

## STIMULASI VIDEO UNTUK BERMAIN PERAN DAN DISKUSI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Yusminar \*

### Abstract

The use of video films of struggle can provide insight and encouragement to internalize the struggle so that it stimulates students to get more information about historical figures and events. Teachers no longer need to dominate learning activities, so students are fully given the opportunity to become subjects in learning. To improve the quality of student learning processes through video stimulation of struggle and the application of role playing methods followed by discussions on social studies subjects. This research was carried out in Odd Semester SMP N 6 Kota Metro, there were 30 students. The procedure of implementing the class action research. The researcher concludes that the use of video films of the struggle to maintain independence provides stimulation to students to act according to the existing role script. Internalization of the struggle spirit of the video by students has encouraged students' interest in learning to understand efforts to maintain the struggle for independence more deeply. The output of the internalization is an increase in average social studies learning outcomes, and student assessment of the quality of the learning process that is getting better.

*Keywords: Stimulasi Video, Bermain Peran dan Diskusi, Hasil Belajar*

### Pendahuluan

Kelangsungan kehidupan bernegara memerlukan semangat nasionalisme dan merupakan hal yang penting bagi negara. Namun demikian perkembangan teknologi dalam era globalisasi membuat nilai-nilai nasionalisme dirasakan semakin memudar. Para siswa di sekolah dirasakan kurang memaknai kegiatan-kegiatan upacara hari

---

\* Penulis merupakan Guru Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMP N) 6 Kota Metro.

besar nasional. Bahkan pada kegiatan upacara di sekolah, para siswa sering kali harus ditekan untuk mengikuti kegiatan upacara tersebut. Siswa kurang memahami dan menghayati perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang berkewajiban memberikan pemahaman akan pentingnya mempertahankan kemerdekaan.

IPS membelajarkan para siswa untuk dapat mengembangkan nilai dan sikap serta keterampilan intelektual atau berkemampuan analisis baik secara pribadi maupun sosial. Pengembangan tersebut harus berwawasan lingkungannya, dalam arti bahwa apapun yang dilakukan harus berwawasan nasionalisme. Untuk dapat membangun nasionalisme melalui pengembangan nilai dan sikap serta keterampilan intelektual atau berkemampuan analisis baik secara pribadi maupun sosial, maka generasi muda harus mampu memahami dan memaknai perjalanan panjang perjuangan para pahlawan dalam meraih kemerdekaannya.

Kenyataan yang ada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah Rendahnya hasil belajar IPS. Lemahnya pemaknaan tentang arti usaha mempertahankan kemerdekaan membuat para siswa di SMP Negeri 6 Metro memiliki rasa nasionalisme yang rendah dan pengejawantahan nilai-nilai luhur yang tidak sesuai dengan karakter bangsa. Masih banyak siswa di SMPN 6 Metro tidak tahu untaian peristiwa bersejarah ketika bangsa Indonesia berjuang mempertahankan kemerdekaannya, masih sangat banyak siswa yang tidak tahu dengan nama-nama para pahlawan baik dalam meraih atau mempertahankan kemerdekaan. Hanya sedikit siswa yang tahu dan hafal nama para pahlawan nasionalnya. Lebih dari 50% dari jumlah siswa mendapatkan hasil belajar rata-rata di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 7,0 dimana seharusnya mereka bisa memperolehnya di atas KKM tersebut.

Melalui ketersediaan sumber belajar yang melimpah, pembelajaran IPS seharusnya dapat menjadi lebih berkualitas dengan mengajak siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar yang lebih tinggi. Materi-materi dalam pembelajaran IPS dapat dibelajarkan melalui berbagai metode dan media pembelajaran. Aktivitas belajar yang baik akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS. Contohnya seperti video yang bermuatan

berbagai versi perjuangan mempertahankan kemerdekaan di berbagai tempat di Indonesia. Video tersebut dapat menjadi media belajar yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran pada Standar Kompetensi (SK) Memahami usaha perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Pengelolaan video tersebut dengan beberapa macam metode yang tepat dapat meningkatkan intensitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.

Penggunaan video film perjuangan dapat memberikan wawasan dan dorongan internalisasi perjuangan sehingga merangsang siswa untuk mendapatkan informasi lebih mengenai tokoh dan peristiwa bersejarah. Sebagai contoh siswa dapat diarahkan untuk bermain peran kemudian diberikan kesempatan untuk mendiskusikannya. Guru tidak perlu lagi mendominasi kegiatan pembelajaran, sehingga siswa sepenuhnya diberi kesempatan untuk menjadi subjek dalam belajar. Kenyataan yang ada pada SMP Negeri 6 Metro, aktivitas siswa dalam pembelajaran masih rendah. Melalui penerapan metode-metode tersebut, guru tidak perlu lagi mendominasi proses pembelajaran dan berlaku sebagai satu-satunya sumber informasi. Terkait dengan materi yang diberikan, penggunaan pembelajaran bermain peran akan sangat membantu pengembangan kecerdasan emosi sehingga para siswa secara bertahap akan menjadi pribadi yang sadar akan makna perjuangan para pahlawan dalam merebut dan mewujudkan kemerdekaan bangsa sehingga akan mempengaruhi kualitas hidup bersama dalam masyarakat.

Melalui proses pembelajaran dengan keterlibatan aktif siswa ini berarti guru dapat memberikan hak anak untuk belajar dalam arti yang sesungguhnya. Perubahan paradigma dalam proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru (teacher centered) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (learner centered) diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, maka siswa memperoleh kesempatan dan fasilitasi untuk membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam. Bermain peran, merupakan salah satu metode yang dapat memberikan kesempatan tersebut, hanya metode ini

belum digunakan secara optimal untuk memberdayakan potensi siswa dalam mencapai tujuan belajar.

## **Pembahasan**

### **Pengertian Hasil Belajar**

Banyak definisi belajar yang diberikan para ahlinya. Salah satunya adalah bahwa, “Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”, (Slameto 78). Setelah mendapatkan pengalaman berharga dari lingkungan maka perubahan perilaku tersebut adalah perubahan yang permanen. Sehingga dapat dikatakan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat.

Jika definisi belajar merupakan proses untuk mencapai perubahan perilaku, maka prestasi memiliki arti sebagai pencapaian perubahan perilaku dalam jangka waktu tertentu. Prestasi tersebut merupakan bukti pencapaian keberhasilan atau kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya. Proses dalam perubahan tingkah laku dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap sikap dan nilai-nilai pengetahuan yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan (Wikipedia).

Suatu proses pembelajaran dinyatakan berhasil ketika tujuan pembelajaran khusus dapat tercapai. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran khusus tersebut perlu diadakan tes. Setiap siswa yang mengikuti proses pembelajaran diharapkan dapat menguasai apa yang dipelajarinya. Pengukuran terhadap pencapaian belajar siswa tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain dengan memberikan tes lisan, atau tes tertulis, ulangan atau pujian pada waktu-waktu tertentu.

Pendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil atau perolehan yang dicapai seseorang melalui kegiatan belajar. Jikalau belajar sesuatu yang bersifat pengetahuan perolehannya adalah tentang

pengetahuan atau kognitif dan bila belajarnya sesuatu yang bersifat keterampilan gerak, maka perolehannya juga penguasaan keterampilan gerak. Bloom dalam menyatakan bahwa hasil belajar ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi (Sudjana 22).

Setiap tujuan pembelajaran tentunya disesuaikan dengan kurikulum yang ingin dicapai melalui mata pelajaran. Melalui mata pelajaran tersebut telah dipetakan berbagai SK dan KD yang mendukung kompetensi mata pelajaran. Hasil belajar harus diidentifikasi menurut karakter dari mata pelajaran tersebut. Hasil identifikasi akan memberikan gambaran kepada guru untuk memberikan rangsangan tepat agar belajar tersebut dapat terjadi. Selanjutnya rangsangan untuk belajar diperkuat dengan rekayasa pengalaman belajar menurut sintaksis tertentu yang tertuang dalam metode atau strategi pembelajaran.

### **Stimulasi Video**

Belajar membutuhkan rangsangan. Ketika indera belajar terangsang untuk melakukan berbagai hal, maka seseorang merasakan pengalaman belajar. Bagi siswa yang mempunyai motivasi tinggi untuk belajar, mereka tidak membutuhkan banyak rangsangan dibandingkan siswa bermotivasi rendah. Bahkan sebagian siswa menunjukkan sikap negatif terhadap proses pembelajaran. Mereka menyendiri dan tidak melakukan banyak aktivitas sebagai bentuk keterlibatan dalam belajar. Hal ini sesuai pendapat Skinner bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang harus dapat diukur. Bila pembelajar (peserta didik) berhasil belajar, maka respon bertambah, tetapi bila tidak belajar banyaknya respon berkurang, sehingga secara formal hasil belajar harus bisa diamati dan diukur. Hasil temuan skinner terdapat tiga komponen dalam belajar yaitu: Discriminative Stimulus (SD) Response Reinforcement (penguatan) penguatan positif-penguatan negatif, (Lombok).

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru

kepada pelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur, yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apayang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh pelajar (respon) harus dapat diamati dan diukur. Apa yang dapat diukur setelah proses pembelajaran dapat disebut dengan pencapaian.

Melakukan berbagai aktivitas secara rutin dan konsisten membentuk karakter disiplin siswa. Mereka terdorong untuk mempertahankan perilaku sesuai rutinitas tersebut. Pengkondisian rutinitas tersebut merupakan salah satu bentuk rangsangan atau stimulasi untuk membangkitkan perilaku yangru sama dari siswa. Seorang guru dapat memberikan contoh melalui perilaku dirinya sendiri untuk memberikan stimulasi agar siswa belajar dari apa yang dilihatnya.

Melalui apa yang diperlihatkan, ditunjukkan kepada siswa, maka siswa akan membangkitkan keinginan untuk belajar menjadi seperti yang dilihatnya tersebut. Melalui rangsanga itu pula seseorang diharapkan untuk menempatkan keinginan dan ketekunannya untuk mencapai apa yang dilihatnya. Hal ini berarti menunjukkan bahwa rangsangan yang kuat membangkitkan dorongan untuk mencapai tujuan dalam belajar. Intensitas dorongan yang tinggi akan berubah menjadi motivasi internal yang membuat siswa terus berusaha berubah, berusaha mencapai apa yang diinginkannya.

Disimpulkan bahwa stimulus merupakan rangsangan dari dalam diri seseorang yang mendorong terjadinya kegiatan. Dalam sistem pembelajaran stimulus juga merupakan rangsangan yang diberikan oleh guru atau pengajar kepada muridnya. Agar terjadi interaksi dalam proses pembelajaran seperti dalam hukum fisika dimana sutau benda diberikan gaya maka akan terjadi sebuah reaksi terhadap benda tersebut.

Banyak hal yang bisa digunakan sebagai stimulan agar seseorang mau belajar. Konsep stimulan dalam membelajarkan ini merupakan salah satu teori belajar Thorndike. Teori belajar ini memberikan 3 konsep utama, yaitu Law of Effect, Law of readiness, dan Law of Exercise. Penggunaan video stimulan

merupakan upaya untuk meningkatkan ketiga efek tersebut sehingga memberikan dampak maksimal terhadap pencapaian hasil belajar.

Selain ketiga efek tersebut ada konsep koneksionisme yang menekankan bahwa apa yang dipelajari siswa sekarang harus dapat dipergunakan untuk hal lain dalam masa mendatang. Dengan demikian apa yang dipelajari oleh siswa di sekolah harus berguna dan dapat dipergunakan di luar sekolah. Misalnya, anak belajar membaca, maka keterampilan membaca dapat digunakan untuk membaca apapun di luar sekolah, walaupun di sekolah tidak diajarkan bagaimana membaca koran, tapi karena huruf-huruf yang diajarkan di sekolah sama dengan huruf yang ada dalam koran, maka keterampilan membaca di sekolah dapat ditransfer untuk membaca koran, untuk membaca majalah, atau membaca apapun. (Sanjaya, Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan 117). Termasuk membaca berbagai fenomena yang ada dalam sebuah tayangan video. Tayangan tersebut memberikan suasana mental pemain yang menggambarkan kondisi tertentu dari sebuah sejarah perjuangan.

Video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Aplikasi umum dari sinyal video adalah televisi, tetapi dia dapat juga digunakan dalam aplikasi lain di dalam bidang teknik, saintifik, produksi, dan keamanan. Kata video berasal dari kata lain, "Saya lihat". Istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari videotape, dan juga perekam video serta pemutar video (Wikipedia, Video.). Video tersebut berisi film perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan. Berbagai fenomena yang ditampilkan dalam film merupakan visualisasi dari kondisi dan semangat para pejuang sehingga dapat memberikan inspirasi kepada siswa untuk memerankannya dalam drama atau bermain peran.

Guru menyediakan transkrip pemeranan yang menunjukkan suasana perjuangan dimana dalam transkrip tersebut terdapat tokoh-tokoh yang ada dalam sejarah usaha mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Siswa kemudian diberikan kesempatan untuk menonton video perjuangan di rumah masing-masing secara berkelompok. Di sinilah terjadinya proses rangsangan belajar untuk memerankan seperti yang ada pada film tersebut.

Naskah yang digunakan juga menggunakan naskah drama yang relevan dengan isi video atau film perjuangan tersebut. Berbagai karakter yang ada pada film memberikan contoh emosi dan pemimikan yang dapat digunakan siswa untuk menirunya. Naskah drama yang digunakan dalam pemeranan juga tidak terlalu panjang sehingga siswa dapat lebih mudah menghafalnya. Narator yang membacakan latar belakang mengambil penggalan sejarah peristiwa perjuangan yang diperankan.

### **Bermain Peran**

Pembelajaran yang inovatif dengan metode yang berpusat pada siswa (Student Centered Learning/SCL) memiliki keragaman model pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif dari siswa. Salah satu di antara metode tersebut adalah belajar dari pengalaman (Experience Based) dengan cara: simulasi, bermain peran, permainan), dan kelompok temu (Afiatin 1). Metode bermain peran dapat digunakan untuk melatih keterampilan tertentu, menggali lebih dalam area-area tertentu dalam pelajaran atau mengasah kepekaan siswa akan perasaan orang lain. Dalam metode ini siswa diminta untuk memerankan karakter-karakter tertentu dalam sebuah imajinasi. Sifat kegiatan bermain peran bervariasi dari kegiatan yang terkendali.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan' peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu 'pertunjukan peran' di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam 'pertunjukan', dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran, (Muthoharoh).

Pendapat yang serupa tentang metode bermain peran adalah bahwa bermain peran merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berpikir orang lain (membayangkan diri sendiri seperti dalam keadaan orang lain). Bermain peran diperankan (tanpa atau dengan naskah) dan bersifat afektif dengan

strategi pemecahan masalah. Dengan kata lain bermain peran adalah usaha memperjelas suatu masalah atau memecahkannya dengan meragakan yang tak dipersiapkan terlebih dahulu.

Ketika bermain peran para pemeran biasanya diberikan naskah yang terkait dengan karakteristik peran yang dimainkan. Berdasarkan naskah tersebut para pemeran melakukan percakapan. Pada pelajaran IPS berdialog dengan naskah pada saat memainkan peran memberikan kesempatan pada para pemeran untuk melatih, sambil menghayati peran yang dimainkan. Implikasi dari penghayatan peran tersebut membawa internalisasi pembelajaran yang bermakna.

Pembelajaran menjadi bermakna karena pembelajaran tersebut melibatkan inter-aksi emosional sipebelajar. Keterlibatan emosional anak sebagai sasaran pendidikan merupakan pemaknaan yang sesungguhnya sebagai Siswa pendid-ikan, anak adalah mahluk yang mempunyai pribadi, bebas, yang dalam berbagai hal mampu menentukan pilihannya sendiri, (Sagala 7). Disadari bahwa siswalah yang menentukan terjadi atau tidaknya proses belajar, dimana gagal atau berhasilnya tujuan pendidikan sangat tergantung pada pembelajaran yang dialami oleh siswa sendiri, (Mudjiono and Dimiyati 7). Dengan demikian pembelajaran bermakna mengandung proses membangun makna atau pemahaman terhadap informasi dan pengalaman, dimana proses tersebut dapat dilakukan sendiri oleh siswa atau bersama dengan teman-temannya, (Yamin and Ansari 13).

Konsep pembelajaran UNESCO "learning by doing" memberikan wawasan yang sejalan dengan metode pembelajaran bermain peran. Salah tujuan pembelajaran yang menjadi tujuan pengukuran dalam penelitian ini adalah keterampilan beretika. Dengan bermain peran, para siswa melakukan dialog yang berarti mereka belajar untuk bersopan santun dan melakukannya. Siswa akan lebih mudah membangun empati ketika mereka mengkomunikasikan gagasannya kepada siswa lain atau kepada guru. Dengan kata lain membangun pemahaman akan lebih mudah ketika terjadi interaksi antarsiswa, siswa dengan lingkungan belajarnya.

Bermain peran juga merupakan cara yang penting dalam merangsang kegiatan. Melalui teknik bermain peran guru dapat mengarahkan siswa kepada pemikiran dan penggunaan bahasa

yang santun dan etis. Adanya pemeranan memungkinkan peluang keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara aktif dan bermakna, (Heaton 102). Para siswa dapat bereksplorasi dalam pembicaraan, semisal pada penggunaan bahasa yang santun dan etis dan sering digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Penggunaan metode bermain peran sebetulnya memang mengedepankan kerja sama antara siswa. Dengan demikian penggunaan metode ini merupakan salah bentuk pengejawantahan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan prosedur pembelajaran dimana para siswa bekerja sama di dalam kelompok-kelompok kecil dan dihargai atas prestasi yang dicapai bersama mereka, (Cruickshank, Jenkins and Metcalf 238). Selayaknya bermain peran masing-masing individu memerlukan kerjasama yang baik dari masing-masing pemeran untuk mendapatkan pementasan yang baik.

Pada metode pembelajaran bermain peran, guru bukan lagi berperan sebagai satu-satunya nara sumber dalam proses pembelajaran, tetapi berperan sebagai mediator, stabilisator dan manajer pembelajaran. Iklim belajar yang berlangsung dalam suasana keterbukaan dan demokratis akan memberikan kesempatan yang optimal bagi siswa untuk memperoleh informasi yang lebih banyak mengenai materi yang akan dipelajari melalui pengamatan dan ekspresi karakter akan sekaligus melatih sikap dan keterampilan berpikir, sehingga memperoleh hasil belajar yang semakin meningkat.

Proses pembelajaran dengan metode bermain peran mampu merangsang dan menggugah potensi siswa secara optimal dalam suasana belajar pada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa. Pengelompokkan tersebut dimaksudkan untuk berbagi peran dalam karakter yang dimainkan. Pada saat siswa belajar dalam kelompok akan berkembang suasana belajar yang terbuka dalam dimensi kesejawatan, karena pada saat itu akan terjadi proses belajar kolo-boratif dalam hubungan pribadi yang saling membutuhkan. Pada saat itu juga siswa yang belajar dalam kelompok kecil akan tumbuh dan berkembang pola belajar teman sebaya, saling koreksi atau memposisikan diri sebagai yang dipimpin dan memimpin.

Tujuan penggunaan metode bermain peran adalah: (1) agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya terdapat dalam realita kehidupan, (2) agar memahami sebab akibat suatu kejadian, (3) sebagai penyaluran atau pelepasan ketegangan dan perasaan tertentu, (4) sebagai alat mendiagnosa keadaan kemampuan dan kebutuhan siswa, (5) pembentukan konsep diri (self concept), (6) menggali peran-peran seseorang dalam suatu kehidupan kejadian atau keadaan, (7) menggali dan meneliti nilai-nilai atau norma-norma dan peranan budaya dalam kehidupan, (8) membantu siswa dalam mengklasifikasikan atau memperinci, memperjelas pola berpikir, berbuat dan memiliki keterampilan dalam membuat serta mengambil keputusan menurut caranya sendiri, (9) alat penghubung untuk membina struktur sosial dan sistem nilai lingkungannya, (10) membina kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis analitis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain, (11) melatih siswa dalam mengendalikan dan memperbaharui perasaan, cara berpikirnya dan perbuatannya.

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dengan penggunaan Metode Bermain Peran: (1) membantu siswa menemukan makna dirinya dalam kelompok, (2) membantu siswa memecahkan persoalan pribadi dengan bantuan kelompok, (3) memberi siswa pengalaman bekerjasama dalam memecahkan masalah, (4) memberi siswa pengalaman mengembangkan sikap dan keterampilan memecahkan masalah. Untuk mendapatkan manfaat tersebut beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan metode bermain peran adalah sebagai berikut: Langkah-langkah dalam pembelajaran dengan Metode bermain peran adalah sebagai berikut: (1) membimbing siswa untuk memahami tujuan kegiatan, (2) memastikan bahwa setiap siswa memahami peran yang harus dimainkan, (3) melanjutkan setiap kegiatan bermain peran dengan diskusi di ruang kelas untuk membahas hal-hal yang menjadi fokus pembelajaran, termasuk juga memberikan umpan balik kepada para pemeran, dan (4) memberikan porsi waktu yang cukup untuk masing-masing tahapan dalam kegiatan ini, terutama tahapan persiapan dan tahapan diskusi balikan.

Berikut ini langkah-langkah yang dapat dilakukan. Persiapan: (1) menentukan permasalahan sebagai topik, (2) merumuskan Tujuan Instruksional Khusus (TIK), (3) merumuskan langkah-

langkah bermain peran, (4) mengidentifikasi kembali peran yang diperlukan, pengamat dsb. Pelaksanaan : (1) Tahap pemanasan : (a) mengajukan permasalahan yang menjadi latar belakang, (b) menjelaskan per-masalahan, (c) menafsirkan cerita, (d) menjelaskan bermain peran. 2) Tahap memilih peserta: (a) menganalisis peran-peran, (b) memilih pemain-pemain, 3) Tahap mengatur tempat main: (a) menata jalannya permainan, (b) menjelaskan kembali peran-peran, (b) memasuki situasi permasalahan. 4) Tahap mempersiapkan pengamat: (a) menentukan apa yang akan diamati, (b) menentukan tugas-tugas pengamat. 5) Tahap memainkannya: (a) memulai permainan, (b) memelihar jalannya permainan, (c) menghentikan permainan. 6) Tahap diskusi dan evaluasi: (a) meninjau kembali lakon (peran), (b) membicarakan kembali pusat-pusat perhatian para pelaku, (c) mengembangkan permainan berikutnya. 7) Tahap memainkan kembali: (a) memainkan peranan yang sudah diperbaiki, (b) meng-gambarkan langkah-langkah selanjutnya atau kemungkinan pemilihan pelaku. 8) Tahap diskusi dan evaluasi; seperti langkah keenam. 9) Tahap mengemukakan pengalaman dan generalisasi: (a) menghubungkan situasi permasalahan dengan pengalaman sendiri yang nyata dan masalah kini, (b) menjajaki asas-asas perilaku yang umum.

### **Metode Diskusi**

Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu dimulai dari bertanya. Bertanya merupakan strategi utama pembelajaran berbasis kontekstual. Kegiatan bertanya berguna untuk: 1) menggali informasi, 2) menggali pemahaman siswa, 3) membangkitkan respon kepada siswa, 4) mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa, 5) mengetahui hal-hal yang sudah diketahui siswa, 6) memfokuskan perhatian pada sesuatu yang dikehendaki guru, 7) membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa, untuk menyegarkan kembali pengetahuan siswa. Dalam banyak hal bertanya bukan pekerjaan mudah bagi siswa, sehingga dengan demikian untuk memudahkan pertanyaan tersebut digunakan lembar panduan pertanyaan terkait dengan materi yang dibelajarkan.

Metode diskusi merupakan kegiatan yang saling mempertanyakan pendapat beberapa orang terhadap suatu objek atau permasalahan. Metode ini bertujuan untuk tukar menukar

gagasan, pemikiran, informasi/pengalaman di antara peserta, sehingga dicapai kesepakatan pokok-pokok pikiran (gagasan, kesimpulan). Untuk mencapai kesepakatan tersebut, para peserta dapat saling beradu argumentasi untuk meyakinkan peserta lainnya. Kesepakatan pikiran inilah yang kemudian ditulis sebagai hasil diskusi. Diskusi biasanya digunakan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari penerapan berbagai metode lainnya, seperti: penjelasan (ceramah), curah pendapat, diskusi kelompok, pemeranan. Diskusi setelah pemeranan memberikan ruang untuk saling mengoreksi hasil perlakuan yang ditampilkan oleh para siswa dan sejauhmana tampilan tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Diskusi biasanya digunakan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari penerapan berbagai metode lainnya, seperti: penjelasan (ceramah), curah pendapat, diskusi kelompok, permainan, dan lain-lain. Diskusi kelompok merupakan suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan atau pemecahan masalah (M. U. Usman 94)

Disimpulkan bahwa metode diskusi adalah kegiatan yang saling mempertanyakan pendapat beberapa orang terhadap suatu objek atau permasalahan. Metode ini bertujuan untuk tukar menukar gagasan, pemikiran, informasi/ pengalaman diantara peserta, sehingga dicapai kesepakatan pokok-pokok pikiran (gagasan, kesimpulan). Untuk mencapai kesepakatan tersebut, para peserta dapat saling beradu argumentasi untuk meyakinkan lainnya.

Pembelajaran IPS adalah suatu kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai faktor materi ajar. Jika seorang guru berkeinginan untuk melakukan inovasi pembelajaran IPS, agar pembelajaran IPS sesuai dengan hakekat IPS dan hakekat subyek didiknya, maka diperlukan suatu usaha untuk melakukan perubahan-perubahan paradigma lama ke paradigma baru. Peran guru hanya sebagai fasilitator belajar, guru harus mampu membangun pembelajaran yang interaktif dengan memberikan kesempatan siswa untuk secara aktif menyumbang pada proses belajar dirinya. Dengan demikian siswa akan secara aktif

membantu dirinya dalam menafsirkan persoalan nyata dalam kehidupan.

Proses pembelajaran merupakan interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat dalam pembelajaran yang satu sama lain saling berhubungan dalam sebuah rangkaian untuk mencapai tujuan. Belajar bukanlah sekedar menumpuk pengetahuan akan tetapi merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman belajar. Melalui pengalaman inilah diharapkan terjadinya pengembangan berbagai aspek yang terdapat dalam individu, seperti aspek minat, bakat, kemam-puan, potensi, dan sebagainya, (Sanjaya 29).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu” Proses pembelajaran merupakan interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat dalam pembelajaran yang satu sama lain saling berhubungan dalam sebuah rangkaian untuk mencapai tujuan(Usman 4).

Siswa akan lebih mudah membangun pemahaman apabila melakukan komunikasi mengenai gagasan-gagasannya kepada siswa lain atau guru. Membangun penge-tahuan akan lebih mudah melalui interaksi sosialnya. Interaksi memungkinkan terjadinya perbaikan terhadap pemahaman siswa melalui diskusi, saling bertanya, dan saling menjelaskan. Proses pembelajaran perlu mendorong siswa untuk mengkomunikasikan gagasan hasil kreasi dan temuannya kepada siswa lain, guru atau pihak-pihak lain. Dengan demikian proses pembelajaran memungkinkan siswa bersosialisasi dengan menghargai perbedaan pendapat, sikap, kemampuan, dan prestasi,(Yamin and Ansari 15).

Substansi dari pembelajaran berorientasi aktivitas siswa adalah diterapkannya berbagai macam metode pembelajaran yang memungkinkan siswa sepenuhnya berperan sebagai subyek dan selalu aktif dalam setiap pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa tidak ada strategi pembelajaran yang lebih baik daripada yang lainnya dalam setiap keadaan, maka anda harus dapat menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran dan membuat keputusan yang rasional kapan masing-masing strategi tersebut paling efektif dalam penggunaanya. (Killen).

Disimpulkan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk terlibat secara intensif. Keterlibatan tersebut berwujud interaksi siswa dengan media pembelajaran, sumber pelajaran, dan guru. Keterlibatan tersebut dikondisikan sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan serta memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran.

Penelitian dilakukan menggunakan metode PTK. PTK merupakan bentuk kajian tindakan yang bersifat reflektif oleh Siswa tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki aktivitas dalam pelaksanaan tugas, kemudian memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dikerjakannya. Penelitian ini merupakan kolaborasi antara peneliti dengan guru sejawat dalam proses pembelajaran IPS. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan melalui refleksi diri, yakni suatu proses guru mengumpulkan data dari pelaksanaan meng-ajarnya, guru mencoba mengingat dan membaca kembali catatan mengajarnya tentang apa yang dikerjakan dan apa dampaknya.

### **Simpulan**

Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan video film perjuangan mempertahankan kemerdekaan memberikan rangsangan kepada siswa untuk melakukan pemeranan menurut naskah peran yang ada. Internalisasi semangat perjuangan dari video oleh siswa telah mendorong ketertarikan siswa untuk mempelajari materi SK memahami usaha mempertahankan perjuangan kemerdekaan lebih mendalam. Siklus I menerapkan metode bermain peran, pada siklus II menerapkan diskusi setelah bermain peran. Luaran dari internalisasi tersebut adalah meningkatnya rata-rata hasil belajar IPS, dan penilaian siswa terhadap kualitas proses pembelajaran yang semakin baik.

### **Daftar Pustaka**

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono and Supardi, 2006, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
- Cruickshank, Donald R., Deborah Bainer Jenkins and Kim K Metcalf, 2006, *The Act of Teaching*, New York, USA: McGraw-Hill Company Inc.

- Hamalik, Oemar, 2003, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara
- Heaton, John Brian, 1991, *Writing English Language Test. Longman Handbook for Language Teachers*, New Edition. New York: Longman Group Ltd
- Killen, Roy, 1998, *Effective Teaching Strategies: Lesson from research and Practice*, second edition, Australia: Social Science Press
- Mudjiono and Dimiyati, 2002, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Popham, W. James, 1995, *Classroom Assesment*. Boston: Allyn and Bacon
- Sagala, H. Syaiful, 2003, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina, 2012, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Tuntas*, Jakarta: Kencana Prenadia Grup
- Silberman, Mell, *Active Learning*, Diterjemahkan Allyn dan Bescon, Jakarta: Gramedia, 1996.
- Slameto, 1995, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Bumi Aksara
- Suwardi, 2007, *Manajemen Pembelajaran*, Salatiga: STAIN Salatiga Press
- Trianto, 2007, *Metode -Metode Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Prestasi Pustaka: Surabaya
- Usman, M.U, 2001, *Menjadi Guru Professional*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Usman, Moh. Uzer, 2001, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Yamin, Martinis and I. Bansu Ansari, 2008, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press