

STUDI LITERATUR: PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENGEMBANGKAN EMPATI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR (SD)

Dwi Hartati¹, Reiva Salsabila², Sri Rahayu Ningsih³, Arita Marini⁴, Mahmud Yunus⁵

¹⁻⁵Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta

¹hdwi6067@gmail.com, ²reivasalsabilla96@gmail.com, ³srirahayu130903@gmail.com,

⁴aritamarini@unj.ac.id, ⁵mahmud.yunus@unj.ac.id,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau tentang efektivitas dari metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) pada pembelajaran IPS sebagai sarana untuk megembangkan empati sosial siswa di Sekolah Dasar (SD). Pada penelitian ini menggunakan studi literatur dengan mengkaji berbagai artikel, jurnal, dan literatur yang membahas penerapan metode *role playing*. Hasil dari pengamatan tersebut menunjukkan bahwa *role playing* dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif, memungkinkan siswa untuk memahami berbagai peran dan perspektif sosial secara langsung. Melalui simulasi situasi sosial, siswa dapat mengembangkan rasa empati dengan memahami perasaan, pikiran, dan tantangan yang dihadapi oleh individu atau kelompok lain. Temuan ini mendukung penerapan *role playing* sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan empati sosial siswa SD, serta memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan karakter sosial siswa. Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode role playing dapat diintegrasikan dalam kurikulum IPS sebagai strategi yang inovatif untuk mendukung tujuan pendidikan sosial dan karakter siswa.

Kata Kunci: *Metode Pembelajaran, Bermain Peran (Role Playing), Pembelajaran IPS di SD, Empati Sosial*

Article History

Received: Oktober 2024

Reviewed: Oktober 2024

Published: Oktober 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar (SD) memegang peranan penting dalam pembentukan kepribadian dan keterampilan sosial siswa. Salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial anak adalah empati, yaitu kemampuan memahami dan merasakan apa yang dialami orang lain. Mengembangkan empati pada siswa tidak hanya berkontribusi pada hubungan interpersonal yang sehat, tetapi juga menjadi landasan perilaku sosial yang positif di masyarakat.

Dalam konteks pembelajaran IPS (IPS), diperlukan metode pengajaran yang inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Salah satu pendekatan yang diusulkan adalah metode bermain peran, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran dalam situasi sosial yang berbeda. Metode ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memungkinkan siswa merasakan perspektif yang berbeda dan menumbuhkan pengembangan empati.

Tujuan artikel ini adalah untuk mempertimbangkan penerapan metode role-playing dalam pembelajaran IPS dan bagaimana pendekatan ini dapat berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan empati sosial pada siswa sekolah dasar. Melalui penelitian literatur, penulis membahas konsep, implementasi, dan dampak metode ini dalam lingkungan pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang efektif dan responsif.

PEMBAHASAN

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada satuan pendidikan SD memuat kajian manusia, tempat dan lingkungan, sistem sosial budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, serta waktu, keberlanjutan dan perubahan. Melalui pelajaran IPS, siswa diarahkan, dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia yang efektif. IPS sebagai salah satu bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Untuk membangun kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat, guru dituntut harus dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, nyaman dan aman.

Namun dalam implementasinya guru dominan menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan, tidak merangsang minat dan motivasi siswa, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa perlu diadakan suatu tindakan pembelajaran inovatif. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (role playing), dimana siswa langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia. Dalam model bermain peran (role playing) beberapa siswa diberikan kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan siswa lain mengamati tentang jalannya drama, dipertengahan drama dihentikan agar siswa dapat saling mengeluarkan pendapat serta kritik mengenai materi pembelajaran.

Model pembelajaran bermain peran (role playing) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Model pembelajaran bermain peran (role playing) dipelopori oleh George Shafteel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata (Uno, 2012).

Menurut Djamarah (2010) model role playing (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. (Hamdayana, 2014). Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model role playing adalah suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru. Beberapa kelebihan penerapan model

pembelajaran bermain peran (role playing) menurut (Djamarah, 2010), yaitu:

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah.
- d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut model pembelajaran bermain peran juga mempunyai beberapa kelemahan sebagai berikut (Djamarah, 2010).

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

Menurut Uno, (2012) langkah-langkah penerapan model pembelajaran bermain peran (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 mengajukan 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.

Menurut Slameto (2013) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Djamarah (2010) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Sanjaya (2011)

mengatakan belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai akibat dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses perubahan dalam diri baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.

Menurut Slameto, (2013) Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor-faktor intern antara lain faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor jasmani antara meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

Faktor-faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Faktor keluarga antara lain cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Sedangkan faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Kemampuan siswa dapat dilihat dari proses pembelajaran langsung, namun ada kalanya siswa mampu menyerap semua materi yang diberikan, namun ada kala yang hanya setengah atau sebagian kecil saja. Kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran dikenal dengan hasil belajar. Menurut Bloom dalam Suprijono (2014), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Menurut Suprijono (2014) bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya pada satu aspek potensi kemanusiaan saja, hasil belajar juga dipengaruhi oleh banyak faktor. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik. Dalam mengajarkan IPS, tidak saja dituntut kemampuan dalam hal menguasai materi yang akan diajarkan, namun harus mampu pula menyajikannya, baik dalam kelas maupun di luar kelas.

Kemampuan menyampaikan bahan pelajaran merupakan syarat yang amat penting dalam proses belajar-mengajar yang baik. Hasil belajar adalah penilaian pendidik tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkemauan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. Hasil belajar dalam kegiatan belajar mengajar tidak saja dipandang dari sudut kognitif akan tetapi juga dari sudut efektif dan psikomotor. Biasanya hasil belajar dinyatakan dalam bentuk nilai dengan menggunakan tes. Maksud tes yang utama adalah untuk mengukur hasil belajar. Di samping itu, tes juga dipergunakan untuk menentukan seberapa jauh hasil belajar siswa tentang materi yang

telah dipelajari, karena itu tes dapat digunakan sebagai penilaian dalam penentuan tingkat pencapaian.

Menurut Sudjana (2009) inti penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Penilaian dilakukan dalam proses belajar mengajar berfungsi sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran.
- b. Umpan balik bagi perbaikan proses pembelajaran.
- c. Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada orang tuanya.

Untuk itu guru dituntut kreatif dalam memilih dan menggunakan metode atau model yang tepat dalam setiap mata pelajaran. Hasil belajar IPS adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang dilihat dari skor hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran bermain peran (role playing).

Definisi empati telah dikemukakan oleh Rogers pada tahun 1959, pada (Rogers, 1980:140) kata kunci pada definisi tersebut adalah “as if” atau “andaikata”. Dalam berempati kita mengandaikan diri kita sebagai orang lain yang harus dapat merasakan penderitaan atau kesenangan yang dialami oleh orang tersebut, tanpa kehilangan jati diri kita sendiri. Menurut Timpe (1999:283-284) terdapat tiga metode yang digunakan untuk menambah kepekaan perasaan sehingga empati seseorang meningkat, diantaranya melakukan introspeksi dan menggunakan teman terpercaya sebagai tempat berkaca diri, yang kedua mencari bantuan dari orang-orang profesional, dan yang ketiga melalui interaksi dengan kelompok yang mengikuti pelatihan kepekaan perasaan.

METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode studi literatur. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan studi dari jurnal-jurnal, artikel, dan sumber tertulis yang relevan dengan penerapan metode role playing dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk mengembangkan empati sosial siswa Sekolah Dasar (SD).

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat hubungan antara penerapan metode role playing pada pembelajaran untuk mengembangkan empati sosial siswa Sekolah Dasar (SD), yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Dari adanya pembelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa dapat menguatkan konsep sosial seperti interaksi sosial, dinamika budaya, dan struktur masyarakat. Pada pembelajaran IPS siswa juga dikenalkan oleh mengenal budaya yang beragam, sehingga siswa dapat mengenali dan menghargai budaya tersebut. Dengan menggunakan metode role playing dapat membantu siswa untuk memperkuat pemahaman dengan memberikan pengalaman langsung membuat konsep sosial lebih relevan.

b. Metode Role Playing

Selama bermain peran pada proses role playing tidak hanya meningkatkan keterampilan siswa saja, namun juga meningkatkan empati sosial siswa. Setelah sesi role playing atau proses refleksi dapat memberikan kesempatan kepada siswa pengalaman mereka dan membahas perasaan serta pendapat yang muncul selama permainan.

c. Empati Sosial

Dari pembahasan mengenai empati sosial terdapat metode yang digunakan untuk menambah kepekaan perasaan sehingga empati seseorang meningkat yang dapat dikaitkan dengan metode role playing, yaitu diantaranya melakukan introspeksi dan menggunakan teman terpercaya sebagai tempat berkaca diri. Karena siswa SD berada pada tahapan konkrit, sehingga dengan menggunakan introspeksi diri dan menggunakan teman terpercaya sebagai tempat berkaca diri dapat memberikan pengalaman serta pemahaman yang bermakna.

KESIMPULAN dan SARAN

Dengan menerapkan metode role playing dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial membantu siswa untuk memperkuat pemahaman dengan memberikan pengalaman langsung membuat konsep sosial lebih relevan. Selain itu metode role playing yang diterapkan dapat meningkatkan empati sosial yang ada di dalam diri siswa melalui proses interaksi sosial. Penelitian ini dikembangkan guna memberikan kontribusi untuk menemukan metode yang tepat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Taringan, A. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD NEGERI 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui*. Riau: 2303-1514
- Hamdayana, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor. Ghalia Indonesia
- Zuchdi, D. 2003. *Empati dan Keterampilan Sosial*. Jurnal Cakrawala Pendidikan
- Uno, Hamzah. 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara