

IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Hamid Dokolamo

Pendidikan Sejarah FKIP Unpatti
Hamiddokolamo@gmail.com

ABSTRACT

In the learning process, history subjects still seem to be dominated by conventional approaches that are still teacher-centered. Learning history seems to be just giving knowledge to students in the form of lectures from the teacher according to the subject matter in the textbook. Students are less trained to learn to interact and cooperate with fellow friends and with teachers. History teachers tend to only explain historical facts in the form of a sequence of years, names of figures, places and events without any attempt to give meaning to historical events. Memorizing historical facts is felt as a heavy learning burden for students. They consider the subject matter is too much and lacks use value. The role playing method is one of the teaching and learning processes belonging to the simulation method. The simulation method is a way of teaching by doing the behavior process artificially. In history learning the role playing method can be used to involve students to play the role of being a character involved in the historical process. The implementation of the role playing method in history learning is expected to improve process skills and student learning outcomes. The learning process by way of role playing or role playing can provide examples of human behavior that are useful as a means of understanding life for students. The learning method through playing is also expected to be able to improve process skills and learning outcomes for students.

Keywords: Role Playing Method, History Learning

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah masih tampak didominasi oleh pendekatan yang sifatnya konvensional dan masih berpusat pada guru. Pembelajaran sejarah terkesan masih sekedar pemberian kontribusi pengetahuan kepada siswa berupa ceramah dari guru sesuai dengan materi pelajaran pada buku teks. Siswa kurang dilatih untuk belajar berinteraksi dan bekerja sama dengan sesama teman maupun dengan guru. Guru sejarah cenderung hanya menjelaskan fakta-fakta sejarah berupa urutan tahun, nama tokoh, tempat dan peristiwa tanpa adanya usaha untuk memberi makna peristiwa-peristiwa sejarah. Penghapalan fakta fakta sejarah dirasakan sebagai beban pelajaran yang berat bagi siswa. Mereka menganggap materi pelajaran terlalu banyak dan kurang memiliki nilai guna. Metode *role playing* adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Dalam pembelajaran sejarah metode bermain peran dapat digunakan untuk melibatkan siswa

untuk memainkan peran menjadi tokoh yang terlibat dalam proses Sejarah. Implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran dengan cara bermain peran atau *role playing* ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana memahami kehidupan bagi siswa. Metode pembelajaran melalui *playing* juga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar bagi siswa.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Pembelajaran Sejarah

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting yang sangat menentukan kemajuan dan kualitas hidup suatu bangsa. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Untuk memperbaiki kualitas pendidikan maka harus pula memperhatikan tujuan, sarana, kurikulum, pembelajaran, manajerial dan aspek lain yang mempengaruhinya. Aspek pembelajaran memiliki pengaruh sangat signifikan untuk mewujudkan kualitas lulusan atau output pendidikan. Melalui pembelajaran seseorang guru memiliki kesempatan dan peluang yang sangat luas untuk melakukan proses bimbingan, mengatur dan membentuk karakteristik siswa agar berhasil sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Dalam proses belajar mengajar akan terjadi interaksi antara sesama peserta didik maupun antara peserta didik dengan pendidik. Kegiatan belajar mengajar melibatkan beberapa komponen, yaitu peserta didik, guru (pendidik), kurikulum, tujuan pembelajaran, isi pelajaran, metode mengajar, media dan evaluasi (Muslich,2011:194).

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil

pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan. Komponen belajar yang sangat menentukan keberhasilan proses pendidikan adalah penggunaan metode pembelajaran.

Metode *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu metode simulatif yang dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik sehingga dapat memperoleh kecakapan hidup, kecakapan sosial dan penguasaan materi pelajaran serta mencapai hasil belajar secara optimal.

Dengan metode *role playing* maka keterampilan proses dan keaktifan siswa dalam berinteraksi dan bekerja sama dengan siswa lain lebih berkembang secara baik. Penggunaan metode tersebut diharapkan siswa dapat berinteraksi dengan sesamanya tanpa ada rasa segan, rendah diri dan sebagainya. Sebagaimana diketahui bahwa suatu metode pembelajaran dapat dikatakan efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar serta proses dan hasil belajar pada diri peserta didik secara optimal. Apabila setelah pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi untuk lebih giat belajar maka tentunya metode tersebut lebih efektif untuk digunakan dalam setiap proses pembelajaran.

Sebagai salah satu metode mengajar, *role playing* dianggap dapat membawa situasi belajar siswa untuk berinteraksi dalam kondisi yang menyenangkan. Dengan kondisi tersebut, diharapkan kegiatan pembelajaran di kelas dapat berhasil secara optimal baik itu dari segi proses maupun hasil belajar.

Dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah masih tampak didominasi oleh pendekatan yang sifatnya konvensional dan masih berpusat pada guru. Pembelajaran terkesan masih sekedar pemberian kontribusi pengetahuan kepada siswa. Guru kurang melatih siswa untuk belajar berinteraksi dan bekerja sama baik dengan sesama teman maupun dengan guru. Dalam setiap pembelajaran sejarah, siswa hanya mencatat pelajaran atau mendengar penjelasan tentang materi pelajaran.

Dalam hubungan ini, Hansiswani Kamarga (2000:7) mengungkapkan bahwa “guru guru sejarah cenderung hanya membeberkan fakta-fakta kering berupa urutan tahun dan peristiwa tanpa adanya usaha untuk memberi makna (arti) peristiwa-peristiwa sejarah tersebut”. Dinyatakan pula bahwa “bahwa proses penghapalan fakta fakta sejarah ini dirasakan sebagai beban pelajaran yang berat sehingga mereka menganggap materi pelajaran terlalu banyak, tanpa memahami arti penting pelajaran sejarah”.

Dengan demikian, kondisi tersebut mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Mereka kurang dilatih menggunakan daya nalarnya untuk berpikir dan bekerja sama untuk memecahkan masalah termasuk juga mengambil nilai-nilai sejarah sebagai inspirasi dan aspirasi yang merupakan inti dari tujuan belajar sejarah.

Padahal nilai dalam pendidikan sejarah mengandung banyak hal yang sangat berguna bagi kehidupan. Melalui pembelajaran sejarah nilai-nilai kehidupan

masyarakat masa lampau dapat dijadikan salah satu bahan pertimbangan untuk menghadapi dan mengoreksi kehidupan masa kini. Pengajaran sejarah tidak hanya bertujuan agar siswa meraih nilai-nilai berbangsa dan bertanah air yang dikembangkan di dalamnya, akan tetapi mereka juga dapat mengambil inti pendidikan sejarah untuk mempersiapkan dirinya dalam menghadapi kehidupan masa kini dan hari esok. Manfaat lain yang tidak kalah pentingnya adalah membekali siswa dengan keterampilan-keterampilan sosial lainnya.

Oleh karena itu, dengan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar siswa. Melalui metode tersebut siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses pembelajaran dengan cara bermain peran atau *role playing* ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana memahami kehidupan bagi siswa.

B. Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran

Implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada guru dalam menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran. Metode

adalah seperangkat cara, jalan dan teknik yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran atau menguasai kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam silabi mata pelajaran, (Ramayulis, 2010:185).

Penentuan metode sangat penting untuk memungkinkan siswa mencapai tujuan instruksional. Metode pembelajaran dapat diidentifikasi lebih dari satu sebagai alternatif karena kemungkinan metode yang digunakan kurang efektif untuk situasi tertentu atau materi pelajaran tertentu sehingga perlu diganti dengan metode lain yang lebih relevan. Oleh karena itu, guru harus menguasai beragam metode agar kegiatan pembelajaran yang dilaksanakannya dapat berhasil sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam praktiknya di kelas, guru harus memilih dan menggunakan metode berdasarkan situasi dan kondisi di kelas (sesuai kebutuhan). Karakteristik dan jumlah siswa mempengaruhi penggunaan metode sehingga guru harus memilih menggunakan beberapa metode pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menghindari rasa bosan dan jenuh bagi siswa jika hanya menggunakan satu metode saja, dimana proses pembelajaran cenderung menjadi kaku dan membosankan. Untuk memilih metode yang tepat dalam mendidik siswa adalah dengan menyesuaikan metode dengan kondisi psikis siswa, guru berusaha agar materi pelajaran yang diberikan kepada siswa mudah diterima. Guru memikirkan metode-metode yang akan digunakan, seperti juga

memilih waktu yang tepat, materi yang cocok, pendekatan yang baik, efektivitas, penggunaan metode dan sebagainya, (Ramayulis, 2010:191). Dengan memanfaatkan metode secara tepat dan akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pembelajaran. (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2010:75).

Metode *role playing* adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Oemar Hamalik (2001:199) mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan.

Penggunaan metode *role playing* bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan bagi siswa dengan bermain peran secara sederhana. Permainan peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia anak dan permasalahannya. Dengan demikian siswa akan tertarik, senang dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dalam pembelajaran sejarah metode bermain peran dapat digunakan untuk melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran menjadi tokoh yang terlibat dalam proses sejarah.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam metode *role playing* antara lain:

1. Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan ditampilkan.

2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan beberapa siswa.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan scenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati scenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup. (Hanafiyah dan Cucu Suhana, 2009:47-48).

Prosedur pembelajaran menggunakan metode *role playing* secara lebih detail dikemukakan oleh Hamalik Oemar (200:215-217) mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persiapan dan intruksi
 - a) Guru memiliki situasi dilema bermain peran.

Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi sosiodrama yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familiar serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi dekripsi keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus.

- b) Sebelum pelaksanaan bermain peran siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
- c) Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas.
- d) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi-intruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audience.

2. Tindakan dramatik dan diskusi

- a) Para actor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b) Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran.

3. Evaluasi Bermain Peran

- a) Siswa memberi keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
- b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran.
- c) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah atau pada buku catatan guru.

Meskipun metode *role playing* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi terdapat juga beberapa kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan. Adapun kelebihan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

1. sangat menarik bagi siswa sehingga kemungkinan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
2. membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
3. dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan pengamatan siswa sendiri.

Sedangkan kelemahan metode tersebut, meliputi;

1. metode *role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa.

3. kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
4. tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Namun demikian, guru harus mampu meminimalisir kekurangan atau kelemahan-kelemahan tersebut agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal. Model *role playing* dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa *role playing* dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Model ini dipelopori oleh George Shaftel, (Uno Hamsah B. 2003:60).

Dalam kehidupan nyata, setiap orang mempunyai cara yang unik dalam berhubungan dengan orang lain. Masing-masing dalam kehidupan memainkan suatu yang dinamakan peran. Oleh karena itu, untuk dapat memahami diri sendiri dan orang lain (masyarakat) sangatlah penting bagi kita untuk menyadari peran dan bagaimana peran tersebut dilakukan. Untuk kebutuhan ini, kita mampu menempatkan diri dalam posisi atau situasi orang lain dan mengalami/mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan orang lain tersebut.

Role playing sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui *role playing* siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dalam kehidupan bermasyarakat.

Proses *role playing* dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: 1) menggali perasaannya, 2) memperoleh inspirasi pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah dan 4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain, (Zohar, Danah and Ian Marshal, 2000:31).

Keberhasilan model pembelajaran melalui *role playing* tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*), (Uno Hamsah B. 2003:61).

C. Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Sejarah

Proses belajar sejarah memang tidak dapat dilepaskan dari tujuan yang akan dicapai dalam kurikulum sejarah. Namun demikian guru yang akan mengajar haruslah mengembangkan proses belajar berdasarkan apa yang hendak dipelajari siswa. Oleh

karena itu, Hasan (1997:145) mengemukakan bahwa “kurikulum sejarah harus mampu mengembangkan kualitas manusia Indonesia masa mendatang meliputi;

- a. Semangat dan perasaan kebangsaan yang kuat,
- b. Kemampuan berpikir yang bersifat proaktif maupun yang reaktif,
- c. Memiliki kemampuan mencari, memilih, menerima, mengolah dan memanfaatkan informasi melalui berbagai media,
- d. Mengambil inisiatif,
- e. Tingkat kreatifitas yang tinggi, dan
- f. Kerja sama yang tinggi”.

Menurut Brian Garvey dan dan Mary Krug, (1977:2) bahwa paling tidak yang disebut belajar sejarah itu meliputi;

- Memperoleh pengetahuan fakta-fakta sejarah (kognitif)
- Memperoleh pemahaman atau apresiasi peristiwa-peristiwa atau periode-periode atau orang-orang dari masa lalu (afektif)
- Mendapatkan kemampuan mengevaluasi dan mengkritik karya-karya sejarah (keterampilan)
- Belajar teknik-teknik penelitian sejarah (keterampilan)
- Belajar bagaimana menulis sejarah (keterampilan).

Dalam upaya mengembangkan kecakapan hidup dan kecakapan sosial, keterampilan berpikir serta membentuk peserta didik menjadi warganegara yang baik

(*good citizenship*) dan membina perasaan cinta tanah air (*nation and character building*) maka melalui pembelajaran sejarah sebagai bagian dari pendidikan IPS di sekolah-sekolah maka guru sejarah harus menggunakan metode-metode ataupun model-model pembelajaran yang relevan dengan bahan ajar.

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Dalam pembelajaran sejarah terdapat topik-topik dalam materi pelajaran sejarah yang dapat diangkat sebagai bahan simulasi dalam pembelajaran. Topik-topik yang berkaitan dengan peristiwa-peristiwa sejarah penting dapat dijadikan sebagai tema diskusi dalam permainan peran. Para siswa dapat diajak secara kooperatif untuk berkolaborasi dalam kelompok permainan peran yang berbeda untuk membahas dan menganalisis suatu peristiwa dan penghayatan terhadap peristiwa itu melalui *role playing* yang diperankannya.

Implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan cara misalnya guru memberikan petunjuk mengenai pelajaran yang diajarkan dan indikator keberhasilan yang akan dicapai sesuai dengan silabi yang telah disusun dan kompetensi yang akan dicapai. Suatu hal yang paling penting adalah keseriusan siswa untuk mempelajari scenario, kharakter tokoh dan dialog yang akan diperankan dan kemudian mempresentasikan hasil yang dibuat melalui permainan peran.

Guru harus berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan tentang topic pembelajaran, menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh agar lebih mudah dimengerti. Kemudian para pemain harus dapat memahami dan membahas karakter secara baik. Dari setiap pemilihan pemain, guru dapat memilih siswa atau orang yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan tokoh siapa dan memprediksikan peran-perannya.

Dalam implementasi *role playing* maka pengaturan dan penataan ruangan serta relevansinya dengan peran yang dimainkan. Penataan ruangan hanya dibuat sederhana di dalam kelas dan hanya membahas scenario yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya siapa dulu yang muncul kemudian diikuti oleh siapa dan seterusnya.

Permainan peran harus dilaksanakan sesuai dengan peran yang lakukan. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan sesuai dengan scenario terutama aktif dalam berdialog memainkan peran.

Cara lain dapat ditempuh juga oleh guru sejarah yakni dengan mengangkat isu-isu kontroversial menjadi suatu alur cerita yang kreatif dalam rangka pengembangan karakter peserta didik. Bagaimanapun proses belajar sejarah sebagai bagian dari pendidikan IPS harus tercipta suasana adanya peningkatan proses belajar peserta didik. Dalam kaitan ini, Suwarma Al Muchtar, (2003:50-55) menyarankan agar “guru

pendidikan IPS harus; sebagai fasilitator untuk terjadinya proses pembelajaran oleh siswa melalui pengembangan potensi berpikir dan nilai, (2) sebagai pendidikan yang memiliki kepekaan dan kemampuan untuk mengembangkan potensi intelektual, emosional dan potensi intelektual peserta didik, (3) memiliki kemampuan untuk menciptakan situasi pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar, (4) memiliki kemampuan dalam pengelolaan kelas untuk terjadinya proses belajar yang kuat, (5) mampu bertindak sebagai ilmuan pendidik yang dapat mengembangkan ke semangat berpikir ilmiah pembelajaran peserta didik, (6) sebagai panutan terutama dalam pengembangan nilai-nilai, dan (7) sebagai motivator sehingga tumbuh semangat ingin belajar”.

Menurut Widja, (1989:20-24) bahwa “mengingat sifat peristiwa sejarah itu sekali terjadi (*einmalig*) dan tidak terulang lagi maka langkah yang dapat ditempuh guru adalah dengan mengimajinasikan fakta-fakta sejarah atau mengvisualisasikannya”.

Sekurang-kurangnya ada tiga tujuan dan manfaat mempelajari sejarah, Tamburaka, (1999:9-10), yakni pertama untuk memperoleh pengalaman mengenai peristiwa-peristiwa sejarah di masa lalu baik positif maupun negatif untuk dijadikan hikmah agar kesalahan-kesalahan yang pernah terjadi tidak terulang kembali, kedua untuk mengetahui dan dapat menguasai hukum-hukum sejarah yang berlaku agar kemudian dapat memanfaatkan dan menerapkannya bagi mengatasi persoalan-persoalan hidup saat sekarang dan saat yang akan datang, dan ketiga adalah untuk

menumbuhkan kedewasaan berpikir, memiliki visi atau cara pandang ke depan yang lebih luas serta bertindak lebih arif dan bijaksana terutama dalam mengambil keputusan.

Nilai guna sejarah, menurut Sjamsuddin (1999:14) “dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu nilai intrinsik dan nilai disiplin”.Dinyatakan bahwa pertama, nilai intrinsik yaitu nilai yang dimiliki atau dikandung oleh sejarah sebagai sebuah tubuh ilmu pengetahuan (*body of knowledge*). Yang termasuk nilai intrinsik ini ialah (a) interpretasi dan eksplanasi, yaitu nilai guna sejarah dalam mengkaji dan membaca sejarah melalui suatu interpretasi masa lalu yang relevan dengan masa sekarang sebagai pedoman untuk keputusan di masa mendatang, dan yang penting adalah “menjelaskan” (eksplanasi) terhadap masa lalu itu, (b) bimbingan, yaitu nilai guna sejarah yang mengandung pelajaran-pelajaran mengenai bagaimana harus bertindak dalam situasi-situasi tertentu yang telah terjadi sebelumnya, (c) inspirasi, yaitu nilai guna sejarah yang menyatakan bahwa sejarah merupakan suatu sumber inspirasi dan pemahaman mengenai apa yang telah dipikirkan, dirasakan atau diperbuat seseorang individu atau kelompok masyarakat pada masa lalu, dan (d) kesadaran kelompok, yaitu nilai guna sejarah yang merupakan tenaga yang lebih kuat dalam membentuk kesadaran nasional. Kedua, nilai disiplin ilmu, yaitu nilai-nilai yang merupakan hasil daripada sejarah sebagai medium disiplin intelektual dengan jalan menyiapkan suatu

disiplin mental yang meliputi; (a) melatih proses penggunaan proses mental (melatih berpikir) dan (b) melatih mengembangkan sikap mental (sikap kritis).

Nilai guna sejarah tersebut tidak dapat dicapai dengan hanya menggunakan satu metode pembelajaran saja. Guru harus memiliki kreatifitas dan kemampuan untuk mengkombinasikan beberapa metode mengajar yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, metode *role playing* dapat menjadi alternatif metode yang efektif untuk melatih dan memberdayakan siswa.

Sebagaimana diketahui bahwa pembelajaran sejarah selain memperhatikan aspek kognitif dan afektif maka perlu sekali ditekankan aspek psikomotorik. Berarti pendekatan ekspositoris yang cenderung monoton dan satu arah harus dapat dialihkan menjadi pendekatan interaktif dan kolaboratif sehingga tujuan-tujuan pendidikan sejarah dapat tercapai.

Dalam hubungan tersebut, Hasan (1996:125-126) menyatakan bahwa “sejarah akan mendidik setiap masyarakat untuk memahami lingkungan dan pentingnya kepedulian terhadap masyarakat dan bangsa lain dalam pergaulan masyarakat dunia. Sejarah mengajak setiap orang untuk mampu bersikap bijak dalam menyikapi berbagai masalah di masyarakat dengan bercermin pada masa lalu”.

Untuk mengangkat nilai-nilai dari perkembangan sejarah dalam pembelajaran sejarah tersebut maka melalui proses belajar menggunakan metode *role playing* guru dapat mengembangkan nilai-nilai sejarah dalam proses belajar mengajar. Melalui

implementasi metode pembelajaran tersebut, guru dapat menanamkan kesadaran nasional dengan mengenal dan memahami sejarah bangsa Indonesia.

Dengan mempelajari sejarah secara kooperatif dan kolaboratif maka siswa dapat mengetahui dan memahami berbagai peristiwa perkembangan sejarah seperti perubahan dan perkembangan masyarakat, politik, teknologi dan sebagainya sekaligus menarik pelajaran dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Melalui penerapan metode *role playing* maka dalam pembelajaran sejarah dapat dikembangkan nilai-nilai dan kecakapan-kecakapan sosial bagi peserta didik nilai-nilai demokrasi, nasionalisme, patriotisme, tanggung jawab, kerjasama, mandiri, kesadaran tentang pentingnya pendidikan menuju kemajuan diri dan masyarakat lingkungan dan sebagainya.

Dengan pengembangan kualitas pembelajaran sejarah tersebut, siswa diharapkan memiliki sejumlah kompetensi, yakni penguasaan dan pengetahuan yang mendalam tentang cerita sejarah, memiliki keterampilan hidup dan kecakapan sosial yang tentunya bermanfaat bagi dirinya.

D. Penutup

Metode *role playing* sebagai salah satu metode simulasi dalam pembelajaran dapat diterapkan guna meningkatkan proses dan hasil belajar IPS sejarah bagi siswa. Model tersebut apabila dilaksanakan oleh guru dan siswa secara sungguh-sungguh maka memberi dampak yang sangat positif dan efektif. Melalui metode pembelajaran tersebut siswa menjadi

semakin aktif dan giat belajar di dalam kelas. Siswa dapat berinteraksi dan bekerja sama dalam memainkan peran dari karakter tokoh yang diperankan yang pada akhirnya materi pelajaran sejarah yang dipelajari lebih mudah dipahami dan dikuasai oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 1997. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press
- Brian Garvey dan Mary Krug. 1977. *Models of History Teaching In the Secondary School*. Oxford University Press.
- Dimiyati, 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Gulo, 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik Oemar, 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Bandung: Bumi Aksara.
- Hanafiyah dan Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hansiswany Kamarga. 2000. *Model Pembelajaran Pengemas Awal (Advance Organizer) Dalam Implementasi Kurikulum Sejarah Di Sekolah Dasar Yang Menggunakan Pendekatan Kronologis Dalam Rangka Mengembangkan Aspek Berpikir Kesejarahan*. Bandung: Disertasi Doktor UPI (Tidak Dipublikasikan).
- Hasan S.H, 2005. *Jenjang Kompetensi Pelajaran Sejarah*. Modul. Bandung: PPS UPI.

- Hasan S.H, 1997. *Kurikulum dan Buku Teks Sejarah. Kongres Nasional Sejarah 1996 Sub Tema Perkembangan Teori dan Metodologi dan Orientasi Pendidikan Sejarah*. Jakarta: Pusat Sejati Raya.
- Muhibbin Syah, 2006. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Nurhadi dan Yasin, 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang: Universitas Malang (Umpress).
- Uno Hamzah B. (2003). *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Ramayulis, 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*, cet. ke-8, Jakarta: Kalam Mulia
- Rostiyah W. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sardirman, 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sjamsuddin dan Ismaun, 1996. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Depdikbud Ditjen Dikti. Proyek Penelitian Tenaga Akademik.
- Sjamsuddin, 1999a. *Sejarah Dan Pendidikan Sejarah. Mimbar Pendidikan (2)*.XIII. Bandung: University Press IKIP Bandung.
- Syaiful Bahri Djamarah, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, cet. ke-4, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryosubroto B, 1997. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana Nana, 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Suwarma Al Muchtar. 2004. *Epistemology Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Gelar Pustaka Mandiri.

- Tamburaka, R.E. 1999. *Pengantar Ilmu Sejarah. Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat Dan Iptek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widja I Gde, 1997. *Permasalahan Metodologi Dalam Pengajaran Sejarah Di Indonesia. Suatu Tinjauan Reflektif Dalam Mengantisipasi Perkembangan Abad XXI. Kongres Nasional Sejarah 1996. Sub Tema Perkembangan Teori Dan Metodologi dan Orientasi Pendidikan Sejarah*. Jakarta: Pusat Sehati Raya.
- Yamin, M dan Ansari, B.I. 2009. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.