

Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik

Afri Naldi

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
Korespondensi penulis: afrinaldi123456@gmail.com

Reval Oktaviandry

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Gusmaneli Gusmaneli

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lubuk Lintah, Anduring, Kec. Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat 25153

Abstract. *This writing aims to enhance the focus of learners in the learning process by employing the role playing learning model. The role playing learning model involves activities where learners take on specific character roles. Through this simulation, the goal is to develop problem-solving skills and behaviors, as well as to delve into the subject matter with a unique approach. Data compilation in this writing is conducted through literature review, utilizing sources from journals, books, and other scholarly works. By employing this learning model, it will enhance the engagement and focus of learners in the learning process.*

Keywords: *Learning Model, Role Playing, Focus*

Abstrak. Penulisan ini bertujuan untuk meningkatkan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* merupakan kegiatan di mana peserta didik mengambil peran sebagai karakter khusus. Melalui simulasi ini, tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah dan perilaku, serta untuk mendalami materi pelajaran dengan pendekatan yang unik. Adapun dalam pengumpulan data dalam penulisan ini menggunakan kajian literatur atau kajian pustaka dengan mengambil sumber-sumber dari jurnal, buku dan karya ilmiah lainnya. Dengan menggunakan model pembelajaran ini akan meningkatkan keaktifan dan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Role playing, Fokus

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi mereka. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan dalam hal spiritual, kontrol diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, moralitas yang tinggi, dan keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri serta masyarakat.

Dizaman moderen saat ini, pembelajaran bukanlah hal yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor yang membuat siswa menjadi bosan dan malas. Keluhan umum yang sering terjadi di antara orang tua dan guru adalah ketidak semangat anak dalam

belajar. Terjadi peningkatan kasus di mana anak-anak lebih sering menghabiskan waktu mereka di depan layar televisi, komputer, atau ponsel pintar, sehingga mengabaikan waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar (Megayanti, 2016).

Secara umum belajar dapat dipahami sebagai suatu tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap (permanent) sebagai hasil pengalaman (Djamaluddin & Wardana, 2019). Namun kenyataannya peserta didik susah untuk memahami pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Banyak peserta didik yang tidak menyukai model pembelajaran yang di sampaikan pendidik yang dianggap terlalu monoton, sehingga peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran

Untuk mendapatkan proses pembelajaran yang efektif di butuhkan model pembelajaran yang kreatif yang bisa meningkatkan semangat dan fokus peserta didik dalam memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran (Asyafah, 2019). Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan efektif merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan perilaku belajar (Jas, J. Achmad, S., S., & Alvi, R., 2020). Maka salah satu model yang dapat di gunakan adalah model pembelajaran *role playing*.

Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana (Taringan, 2016). Dalam proses pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya model pembelajaran *role paying* maka akan meningkatkan fokus dan pemahaman siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Maka dengan ini akan tercipta proses pembelajaran yang efektif dan tercapainya tujuan dari pendidikan.

KAJIAN TEORITIS

Model pembelajaran merupakan metode atau cara yang dipakai dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang umumnya digunakan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya (Wahana, 2019). Sedangkan menurut (Yazidi, 2013) Model pembelajaran adalah suatu rencana atau kerangka yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau dalam sesi tutorial, serta untuk memilih berbagai perangkat pembelajaran seperti buku-buku, film, komputer, dan lainnya guna membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar akan berpengaruh pada prestasi belajar peserta didik. Untuk mengembangkan model pembelajaran yang efektif, setiap guru perlu memiliki pengetahuan yang memadai tentang konsep dan penerapan model pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan peserta didik, mengingat karakteristik dan preferensi belajar peserta didik yang bervariasi. Keunggulan model pembelajaran dapat dicapai jika guru mampu mengadaptasi dan menggabungkan beberapa model pembelajaran secara harmonis dan terintegrasi guna mencapai hasil belajar peserta didik secara optimal. Kecermatan guru dalam memilih model pembelajaran menjadi hal yang sangat penting.

Model pembelajaran merupakan puncak dalam struktur pembelajaran karena mencakup seluruh aspek pembelajaran. Lingkupnya meliputi seluruh kerangka pembelajaran karena memberikan dasar filosofis dalam pembelajaran. Di dalam model pembelajaran, terdapat strategi yang menjelaskan operasional, alat, atau teknik yang digunakan peserta didik dalam proses belajar. Selanjutnya, dalam strategi pembelajaran terdapat metode pembelajaran yang menjelaskan langkah-langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tingkatan ini berfungsi untuk menjelaskan hubungan antara seluruh kerangka pembelajaran tersebut (Julaeha & Erihardiana, 2022).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan fokus peserta didik adalah model pembelajaran *role playing* yang mana model pembelajaran ini merupakan kegiatan di mana peserta didik mengambil peran sebagai karakter khusus. Melalui simulasi ini, tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah dan perilaku, serta untuk mendalami materi pelajaran dengan pendekatan yang unik.

Dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*, diharapkan akan meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kepustakaan, yang juga dikenal sebagai studi literatur. Metode ini melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, skripsi, dan sumber lainnya yang tersedia secara online. Fokus penelitian ini adalah pada permasalahan yang diangkat dengan menggunakan data tertulis. Penelitian ini bersifat analisis deskriptif, di mana penulis secara sistematis menjelaskan materi dan memberikan penjelasan untuk memudahkan pembaca dalam memahaminya.

Setelah mengumpulkan informasi dengan teliti mengenai kutipan atau teori yang mendukung model pembelajaran *role playing* dan dampaknya terhadap pemahaman dan fokus peserta didik, kami melakukan analisis terhadap berbagai sumber yang telah disertakan dalam artikel ini untuk menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran *role playing* adalah suatu aktivitas di mana peserta didik berperan sebagai karakter tertentu. Melalui bermain peran, tujuannya adalah untuk mengeksplorasi keterampilan dalam memecahkan masalah serta perilaku, serta untuk menjelajahi materi pelajaran dengan pendekatan yang berbeda. (Dian Pertiwi dkk., 2021) (Jas, J. Achmad, S., S, & Alvi, R., 2020) Menurut Fadhilah, Sutiadiningsih, Purwidiani dan Kristiastuti (2022) Model *role playing* merupakan suatu pendekatan yang menitikberatkan pada pengalaman belajar langsung bagi peserta didik, di mana mereka langsung menerapkan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi, dengan memerankan karakter, baik itu manusia atau objek (Rizky Fadhilah dkk., 2022). Jelas bahwa model pembelajaran ini melibatkan peserta didik untuk berperan aktif ketika dalam proses pembelajaran.

Bermain peran atau *role playing* adalah aktivitas di mana para pemain memerankan karakter-karakter yang dipilih, baik oleh mereka sendiri atau oleh guru, berdasarkan sifat dan karakteristik yang dimiliki oleh tokoh-tokoh tersebut (venny astriani, 2018). Adapun Karakteristik yang dimiliki metode pembelajaran *role playing* adalah:

1. Biasanya melibatkan lebih dari satu individu.
2. Terdapat kolaborasi antara peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Setiap peserta didik akan memerankan peran yang sesuai dengan skenario yang diberikan.
4. Semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan yang mereka miliki (Pratiwi, 2021).

Metode bermain peran (*role playing*) bertujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa, baik yang diperoleh dari proses belajar maupun pengalaman sehari-hari, serta untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang konsep atau prinsip tertentu, serta melatih kemampuan dalam pemecahan masalah (Pratiwi, 2021). Dengan model pembelajaran *role playing* ini siswa akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran serta proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Beberapa kelebihan dari model pembelajaran *role playing* ini adalah sebagai berikut (Taringan, 2016), yaitu:

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah.
4. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaikbaiknya.
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut model pembelajaran *role playing* juga memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut(Taringan, 2016), yaitu:

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka jadi kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadangkadang bertepuk tangan, dan sebagainya

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan atau pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut

- b. Memilih pemain (partisipan)

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya (jika siswa pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah) atau siswa sendiri yang mengusulkannya.

- c. Menata panggung (ruang kelas)

Guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

d. Menyiapkan pengamat (observer)

Guru menunjuk siswa sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

e. Memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

f. Diskusi dan evaluasi

Guru bersama dengan siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

g. Bermain peran ulang

Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

h. Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi Ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Model pembelajaran role playing merupakan metode di mana peserta didik berperan sebagai karakter tertentu, memungkinkan mereka untuk menjelajahi materi pelajaran dengan pendekatan yang berbeda. Pendekatan ini menekankan pengalaman belajar langsung, di mana peserta didik menerapkan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan permainan peran. Dalam proses ini, siswa aktif memerankan karakter-karakter yang dipilih, memfasilitasi kolaborasi antar mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode role playing bertujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, memperoleh pemahaman mendalam tentang konsep tertentu, dan melatih kemampuan berpikir kritis.

Meskipun model pembelajaran role playing memiliki beberapa kelebihan, seperti melatih siswa dalam memahami dan mengingat isi bahan pelajaran serta meningkatkan kerja sama antar siswa, namun juga memiliki beberapa kelemahan, seperti memakan waktu yang cukup banyak dan potensi gangguan terhadap kelas lain. Langkah-langkah penerapan model role playing melibatkan persiapan, pemilihan pemain, penataan panggung, permainan peran, diskusi, evaluasi, serta berbagi pengalaman dan kesimpulan. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

DAFTAR REFERENSI

- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Dian Pertiwi, Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pentingnya CALISTUNG untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 62–69. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5875>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Jas, J. Achmad, S., S., & Alvi, R., R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Megayanti. (2016). Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Malas Belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 30(5), 1–6.
- Pratiwi, I. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. *Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar*.
- Rizky Fadhilah, Any Sutiadiningsih, Niken Purwidiani, & Dwi Kristiastuti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Materi Produk Kue Indonesia Terhadap Hasil

- Belajar Siswa. *Jurnal Tata Boga*, 11(2), 110–118.
- Taringan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Primary : Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5(November), 102–112. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898>
- venny astriani, dkk. (2018). Pengaruh model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NEGERI 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 5(2), 95–111.
- Julaeha, siti & Mohamad erihardiana. (2022). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Pendidikan Nasional. *Religion Education Social Laa Roiba Journal*. Vol 4 No 1.
- Wahana, rilla. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan High Order Thinking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kompetensi Teks Deskripsi Kelas VII