guru : *"Sekarang Bu Guru akan memberi pertanyaan, lima saja. Kamu menulis jawabannya di buku (guru menuliskan pertanyaannya di papan tulis, suasana kelas agak gaduh).*

b. Analisis Data Pelaksanaan Tindakan Pertama

Dari deskripsi mengenai pembelajaran tersebut, tampak bahwa interaksi di dalam kelas lebih didominasi oleh ceramah yang disampaikan guru kelas. Selain itu, guru tersebut cenderung membuang banyak energinya untuk mengulang-ulang penjelasan kepada siswanya. Sementara keterlibatan siswa dalam proses belajar tersebut lebih merupakan pendengar daripada sebagai subjek yang berpikir kritis.

Selama proses pembelajaran berlangsung, kegiatan siswa terbatas pada mendengarkan, mencatat bagian-bagian yang penting, menirukan ucapan guru, dan menjawab pertanyaan dengan jawaban-jawaban sederhana di bagian akhir proses penyajian. Fungsi penguatan dan pengembangan keterampilan bertanya, tidak dikembangkan mengingat ketiadaan peluang yang disediakan oleh guru.

Demikian pula pada tahap appersepsi, tidak ada penjelasan yang eksplisit mengenai tujuan-tujuan dan perubahan-perubahan apa yang seharusnya dicapai atau terjadi apabila penyajian pokok bahasan tersebut berakhir. Dalam konteks ini, dapat dipahami jika minat dan perhatian siswa tidak selalu tinggi terhadap penjelasan guru. Lemparan pertanyaan guru memang sempat mengundang siswa untuk menjawabnya, namun tidak seorang pun siswa yang mendapat reward dari guru ketika mereka menjawab dengan baik pertanyaan itu. Guru pun tidak memberikan kritik apa-apa terhadap jawaban beberapa orang siswa, tetapi langsung melengkapinya dan menyempurnakannya sendiri. Dalam arti, bahwa jawaban yang kurang

memamndai dari siswa yang satu tidak dimintakan penyempurnaan kepada siswa yang lain sehingga kontribusi jawaban lebih berpusat dari guru.

Mekanisme pembelajaran yang beroreintasi kepada pemenuhan alokasi waktu, adalah kecenderungan lain yang tampak dari hasil pengamatan proses pembelajaran ini. Penulis melihat bahwa guru kelas berusaha menyeimbangkan keadaan antara materi penyajian "Budi Utomo" yang relatif sedikit dengan satuan waktu (alokasi jam penyajian) yang relatif luas. Keadaan ini mendorong guru kelas untuk mengulang-ulang penjelasan bahan yang sebenarnya sudah ditangkap oleh siswa.

Suasana kelas yang monoton dan sesekali muncul kegaduhan, boleh jadi disebabkan oleh ketidakpenuhan persyaratan yang harus dikondisikan guru ketika ia memilih metode ceramah. Apalagi mengingat bahan yang dsajikan dengan metode ceramah itu adalah sejarah, yang berpotensi mempercepat kejenuhan siswa di dalam kelas.

Guru kelas sendiri memaparkan pendapatnya kepada penulis, memang seperti inilah proses-proses pembelajaran yang berlangsung selama ini di kelas tersebut. Mengingat petunjuk teknis yang baku (Kurikulum dan GBPP) bagi perencanaan dan pelaksanaan proses belajar mengajar, metode ceramah dianggap lebih relevan daripada mencoba metode yang lain.

Meskipun demikian, guru kelas sangat menyadari kelemahan-kelemahan penggunaan metode ceramah tersebut.

Selain keterikatan kepada petunjuk teknis, keengganan guru untuk bereksperimen dengan metode lain disebabkan pula oleh kurangpercayaan guru terhadap metode lain terutama dalam kaitannya dengan karakteristik dan

misi IPS di sekolah adasar. Dari wawancara penulis dengan guru kelas tersebut terungkap bahwa misi IPS dipahaminya sebagai pembekalan dan pelatihan pengetahuan, sikap, nilai, moral dan keterampilan siswa dalam memahami lingkungan masyarakat sekitar, dan mempersiapkan siswa sedini mungkin menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Misi inilah yang mendasari guru tersebut mengandalkan model pembelajaran yang indoktrinatif seperti ceramah.

Dari diskusi yang penulis lakukan dengan guru kelas, selanjutnya penulis mencoba menawarkan model pembelajaran *role playing* kepada guru tersebut. Pada tahap ini, tampak guru tersebut belum begitu membuka diri terhadap tawaran penulis mengingat penjelasan penulis belum terperinci.

c. Sosialisasi dan Validasi Model

Hal yang ingin penulis tekankan dalam sosialisasi dan validasi model ini adalah, bahwa guru kelas merupakan mitra peneliti dan bukan sebagai subyek yang sedang diteliti. Melalui proses ini diharapkan pula agar guru kelas memperoleh gambaran yang jelas mengenai tujuan tindakan kelas, prinsip-prinsip pembelajaran dengan *role playing*, dan mekanisme tindakan yang akan dilakukan.

Mula-mula penulis mengkonfirmasi hasil-hasil diskusi dan refleksi mengenai kondisi pembelajaran yang baru lalu kepada kepala sekolah. Dalam kesempatan itu penulis menjelaskan dan mengajukan rencana tindak lanjut penelitian, yaitu memperkenalkan model *role playing* kepada guru kelas. Baik terhadap hasil-hasil diskusi maupun terhadap rencana yang

penulis ajukan, kepala sekolah memberikan tanggapan positif. Namun demikian, kepala sekolah menyarankan agar pelaksanaan tindakan kelas dilakukan pada awal cawu ke dua saja. Sambil menunggu penuntasan cawu pertama, proses sosialisasi dan validasi dapat dilakukan oleh penulis kepada guru kelas.

Baik penulis maupun guru kelas dapat menyetujui saran yang diajukan kepala sekolah itu. Bagi penulis, tenggang waktu antara sosialisasi dengan tindakan kelas justru sangat berguna bagi pemantaapan dan pemahaman guru kelas terhadap model *role playing*. Untuk sosialisasi model itu penulis tidak menggunakan forum yang resmi, tetapi cukup melalui pembicaraan informal ketika guru kelas sedang beristirahat. Cara ini sengaja ditempuh agar guru kelas tersebut betul-betul berperan sebagai peneliti.

Pembicaraan pada tingkat sosialisasi, penulis awali dengan penjelasan mengenai alasan-alasan dan asumsi yang mendasari penggunaan model pembelajaran *role playing*. Terhadap penjelasan tersebut, tampak bahwa guru kelas tidak mengalami kesulitan untuk memahaminya. Meskipun demikian, ia cenderung mengidentikkan model *role playing* dengan sosio drama –sebagai salah satu model pembelajaran yang pernah dikenalnya ketika ia mengikuti penataran pengelolaan kelas.

Untuk mendapatkan kesamaan persepsi, penulis menjelaskan kepada guru kelas bahwa kemiripan alasan dan asumsi yang mendasari penggunaan *role playing* dengan sosio drama, bukan berarti kesamaan di antara keduanya. Pertimbangan didaktik penggunaan *role playing* lebih ditekankan kepada penghayatan dan pemeranan yang spontan dari siswa terhadap fakta atau

peristiwa tertentu yang menyangkut banyak orang. Selain itu, *role playing* dimaksudkan pula untuk melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang bersifat sosial psikologis. Pertimbangan didaktik tersebut sejalan dengan karakteristik dan tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar.

Menanggapi penjelasan di atas, guru kelas mengajukan persoalan kepada penulis : "Apakah dalam tahap perencanaan pengajaran dengan *role playing* perlu dibuat skenario ?" Penulis selanjutnya memberikan penjelasan bahwa, sesuai dengan sifat spontanitas pemeranan dan tujuan penggunaan model *role playing*, maka skenario yang terperinci untuk penyajian pokok bahasan yang menggunakan model *role playing* tidak diperlukan. Yang perlu mendapat perhatian kita adalah pengenalan masalah, perumusan, identifikasi masalah secara eksplisit, menapsirkan permasalahan dan mengeksplorasi isu-isu. Sedangkan pengembangan permasalahan justru akan dilakukan oleh siswa selama dan sesudah pemeranan.

Guru kelas juga mempertanyakan mengenai tugas guru dalam setiap langkah pelaksanaan pembelajaran dengan *role playing*. Secara ringkas, penulis menjelaskannya sebagai berikut :

Pada tahap *pertama*, tugas guru adalah memotivasi siswa melalui pelemparan isu dan permasalahan yang berhubungan dengan pokok bahasan yang akan disajikan. Tentu saja masalah tersebut harus diidentifikasi dan dijelaskan sehingga menimbulkan minat untuk memecahkan dan mendiskusikannya di kalangan siswa. Tahap *kedua*, guru bertugas menjelaskan berbagai karakter yang akan diperankan oleh siswa. Penting diperhatikan oleh guru adalah mengendalikan situasi ketika siswa berebut

peranan. Dalam hal ini, meskipun pemeranan itu diserahkan secara sukarela kepada siswa, guru dapat memilih peranan berdasarkan kriteria tertentu.

Tugas guru pada langkah *ketiga* dari pelaksanaan model *role playing* ialah, mengarahkan para pemeran untuk membuat garis-garis besar skenario dan sket sederhana mengenai setting dan alur aksinya. Harus diingat, bahwa pada langkah ini guru dan siswa pemeran tidak membuat skenario terperinci yang berupa dialog-dialog khusus. Untuk langkah berikutnya, yaitu menyiapkan pengamatan, guru sebaiknya memberikan tugas-tugas yang seharusnya dikerjakan oleh para pengamat. Pengamat ini harus dimotivasi sehingga betul-betul terlibat dan mendorong seluruh siswa merasa peduli untuk menganalisis permainan.

Pada langkah *kelima*, pemain peran mengasumsikan tentang peran, kehidupan, situasi secara spontan, merespon secara realistik satu terhadap yang lain. Bermain peran diharapkan bukan merupakan dramatisasi, tidak juga diharapkan masing-masing pemain peran mengetahui bagaimana merespon.

Pada langkah *keenam* guru membimbing diskusi antar siswa mengenai permainan peran meliputi segi-segi peristiwa, posisi dan realismenya. Diskusi hendaknya difokuskan pada perbedaan penafsiran dan sanggahan mengenai bagaimana peran itu seharusnya dibawakan. Diskusi ini akan merangsang motivasi pemeran untuk langkah berikutnya.

Memainkan kembali peran merupakan langkah *ketujuh* dari *role playing*. Kegiatan ini bisa terjadi secara berulang-ulang. Guru dan siswa dapat berbagi penafsiran mengenai peran, dan memutuskan apakah perlu ada

pemeran yang baru. *Terakhir*, guru mencoba menghidupkan diskusi sehingga siswa yang telah bermain peran dapat menggeneralisasikan pendekatan untuk menghadapi situasi permasalahan, serta konsekwensi dari pendekatan yang digunakan.

Selanjutnya penulis memberikan penjelasan umum tentang kedudukan guru kelas dalam keseluruhan langkah penelitian ini, yaitu sebagai mitra yang posisinya sebagai peneliti bersama penulis. Adapun pertanyaan guru kelas mengenai manfaat penelitian ini, dijelaskan oleh penulis bahwa penelitian ini lebih ditujukan kepada perbaikan cara mengajar oleh guru kelas. Sedangkan penggunaan *role playing* sebagai bahan uji coba dalam penelitian tindakan ini, berhubungan dengan tujuan-tujuan afektif yang kurang mendapat perhatian dari metode ceramah.

Penjelasan demi penjelasan sebagaimana diuraikan di atas, penulis lakukan secara bertahap dan sejauh mungkin diberikan contoh-contohnya. Dari hasil pengamatan penulis, penjelasan-penjelasan tadi tampaknya dapat dipahami oleh guru kelas. Meskipun demikian perasaan ragu-ragu akan keberhasilan pelaksanaan tindakan pertama penggunaan *role playing* itu tidak dapat disembunyikan dalam diri guru kelas. Melihat gejala tersebut penulis berusaha meyakinkan bahwa kami akan dapat mengatasi masalah-masalah yang mungkin timbul dalam melaksanakan tindakan pertama *role playing*.

B. Tindakan Kedua

1. Deskripsi Pembelajaran

Materi yang disajikan pada pertemuan pertama ini adalah mengenai Penduduk Indonesia. Materi ini mencakup sensus dan persebaran penduduk, pertumbuhan dan kepadatan penduduk. Pada tindakan kedua ini, guru kelas memulai proses pembelajaran dengan mengemukakan permasalahan yang terjadi dalam keluarga dan masyarakat sehubungan dengan masalah kependudukan. Inilah proses pembicaraan guru kelas ketika mengawali pembelajarannya.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh... Anak-anak semua, pagi ini kita akan membahas masalah kependudukan. Kalian pasti sudah mengetahui bahwa masalah kependudukan itu cukup luas, ada jumlah penduduk, mata pencaharian penduduk, kepadatan penduduk, dan sebagainya. Kalian tentu pernah melihat di kantor-kantor kelurahan atau kecamatan, di sana pasti ada papan yang bertuliskan angka-angka mengenai penduduk di daerah kelurahan atau kecamatan itu. Itu yang disebut dengan data kependudukan. Di situ biasanya disajikan angka-angka mengenai jumlah penduduk, mata pencaharian penduduk, pendidikan penduduk, kelahiran, kematian, kedatangan, dan kepindahan. Dengan adanya data itu, kita menjadi memahami tentang keadaan kependudukan di daerah tertentu, dalam hal ini tingkat kelurahan atau kecamatan.

Di kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Medan, dan sebagainya, masalah kependudukan itu sudah dirasakan sangat berat. Masalah itu pun sudah terasa di kota-kota kecil seperti halnya di daerah kita ini. Masalah jumlah penduduk, telah mengakibatkan kepadatan yang sangat tinggi dan meningkatkan kebutuhan pangan, pekerjaan, bahkan juga tingkat kejahatan dan keresahan masyarakat.

Apakah masalah-masalah kependudukan yang ibu contohkan ini, juga terjadi di dalam lingkungan keluarga dan masyarakat sekitar kalian ? (Siswa serempak menjawab : “Sudah... Bu, sudah terjadi”). Kalau begitu, kalian pun langsung atau tidak langsung tentu sangat merasakan masalah itu. Sekarang Ibu menginginkan beberapa orang di antara kalian untuk menguraikan dan menjelaskan permasalahan kependudukan itu melalui permainan peran. (Siswa mulai saling berbicara, sebagian besar tampak belum mengerti betul apa yang dimintakan oleh guru kelas).

Beberapa siswa bertanya : “Main drama... Bu ?, main sinetron Bu ?, Asyik”. Segera guru kelas menjelaskan, bahwa ia tidak bermaksud menyuruh siswa bermain sandiwara, tetapi membahas dan menjelaskan permasalahan kependudukan berdasarkan tokoh yang diperankan oleh beberapa orang di antara kalian. Mengenai tokoh apa yang ingin kalian perankan, terserah kalian, yang penting tokoh tersebut bisa merupakan orang yang mengurus masalah penduduk, orang yang menjadi korban kepadatan penduduk, atau tokoh lain yang kalian anggap pantas dengan masalahnya.

Kelihatannya hampir seluruh siswa ingin tampil memerankan tokoh di depan kelas, bahkan saling berebut dan berteriak kepada guru kelas. Dalam hal keinginan untuk memainkan peran ini, siswa laki-laki relatif lebih ingin tampil daripada siswa putri. Dari sejumlah siswa yang ingin bermain peran itu, akhirnya hanya empat orang saja yang memang diberi kesempatan untuk tampil pertama kali. Jumlah tersebut didasarkan atas pertimbangan guru kelas, agar pemeranan dapat berlangsung lebih sederhana dan memungkinkan siswa lain untuk mengamatinya dengan baik.

Tokoh-tokoh yang dipilih untuk diperankan oleh keempat siswa itu ternyata tokoh formal yang paling dikenal di lingkungan siswa, yaitu Pak Lurah, Pak RT, Pak Tani, dan Pak Ustadz. Selain keempat siswa yang akan memerankan tokoh-tokoh tersebut, di dalam kelas ditunjuk pula oleh guru kelas, siswa lainnya sebagai pengamat. Tugas pengamat sebagaimana dijelaskan oleh guru kelas, adalah menguraikan dan memberikan saran terhadap hal-hal yang berhubungan dengan permainan peran.

Kemudian para pemain peran pun mulai menyusun sket sederhana tentang *setting* dan alurnya. Pada tahap ini para siswa yang akan memainkan peran kelihatan tidak dapat menyelesaikan tugasnya, yaitu membuat *setting* dan alur cerita. Ada perbedaan keinginan dan pandangan di antara mereka mengenai jalan cerita yang sebaiknya ditampilkan dalam permainan peran. Guru kelas berusaha menengahi perbedaan itu, dan selanjutnya para siswa sepakat bahwa mereka akan menampilkan *setting* perbincangan antar-tokoh di suatu tempat, dengan titik berat masalah kependudukan. Selama tahap pemeranan, diperoleh hasil rekaman dan pengamatan mengenai situasi kelas sebagaimana penulis sajikan berikut ini. *Setting* yang mereka pilih adalah masjid dimana keempat tokoh (Lurah, RT, Petani, dan Guru Ngaji) baru saja selesai menunaikan jamaah shalat isya. Dalam permainan peran ini digambarkan bahwa keempat tokoh tersebut adalah orang-orang yang terbiasa meninggalkan masjid --setelah shalat isya-- lebih akhir daripada jamaah lainnya. Kali ini, mereka terlibat perbincangan yang cukup menarik, yang nantinya mengarah kepada persoalan kependudukan.

Mula-mula mereka saling bersalaman, kemudian tokoh *Pak Tani* memulai pembicaraan : "*Malam ini rasanya lebih dingin ya Pak RT*". (para pemain peran tampak canggung, meskipun suasana kelas lebih longgar dari biasanya). "*Ya Pak, soalnya ini kan angin musim kemarau. Jadi memang sangat dingin*", jawab tokoh RT. Lalu tokoh Lurah pun menimpali pembicaraan : "*Biasanya, kalau musim dingin begini, perut cepat lapar ya Pak*" (seharusnya disambut tawa-lepas keempat orang tokoh itu, tetapi karena para pemain peran kurang mampu memerankan tawa-lepas itu, kelas menjadi agak gaduh, beberapa siswa pengamat menirukan cara-tertawa pemeran, guru kelas memberikan isyarat agar siswa lain tenang dan memperhatikan kembali).

"*Selain cepat lapar, anak-anak pun pada umumnya mudah terkena penyakit. Seperti anak-anaknya Pak Kliwon itu, bergantian masuk opname di Rumah Sakit. Biayanya juga lumayan besar*", kata tokoh Lurah. Selanjutnya tokoh Ustadz mengomentari lebih jauh : "*Betul Pak Lurah, saya sebagai tetangga dekatnya, betul-betul kasihan kepada*

Bapak dan Ibu Kliwon itu. Kelihatannya, keadaan ekonomi keluarga Pak Kliwon memang kurang mencukupi kebutuhan hidupnya". Kembali tokoh RT berbicara : "Tetapi untunglah keluarga Pak Kliwon tinggal di lingkungan kita yang warganya masih memiliki rasa senasib sepenanggungan, sehingga sebagian biaya opname itu bisa diatasi oleh iuran warga". Kata tokoh Petani : "Soalnya, Pak Kliwon itu anaknya banyak dan penghasilannya tidak menentu. Maklum, dia itu hanya seorang buruh tani seperti saya juga. Jadi, istilah 'banyak anak banyak rejeki' itu tidak laku ya Pak Ustadz ?" Jawab tokoh Pak Ustadz : "Kalau soal itu, memang ada benarnya, tetapi juga bagaimana cara memahaminya".

Tokoh Lurah menjelaskan lagi : "Saya kira, masalah yang dialami oleh keluarga Pak Kliwon sebetulnya merupakan masalah umum di negara kita. Jumlah penduduknya banyak, pertambahan dan kepadatannya tinggi, juga penyebarannya tidak merata. Akibatnya memang sangat luas, bisa ke soal makanan, pekerjaan, kesehatan, pendidikan, dan sebagainya". Tokoh Petani menyela pembicaraan : "Lantas, untuk mengatasinya bagaimana Pak Lurah ?" Tokoh Lurah : "Ya, melalui usaha-usaha transmigrasi, KB, dan juga pemerataan pendidikan. Yang lebih penting lagi, Pak Wage (nama tokoh petani) harus membatasi jumlah anak. Jangan banyak-banyak seperti anaknya Pak Kliwon. Oh iya, sudah hampir jam sembilan. Sebentar lagi kan 'Dunia dalam Berita'. (Pada saat memerankan keempat tokoh bersalaman, guru kelas menganggap cukup untuk mengakhiri permainan peran itu).

Setelah pemeranan berakhir, selanjutnya pada langkah diskusi dan evaluasi tercatat hasil pengamatan sebagai berikut :

Guru kelas : "Baru saja kalian menyaksikan permainan peran oleh empat orang teman kalian. Sekarang Ibu ingin mengetahui bagaimana pendapat kalian terhadap permainan peran tersebut. Kalian bebas menilai tentang pemeranannya atau isi ceritanya, atau apa saja yang menurut kalian menarik untuk dikomentari"

Pada tahap ini, para pengamat dan para siswa pada umumnya menunjukkan pendapat dan penilaiannya lebih kepada pemeranannya

daripada ke soal isi pesan yang diperankan. Dari kecenderungan tersebut tampak bahwa siswa masih memandang permainan peran yang baru saja dilakukan, sebagaimana yang mereka pahami dalam praktek drama dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, sorotan terhadap permainan peran lebih menonjol daripada terhadap materinya. Guru kelas selanjutnya mengarahkan kepada para pemain peran untuk menampilkan kembali permainannya, dan mengingatkan para siswa lainnya untuk mengamati isi pesan yang diperankan.

Dalam tahap pemeranan ulang tersebut tampak bahwa para pemain peran sudah lebih mantap menampilkan aksi dan alur ceritanya. Dialog-dialog yang semula berlangsung kaku, sekarang berubah menjadi agak lancar dan tidak selalu terikat oleh "skenario", dengan kata lain ada variasi dalam pembicaraan yang disampaikan oleh masing-masing pemain peran. Sementara itu, siswa lain sebagai pengamat juga kelihatan lebih intens menyimak pemeranan dan dialog-dialog yang berlangsung.

Berbeda halnya dengan tahap diskusi dan evaluasi setelah pemeranan pertama, maka pada diskusi dan evaluasi setelah pemeranan ulang ini para siswa mulai kelihatan siap untuk menilai dan menguraikan hasil pengamatannya. Beberapa siswa mengutarakan pendapat dan saran-sarannya dengan lancar. Meskipun demikian, proses diskusi dan evaluasi permainan peran itu tetap diarahkan oleh guru kelas. Beberapa pengertian dan penafsiran sehubungan dengan isi masalah yang dimainkan oleh para pemain peran, telah memperkaya pokok bahasan yang disajikan pada tindakan kedua itu. Pada tingkat generalisasinya, tindakan tahap kedua tersebut memang baru berupa penambahan dan sedikit perluasan atas konsep-konsep masalah laju pertumbuhan penduduk, persebaran penduduk, kepadatan penduduk, dan akibat-akibat yang ditimbulkannya terutama di lingkungan tempat tinggal siswa. Setelah berakhirnya tindakan kedua tersebut, guru kelas selanjutnya berdiskusi dengan penulis dalam kapasitas sama-sama sebagai peneliti. Beberapa hal yang kami sepakati untuk diperbaiki dalam tindakan selanjutnya ialah, pemilihan pemeran agar memperhatikan peluang kepada semua siswa. Topik-topik

dan tokoh-tokoh yang memainkan peran pun sempat kami bahas kemungkinan perbaikannya pada tindakan berikutnya.

Satu hal yang paling nampak dari tindakan kedua, yaitu aspek kemampuan guru dalam mengatur diskusi antar-siswa serta memberikan penjelasan atas masalah-masalah yang dibahas siswa, sudah cukup baik, dalam pengertian dapat menjelaskan dengan contoh-contoh yang lebih konkret serta akrab dengan lingkungan kehidupan siswa.

2. Analisis Data Tindakan Kedua

Dari hasil pengamatan penulis dan diskusi bersama guru kelas sebagai mitra penelitian, ditemukan kondisi perilaku guru dan siswa selama tindakan kedua, yaitu sebagai berikut :

a. Kemampuan Guru

Dari segi kejelasan formulasi tujuan pembelajaran, guru kurang mampu menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa. Sementara dalam hal memotivasi kelompok, guru kelas tampak telah melakukan tugas sebagai motivator siswa, meskipun sebatas penjelasan tentang masalah pokok bahan pelajaran. Pemilihan pemeran masih mendasarkan diri kepada siswa yang dianggap terbiasa dan berani tampil ke depan kelas.

Dalam hal menyiapkan pengamat, guru menyerahkan tugas pengamatan kepada seluruh siswa yang tidak bermain peran. Kemampuan guru kelas dalam menata tahapan pemeranan tampak dari pelaksanaan bimbingan mengenai tahap dan garis-garis besar pemeranan. Tugas guru sebagai pengamat selama berlangsungnya pelaksanaan pemeranan, sudah cukup baik.

Sedangkan peranan guru selaku pembimbing diskusi belum tampak maksimal, baik pada pembimbingan diskusi setelah pemeranan pertama

maupun setelah pemeranan ulang. Dalam hal membagi pengalaman dan menarik generalisasi dari permainan peran, guru kelas hanya memfungsikan dirinya sebagai pembahas peranan, bukan pembahas isi pesan peranan.

b. Kemampuan Siswa

Siswa kelihatan kurang mendapatkan kejelasan mengenai tujuan pembelajaran dan mengira bahwa pelajaran saat ini adalah bermain drama. Terhadap motivasi yang dilakukan guru kelas, mereka belum menunjukkan minat yang memadai terhadap masalah yang diajukan oleh guru. Sebagian besar siswa belum menunjukkan keterlibatan yang tinggi di dalam memilih dan mengusulkan pemeranan.

Keterlibatan siswa dalam mengamati pemeranan belum begitu tinggi dan belum aktif dalam memberikan usulan mengenai tahap-tahap peran. Siswa yang bermain peran masih diliputi perasaan canggung, sedangkan siswa sebagai pengamat lebih tampak sebagai penonton. Dalam hal melaksanakan diskusi, siswa lebih banyak berdebat daripada mendiskusikan peran dan isi pesannya. Sehingga dari segi pengalaman dan generalisasi, siswa lebih menampakkan diri sebagai penonton peristiwa dan bukan pengamat yang kritis.

Berdasarkan perinciari hasil pengamatan terhadap perilaku guru dan siswa setelah tindakan kedua pembelajaran role playing, sebagaimana telah penulis analisis di atas, tampak bahwa tindakan kedua ini belum menunjukkan adanya perubahan-perubahan yang optimal baik pada guru maupun pada siswa. Kecanggungan dan kesalahan persepsi mengenai role playing masih mewarnai tindakan pertama tersebut.

3. Refleksi

Kondisi yang penulis temukan pada tindakan kedua itu selanjutnya didiskusikan dengan guru kelas sebagai mitra penelitian. Dari diskusi tersebut diperoleh kesepakatan untuk melakukan perbaikan-perbaikan dalam tindakan ketiga, yang meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Dalam hal tujuan pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *role playing*, harus disampaikan secara jelas dan dapat diterima secara menyeluruh oleh siswa. Selain itu, perlu dikembangkan suasana keterbukaan dalam interaksi pembelajaran. Hal ini sepenuhnya sangat bergantung kepada inisiatif guru kelas.
2. Kondisi lain yang juga perlu dikembangkan oleh guru kelas adalah tanggung jawab individu dan sikap apresiatif siswa terhadap pemeranan, jalannya pemeranan, dan isi pesan yang dibawakan oleh pemeran.
3. Perlunya pemahaman guru sebagai peneliti terhadap sejauh mana internalisasi dan kepuasan belajar yang telah dicapai siswa, baik mereka yang bermain peran maupun pengamat dan siswa sekelas pada umumnya. Kehangatan dalam diskusi dan kegairahan siswa untuk mengemukakan pikiran serta penilaiannya atas permainan peran dan isi peran, merupakan sebagian indikator yang menunjukkan bahwa *role playing* dapat memberikan kepuasan belajar kepada siswa.

C. Tindakan Ketiga

1. Deskripsi Pembelajaran

Dalam tindakan ketiga ini diketengahkan subpokok bahasan mengenai Cara Pengendalian Pertambahan Penduduk. Oleh karena itu, guru kelas melakukan apersepsi dengan mengungkapkan pernyataan-pernyataan mengenai pentingnya upaya pengendalian penduduk di Indonesia, tujuan pengendalian penduduk, cara-cara pengendalian penduduk, dan upaya meningkatkan mutu hidup penduduk.

Selanjutnya guru kelas pun mengetengahkan tujuan yang ingin dicapai setelah selesainya pembelajaran ini, yaitu : (1) agar siswa dapat membahas cara-cara mengendalikan pertumbuhan penduduk Indonesia; dan (2) menceritakan pentingnya peningkatan mutu hidup penduduk. Materi yang disampaikan guru kelas berkisar pada masalah pertumbuhan penduduk Indonesia yang tergolong tinggi. Oleh karena itu, sejak tahun 1970 pemerintah Indonesia terus berusaha melakukan pengendalian jumlah penduduk. Cara pengendalian dilakukan melalui program Keluarga Berencana (KB).

Tujuan utama KB adalah untuk meningkatkan kesejahteraan keluarga, dengan Norma Keluarga Kecil Bahagia dan Sejahtera (NKKBS). Program KB yang dilaksanakan oleh masyarakat meliputi berbagai jenis, antara lain : (1) KB Mandiri; (2) KB Safari; (3) KB Lingkaran Biru; dan (4) KB Umum. Secara keseluruhan, jenis-jenis program KB tersebut dikoordinasi oleh Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) melalui sarana-sarana pelayanan yang berupa rumah sakit, Puskesmas, klinik, tempat praktek dokter/bidan yang tersebar di seluruh Indonesia. Program KB untuk

masyarakat peserta (akseptor) KB dilakukan dengan menggunakan berbagai alat kontrasepsi seperti pil, IUD, kondom, suntik, susuk, steril, dan lain-lain.

Usaha lain dalam rangka pengendalian kependudukan dilakukan dengan cara peningkatan program pendidikan, perbaikan kesehatan ibu dan anak, pengaturan tingkat kelahiran, pemeliharaan gizi yang seimbang, dan sebagainya. Secara instruksional subpokok bahasan ini disajikan untuk mencapai tujuan agar siswa dapat membahas cara-cara pengendalian pertumbuhan penduduk, dan menceritakan pentingnya peningkatan mutu hidup penduduk.

Setelah mengutarakan tujuan instruksional dan ringkasan materi subpokok bahasan, kemudian guru kelas mengajukan permasalahan dengan pernyataan sebagai berikut :

“Anak-anak, itulah tujuan yang ingin kita capai setelah kita selesai mempelajari masalah pengendalian pertumbuhan penduduk dan peningkatan mutu hidup penduduk Indonesia sebagaimana telah ibu sampaikan barusan. Dalam pertemuan minggu yang lalu, kalian telah menyaksikan teman-teman kalian memerankan anggota masyarakat yang juga membahas masalah kependudukan. Kali ini pemeranan itu akan kita lanjutkan, tetapi Ibu minta agar dilakukan lebih baik dan lebih teratur daripada minggu yang lalu. Menurut pendapat kalian, masalah apa yang dianggap paling tepat untuk disajikan dalam pemeranan ini ?”

Mendengarkan penjelasan dan menanggapi pertanyaan guru kelas tersebut, siswa kelihatan agak bingung. Salah seorang di antaranya menjawab :

“Seperti minggu yang lalu saja Bu, ada beberapa orang yang berperan maju ke depan lalu memerankan tokoh-tokoh yang membicarakan masalah pertumbuhan penduduk yang terjadi di lingkungan keluarga kita. Terus kita bahas lagi bersama-sama”.

Siswa lain mengajukan usul temannya itu : “Ya Bu, begitu saja. Tapi yang ke depan diganti jangan yang minggu lalu. Harus ada perempuannya.. Bu, supaya ramai”

Guru kelas menanggapi usulan siswa : “Baiklah kalau begitu, tapi sekali lagi Ibu minta supaya hal-hal yang dibicarakan dalam pemeranan tersebut betul-betul tidak menyimpang dari masalahnya, yaitu pengendalian pertumbuhan penduduk dan peningkatan mutu hidup penduduk. Sekarang, coba, berapa orang yang sebaiknya tampil ke depan kelas ?”

Suasana kelas agak gaduh, para siswa saling menunjuk temannya untuk tampil ke depan. Selanjutnya guru kelas menunjuk tiga orang siswa untuk menjadi pemeran : “Coba, Hanif, Nur Alim, dan Rina ke depan”. Siswa lain riuh bahkan ada yang bertepuk tangan. Kelas menjadi tambah ramai ketika siswa yang dipanggil itu maju ke depan. Guru kelas mencoba menenangkan siswa : “Ssst, coba kalian tenang jangan ribut dulu. Biarkan Hanif, Nur Alim, dan Rina berunding ya. Coba tenang”.

Guru berjalan ke deretan tempat duduk siswa di bagian belakang, berbicara dengan siswa sambil menunggu para pemeran mempersiapkan diri. Sekitar sepuluh menit kemudian, guru bertanya dari belakang : “Bagaimana Nif, sudah siap atau belum ?”. Ketiga siswa menjawab : “Siap... Bu”. Selanjutnya guru menjelaskan kepada siswa : “Sekarang teman kalian sudah siap memainkan peran di depan kita, Ibu minta lima orang lagi untuk bertugas sebagai pengamat”

Salah seorang siswa bertanya : “Tugas pengamat itu bagaimana Bu ?”. Guru menjelaskan “ Ya, kalian bertugas menyaksikan seluruh permainan teman kalian, bagaimana mereka memainkan peran, bagaimana isi cerita dan kalimat-kalimat yang diungkapkannya, apakah permainan mereka itu ada hubungannya dengan masalah yang ibu sampaikan tadi ?. Ibu tunjuk saja lima orang pengamat, tiga putra dan dua putri. Diki, Zaenal, Rohmat, Sofiatun dan Arini. Kalian setuju ?”. Siswa lain menjawab : “ Setujumm.....”.

Proses permainan peran dapat penulis ringkaskan sebagai berikut :

Setting : Sebuah warung kopi yang ditunggu oleh Rina (selaku pedagang kopi) dan dikunjungi oleh dua orang pembeli, yang satu supir angkutan

kota (diperankan oleh Hanif), satu orang lagi adalah pegawai kantor (diperankan oleh Nur Alim).

Penunggu warung tampak sedang merapikan dagangannya, sambil berbicara kesal : “ Aduh, sudah siang begini kok belum ada pembeli yang datang. Pada kemanaa... ya ?”

Siswa lain : “ *Ya wis Mbak, tutup bae warunge*” (Ya sudah Mbak, tutup saja warungnya).

Guru kelas sambil tersenyum : “ Lho, kalian jangan dulu berkomentar. Coba lihat dan dengarkan saja dulu. Nanti setelah selesai permainan peran, kalian akan ibu tanya mengenai pendapat kalian. Sudah, tenang dulu. Ayo, lanjutkan Rin”.

Penunggu warung : “Kalau tiap hari sepi benimi, bagaimana aku bisa beli beras buat memberi makan anak-anak, aduh... pusingnya”.

Tiba-tiba datang supir angkutan kota, lalu memesan minuman :”Ada apa Mbak, kok kelihatannya sewot sekali. Dari tadi saya lihat Mbak... ngomong sendirian. Tolong bikinkan kopinya, jangan terlalu manis yang Mbak ?”

Penunggu warung : “Astagfirullah, ... Mas Supir bikin aku kaget saja. Itu lho, sudah seminggu ini warung ini rasanya kok kekurangan pengunjung. Apa langgananku sudah pada bosenn... gitu. Soalnya, warung ini kan sumber penghasilan buat nambah-nambah penghasilan suamiku. Kalau terus sepi begini, terus anak-anakku mau dikasih makan apa ? *Nyoh kopine Mas*”

Supir angkot : “Ya makan nasi toh Mbak, masa iya makan kerikil. Memang *anake sampeyan* berapa sih Mbak”.

Penunggu warung : “Tiga orang, paling gede baru kelas VI SD, dua orang lagi masih cilik-cilik dan lagi seneng-senengnya makan”.

Pengamat dan siswa lainnya tertawa melihat penampilan kedua pemeran ini. Tampaknya para pemeran cukup pintar dan tidak canggung memerankan tokoh itu. Guru kelas memberikan isyarat agar siswa lain tenang. Adegan selanjutnya : tokoh pegawai kantor memasuki warung.

Pegawai Kantor : “Aduh *panase*. Mbak, nasi campur separo sama es teh ya “.

Penunggu Warung : “Pakai sambel apa 'ndak, Mas Gawe ?”

Pegawai Kantor : “Pakai Mbak, tapi jangan kepedesan. Oh ya, barusan saya sempat mendengar pembicaraan Mas Supir ini, katanya ada orang makan kerikil. Apa begitu Mas ?”

Penunggu Warung : “Mas Gawe ini *parabola*-nya ndak nyambung. Mana mungkin ada orang makan kerikil...”

Supir Angkot : “Gini lho Mas. Tadi, waktu saya masuk warung ini, Mbak Warung tampaknya lagi kesal karena langganannya jarang yang datang. Lantas mengeluh, kalau sepi terus-terusan lantas anaknya harus dikasih makan apa. Terus saya jawab, ya makan nasi, bukan makan kerikil”.

Pegawai Kantor : “Jadi, Mbak Warung ini takut ‘ndak bisa ngasih makan anaknya toh. Memang kenapa, kok sampeyan ketakutan ?”.

(Guru kelas memperingatkan kepada para pemeran, agar dialog-dialog segera diarahkan kepada hal-hal yang berhubungan dengan masalahnya).

Dialog selanjutnya:

Pegawai Kantor : “Jadi sebagai warga negara, kita itu tidak usah terlalu takut dengan keadaan kehidupan keluarga kita. Kalau Mbak Warung merasa harus mengatur kelahiran, misalnya anaknya cukup tiga saja, ‘kan tinggal minta keterangan saja kepada petugas KB di Puskesmas”

Supir Angkot : “Lha Mbak Warung... sampeyan dengar apa ndak penjelasan Mas Gawe ini. Kalau pengen keluarganya sejahtera yang harus menjadi akseptor KB. Bukan begitu Mas Gawe ?”

Pegawai Kantor : “Memang masalah KB ini sudah merupakan tanggung jawab kita semua, baik yang kaya maupun yang berkekurangan. Sebab dengan dilaksanakannya KB, jumlah pertumbuhan penduduk dapat dikendalikan. Kalau jumlah penduduk terkendali, maka pemerintah bisa memikirkan bagaimana menyediakan pendidikan, pelayanan kesehatan, dan gizi yang cukup untuk rakyat.

Penunggu Warung : “Kalau begitu, tujuan KB itu sangat luas ya Mas Gawe. Bukan hanya membatasi jumlah anak, tapi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat luas”.

Supir Angkot : “Ya, selain KB juga ‘kan masih ada yang lain Mas Gawe..?”

Pegawai Kantor : “Betul, memang bukan hanya KB untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat itu. Ada juga usaha peningkatan gizi keluarga, pemerataan pendidikan, dan sebagainya ”. (Guru kelas menganggap bahwa waktu permainan peran sudah berakhir, dan menyuruh para pemeran kembali ke tempat duduk dan mempersiapkan diskusi).

2. Analisis Data Tindakan Ketiga

Dalam proses diskusi ini tampak bahwa guru kelas mengarahkan jalannya diskusi yang lebih menekankan kepada segi cara (spontan) yang ditempuh pemeran dalam menghadapi masalah. Salah seorang dari lima siswa yang ditugasi sebagai pengamat, mengutarakan penilaian terhadap masalah dan kecocokan pemeran. Dari pengamatan penulis dalam tahapan diskusi tindakan ketiga ini dapat diidentifikasi bahwa proses diskusi sudah mulai terarah kepada hal-hal yang seharusnya didiskusikan.

Diskusi yang sudah agak terarah itu lebih lanjut hanya menyepakati perubahan-perubahan karakter peran dan penggunaan bahasa Indonesia yang baku dalam pemeranan ulang. Tidak ada pergantian pemeran pada pemeranan ulang tersebut, karena peserta diskusi dan hasil evaluasi menganggap bahwa ketiga siswa yang telah memainkan peran tadi sudah cukup baik.

Dalam diskusi kedua, yaitu setelah pemeranan ulang berakhir, para peserta lebih banyak membahas mengenai pernyataan-pernyataan yang belum lengkap pada saat diungkapkan oleh pemeran. Padahal, pernyataan-pernyataan itu merupakan bagian penting yang menghubungkan masalah pokok yang menjadi tujuan belajar dengan permasalahan yang diperbincangkan selama permainan peran.

Sampai di tahap generalisasi, tindakan ketiga ini pada umumnya sudah menghilangkan kekakuan-kekakuan sebagaimana yang pernah terjadi dalam tindakan kedua. Baik guru kelas maupun pemeran, pengamat, dan seluruh siswa melihat permainan peran pada tindakan ketiga ini bukan sekedar drama. Tetapi ada bagian-bagian penting yang harus mereka amati dan diskusikan dengan teman-temannya.

Adapun hasil pengamatan penulis atas perubahan perilaku guru selama proses pembelajaran pada tindakan ketiga ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

a. Kejelasan Pengungkapan Tujuan Pembelajaran

Guru menempatkan pengungkapan tujuan pembelajaran pada momen apersepsi, di mana para siswa diajak memahami perubahan-perubahan tingkah laku dan kecakapan yang diharapkan terjadi setelah berakhirnya pembelajaran. Pada awal pembelajaran kali ini, guru secara eksplisit menyebutkan dua perubahan yang seharusnya dicapai, yaitu : kemampuan membahas cara-cara pengendalian pertumbuhan penduduk dan kemampuan menceritakan kembali cara-cara peningkatan mutu hidup penduduk. Bagian penting yang tidak teramati baik oleh guru kelas sebagai mitra peneliti maupun oleh penulis selaku peneliti adalah, apakah tujuan yang telah dinyatakan itu diterima secara menyeluruh oleh siswa.

b. Kemampuan Memotivasi Kelompok

Dari perspektif aktualitas masalahnya, tampak bahwa guru kelas mengalami kesulitan untuk menyodorkan daya tarik dari masalah yang akan diumpun-balikkan kepada siswa, khususnya kepada mereka yang akan

memainkan peran. Sudah menjadi pengetahuan umum dan mudah dipastikan oleh para siswa, bahwa masalah yang berkenaan dengan cara-cara pengendalian pertumbuhan penduduk adalah program KB.

Meskipun demikian, dari segi relevansi dan keluasan masalahnya, guru masih dapat berimprovisasi mengembangkan motivasi dan daya tarik masalah di hadapan siswa, antara lain melalui pemunculan isu-isu kesejahteraan di masyarakat lingkungan siswa. Motivasi ini langsung “ditangkap” oleh para pemain peran yang direfleksikan dalam setting yang mereka sepakati, yaitu masyarakat kecil seperti pemilik warung, supir angkutan kota, dan pegawai kantor. Kemampuan membuat setting dan kesanggupan berdialog yang dilakukan oleh para pemain peran dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tidak baku (bercampur bahasa daerah Jawa), untuk siswa seumur Kelas V SD, dapat penulis pahami sebagai produk dari kemampuan motivasi yang dilakukan oleh guru kelas.

c. Memilih Pemeran, Pengamat, dan Tahap-tahap Permainan Peran

Pada aspek kemampuan memilih pemeran, sampai tindakan ketiga ini tampaknya guru tersebut masih mendasarkan diri kepada penunjukan sejumlah siswa yang dikenal “lebih pandai” dibanding dengan siswa yang tidak diberi peran. Dari segi kesempatan aktualisasi dan pelibatan siswa, pola pemilihan peran seperti itu memang kurang menguntungkan. Tetapi, dari segi kelancaran memainkan peran dan kemudahan memberikan umpan balik kepada siswa, cara ini justru lebih tepat.

Pada penunjukan pengamat tampaknya guru kelas tidak mendasarkan diri kepada pertimbangan tertentu sebagaimana yang ia tempuh ketika memilih

pemeran. Dari kelima siswa yang ditunjuk sebagai pengamat, hanya satu dua orang saja yang “berani” menyatakan pendapatnya di akhir permainan peran. Sementara itu, dalam tahap-tahap pemeranan, guru hanya sedikit melibatkan dirinya terutama ketika para pemeran “berembug” mengenai awal dialog yang harus diperankan. Selebihnya adalah kebebasan memainkan peran dan berdialog diserahkan oleh guru kepada siswa yang akan memainkan peran. Dalam proses “rembugan” tadi, guru justru lebih banyak berusaha menenangkan kelas dan menertibkan siswa yang tidak ditunjuk selaku pemeran.

d. Pemeranan

Baik penulis maupun guru kelas sebagai mitra penulis dalam penelitian ini memiliki pandangan dan penilaian yang sama, bahwa proses pemeranan pada tindakan ketiga ini tidak mengindikasikan adanya kesulitan memainkan peran oleh para siswa. Kami menduga bahwa keberanian dan kelancaran siswa dalam memainkan peran kali ini didorong oleh keinginan untuk tampil lebih baik daripada para siswa yang bermain peran pada tindakan kedua.

e. Diskusi I, Pemeranan Ulang, dan Diskusi II

Eksplorasi kemampuan guru kelas dalam hal memberikan variasi, melakukan penguatan, dan membelajarkan konsep, sangat kelihatan dalam tahap diskusi I setelah pemeranan pertama dan diskusi II setelah pemeranan ulang. Pernyataan dan penilaian siswa pengamat, kemudian dikembangkan oleh guru kelas baik dalam hubungannya dengan perilaku pemeranan maupun dengan pokok masalah yang ia kemukakan di bagian awal pembelajaran.

3. Refleksi

Penulis beranggapan bahwa pada tahap ini guru kelas berusaha memberikan kepuasan belajar dan menunjukkan kebermaknaan hubungan antara dialog-dialog dalam permainan peran dengan subpokok bahasan yang disajikan. Ia pun tampak mencoba mengembangkan kemampuan mengklarifikasi-nilai kepada seluruh siswa, sebagaimana yang ditampilkannya pada tahap penarikan generalisasi. Selanjutnya kami bersepakat agar pengalaman dari tindakan ketiga ini lebih dimantapkan lagi dalam tindakan keempat.

D. Tindakan Keempat

1. Deskripsi Pembelajaran

Dalam tindakan keempat dibahas materi pelajaran mengenai Perpindahan (Migrasi) Penduduk. Tujuan instruksional dari pokok bahasan ini adalah agar siswa: (a) dapat menunjukkan faktor pendorong dan penarik perpindahan penduduk; (b) membahas macam-macam migrasi; dan (c) menceritakan manfaat migrasi. Materi pembahasan secara ringkas adalah sebagai berikut :

Perpindahan penduduk atau migrasi dari suatu daerah ke daerah lain, dipengaruhi oleh berbagai faktor. Dengan adanya migrasi akan terjadi perubahan penduduk yang meliputi perubahan komposisi penduduk dari segi usia, jumlah, pendidikan, pekerjaan, pendapatan, dan lain-lain.

Migrasi dalam bentuk perpindahan penduduk dari desa ke kota seperti yang terjadi di Indonesia, didorong oleh faktor-faktor : (1) kepadatan

penduduk dan menyempitnya tanah pertanian; (2) rendahnya tingkat pendapatan masyarakat; (3) pendidikan dan lapangan pekerjaan kurang; (4) kejenuhan menghadapi kehidupan yang bersifat homogen atau seragam; (5) kurang pergaulan dan terpencil atau terisolasi. Keadaan tersebut mendorong penduduk desa untuk pindah atau melakukan migrasi ke kota-kota. Berpindahnya tempat tinggal penduduk dapat pula disebabkan oleh faktor-faktor keadaan alam seperti bencana alam yang mengancam kelangsungan hidup masyarakat.

Sedangkan faktor-faktor penarik migrasi antara lain : (1) lapangan pekerjaan; (2) penghasilan yang lebih tinggi; (3) adanya pusat-pusat pendidikan; (4) berkembangnya berbagai sarana dan fasilitas kehidupan seperti tempat hiburan, pengangkutan, komunikasi, dan sebagainya. Untuk memperoleh kehidupan yang lebih baik di kota, menuntut persyaratan : (1) keterampilan kerja; (2) pengetahuan dan pendidikan tinggi; (3) memiliki keahlian tertentu; (4) siap menghadapi persaingan yang keras; (5) disiplin, bertanggung jawab, menghargai keragaman dan perbedaan agama, budaya, adat-istiadat dan kebiasaan masyarakat.

Macam-macam migrasi meliputi urbanisasi, transmigrasi, emigrasi, dan imigrasi. Urbanisasi adalah perpindahan penduduk dari desa ke kota karena dipengaruhi oleh faktor pendorong (di desa) dan faktor penarik (di kota). Transmigrasi adalah perpindahan penduduk dari daerah yang padat ke daerah yang jarang penduduknya. Emigrasi adalah perpindahan penduduk ke luar negeri, misalnya menjadi warga negara lain, sedangkan imigrasi adalah

perpindahan warga negara asing ke negara kita, misalnya keturunan Cina, Arab, India, yang menjadi warga negara Indonesia.

Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tahap-tahap tindakan pembelajaran dengan role playing, yaitu diawali dengan kegiatan guru memotivasi siswa. Dalam tahap pemberian motivasi tersebut, guru kelas mengungkapkan beberapa contoh persoalan tentang faktor-faktor pendorong dan penarik terjadinya urbanisasi.

Guru kelas mengawali pembicaraan :

“Anak-anak dalam permainan peran yang telah dilakukan oleh teman-teman, kalian tentu dapat mengambil kesimpulan bahwa jumlah anggota keluarga dalam suatu rumah tangga, akan menjadi jumlah penduduk dalam suatu wilayah tertentu. Besarnya jumlah anggota keluarga, banyaknya jumlah penduduk dalam suatu wilayah, apabila tidak didukung oleh lapangan pekerjaan, dan sarana lainnya, akan menyebabkan keluarga atau masyarakat di wilayah tersebut mengalami kesulitan memenuhi kebutuhan hidupnya. Kalian masih ingat tokoh Si Mbak Warung Kopi..’kan ? Dia adalah salah satu contoh dari keluarga yang mengalami kesulitan itu, tetapi untung bahwa dia bisa membuka usaha sendiri, yaitu *warungan* ya..” Kalau Si Mbak itu tidak bisa mencari penghasilan di desanya sendiri, bagaimana akibatnya ?”

Siswa menjawab sesuai dengan pendapatnya : “Pindah saja ke Jakarta” ; “ Mencari pekerjaan yang lain.... Bu, misalnya menjadi pembantu rumah tangga”; “ Kalau mau berdagang, dagangannya harus yang betul-betul dibutuhkan oleh orang banyak”, dan berbagai jawaban yang lain.

Guru kelas menanggapi jawaban siswa : “Ya, salah satu cara yang sering ditempuh oleh masyarakat desa ialah mencari sumber penghidupan di kota, dengan harapan akan memperoleh penghasilan yang lebih mudah dan lebih besar daripada terus bertahan di desa. Perpindahan penduduk desa ke kota itu disebut urbanisasi. Tetapi, selain urbanisasi ada lagi jenis perpindahan penduduk yang lainnya, misalnya kalian pernah mendengar istilah emigrasi,

imigrasi, dan transmigrasi. Seluruh jenis perpindahan penduduk tersebut dikenal dengan sebutan *mi...gra...siii*".

Guru kelas melanjutkan penjelasannya : "Sekarang, Ibu minta sekali lagi kepada kalian untuk mengungkapkan permasalahan migrasi ini dalam bentuk permainan peran. Ayo.... siapa yang berani ke depan ?"

Berbeda dengan dua tindakan sebelumnya, dalam tindakan ke empat ini hampir keseluruhan tahap pembelajaran *role playing* dapat dilalui dengan lancar. Beberapa sekuen dari pemeranan sempat memancing perdebatan yang hangat di tahap diskusi dan evaluasi. Meskipun demikian, tindakan keempat ini tampak menghasilkan pengalaman belajar dan generalisasi yang dimengerti tidak saja oleh pemeran dan pengamat tetapi juga oleh seluruh siswa di dalam kelas.

2. Analisis Data Tindakan Keempat

Untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada siswa, dalam tabel 1 penulis sajikan perbandingan nilai mata pelajaran IPS antara nilai tes sumatif IPS Cawu pertama tahun 1998/1999 kelas V (yang sedang diteliti), dan nilai formatif (pokok-pokok bahasan yang disajikan selama pelaksanaan tindakan) IPS kelas V.

Berdasarkan perbandingan antara hasil tes sumatif cawu pertama dengan hasil tes formatif pasca-tindakan keempat model pembelajaran *role playing*, tampak bahwa dari segi perubahan kecakapan siswa, penerapan model pembelajaran *role playing* belum memberikan peningkatan yang cukup berarti dan merata bagi seluruh siswa di kelas yang diteliti. Data yang disajikan dalam tabel menunjukkan bahwa dari 38 siswa kelas V, ada 18 siswa yang nilainya mengalami kenaikan, 17 siswa yang mengalami penurunan, dan 3 siswa yang nilainya tetap.

Lepas dari perbedaan soal tes sumatif cawu pertama dengan soal tes formatif pasca-tindakan keempat penerapan model pembelajaran *role playing*, dari segi pembelajaran hal tersebut masih memerlukan adanya tindakan pembelajaran lebih lanjut. Berdasarkan hasil-hasil tersebut, penulis bersama guru sebagai mitra-penelitian melakukan diskusi dan evaluasi untuk merekomendasikan penggunaan model pembelajaran *role playing* bagi pembelajaran bidang studi sejenis Pendidikan IPS.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Mapel IPS Cawu I dengan Formatif (Tindakan Keempat *Role Playing*) Tahun 1999/2000

No	Inisial Siswa	Cawu 1	Formatif
1.	HNI	7	6
2.	MT	8	6
3.	DF	6	7
4.	LTIB	8.5	6
5.	MI	4	7
6.	SP	4	5
7.	RAP	6	5
8.	SY	9	6
9.	ZA	6	6
10.	RW	6	7
11.	NK	6.5	7
12.	PHS	7.5	8
13.	AS	9.5	7
14.	NAP	6	9.5
15.	WH	5	9
16.	SK	6	5
17.	MAM	6	9
18.	SMS	7.5	6
19.	LA	7.5	7.5
20.	SEP	7	9
21.	IF	7	6
22.	RM	8.5	7
23.	FF	8.5	6
24.	LIP	6	9
25.	MAS	9	7
26.	DTF	7	9
27.	BSR	6	8
28.	ENA	7	7
29.	HHA	8.5	7
30.	AY	7	9
31.	AGS	7.5	7
32.	UF	7.5	8
33.	AR	9	8
34.	ZAB	9	6
35.	RYK	6	9
36.	RHM	5	7
37.	SM	6.5	6
38.	SP	4	5.5

Sumber : *Data Guru Kelas V SDN Lemahabang, 2000*

Pengamatan dari segi perilaku guru dalam pembelajaran, selama dan sesudah tindakan keempat terlihat perubahan-perubahan sebagai berikut :

a. Kemampuan Menjelaskan Tujuan Pembelajaran

Dalam tindakan keempat ini, penjelasan tujuan pembelajaran oleh guru kelas sudah makin terfokus pada keterkaitan antara materi yang akan diperankan dengan kondisi sosial yang berlangsung di masyarakat. Ia menempatkan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dalam konteks keterkaitan tersebut sehingga siswa secara umum dapat memahami dan menerima makna tujuan pembelajaran yang dimaksud.

b. Kemampuan Memotivasi Siswa

Dalam hal memberikan motivasi kepada siswa, khususnya menggairahkan minat siswa terhadap materi yang akan diperankan, kemampuan guru kelas lebih terlihat secara dominan pada aspek pengutaraan isu-isu kemasyarakatan yang berkembang di dalam lingkungan sosial siswa. Dengan cara yang demikian, maka para siswa tampak berminat bukan hanya untuk memainkan peran melainkan untuk menjadi pengamat dan peserta diskusi.

c. Memilih Pemeran dan Menyiapkan Pengamat

Kecenderungan menunjuk siswa yang (relatif) lebih pintar sebagai pemeran, masih tampak dilakukan oleh guru kelas dalam tindakan pembelajaran keempat. Hal ini kurang memberikan peluang kepada siswa lain yang sebetulnya mampu menampilkan dirinya untuk memainkan peran.

Dalam hal memilih pengamat, memang kemampuan guru kelas sudah penulis anggap baik. Dalam arti bahwa setiap berlangsungnya tindakan

pembelajaran, guru menugaskan sekelompok pengamat yang berbeda. Masing-masing anggota dalam kelompok pengamat itu pun diberikan tugas yang berbeda pula, yang berkisar pada bidang-bidang pemeranan, makna materi yang diperankan, hubungan antara materi yang diperankan dengan kenyataan di dalam kehidupan siswa.

d. Menata Tahapan Peran dan Pemeranan

Berdasarkan pengamatan penulis, penataan tahap pemeranan tampaknya tidak mengalami hambatan yang berarti baik pada guru maupun pada siswa yang akan memainkan peran. Guru kelas lebih memberikan kebebasan kepada siswa yang akan memainkan peran untuk mendiskusikan tahap-tahap pemeranan dan pembagian peran. Hanya pada bagian plot pemeranan guru turut menentukan, terutama pada penekanan-penekanan khusus selama berlangsungnya permainan peran.

Tekanan-tekanan khusus tersebut dianggap perlu oleh guru kelas dengan maksud agar seluruh tahapan pemeranan dapat dilangsungkan sesuai dengan waktu yang tersedia, dan sejalan dengan inti masalah yang --seharusnya-- diperankan. Namun demikian penulis tetap menyarankan kepada guru kelas, agar keterlibatan guru dalam tahapan ini tidak mengurangi kebebasan dan spontanitas berpikir siswa.

e. Membimbing Diskusi dan Menarik Generalisasi

Meluruskan proses diskusi, mengaitkan kembali hasil diskusi dengan pokok bahasan dan tujuan pembelajaran, adalah sejumlah kemampuan yang harus ditunjukkan guru kelas selama berlangsungnya pembelajaran *role playing*. Tahapan ini merupakan momen yang penting dari seluruh rangkaian

pembelajaran *role playing*, karena di dalamnya memuat pengembangan kemampuan kognitif dan afektif siswa terhadap penguasaan bahan yang telah diperankan.

Dari pengamatan penulis menunjukkan bahwa guru kelas telah berusaha membimbing dan mengarahkan diskusi sesuai dengan tuntutan di atas. Sementara itu, dalam hal penarikan generalisasi dan pengalaman belajar, guru kelas telah mampu menemptakan dirinya sebagai “jembatan” komunikasi antara pemeran, pengamat, dan seluruh siswa di dalam kelas.

3. Refleksi

Guru kelas pernah meminta penilaian penulis mengenai kemampuan memotivasi siswa tersebut dengan ungkapan : “Pak, apakah terdapat kekeliruan ketika saya melakukan appersepsi dan memberikan motivasi kepada siswa?”. Menanggapi pertanyaan tersebut, penulis menjawab bahwa faktor yang paling perlu dipertimbangkan dalam memotivasi siswa adalah relevansi antara bahan yang akan disajikan dengan kondisi lingkungan yang akrab dengan kehidupan siswa. Yang kedua adalah, keterkaitan antara pokok bahasan yang telah disajikan sebelumnya dengan pokok bahasan yang akan disajikan saat ini. Yang ketiga, adalah seberapa jauh guru kelas dapat menjelaskan keterkaitan antara pokok bahasan yang disajikan saat ini dengan bidang-bidang atau disiplin ilmu lainnya.

Penulis pun menyarankan agar dalam tindakan pembelajaran selanjutnya siswa lain diberi kesempatan untuk mencoba memainkan peran. Yang perlu mendapat perhatian dalam hal ini adalah, spontanitas dalam pemeranan

sebagai indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran dengan *role playing*.

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 *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 *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 *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 ditampakkan 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 interuptions*; dan (3) *disscus 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 pengkondisian 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 *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 Peneliti

Tanggapan dan support Kepala Sekolah untuk dilaksanakannya 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 empat 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 berikut ini.

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 *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 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 *role playing* mendorong mereka lebih berminat dalam mengikuti pelajaran IPS dan merasakan semakin akrab dengan teman sekelasnya. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran *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 difokuskan kepada kemampuan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. 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. Dari segi perubahan perilaku guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model *role playing*, fakta empirik baik hasil pengamatan maupun diskusi dan wawancara, menunjukkan 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.

BAB VI KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Dari hasil pelaksanaan tindakan, analisis dan refleksi atas pengembangan model pembelajaran *role playing*, dapat disimpulkan beberapa temuan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *role playing* dapat membantu pengembangan aktivitas guru dalam proses belajar mengajar. Dari rangkaian tindakan pembelajaran yang telah dilaksanakan secara empirik tampak adanya perubahan yang berkelanjutan dalam aspek-aspek aktivitas guru, misalnya kemampuan guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memotifasi kelompok, memilih pemeran, menyiapkan pengamat, membimbing diskusi, dan membagi pengalaman belajar kepada siswa. Dalam keseluruhan tahap tersebut, pembelajaran model *role playing* menuntut pula pengembangan aktivitas guru dalam hal menengahi (sebagai mediator) pembicaraan antara siswa serta aktifitas melatih cara mengemukakan pendapat bagi siswa. Dengan demikian pembelajaran pendidikan IPS akan mengarah kepada perubahan pengetahuan, sikap, nilai, moral, dan ketrampilan sosial siswa
2. Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan suasana belajar yang kondusif. Sebagaimana penulis amati selama pelaksanaan tindakan, guru kelas lebih fleksibel dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa sangat berminat terhadap tugas-tugas bermain peran, pengamat dan pesereta

diskusi. Dari tindakan kesatu ketindakan berikutnya penulis melihat suasana belajar yang tercipta selalu dicirikan oleh kehangatan, ketrbukaan, dan kesedian seluruh siswa untuk bertanya, berpendapat, dan menjelaskan permasalahan sesuai dengan kemampuan siswa kelas lima SD. Pengembangan suasana belajar seperti ini mempunyai makna yang kontributif terhadap pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar, yang pada prosesnya menuntut dinamika berfikir guru dan siswa.

3. Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memelihara konsistensi antara tujuan pembelajaran dengan pokok-pokok bahasan yang diajarkan. Pengamatan selama berlangsungnya tindakan kelas, menunjukkan bahwa guru kelas selalu berusaha memelihara dan mengarahkan proses belajar sesuai dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dijelaskan di setiap awal permainan peran. Meskipun demikian usaha guru tersebut tidak mengakibatkan pembatasan bagi spontanitas pemeranan dan diskusi setelah pemeranan yang dilakukan oleh siswa. Kemampuan guru dalam aspek ini, ternyata diimbangi pula oleh upaya guru dalam mengaitkan antara pokok-pokok bahasan yang di main perankan dengan kondisi kehidupan nyata didalam masyarakat.
4. Dari segi kemampuan melakukan evaluasi hasil belajar, model pembelajaran *role playing* tidak memberikan pengaruh yang berarti. Dengan kata lain, pertanyaan-pertanyaan evaluatif baik yang diajukan setelah diskusi maupun dari konstruksi soal tes formatif yang dibuat

oleh guru lebih mengacu kepada bentuk-bentuk pertanyaan seperti yang ada dalam buku paket. Sedangkan bentuk-bentuk pertanyaan yang bersifat analisis dan sintesis, tidak dikembangkan oleh guru padahal jenis-jenis pertanyaan inilah yang lebih relevan dalam mengukur kemampuan analisis siswa. Dari segi perubahan kecakapan siswa yang diukur melalui perbandingan nilai IPS cawu I dengan nilai test formatif setelah tindakan ke tiga ditemukan bahwa siswa yang mengalami kenaikan nilai IPS jumlahnya sebanding dengan siswa yang nilainya IPS-nya tetap. Namun demikian hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat memberikan kepuasan belajar yang memadai kepada siswa.

B. Rekomendasi

Dalam rangka memperbaiki pelaksanaan tindakan berikutnya dan meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan IPS di sekolah dasar, maka dalam ruang ini pula penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu alternatif yang layak dikembangkan untuk mengatasi masalah rendahnya mutu proses dan hasil pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Untuk keberhasilan pengembangan model ini dalam penyelenggaraan proses pendidikan di sekolah dasar, perlu didukung oleh pandangan, kesanggupan dan kesediaan guru untuk melakukan perubahan-perubahan dalam pola dan model mengajar yang selama ini dipraktikkan dan dianggap sebagai suatu kerangka konseptual yang baku. Kemampuan untuk menerima

sesuatu yang baru dan menerapkannya sebagai bagian dari konsep model yang dianutnya, merupakan indikator penting dari kompetensi profesional guru.

2. Dukungan kepala sekolah merupakan faktor yang terkait langsung dengan penyelenggaraan proses pendidikan di sekolah. Tugasnya sebagai pemimpin yang mengembangkan dan mengevaluasi kemampuan guru dalam pembelajaran lebih lanjut akan menentukan pula kelangsungan daya inovatif guru, terutama dalam menjadikan model pembelajaran *role playing* sebagai suatu model yang efektif dan berdaya guna bagi peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar.
3. Daya dukung dan sikap tanggap para pengelola pendidikan dasar dan instansi lainnya yang berkewenangan dalam pengembangan kinerja tenaga pendidikan dasar, merupakan faktor penentu bagi keberhasilan dan efektivitas pengembangan model *role playing*. Karena itu, hasil penelitian ini seyogianya dapat dijadikan bahan masukan dalam rangka penyusunan kurikulum pendidikan atau latihan tenaga kependidikan di sekolah dasar.
4. Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *role playing* masih perlu ditindaklanjuti dengan penelitian yang lebih komprehensif, baik dari segi variabel penelaahannya maupun pilihan *setting* persekolahannya. Adapun generalisasi dari temuan dan hasil analisis penelitian ini belum dapat diberlakukan pada *setting* dan situasi sekolah dasar yang lain, mengingat asumsi dan prasyarat situasionalnya belum memadai.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- A. Kosasih Djahiri, 1993, "Membina PIPS/PIS dan PPS yang Menjawab Tantangan Hari Esok", *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, I/1993, Bandung : Forum Komunikasi FPIPS/IPS Indonesia
-, 1994, *Buku Pedoman Guru Pengajaran IPS*, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- A. M. Sardiman, 1996, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Bloom, Benyamin, S, 1974, *Taxonomy of Educational Objectives*, New York : David, Mc. Coy, Inc.
- Banks A.James & Ambrose.1997, *Teaching Strategis for Social Studies*, California : Weskey Publishing Company Reading Masachuestts Mento Park
- Chesler, Marx, and Fox, Robert, 1966, *Role Playing Method in the Classroom*, Chicago : Sciences Research Association, Inc.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1994, *Kurikulum 1994*, Jakarta.
- Esvan.J.Frank,1968, *Social Studies in Changing a World Curriculum and Instruction* , New York : Harcourt.Brace & World Inc.
- Gross, 1979, *Social Studies for Our Times*, New York : John Willey & Sons
- Hopkin, David.1985, *A Teacher Guide to Classroom Research*, Philadelphia : Open University Press, Milton Keynes
- Hening, Grant Dorothy, 1979, *Todays Elementary Social Studies*, Chicago : Nelly Colledge Publisihing Coy.
- Jarolimek, John, 1967, *Social Studies in Elementary Education*, 5th Edition, New York : Mc. Millan Co. Inc.
- Joyce, Bruce and Weil, Marshal, 1980, *Models of Teaching*, 2nd edition, New Jersey : Prentice Hall Inc.
- Joyce, W. William and Alieman, Janet S. Brook, 1979, *Teaching Social Studies in the Elementary and Midlle Scholls*, New York : Halt Renhart & Winston.

- Kenworthy. S Leonard, 1973, *Social Studies for The Seventies in Elementary and Middle School*, 2nd Edition, New York: John Willeys & Sons.
- Martorella, Petter H, 1985, *Elementary Social Studies: Developing Reflective Competent and Concerned Citizen*, Boston Toronto: Litle Brow & Co
- Maxin, W. George, 1987, *Social Studies and the Elementary School Child*, Columbus Ohio: Merryl Publishing Company.
- Milles, M.B. & Huberman, A.M, 1992 (Penerj. Cecep Rohidi), *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Michaelis, John. U, 1976, *Social Studies for Children Democracy Recent, Trend and Developmen*, 6th Edition, New York : Printill Mall Inc.
- Mohammad Surya, 1982, *Psikologi Pendidikan*, Bandung : FIP-IKIP Bandung.
-, 1986, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, Bandung : Jurusan PPB-IKIP Bandung.
- Mc. Niff, Jean, 1992, *Action Research: Principle and Practice*, New York: Macmillan Education Ltd.
- Muh. Nu'man Sumantri, 1996, *Pendidikan IPS Ditinjau dari Perspektif Aktualisasinya*, Jakarta : IKIP Jakarta.
- Nana Sudjana, 1995, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Percival, Fred N, & Henry, Allington, 1984, *A Handbook of Educational Technology*, London : Kogan Page, Ltd.
- Rochman Natawidjaja, 1996, "Pokok-pokok Pikiran mengenai Penelitian Kelas", *Makalah*, Jakarta : Ditjen Dikti Depdikbud.
-, 1993, *Profil Kemampuan Guru Sekolah Dasar*, Jakarta : Ditjen Dikti Depdikbud.
- R. Soetjipto (ed), 1987, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SPG Kelas III*, *Buku F*, Jakarta : Percetakan Negara RI.
- Suwarma Al-Muchtar, 1991, "Pengembangan Kemampuan Berpikir dan Nilai dalam Pendidikan IPS", *Desertasi*, PPS-IKIP Bandung (tidak diterbitkan).

- Simangunsong, M.P, 1987, *Metodologi IIS (IPS) untuk SPG, SGO, KPG, dan Guru SD, Jilid I*, Jakkarta: Akademika Presindo.
- Stinger, Ernest, T., 1996, *Action Research: A Handbook for Practitioners*, California: Sage Pubication Inc.
- Suwarsih, Madya, dkk, 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Skerrit, Ortun Zuber (ed), 1996, *New Drection in Action Research*, London: Falmers Press Taylor & Francis Inc.
- Sucianti, 1994, *Teori Belajar, Motivasi dan ketrampilan Mengajar*, Jakarta : Ditjen Dikti - PAU
- Sunaryo, 1989, *Strategi Belajar Mengajar dalam Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jakarta : Dirjen Dikti - P2LPTK
- Somantrie, H, 1993, *Perekayasaan Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah Berdasarkan UU Nomor 2 Tahun 1989*, Bandung : Angkasa
- St. Vembriarto, 1978, *Kapita Selekta Pendidikan*, Yogyakarta : Paramita.
- Yusnidar dkk., 1987, *Pedoman Guru Ilmu Pengetahuan Sosial*, Bandung : PT. Sarana Pancakarya
- Zaenal Arifin Achmady, 1995, "Reformasi Pendidikan dan Administrasi Pendidikan", *Pidato Pengukuhan Guru Besar*, Malang : Universitas Brawijaya Malang.

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
KANTOR WILAYAH PROPINSI JAWA TENGAH
KANTOR KECAMATAN TANJUNG
Jalan Cemara 425 Tanjung 52254 telpon (0283) 877775

Nomor : 2070 /103.49/KM/2000
Lamp :
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada : Yth. Kepala SD Lemah Abang II Tanjung
Di
Tanjung

Dengan hormat kami beritahukan, bahwa

N a m a : Drs. Sadali, M. Pd

N I P : 131288193

Pekerjaan : Dosen FKIP. UT diperjakan di UPBJJ-UT 42

Bermaksud mengadakan penelitian di SD Negeri Lemah Abang II Tanjung Kec. Tanjung Kab. Brebes, dalam rangka pengumpulan data, untuk keperluan penulisan penelitian dengan judul :

“ Pengaruh penerapan model pembelajaran Role Playing terhadap aktivitas guru dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di SD. “

Sehubungan itu kami mohon kiranya yang bersangkutan mendapatkan bantuan izin dari kepala sekolah untuk kelancaran jalannya penelitian tersebut.

Atas bantuan saudara kami ucapkan banyak terima kasih

Tanjung, 13 September 2000

