

## **Model Role Playing Sebagai Strategi Pembelajaran Inklusif**

**Darmiah**

Email: [Darmiah.salam@ar-raniry.ac.id](mailto:Darmiah.salam@ar-raniry.ac.id)

**Abstrak.** Penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkaid dengan bahan pelajaran yang ia dalam tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak,namun tetap tidak keluar dari bahan ajar. Model role playing bertujuan membantu siwa dalam menentukan jati diri atau makna diri di dunia sosial dan memecahkan dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran menyadari adanya peran-peran yang berbeda antara dirinya dengan teman-teman yang lain. Setiap anak sebenarnya memiliki kemampuan untuk memberikan respon dengan cara empati, tidak terkecuali anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus yang kesulitan dalam mengembangkan kemampuan empati, salah satunya yaitu anak tunalaras. Permasalahan rendahnya empati dimunculkan oleh anak tunalaras dari perilaku-perilakunnya. Hubungan pertemanan yang baik dapat diungkapkan dengan bersikap hangat terhadap orang lain. Metode role playing memiliki keunggulan guna meningkatkan kemampuan empati anak tunalaras, karena dalam kegiatan role playing terdapat peran-peran yang harus dimainkan oleh anak. Peran yang dimainkan diangkat dari permasalahan anak dengan lingkungan sekitar anak.

*Kata kunci: Model Role Playing, Sikap empati, Tunalaras*

**Abstract :** Mastery of learning materials is based on students' creativity and expression in expressing their imagination related to the learning materials they are studying without limitations in words and movements, but still not leaving the teaching materials. The role playing model aims to help students determine their identity or meaning in the social world and solve it with the help of the group. This means that through role playing students learn to use the concept of roles, realizing that there are different roles between themselves and other friends. Every child actually has the ability to respond in an empathetic way, including

children with special needs. Children with special needs who have difficulty developing empathy skills, one of which is a child with a hearing impairment. The problem of low empathy arises from children with hearing impairments from their behavior. Good friendships can be expressed by being warm towards other people. The role playing method has the advantage of increasing the empathy abilities of children with hearing impairments, because in role playing activities there are roles that must be played by the child. The roles played are based on the child's problems with the environment around the child.

*Keywords: Role Playing Model, Empathetic Attitude, Tunalaras*

## **PENDAHULUAN**

Seseorang dapat diterima oleh orang lain, apabila ia mampu memahami perasaan dan kebutuhan orang lain, sehingga mampu diterima di lingkungan sekitar. Kemampuan dalam memahami perasaan orang lain ini disebut dengan empati. Sikap Empati sebagai perilaku akan terus berkembang, namun tingkat perkembangannya tidak akan sama pada setiap anak karena adanya perbedaan individual. Menghindari adanya disfungsi empati maka kemampuan empati perlu diasah atau diajarkan sejak dini, karena empati merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak untuk menjalin hubungan pertemanan dengan baik. Hubungan pertemanan yang baik dapat diungkapkan dengan bersikap hangat terhadap orang lain. Kehangatan bisa diperlihatkan melalui senyuman, intonasi suara yang lembut, maupun sikap tubuh yang menunjukkan penerimaan dan penghargaan kepada orang lain. Apabila hubungan pertemanan tidak terjalin dengan baik maka akan menimbulkan hilangnya rasa percaya diri dan harga diri anak. Setiap anak sebenarnya memiliki kemampuan untuk memberikan respon dengan cara empati, tidak terkecuali anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus yang kesulitan dalam mengembangkan kemampuan empati, salah satunya yaitu anak tunalaras. Permasalahan rendahnya empati dimunculkan oleh anak tunalaras dari perilakuperilakunnya.

Tunalaras atau gangguan emosi diuraikan sebagai kesulitan dalam penyesuaian diri dan tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam lingkungan kelompok seusianya maupun masyarakat pada umumnya, sehingga merugikan dirinya maupun orang lain (Aini Mahabbati, 2010:54). Anak tunalaras sering mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan muncul ketidakmampuan dalam menjalin hubungan baik dengan orang lain. Tin Suharmini (2009:95), mengatakan bahwa anak tunalaras mempunyai problem perilaku, yaitu dalam merespon emosi. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka perlu adanya metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berempati, salah satunya yaitu menggunakan metode role playing. Zulhaida Filina (2013:314) mengatakan bahwa “metode role playing merupakan suatu bentuk permainan anak yang aman dan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan struktur lingkungan atau permainan-permainan yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial”. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Yulia Siska (2011:33) yang menyatakan bahwa “role playing dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, make believe, atau simbolik”. Tujuan dari metode role playing adalah agar penanaman dan pengembangan aspek nilai dan sikap siswa akan mudah dicapai. Siswa secara langsung memerankan permasalahan yang akan dipecahkan, daripada hanya mendengarkan atau mengamati saja.

## **METOTODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian studi pustaka. Menurut Sugiyono (2012) studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Data akan dikumpulkan dari sumber-sumber yang telah diidentifikasi melalui pencarian literatur secara sistematis. Pencarian literatur dilakukan menggunakan basis data elektronik seperti PubMed, Google Scholar, ProQuest, dan jurnal akademis terkemuka lainnya. Data dari sumber-sumber yang dipilih akan dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Hasil analisis data

akan digunakan untuk menyusun tinjauan pustaka yang komprehensif tentang topik ini.

## **H A S I L DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pengertian Model *Role Playing***

Role playing adalah bermain peran. Metode ini diterapkan dalam Pembelajaran Pengembangan inklusif. karena tujuannya menciptakan atau melatih anak tunalaras dalam menjalankan peran sosialnya secara baik. Omar Hamalik ( 2009 : 199) Berpendapat bahwa bermain peran adalah suatu jenis simulasi yang umumnya di gunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani. tersebut bermakna pada peristiwa sekarang.

Masyithah dan Laksmi Dewi ( 2009 : 119 ) Menyatakan bahwa *Role Playing* adalah ( bermain peran ) merupakan sebuah model permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang peristiwa .

Isnawati Alidha Nurhasanah ( 2016: 13 ) *Role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkaid dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tetap tidak keluar dari bahan ajar. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Model *role playing* bertujuan membantu siswa dalam menentukan jati diri atau makna diri di dunia sosial dan memecahkan dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran menyadari adanya peran-peran yang berbeda antara dirinya dengan teman-teman yang lain. Metode role playing memiliki beberapa pola yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (2010:200) menjelaskan bahwa metode role playing memiliki tiga pola organisasi, antara lain :

1. Role playing tunggal Jenis pola tunggal dalam metode role playing ini mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat dalam suatu permainan yang sedang dipertunjukkan. Tujuan dari pola ini yaitu untuk membentuk sikap dan nilai para siswa.
2. Role playing jamak Role playing pola jamak yaitu para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggotanya sama dan disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. Setiap peserta dalam kelompok tersebut memegang dan memainkan peran tertentu dalam kelompoknya. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan sikap.
3. Role playing dengan ulangan Pola terakhir dalam metode role playing yaitu pola dengan ulangan. Pola ini memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk menjadi pemeran utama dalam suatu drama atau simulasi. Setiap siswa belajar untuk melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang telah ditampilkan oleh pemeran sebelumnya. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif antar siswa.

## **2. Langkah-langkah pelaksanaan model rule playing**

Menurut Hamzah B Uno dan Nurdin Muhammad ( 2012 ), terdapat beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaan model *Role Playing* .Yaitu :

- a. Guru terlebih dahulu menyusun atau mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok siswa beranggotakan 5 orang .
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.

Menurut uno, adapun langkah-langkah penerapan *Rule playing* Dalam proses pembelajaran Arleni Tarigan ( 2016 : 104 )

1. Pada tahapan ini diawali dengan persiapan dimana guru memperkenalkan siswa dengan materi yang akan dipelajari dan memberikan pertanyaan-pertanyaan sekitar materi tersebut.
2. Memilih pemeran atau pemain drama : Pada tahapan ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih peran yang sesuai dengan skenario yang telah ditentukan. Jika tidak ada yang bersedia mengajukan diri , maka gurulah yang memilih siswa untuk memainkan peran yang sesuai dengan yang dibutuhkan.
3. Mendekorasi panggung ( Ruang kelas ) Setelah semua pemain terpilih, dan guru dapat melibatkan siswa juga dalam mendekorasi kelas menjadi panggung pertunjukan . Yang ,ana hal tersebut juga dapat mengajarkan sikap kerja sama kepada siswa.
4. Menunjuk siswa sebagai pengamat ( Observer ).Pada tahapan ini guru menunjuk masing-masing kelompok memiliki tanggung jawab untuk mengamati kelomok yang sedang bermain peran.
5. Memainkan peran.Pada bagian ini siswa dituntut untuk mengekspresikan diri atau bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing.
6. Evaluasi dan diskusi. Pada tahapan ini siswa diajak oleh guru untuk melakukan penilaian atau evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan dan siswa dituntut untuk mengetahui hal-hal apa saja yang telah dipelajari pada saat bermain peran tadi.
7. Berbagi pengalaman dan menyimpulkan . Pada tahapan ini siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan perasaannya setelah bermain peran.

Jelaslah bahwa pembelajaran model *Role playing* mempunyai langkah-langkah untuk melakukan peran yang dapat membuat siswa mudah dalam memahami pelajaran.Penggunaan model pembelajaran bermain peran dengan baikakan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam menguasai pembelajaran.

### **3. Karakteristik Model Pembelajaran *Role Playing***

Model Pembelajaran *Role Playing* mempunyai karakteristik sebagai berikut :

1. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompok. Isrok 'atun Amalia Rosmala ( 2018 : 162-163)
2. Terdapat sebuah tim bermain peran.
3. Kelompok tim mempunyai tujuan yang sama.
4. Setiap anggota kelompok akan dilakukan evaluasi.
5. Setiap anggota kelompok berbagi kepemimpinan dan membutuhkan ketrampilan, untuk belajar bersama selama proses pembelajaran.
6. Setiap anggota kelompok akan diminta pertanggung jawaban secara individual, mengenai materi yang di tangani dalam kelompok bermain.

Berdasarkan penjelasan mengenai karakteristik model pembelajaran *role playing* , kita dapat mengetahui bahwa model pembelajaran *role playing* memiliki keunikan atau karakteristik tersendiri yang menarik dalam pembelajaran.

Dan sebagaimana kita ketahui dalam sebuah model atau metode dalam pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri dari tiap-tiap model atau metode tersebut. Seperti : Lita Ariyani ( 2021: 110-111 )

### **4. Kelebihan dari model pembelajaran *role playing***

- a. Melibatkan seluruh siswa untuk ikut berpartisipasi
- b. Mengambil keputusan dan berekspresi
- c. Guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa melalui pengamatan siswa saat bermain peran
- d. Dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan
- e. Bisa melatih bahasa siswa dengan baik ketika berbicara

Menurut Djamarah S. dan Zain Aswan ( 2010 : 104) pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan:

1. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif
2. Dapat memupuk bakat yang ada pada siswa
3. Dapat menumbuhkan dan binaan kerjasama yang baik antar pemain

4. Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya
5. Dapat membina bahasa lisan siswa agar dapat dipahami oleh semua orang lain

Jika dilihat dari kelebihan model role playing dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan model role playing itu dapat membuat siswa belajar bagaimana cara menggunakan bahasa yang baik dan benar. Serta dapat melibatkan semua siswa berpartisipasi sehingga mempunyai kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki pada setiap siswa.

### **5. Kelemahan model pembelajaran *Role Playing***

Nining Maria Ningsih ( 2018 : 90 ) Adapun kelemahan dari model pembelajaran role playing adalah sebagai berikut :

1. Membutuh waktu yang relatif lama
2. Membutuhkan suasana kelas yang mendukung ,misalnya ruangan yang cukup luas
3. Tidak semua materi dapat diperankan
4. Jika siswa tidak diperankan atau diarahkan dengan baik, kemungkinan siswa tidak melakukan dengan sungguh-sungguh
5. Memerlukan kreativitas dan daya imajinasi yang tinggi

Berdasarkan uraian diatas , walaupun model bermain peran memiliki kelemahan, namun hal tersebut dapat diantisipasi dengan cara memberikan cerita yang mudah dipahami siswa serta harus selalu memberikan penjelasan, arahan dan bimbingan selama pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa, kelebihan metode role playing yaitu menarik perhatian peserta didik lain, teknik role playing dapat digunakan pada kelompok kecil atau besar, mempermudah peserta didik dalam memahami permasalahan, membantu peserta didik dalam menganalisis permasalahan, dan menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik. Sedangkan kelemahan metode role playing yaitu tidak menyukai peran yang dimainkan, lebih menekankan masalah



dari pada peran, sulit menyesuaikan diri dengan peran, waktu yang cukup lama, keterbatasan dalam bermain peran.

Pemilihan metode sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik tunalaras. Beberapa metode yang bisa digunakannya adalah metode diskusi, tanya jawab, demonstrasi, simulasi, dan metode role playing atau bermain peran.

Anak tunalaras merupakan anak yang mengalami gangguan atau hambatan dalam bersosialisasi yang ditunjukkan dengan adanya gangguan perilaku. Salah satu aspek ketidak mampuan anak tunalaras dalam bersosialisasi dengan baik yaitu karena rendahnya rasa empati yang dimiliki oleh anak. Rendahnya empati pada diri anak tunalaras akan menimbulkan permasalahan antara anak dengan lingkungan sekitar khususnya lingkungan sekolah.

Metode role playing memiliki keunggulan guna meningkatkan kemampuan empati anak tunalaras, karena dalam kegiatan role playing terdapat peran-peran yang harus dimainkan oleh anak. Peran yang dimainkan diangkat dari permasalahan anak dengan lingkungan sekitar anak. Oleh karena itu, dengan diterapkannya metode role playing anak dapat merasakan peran yang dimainkannya, sehingga dapat meningkatkan kemampuan empati dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Untuk menangani masalah tuna laras tersebut dapat dilakukan jg dengan penerapan modifikasi prilaku. (PSG, Kemendikbud, UNY (2012:122-123)) yaitu sebagai berikut : Behavioristik, pendekatan behavioristik sering disebut juga pendekatan perilkakuan. Pendekatan perilkakuan yang sering digunakan untuk menangani perilaku pada anak tunalaras yaitu dengan penerapan modifikasi perilaku. Penanganan pada anak tunalaras menekankan pada pengendalian rangsangan dari luar, penggunaan konsekuensi yang konsisten dan rutinitas yang tinggi.

## **SIMPULAN**

Sikap Empati sebagai perilaku akan terus berkembang, namun tingkat perkembangannya tidak akan sama pada setiap anak karena adanya perbedaan individual. Setiap anak sebenarnya memiliki kemampuan untuk memberikan respon dengan cara empati, tidak terkecuali anak berkebutuhan khusus.

Tunalaras atau gangguan emosi diuraikan sebagai kesulitan dalam penyesuaian diri dan tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam lingkungan kelompok seusiaanya maupun masyarakat pada umumnya, sehingga merugikan dirinya maupun orang lain.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka perlu adanya metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berempati, salah satunya yaitu menggunakan metode role playing.

Pemilihan metode sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik tunalaras. Beberapa metode yang bisa digunakannya adalah metode diskusi, tanya jawab, demonstrasi, simulasi, dan metode role playing atau bermain peran.

metode role playing merupakan suatu bentuk permainan anak yang aman dan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan struktur lingkungan atau permainan permainan yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Aini Mahabbati.(2010).Pendidikan Inklusif Untuk Anak Dengan Gangguan Emosi dan Perilaku (Tunalaras).*Jurnal Pendidikan Khusus*.Vol 7 (2):52-63.

<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpk/article/view/778>

Arleni Taregan ( 2016 ) *Penerapan Model pembelajaran Role Playing Untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS kelas III SD Negeri 013 Lubok Kembang sari Kecamatan Ukut*, Jurnal Primaiy Vol 5 No 1.

Isnawati Alidha Nurhasanah Ateb Sujana dan Ali Sudin ( 2016) *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada materi Makhluk Hidup Dan Lingkungan*. Vol 1 No 1

Isrok 'atun Amalia Rosmala ( 2018 ) *Model-Model Pembelajaran Matematika* . Jakarta Bumi Aksara.

Djamarah S. dan Zain Aswan ( 2010 ) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta , PT. Rineka Cipta .

- Lita Ariyani ( 2021 ) *Model Dan media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Surabaya Scopindo Media Pustaka.
- Masyithah dan Laksmi Dewi ( 2009 ) *Strategi Pembelajaran* . Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama .
- Nining Maria Ningsih ( 2018 ) *Bukan Kelas Biasa* . Surakarta Kekata Group.
- Uno H B ( 2012) *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*.P T Bumi Aksara.
- PSG, Kemendikbud, UNY.(2012).*Modul Pendidikan Luar Biasa*.Yogyakarta: UNY,UAD,UPY
- Tin Suharmini.(2009).*Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*.Yogyakarta:Kanwa Publisher
- Yulia Siska.(2011).Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini.*ISSN.No (2)31-37*.[http://jurnal.upi.edu/file4-Yulia\\_Siska-edit.pdf](http://jurnal.upi.edu/file4-Yulia_Siska-edit.pdf). Diunduh pada tanggal 26 Oktober 2015,pukul 14.05
- Zulhaida Filina.(2013).Efektivitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Tunarungu.*Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*.Vol 1 (1) 311-318.[Http://ejournal.fip.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/955811](http://ejournal.fip.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/955811)