

IMPLEMENTASI *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

¹Linda Setiawati

¹Dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
Email: lindasetiawati_setiawati@yahoo.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi metode pembelajaran *role play* terhadap hasil belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas mahasiswa semester 3 Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia dengan mata kuliah Pengantar Manajemen Sumber Daya Manusia. Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* telah meningkat, hasil belajar yang dimaksud adalah dalam segi afektif yaitu peserta didik berpartisipasi secara aktif serta dari segi kognitif dengan kenaikan hasil ujian peserta didik.

Keywords : *role-play, student outcome, learning method.*

A. PENDAHULUAN

Metode pembelajaran *role playing* telah menjadi metode pembelajaran yang paling banyak digunakan sejak tahun 1970-an. Hal ini diperkuat oleh E. Kate Armstrong, (2003) yang mengatakan bahwa “*Role-play is an instructional technique that has enjoyed varying levels of popularity over the last four decades. It is notable for the way it involves students in their own learning in a stimulating, ‘real-life’ environment.*”

Metode pembelajaran *role playing* sendiri telah di aplikasikan dalam

berbagai disiplin ilmu, seperti *drama, education, psychology* (Britt, 1995), *social sciences* (Duveen and Solomon, 1994), *philosophy, English literature* (Wolf et al., 1994), *foreign languages* (Ladousse, 1987), *environmental science, engineering, geography* (Maddrell, 1994), *health sciences, business* (Brown, 1994; Egri, 1999), *tourism and hospitality, ethics* (Brown, 1994; Raisner, 1997), *economics, marketing, political science and information technology* (Kirkwood and Ross, 1997), dan *designed computer software* (Wagner, 1997).

Metode pembelajaran *role playing* berasal dari psikodrama yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami aspek yang lebih halus mengenai sastra, ilmu sosial, dan bahkan beberapa aspek ilmu pengetahuan dan matematika. Selain itu juga dapat membantu mereka menjadi lebih tertarik dan terlibat, tidak hanya belajar tentang materi, tapi belajar juga untuk mengintegrasikan pengetahuan dalam tindakan, dengan mengatasi masalah, mengeksplorasi alternatif, dan mencari solusi baru dan kreatif. (Kase-Polisini, 1992; Blatner 2000).

Pemahaman itu juga didukung oleh Errington (1997) yang menguraikan berbagai alasan untuk mengadopsi metode pembelajaran *role playing* ke dalam pengajaran yang berkaitan dengan hasil belajar. Salah satunya adalah demonstrasi untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau kemampuan dari suatu bidang disiplin ilmu. Selain itu *role playing* juga digunakan untuk mendorong implementasi praktis dan integrasi pengetahuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar peserta didik. Dari implementasi model pembelajaran ini nantinya akan diketahui peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta didik mengenai suatu bahasan yang

nantinya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik serta meningkatnya keaktifan dan kreatifitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi atas permasalahan dalam pembelajaran.

B. KAJIAN LITERATUR

Belajar dan mengajar sebagai aktivitas utama di lingkungan pendidikan yang meliputi tiga unsur, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar dan hasil belajar. Menurut Nana Sudjana (2006: 12) “Hasil belajar adalah kemampuan–kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Menurut Nana Syodik (2005: 223) “Tes hasil belajar juga disebut tes prestasi belajar, untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik selama kurun waktu tertentu. Hasil belajar tersebut diwujudkan dalam bentuk angka atau tulisan.

Hasil belajar yang maksimal dapat diupayakan melalui faktor-faktor yang mempengaruhinya. Setiap kegiatan evaluasi pembelajaran harus memperhatikan faktor isi pembelajaran dan proses pembelajaran (Purwanto 2009:12). Komponen dari isi pembelajaran antara lain; bahan ajar, situasi dan lingkungan sekolah, serta kondisi guru dan pegawai. Sedangkan

komponen dari proses belajar antara lain; bagaimana cara guru mengajarkan (metode yang digunakan), bagaimana cara murid belajar, dan lamanya waktu yang tersedia.

Selain factor yang dikemukakan oleh Purwanto, hasil belajar siswa juga diketahui dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai. Hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis.

Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan instruksional. Pendapat ini sejalan dengan teori belajar di sekolah (*Theory of school learning*) bahwa ada 3 (tiga) variabel utama dalam teori belajar di

sekolah, yaitu karakteristik individu, kualitas pengajaran, dan hasil belajar siswa. Untuk terus meningkatkan hasil belajar peserta didik diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik itu sendiri.

Menurut Nana Sudjana (2008:3) menyatakan metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran. Sedangkan menurut Hasibuan dan Moedjiono (1985: 3) metode pembelajaran merupakan suatu alat yang merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar. Salah satu metode pembelajaran yang masih sering digunakan semenjak 1970an adalah metode pembelajarn *role playing*.

Role play is a term which describes a range of activities characterised by involving participants in 'as-if' actions (Yardley-Matwiejczuk, 1997:1). Metode pembelajaran *Role playing* ini dapat dicapai dengan menciptakan hipotetis situasi dan keadaan di kelas yang memfasilitasi kombinasi antara teori dan praktek. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Maddrell (1994) bahwa "*Role-play can be particularly effective in bridging the gap between academic knowledge and everyday life*"

Menurut E. Kate Armstrong, (2003) “*Role-play is a participatory and experiential learning method that emphasises ‘learning by doing’. A student may learn the theory of interviewing employees, for instance, but role-playing the interview is a valuable practical application of that theory*”. Hal ini didukung oleh pendapat Wright (2001) dalam M. Khusniati (2012) mengungkapkan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami suatu materi, ketika peserta didik belajar melalui aktivitas-aktivitasnya sendiri. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung akan lebih berkesan mendalam dalam diri peserta didik, sehingga akan meningkatkan pemahaman materi secara optimal (Susanto, 2013:22)

Aqib (2010) juga mengemukakan hal yang senada bahwa metode *role play* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi, daya ekspresi, dan penghayatan dilakukan dengan memerankan seseorang mulai dari sejarah, dunia pengetahuan, dan lain-lain. Kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat peserta didik mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya.

Peran (*role*) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi situasi tertentu. Metode *role playing*

adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau Benda mati (Blatner: 1995).

Poorman (2002) menyebutkan bahwa metode pembelajaran *role playing* juga dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap suatu mata pelajaran dan materi pelajaran, sehingga dengan demikian juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang dibelajarkan kepada mereka. Apalagi untuk mempersiapkan pembelajaran dengan metode pembelajaran ini mereka harus terlebih dahulu melakukan studi tentang karakter atau tokoh yang akan diperankan atau dibuat skenarionya.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Tindakan yang dilakukan yaitu proses pembelajaran pengembangan sumber daya manusia dengan menggunakan pendekatan *role playing* di Kelas Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Menurut Kemmis and McTaggart Alur pelaksanaan Classroom Action Research (CAR) yaitu,

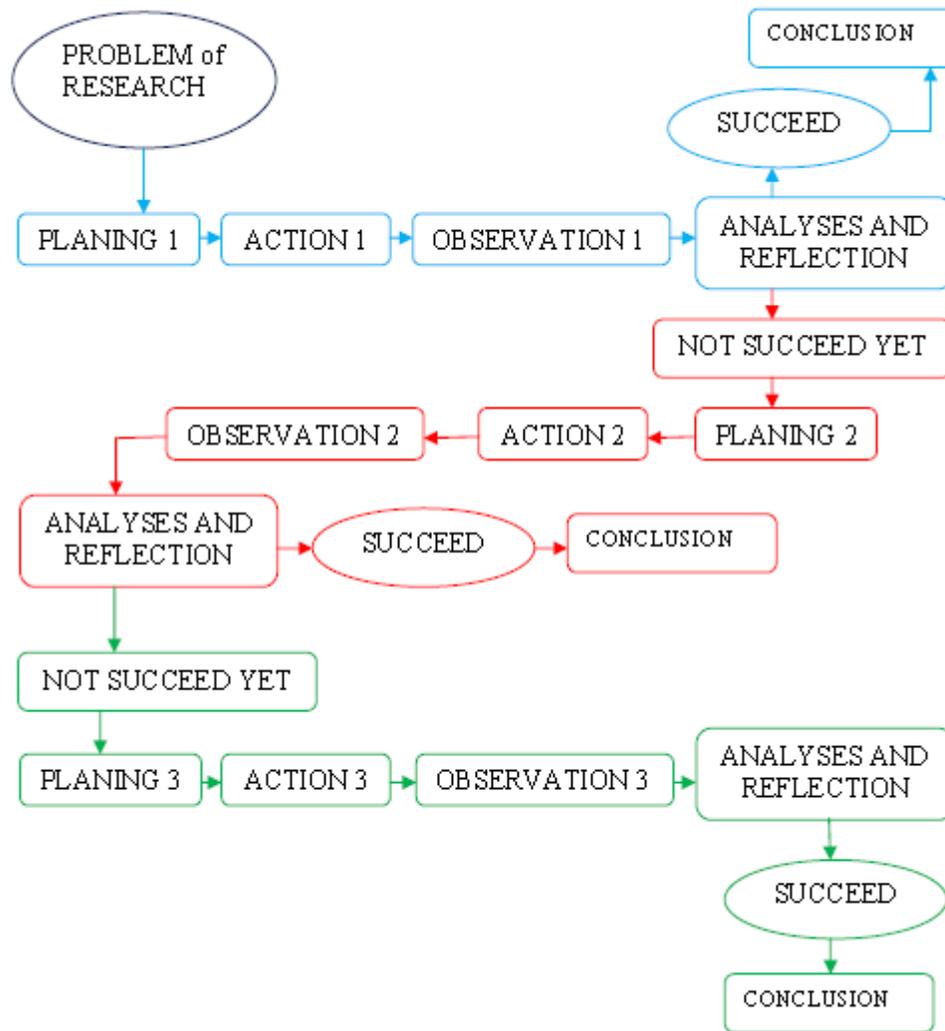
1. Planning, dimana dalam tahap ini tindakan kegiatan penelitian yang dilakukan yaitu menentukan kelas dan subyek penelitian yang sesuai dengan hakikat dan masalah penelitian tindakan kelas. Kemudian melakukan pendekatan pembicaraan dengan ketua program studi dan satu orang dosen sebagai observer (penelitian kolaboratif). Kegiatan berikutnya adalah merencanakan tindakan yang akan dilakukan penelitian. Langkah-langkah yang harus ditempuh adalah membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yang mencakup langkah-langkah yang akan dilaksanakan oleh dosen (peneliti) dan apa yang akan dilakukan oleh mahasiswa dengan terlebih dahulu menganalisis kurikulum atau bahan pembelajaran pengembangan sumber daya manusia, dalam kelas teknologi pendidikan . Di samping itu hal terpenting dalam tahap ini adalah mendesain ruangan kelas untuk dijadikan kelas dengan suasana kelas *role playing*. Mempersiapkan dalam kelas serta mempersiapkan bagaimana cara mengobservasi dan alat untuk mengobservasinya.
2. Action. Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan penelitian yang berupa pelaksanaan kegiatan atau rancangan pembelajaran pengembangan sumber daya

manusia, yaitu perancangan pembelajaran dengan metode *role playing*. Untuk membantu observer dalam melakukan pengamatan pelaksanaan tindakan, dibuat alat pengumpul data sebagai alat dokumentasi atau catatan yang digunakan untuk memberikan umpan balik yang sangat diperlukan dalam pelaksanaan tindakan. Disepakati pula antara peneliti dan observer bahwa kehadiran observer tidak akan mengganggu kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

3. Observation, Pada kenyataannya tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi merupakan semua kegiatan untuk mengenal, merekam, dan mendokumentasikan setiap hal dari proses dan hasil yang dicapai dari tindakan yang direncanakan.
4. Analysis and Reflection, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan analisis, sintesis, interpretasi dan eksplanasi terhadap semua informasi yang diperoleh. Dengan demikian data yang berhasil diperoleh melalui alat pengumpul data yang terekam oleh peneliti dan observer akan dikonfirmasi, dianalisis dan dievaluasi agar dapat diketahui apakah pelaksanaan tindakan tersebut telah sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya sarana dan fasilitas serta sumber belajar yang diperlukan. Kegiatan refleksi dilakukan berkelanjutan sehingga kegiatan

pembelajaran yang diselenggarakan selalu dapat ditingkatkan efektivitas dan efisiensinya. Berfikir reflektif sebagai kegiatan berpikir yang dilakukan secara berulang-ulang melalui kegiatan mencermati

kenyataann empiris dan mencernakan kenyataan empiris itu dengan pemikiran abstrak, adalah salah satu modal penting bagi seorang peneliti dalam memudahkan penelitiannya.



*Cycles of Classroom Action Research
Suharsimi Arikunto in “Penelitian Tindakan Kelas”*

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik

pada ranah kognitif dan afektif. Data hasil belajar siswa pada ranah kognitif

dikumpulkan dengan testing, Penelitian ini menggunakan tes objektif yang berupa tes teori dan praktek. Tes sebagai salah satu teknik dalam memperoleh data, memegang peranan penting terkait dengan jenis penelitian eksperimen ini. Dengan memberikan tes didapatkan data yang diharapkan sebagai cerminan hasil eksperimen yang telah dilaksanakan. Tes yang digunakan merupakan tes Hasil belajar. Dengan demikian materi tes mengacu pada materi pelajaran sebagai materi eksperimen yaitu pengantar manajemen sumber daya manusia. Tes yang diterbitkan dalam penelitian ini dibuat langsung oleh peneliti.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Hasil temuan pada siklus 1 antara lain :

- a. Pendidik dan peserta didik tidak menerapkan metode pembelajaran *role-playing* dalam pembelajaran.
- b. Peserta Didik masih kurang keberanian dalam mengemukakan penilaian, pendapat dan komentarnya.
- c. Peserta didik tidak melakukan pembelajaran secara aktif. Keaktifan di Kelompok A (Aktif Sekali 2.6%, Aktif 5.3%, Kurang Aktif 21%, dan Tidak Aktif 68%) dan di Kelompok B (Aktif Sekali 0%, Aktif 9.5%, Kurang Aktif 23.8%, dan tidak aktif 66.7%)

- d. Nilai hasil belajar peserta didik rata-rata, di kelompok A 2.97 dan di kelompok B 2.54
- e. Peserta didik kurang bersemangat dalam melakukan pembelajaran.

Siklus 2

Hasil temuan pada siklus 2 antara lain :

- a. Pendidik dan Peserta didik belum terbiasa menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran.
- b. Peserta didik masih canggung dan malu dalam melakukan metode pembelajaran *role playing*
- c. Fantasi Peserta didik belum optimal, pada siklus 2 ini Peserta didik hanya melaksanakan tugas memerankan *role playing* tanpa disertai improvisasi peran dengan baik.
- d. Konsentrasi Peserta didik masih kurang, hal ini terlihat ketika pelaksanaan *role playing* maupun mengerjakan soal evaluasi, Peserta didik masih ada yang menengok ke kiri dan kanan maupun ke belakang.
- e. Peserta didik sudah berani dalam mengungkapkan pendapat dan berkomentar.
- f. Daya tangkap materi pembelajaran masih belum optimal dibuktikan dengan masih adanya beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal evaluasi.
- g. Suasana senang dalam belajar sudah tampak, meski masih ada Peserta didik yang terlihat kurang bersemangat.

Siklus 3

Temuan pada siklus 3 ini antara lain adalah :

- a. Semua peserta didik bersemangat sekali ketika pendidik masuk ke kelas dan mengungkapkan kepada mereka akan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan topik yang berbeda.
- b. Pendidik tidak merasa kesulitan kembali untuk mengarahkan peserta didik dalam berkelompok, sehingga energi yang digunakan untuk mengatur peserta didik tidak terlalu banyak.
- c. Respon peserta didik yang positif memudahkan pendidik memberikan penerangan tentang peran yang harus dilakukan masing-masing peserta didik.
- d. Peserta didik yang melakukan *role playing* kelihatan tidak canggung lagi, mereka lepas (tidak ada beban) dalam memerankan perannya.
- e. Peserta didik lebih tertib dan tenang dalam mengerjakan lembaran evaluasi.
- f. Jumlah peserta didik yang merasa kesulitan dalam mengerjakan lembaran evaluasi menurun.
- g. Peserta didik lebih cepat menyelesaikan lembaran evaluasi dibandingkan dengan mengerjakan lembaran yang sama seperti pada siklus tindakan
- h. Respon peserta didik yang positif memudahkan guru memberikan penerangan tentang peran yang

harus dilakukan masing-masing siswa.

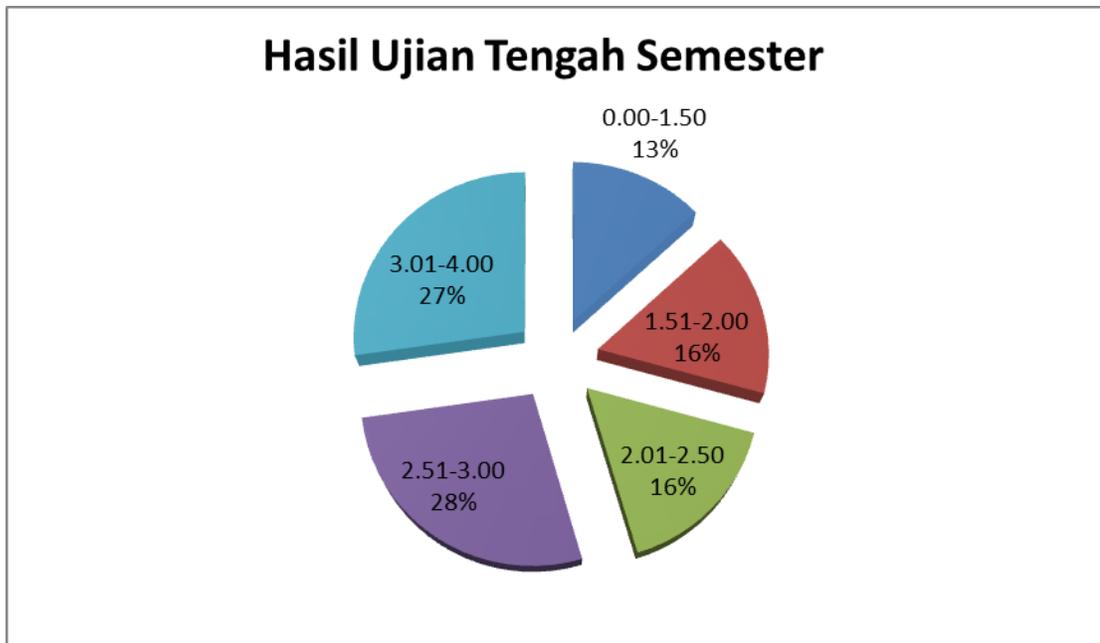
Sebelum diterapkannya metode pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran, peserta didik telah melakukan Ujian Tengah Semester dimana satu semester tersebut peserta didik menggunakan metode pembelajaran tradisional. Peserta didik yang dijadikan sampel dalam penelitian ini yaitu mahasiswa teknologi pendidikan semester 3 Universitas Pendidikan Indonesia pada mata kuliah pengantar Manajemen Sumber Daya Manusia. Terdapat dua kelas, yaitu kelompok A dan B, adapun jumlah mahasiswa yang dijadikan sampel adalah sebanyak 76 orang dengan kelompok A berjumlah 37 orang dan kelompok B berjumlah 39 orang.

Ujian Tengah Semester diberikan dalam bentuk dua soal yaitu soal teoritis dan soal praktek. Soal teoritis diberikan terlebih dahulu, sebelum mahasiswa diberi kuliah tentang materi pengantar manajemen sumber daya manusia. Metode pembelajaran yang digunakan masih metode pembelajaran tradisional dan memberikan tugas kepada mahasiswa untuk menyelesaikan soal – soal secara individu. Adapun hasil Ujian Tengah Semester untuk kelompok A dapat dilihat sebagai berikut:

TABEL 1 REKAPITULASI NILAI UJIAN TENGAH SEMESTER KELOMPOK A

No	Range Nilai	Jumlah Mahasiswa	Presentase
1	0.00-1.50	5	0.13
2	1.51-2.00	6	0.16
3	2.01-2.50	6	0.16
4	2.51-3.00	10	0.27
5	3.01-4.00	10	0.27
Total		37	

Data pada tabel diatas dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



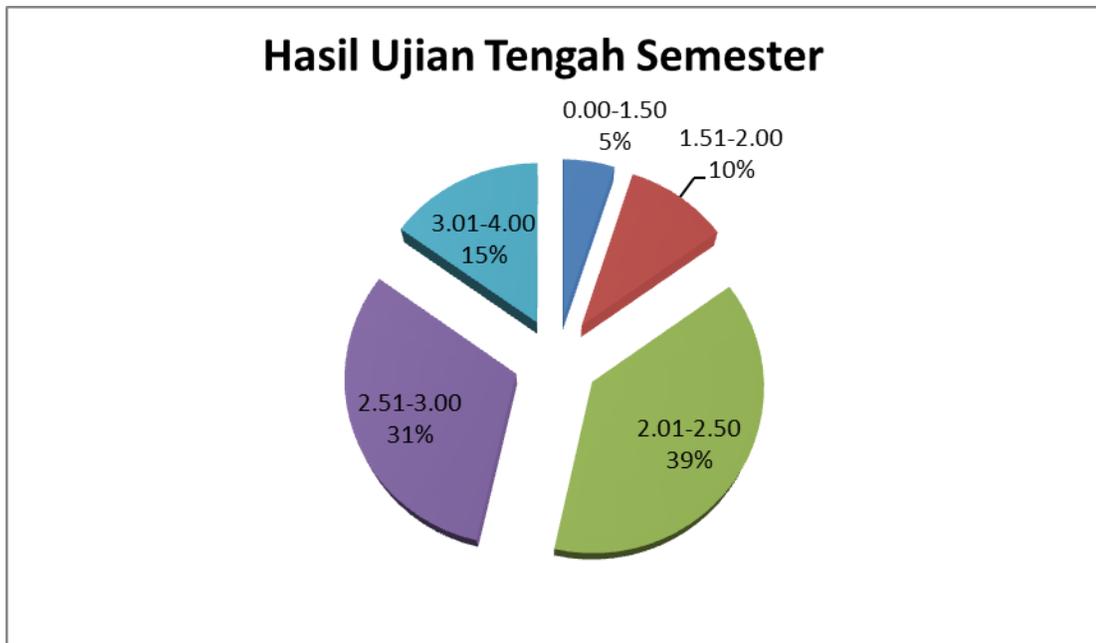
Berdasarkan data yang diperoleh maka dapat diketahui bahwa dari hasil ujian tengah semester di kelompok A, baik secara teori maupun praktek pada 37 orang mahasiswa nilai mahasiswa yang masih berada pada nilai 2.51 ke bawah

yaitu sebesar 45% sedangkan nilai diatas 2.51 didapat oleh 55 % mahasiswa. Berikut kita lihat hasil ujian tengah semester dari kelompok B yang diperoleh sebagai berikut:

TABEL 2 REKAPITULASI NILAI UJIAN TENGAH SEMESTER KELOMPOK B

No	Range Nilai	Jumlah Mahasiswa	Presentase
1	0.00-1.50	2	0.05
2	1.51-2.00	4	0.10
3	2.01-2.50	15	0.38
4	2.51-3.00	12	0.31
5	3.01-4.00	6	0.15
Total		39	

Data pada tabel diatas dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



Berdasarkan data diatas maka dapat diketahui bahwa pada kelpok B nilai hasil ujian tengah semester baik teori maupun praktek tidak begitu jauh berbeda dengan kelas A dimana mahasiswa yang mampu memperoleh nilai diatas 2.51 sebanyak 46% dari 39 orang mahasiswa. Sedangkan 54% nya lagi hanya mampu memperoleh nilai dibawah 2.51.

Berdasarkan hasil ujian tengah semester yang dianggap kurang memuaskan dan sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar-mengajar, sudah sewajarnya pendidik memiliki posisi yang menentukan keberhasilan pembelajaran karena fungsi utama pendidik itu sendiri adalah untuk merancang, mengelola dan mengevaluasi pembelajaran.

pendidik bertugas mengalihkan seperangkat pengetahuan yang terorganisasikan sehingga pengetahuan tersebut menjadi bagian dari sistem pengetahuan peserta didik. Desain dan metode pembelajaran yang dipilih pendidik harusnya mampu mempengaruhi percepatan proses pembelajaran tersebut.

Penggunaan metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam setiap mata pelajaran atau mata kuliah karena *role playing* akan memberikan gambaran mengenai tingkat pengetahuan peserta didik, dimana semakin baik peran yang dimainkan, maka peserta didik akan lebih memahami materi yang sedang dipelajari sehingga hasil belajar yang diperoleh akan semakin baik pula. Hasil belajar itu sendiri dapat diukur berdasarkan dua aspek yaitu aspek kognitif dan aspek afektif.

Jika dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan, tujuan penggunaan metode *role playing* telah tercapai pada siklus ketiga. Melalui metode *role*

playing ini peserta didik terlatih daya tangkapnya (termasuk intelegensi) terhadap materi pembelajaran, peserta didik terlatih konsentasinya dalam memerankan tugasnya, fantasi (daya improvisasi) siswa sudah baik dan yang terpenting minat siswa dalam pembelajaran pengembangan sumber daya manusia meningkat dalam arti peserta didik senang belajar mata kuliah ini dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

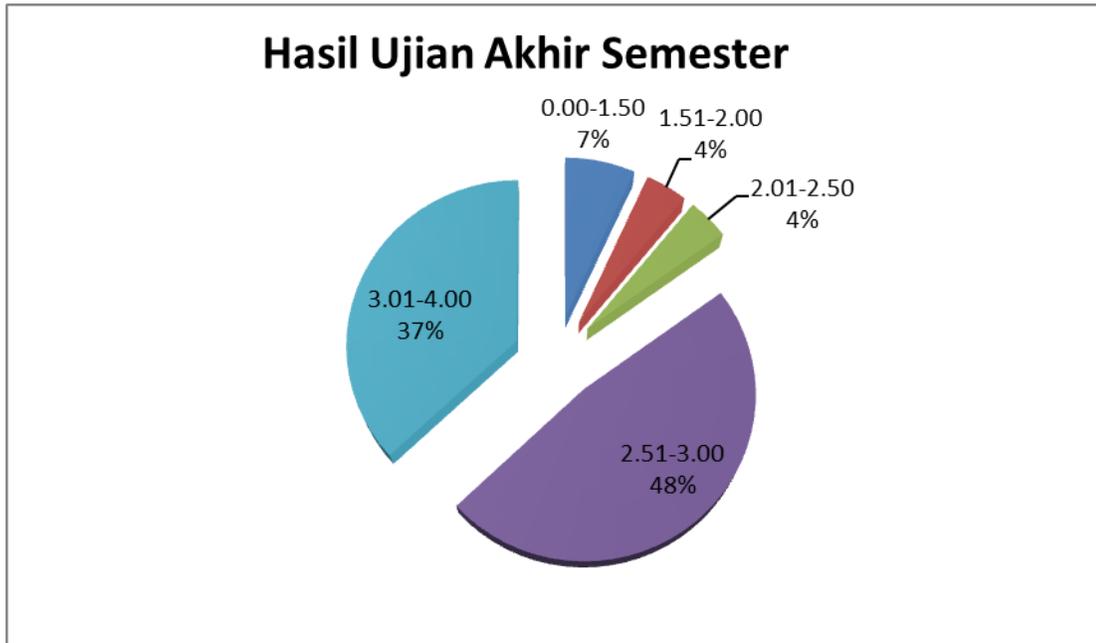
Sedangkan untuk melihat hasil implementasi metode pembelajaran *role playing* secara lebih real yaitu berdasarkan hasil belajar siswa pada Ujian Akhir Semester. Dimana pada minggu terakhir pertemuan perkuliahan dilakukan Ujian Akhir Semester baik secara teori maupun praktek. Materi Ujian Akhir Semester sama dengan materi Ujian Tengah Semester ditambah dengan materi baru yang diberikan melalui metode *role playing*. Ujian Akhir Semester tetap diberikan kepada kedua kelas yang dijadikan sampel yaitu kelompok A dan B. Hasil Ujian Akhir Semester pada kelompok A ditunjukkan sebagai berikut:

TABEL 3 REKAPITULASI NILAI UJIAN AKHIR SEMESTER KELOMPOK A

No	Range Nilai	Jumlah Mahasiswa	Presentase
1	0.00-1.50	2	0.05
2	1.51-2.00	1	0.03
3	2.01-2.50	1	0.03
4	2.51-3.00	13	0.35
5	3.01-4.00	20	0.54

Total	37
-------	----

Data pada tabel diatas dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



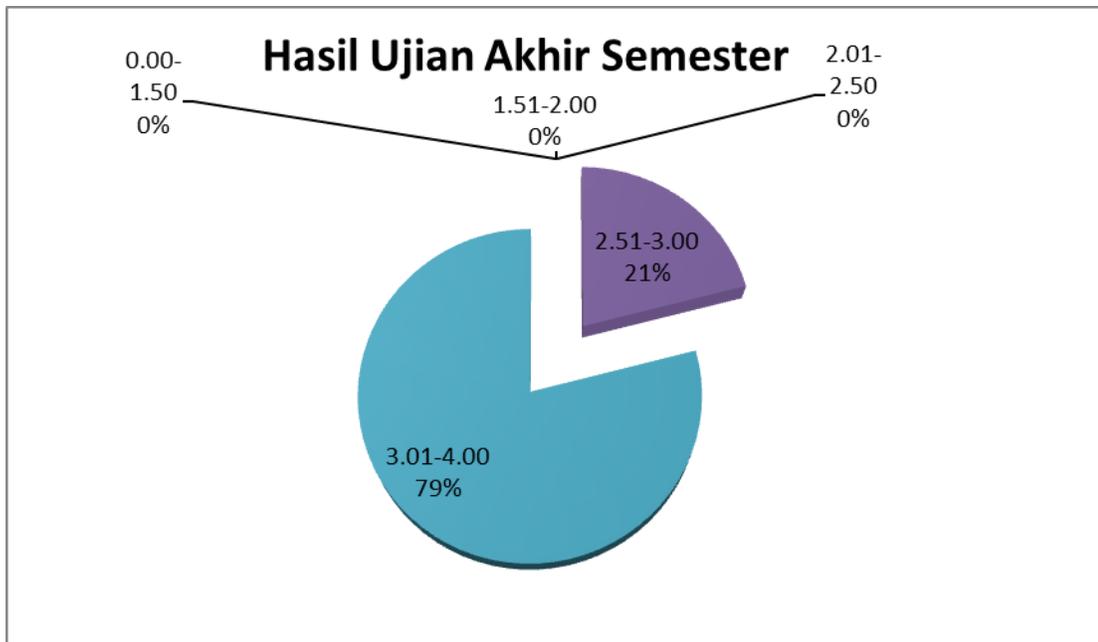
Berdasarkan data yang diperoleh maka dapat diketahui bahwa dari hasil ujian akhir semester di kelompok A, baik secara teori maupun praktek pada 37 orang mahasiswa nilai mahasiswa yang berada pada nilai 2.51 kebawah yaitu sebesar 15%, menurun 30% dari hasil ujian tengah semester

yang masih menggunakan metode pembelajaran tradisional sedangkan nilai yang diatas 2.51 didapat oleh 85 % mahasiswa, naik 31% dari nilai ujian tengah semester. Berikut kita lihat hasil ujian tengah semester dari kelompok B yang diperoleh sebagai berikut:

TABEL 4 REKAPITULASI NILAI UJIAN AKHIR SEMESTER KELOMPOK B

No	Range Nilai	Jumlah Mahasiswa	Presentase
1	0.00-1.50	0	0.00
2	1.51-2.00	0	0.00
3	2.01-2.50	0	0.00
4	2.51-3.00	8	0.21
5	3.01-4.00	31	0.79
Total		39	

Data pada tabel diatas dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



Berdasarkan data diatas maka dapat diketahui bahwa pada kelompok B nilai hasil ujian akhir semester baik teori maupun praktek meningkat jauh dengan nilai hasil ujian tengah semester. Dimana mahasiswa yang mampu memperoleh nilai diatas 2.51 sebanyak 100% dari 39 orang mahasiswa dan tidak ada mahasiswa yang memperoleh nilai dibawah 2.51. hal ini membuktikan bahawa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar itu sendiri dapat diukur berdasarkan dua aspek yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. aspek kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dengan kenaikan nilai hasil ujian peserta didik dan aspek afektif yang dimaksud adalah dengan adanya

partisipasi aktif dari peserta didik, baik dalam pembelajaran maupun dalam sesi memberikan pendapat dan komentar.

E. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian ini menyajikan implementasi peserta didik dalam melakukan metode pembelajaran *Role playing*, reaksi peserta didik untuk metode pengajaran ini, dan analisis dari beberapa desain *role-playing* yang membantu peserta didik untuk mengembangkan intuisi mereka mengenai kehidupan nyata atau fenomena abstrak.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari perspektif pendidik di masa

yang akan datang, bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar, dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta memberikan informasi mengenai gaya dan tingkat intelektual peserta didik belajar yang nantinya akan meningkatkan evaluasi pemahaman peserta didik mengenai suatu bahasan informasi yang diterima, sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Di sisi lain, metode pembelajaran *role playing* cukup menarik, menyenangkan dan dapat membuat peserta didik ingin ikut berinteraksi di dalamnya. Melalui metode pembelajaran *role playing* keterampilan dan kemampuan peserta didik akan berkembang seperti tanggung jawab dan kepemimpinan dalam pembelajaran, rekan dalam proses belajar mengajar, kerja kelompok, pemecahan masalah secara kreatif yang akan sulit untuk mengembangkannya menggunakan teknik pengajaran tradisional.

F. REFERENSI

- Armstrong, Kate. (2003). *Applications of Role-Playing in Tourism Management Teaching: An Evaluation of a Learning Method*. Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education, Vol. 2, No. 1. University of Canberra, Canberra, Australia.
- Aqib, Z. (2010). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Insan Cendekia, Surabaya.
- Blatner, A. (1995). *Drama in Education as Mental Hygiene: a Child Psychiatrist's Perspective*. Journal, 9. <http://www.blatner.com> .
- Blatner, A., (2000). *Foundations Of Psychodrama: History, Theory, And Practice*, Springer Publishing Company, New-York, 214-230.
- Britt, M. A. (1995). In *Teaching of Psychology: Ideas and Innovations: Proceedings of the Annual Conference on Undergraduate Teaching of Psychology*. Research on Trial: A Pedagogy for Research Methods Instruction New York, 124-133.
- Brown, K. M. (1994) *Using Role Play to Integrate Ethics into the Business Curriculum: A Financial Management Example*. Journal of Business Ethics 13(2), 105-110.
- Duveen, J. and Solomon, J. (1994). *The Great Evolution Trial: Use of Role-Play in the Classroom*. Journal of Research in Science Teaching 31(5), 575-582.
- Egri, C. P. (1999). *The Environmental Round Table Role-Play Exercise: The Dynamics of Multi-Stakeholder Decision-Making Processes*. Journal of Management Education 23(1), 95-112.
- Errington, E. (1997) *Role-play*. Canberra: Higher Education Research and Development Society of Australasia Inc.

- Hasibuan, J.J. & Moedjiono. (1985). *Evaluasi Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Kase-Polisini, J., Spector, B., (1992). *Youth Theatre Journal*, 7(1), 15,
- Kemmis, Stephen, McTaggart, Robin. (1999). *The Action Research Planner*. Deakin University. Victoria. P. 10.
- Kirkwood, J. and Ross, D. (1997). *Multimedia Design and Development: An Industry Simulation Project Delivered on the Internet*. In J. Osborne, D. Roberts and J. Walker (eds.) *Open, Flexible and Distance Learning: Education and Training in the 21st Century*. Launceston: University of Tasmania, 234-239.
- Ladousse, G. P. (1987). *Role Play*. Oxford University Press, Oxford.
- Maddrell, A. M. C. (1994). *A Scheme for the Effective Use of Role Plays for an Emancipatory Geography*. *Journal of Geography in Higher Education* 18(2), 155-162
- Purwanto, (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Raisner, J. A. (1997) *Using the 'Ethical Environment' Paradigm to Teach Business Ethics: The Case of the Maquiladoras*. *Journal of Business Ethics* 16(12/13), 1331-1346.
- Sudjana, Nana. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Wagner, C. (1997) *Learning through Role Play Software – A Feasible Approach to Professional Education*. *Wirtschaftsinformatik* 39(6), 547.
- Wahab, A.A. (2009). *Konsep Dasar IPS*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Wolf, T., Wright, L. and Imhoff, T. (1994). *Collaborative Role-Play and Negotiation: A Cross-Disciplinary Endeavor*. *Journal of Advanced Composition* 14(1), 149-166.