

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Lokasi Penelitian

SMA Quranic Science Boarding School merupakan sekolah di bawah naungan Yayasan Al-Kautsar 561, yayasan ini terletak di Dusun Jagabaya Desa Rajadatu Kecamatan Cineam Kabupaten Tasikmalaya Provinsi Jawa Barat dan didirikan oleh seorang alumni ITB yaitu Hj. Tati Susilawati, MT. Awal berdirinya yayasan ini atas dasar perbaikan terhadap kaum dhuafa di Indonesia serta bentuk kepedulian terhadap daerah yang kurang terhadap ilmu agama, pendidikan yang rendah dan kekurangan sumber mata uang.

Yayasan Al-Kautsar 561 terdorong untuk berkontribusi dalam membangun generasi Qur'ani, generasi yang aktivitas kesehariannya selalu berinteraksi dengan Al-Qur'an, yakni dengan cara membaca, menghafal, mentadaburi dan mengamalkannya. Demi menyelenggarakan pendidikan bermutu yang berkelanjutan, maka yayasan ini mendirikan sekolah SMP Pesantren Ilmu Al-Qur'an pada tahun 2017 dan SMA Pesantren Ilmu Al-Qur'an pada tahun 2020, pesantren ini didirikan atas dasar pemikiran dan penelaahan terhadap keberadaan pesantren yang sudah sangat lama di Indonesia, awalnya pendidikan pesantren hanya berfokus pada pelajaran agama dengan tujuan menghasilkan para ahli agama dan terbukti sukses melahirkan banyak para ulama dari Rahim generasi awal berdirinya model pendidikan pesantren.

Dengan memadukan ilmu pengetahuan umum atau sains dengan ilmu agama secara komprehensif, SMA Quranic Science Boarding School mengusung visi "menjadi sekolah terbaik yang menghasilkan calon pemimpin yang cerdas hafidz dan berdaya saing global yang kokoh dengan Al-Qur'an dan Sunnah" dan misi

“menyelenggarakan system pendidikan berasrama yang kondusif dalam pembentukan pribadi yang shaleh, pembelajaran yang berorientasi pada penguatan agama dan sains melalui pendekatan kurikulum Al-Qur’an, membentuk generasi yang memiliki jiwa kepemimpinan dan jiwa social yang mendukung keterampilan kewirausahaan, mewujudkan program-program yang mendukung terbentuknya budaya ilmiah sejak dini, meningkatkan penguasaan bahasa asing untuk mendukung daya saing global”.

SMA Quranic Science Boarding School adalah sekolah berasrama dimana peserta didik, serta para guru dan pengelola sekolah juga tinggal di asrama yang berada di lingkungan sekolah, sekolah ini juga dilengkapi dengan fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung aktivitas siswa, diantaranya asrama, ruang kelas, laboratorium komputer, laboratorium IPA, green house, bioflok, perpustakaan, aula, masjid serta bidang pertanian dan perikanan untuk sarana belajar siswa.

4.2. Hasil Penelitian

4.2.1. Pelaksanaan Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI IPS 1 SMA Quranic Science Boarding School

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dimulai dari tahapan persiapan, pelaksanaan dan penutup sebagai berikut.

1) Persiapan

Pada tahap persiapan guru mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti program tahunan, program semester, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pelaksanaan pembelajaran bermain peran tentunya berdasarkan tujuan pembelajaran yaitu menyajikan materi proklamasi kemerdekaan republik Indonesia

melalui kegiatan bermain peran. Artinya guru terkait berkeinginan untuk menjelaskan materi sejarah tentang proses proklamasi kemerdekaan Indonesia itu dengan cara penyajian bermain peran atau reka ulang kejadian yang dilakukan oleh peserta didik. Setelah menyusun perencanaan secara administratif tahapan selanjutnya adalah memberi arahan dan informasi kepada peserta didik mengenai pelaksanaan pembelajaran pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia akan menggunakan metode bermain peran, arahan dari guru kepada peserta didik diantaranya mempersiapkan naskah bermain peran, properti, memilih peserta didik untuk memerankan tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan menghafal ucapan dan runtutan kejadian serta meminta perizinan atau konsultasi kepada pihak sekolah mengenai masalah tempat yang akan dilaksanakan di aula. Proses tersebut dilakukan karena ketika pelaksanaan drama dilakukan peserta didik tentunya menggunakan properti dan kostum sesuai apa yang mereka perankan.

Pada saat pelaksanaan, tempat penampilan peserta didik yang direncanakan di kelas harus pindah ke aula. Dengan berubahnya kondisi aula, maka dibutuhkan waktu bagi peserta didik untuk melakukan persiapan perubahan dan pengembalian kondisi aula, sebelum dan setelah pelaksanaan bermain peran. Untuk mengantisipasi pelaksanaan bermain peran akan mengganggu ketertiban sekolah, maka dilakukan koordinasi agar pihak sekolah bisa memahami apa yang dilakukan peserta didik ketika pembelajaran dilaksanakan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru sejarah Indonesia kelas XI IPA. Disimpulkan bahwa pihak sekolah di SMA Quranic Science Boarding School Kabupaten Tasikmalaya mendukung serta mengizinkan penerapan pembelajaran bermain peran yang dilakukan guru Sejarah Indonesia kelas XI. Sebab

kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk berkarya dan memakai fasilitas yang ada dilingkungan sekolah dengan melakukan drama di aula. Kepala sekolah juga menjelaskan bahwa cara pembelajaran tersebut adalah cara pembelajaran yang jarang diterapkan oleh guru, maka sesekali peserta didik harus melakukan pembelajaran seperti itu agar memotivasi semangat belajar dari peserta didik (wawancara pada tanggal 12 Januari 2023).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2, disimpulkan bahwa persiapan penggunaan metode bermain peran menyita waktu yang cukup lama, hal ini dikarenakan tahapan drama yang dilakukan peserta didik melalui tahapan yang panjang. Tahapan pertama dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2023 guru melakukan sosialisasi kepada peserta didik tentang pembelajaran dengan metode bermain peran. Kemudian guru memberikan contoh bermain peran kepada peserta didik tanpa dialog. Peserta didik pun melakukan identifikasi atas contoh bermain peran yang diberikan oleh guru. Selanjutnya guru melakukan kesepakatan dengan peserta didik tentang ketentuan-ketentuan dalam bermain peran seperti: peserta didik wajib memakai kostum, terdapat properti penunjang, tidak boleh melihat teks dialog ketika bermain peran, serta durasinya 30-40 menit. Pada pertemuan selanjutnya guru mengecek segala hal yang berkaitan dengan penampilan bermain peran, diantaranya naskah sudah lengkap, property, dan meyakinkan peserta didik untuk percaya diri dalam menampilkan pertunjukan bermain peran saat gladi dilaksanakan sebelum penampilan yang sesungguhnya.

2) Pelaksanaan Metode Bermain Peran

Penggunaan metode pembelajaran bermain peran di SMA Quranic Science Boarding School Kabupaten Tasikmalaya karena Guru sejarah XI IPA menyatakan

ketertarikannya terhadap bermain peran tersebut. Sebab beliau merasakan bahwa bermain peran sangat sesuai jika dipergunakan dalam pembelajaran sejarah khususnya mengenai materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia di semester genap. Cara pembelajaran tersebut merubah kebiasaan pembelajaran guru-guru lainnya yang menerapkan metode pembelajaran kelompok berupa presentasi/diskusi.

Pada pelaksanaan, pembelajaran sejarah di kelas disesuaikan dengan tujuan dan prosedur yang telah tertera pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Adapun penggunaan metode pembelajaran bermain peran di kelas XI memiliki tahapan untuk digunakan sebagai berikut.

Tabel 4.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Bermain Peran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran pesertadidik sebagai sikap disiplin. 2. Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya. 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. 4. Apabila materi tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan 	15 Menit

	<p>tentang materi yang dipelajari.</p> <p>5. Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</p> <p>6. Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung.</p> <p>7. Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</p>	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi stimulus atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi melalui pendekatan saintifik. 2. Guru menjelaskan arti drama bermain peran. 3. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama bermain peran. 4. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan materi ataupun penyampaian dari guru. 5. Guru membagi peserta didik menjadi 2 kelompok untuk membuat dialog dalam naskah drama bermain peran. 6. Peserta didik melakukan pentas bermain peran berdasarkan materi yang telah ditetapkan. 7. Peserta didik mengamati terhadap hasil adegan bermain 	60 Menit

	<p>peran kelompok lain.</p> <p>8. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya bermain peran.</p>	
Penutup	<p>1. Guru meluruskan kesalahan pemahaman peserta didik dalam bermain peran dan memberikan penguatan dan menyimpulkan.</p> <p>2. Peserta didik bertanya tentang hal yang belum dipahami atau guru menyampaikan beberapa pertanyaan pemicu kepada peserta didik berkaitan dengan materi yang selesai dipelajari.</p> <p>3. Guru meminta peserta didik menjelaskan cerita yang diperankan.</p> <p>4. Guru memberikan penguatan, kesimpulan, dan Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu peserta didik.</p>	15 Menit

Pada pertemuan tanggal 14 Maret 2023 peserta didik menampilkan drama yang sudah dipersiapkan selama 2 minggu, Pada awal kegiatan, pembelajaran dimulai pada pukul 09.00 tetapi penampilan peserta didik dimulai pukul 09.15 karena guru memberikan arahan terlebih dahulu serta peserta didik harus menyiapkan ruangan aula untuk bermain peran, mengganti pakaian untuk drama dan menyiapkan property sehingga membutuhkan waktu untuk persiapan.

Kegiatan pertama guru adalah membuka pembelajaran dengan salam do'a, mengecek kehadiran dari peserta didik. Setelah itu guru menjelaskan tentang pembelajaran pada hari tersebut yaitu menggunakan metode bermain peran. Beliau menjelaskan juga tentang kompetensi dan hikmah menggunakan pembelajaran tersebut

kepada peserta didik sehingga diharapkan peserta didik bersungguh-sungguh dalam menjalankan pembelajarannya dengan menggunakan metode bermain peran.

Penggunaan metode pembelajaran bermain peran pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia diawali dari penampilan kelas XI IPA 1 dengan tokoh yang diperankan adalah Laksamana Maeda, Terauchi, Rakyat Jepang, Achmad Soebarjo, Radjiman, Kurir, Rakyat Jepang, Moh Hatta, Wilopo, Sayuti Melik, Fatmawati, Sukarni (jaman proklamasi), Tan Malaka, Wikana, Sutan Sjahrir, Suwiryo, Ajudan, Sukarni (jaman ikada), Chairul Saleh, Subandrio, Suhud, Rakyat Jepang, Sukarno, Darwis, Subiyanto dan Diah. Sedangkan peserta didik sisanya berperan sebagai peran pembantu atau tokoh anonim serta narator.

Naskah drama bermain peran pada materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia yang dipakai oleh XI IPA 1 sama dengan yang dipakai oleh XI IPA 2, reaksi peserta didik ketika pentas drama dilaksanakan sungguh berbakat karena bisa menjiwai pedalaman tokoh yang mereka perankan, penggunaan properti busana seperti jas, peci serta penggunaan properti bom, mikropon, pesawat, mobil, pistol, pisau, buku, kursi, mejda dan bendera.

Berdasarkan observasi peneliti di kelas XI IPA 1 kegiatan bermain peran yang dilakukan secara keseluruhan dinilai baik. Dilihat berdasarkan aspek kerjasama yang sangat baik, penggunaan pakaian dan properti yang sesuai dengan kebutuhan cerita, serta penguasaan tokoh oleh peserta didik yang dinilai baik. Walaupun dalam beberapa adegan terdapat peserta didik yang lupa akan adegan percakapan yang mereka perankan.

Setelah kelas XI IPA 1 selesai melaksanakan pentas drama bermain peran, penampilan setelahnya adalah kelas XI IPA 2 dengan tokoh yang diperankan adalah Laksamana Maeda, Terauchi, Rakyat Jepang, Achmad Soebarjo, Radjiman, Kurir,

Rakyat Jepang, Moh Hatta, Wilopo, Sayuti Melik, Fatmawati, Sukarni (jaman proklamasi), Tan Malaka, Wikana, Sutan Sjahrir, Suwiryo, Ajudan, Sukarni (jaman ikada), Chairul Saleh, Subandrio, Suhud, Rakyat Jepang, Sukarno, Darwis, Subiyanto, dan Diah. Sedangkan peserta didik sisanya berperan sebagai peran pembantu atau tokoh anonim serta narrator.

Berdasarkan observasi peneliti di kelas XI IPA 2 kegiatan bermain peran yang dilakukan secara keseluruhan dinilai baik dan lancar bisa menyelesaikan penampilannya, tetapi terdapat kekurangan seperti terdapat beberapa peserta didik yang gugup dan kurang percaya diri ketika pelaksanaan pentas drama.

Pada pementasan terdapat narator yang bertugas untuk pembacaan naskah yang bekerja dibalik layar sehingga peserta didik fokus pada adegan-adegan agar durasi drama juga tidak terlalu panjang. Kegiatan bermain peran diawali dengan penjelasan narator tentang penyerangan Jepang oleh Amerika Serikat serta meledaknya bom atom di Hiroshima dan Nagasaki. Kegiatan adegan bermain peran yang dilakukan peserta didik terfokus kepada beberapa adegan seperti: peristiwa rengasdengklok, penyusunan teks proklamasi, upacara bendera merah putih, pembacaan teks proklamasi dsb. Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas, durasi drama bermain peran yang dilaksanakan setiap penampilannya menghabiskan waktu kurang lebih 40-45 menit. Di kelas XI IPA 1 menghabiskan waktu 45 menit dan kelas XI IPA 2 menghabiskan waktu 30 menit.

3) Penutup

Kegiatan penutup berlangsung selama 5 menit dimana pada kegiatan penutup guru hanya memberikan apresiasi dan foto bersama dengan peserta didik yang telah melaksanakan bermain peran. Menurut guru, peserta didik kelas XI IPA 1 dan kelas XI

IPA 2 telah berhasil melaksanakan pentas bermain peran dengan baik serta lancar. Setelah tahapan apresiasi guru menutup pembelajaran dengan do'a dan salam. Alasan guru tidak melaksanakan rangkaian kegiatan penutup seperti melakukan evaluasi, membuat kesimpulan dan refleksi seperti yang tertera pada RPP adalah karena keterbatasan waktu pembelajaran, dimana waktu pembelajaran mulai habis sedangkan peserta didik harus mengembalikan kondisi kelas dan mengganti pakaiannya kembali. Sehingga guru memutuskan untuk melaksanakan rangkaian kegiatan penutup di pertemuan minggu depan.

4.2.2. Kelebihan Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI IPS 1 SMA Quranic Science Boarding School

Metode pembelajaran bermain peran mendapatkan respon positif dari peserta didik, guru dan pihak sekolah. Berdasarkan observasi, peserta didik memiliki antusias yang sangat tinggi dilihat dari penggunaan property yang sangat baik, pemahaman alur cerita yang runtut dari awal peristiwa sampai akhir peristiwa, memerankan tokoh dan kecakapan dengan baik karena sangat menjiwai. Meskipun demikian ketika pentas bermain peran dilaksanakan masih ada beberapa peserta didik yang tidak mematuhi guru seperti guru sedang memberikan arahan masih terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan guru karena ngobrol dengan teman yang lainnya, namun secara keseluruhan mayoritas peserta didik melaksanakan bermain peran tersebut dengan baik.

Penggunaan metode bermain peran membuat peserta didik semakin semangat belajar sejarah, hal ini sebagaimana disampaikan peserta didik atas nama Farih saat melaksanakan bermain peran sebagai berikut.

“senang sekali bisa melaksanakan pembelajaran sejarah dengan metode bermain peran, namun hal yang disesalkan adalah kesulitan untuk keluar dari lingkungan

pesantren untuk memenuhi kebutuhan terkait properti penunjang yang diperlukan ketika pelaksanaan bermain peran” (wawancara peserta didik atas nama farih tanggal 14 Maret 2023)

Selain itu, metode bermain peran juga mampu membangun kekompakan dan kerja sama tim peserta didik atas nama Faizah menyebutkan terkait perasaan senang saat melaksanakan bermain peran sebagai berikut.

“senang sekali bisa melakukan pembelajaran sejarah dengan bermain peran karena pelajaran menjadi tidak membosankan, dengan pembelajaran bermain peran kami bisa melatih kekompakan dan melatih untuk bisa berbicara di depan orang banyak” (wawancara peserta didik atas nama Faizah pada tanggal 14 maret 2023)

Dalam pelaksanaan metode bermain peran yang diterapkan pada kelas XI IPA 1 dan 2, peserta didik diharapkan bisa mengambil manfaat dari penerapan metode tersebut seperti menjadikan peserta didik aktif sehingga peserta didik bisa berpikir kreatif sebab mereka harus bisa membayangkan kondisi yang terjadi pada zaman tersebut, kemudian disajikan dalam bentuk pentas bermain peran di dalam kelas. Selain itu peserta didik juga dituntut untuk membuat suatu konsep agar penyajian yang mereka lakukan bisa dipahami dengan baik oleh rekan-rekannya yang melihat. Dengan demikian diharapkan penerapan bermain peran meningkatkan kemampuan peserta didik baik dalam pengetahuan (karena peserta didik mempelajari konten materi untuk bisa melaksanakan drama), keterampilan (peserta didik diharuskan untuk bisa berakting agar bisa menggambarkan peristiwa), dan sikap (peserta didik bisa mengambil hikmah dari drama sejarah yang mereka terapkan) sehingga suasana pembelajaran yang terjadi di kelas menjadi lebih menyenangkan.

Penggunaan metode bermain peran sepanjang proses yang dilakukan berjalan sesuai dengan rencana maka dapat menjadikan pembelajaran tersebut lebih menarik, peserta didik menjadi interaktif, dan pembelajaran menjadi lebih hidup, bermain peran

ini tentunya dapat membantu guru dalam mempermudah menjelaskan materi dan menggambarkan peristiwa sejarah. Sebab ketika pelaksanaan bermain peran yang berperan aktif itu adalah peserta didik sedangkan guru berperan sebagai pengamat apabila terjadi kesalahan dari peserta didik serta guru berperan sebagai penilai.

Hal selaras dirasakan juga oleh sebagian peserta didik yang menyebutkan bahwa pembelajaran bermain peran lebih menarik dan tidak monoton dibandingkan dengan pembelajaran sejarah dengan ceramah, peserta didik dapat memiliki pengalaman baru dikarenakan mayoritas peserta didik kelas XI IPA baru pertama kali merasakan pembelajaran dengan metode bermain peran. Metode pembelajaran menggunakan bermain peran ini dapat menambah imajinasi peserta didik dan pemahaman akan materi yang dipelajari menjadi lebih cepat ditangkap oleh peserta didik sehingga pembelajaran sejarah menjadi tidak membosankan. Dapat disimpulkan bahwa kelebihan dalam metode pembelajaran bermain peran menjadi hal yang sangat menguntungkan terhadap guru mata pelajaran dan juga peserta didik di dalam kelas karena pembelajaran menjadi sangat baik dan menyenangkan. Hal tersebut diperkuat juga berdasarkan hasil observasi bahwa peserta didik menjalankan pembelajaran menggunakan metode bermain peran dengan baik serta mereka terlihat senang ketika proses pembelajaran dilaksanakan. Kelebihan pembelajaran bermain peran di kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 adalah kelas menjadi lebih aktif dan peserta didik antusias semangat dalam pelaksanaan pembelajaran.

4.2.3. Kekurangan Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI IPS 1 SMA Quranic Science Boarding School

Kekurangan ketika pelaksanaan pembelajaran pasti akan selalu ada,

permasalahan tersebut bisa dialami oleh guru sesuai dengan permasalahan belajar peserta didik dan kondisi kelas, karena pada setiap strategi yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran tidak selamanya berjalan dengan baik. Kekurangan dalam proses pembelajaran bisa disebabkan oleh peserta didik maupun guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, kekurangan mengenai penggunaan metode pembelajaran bermain peran di kelas XI IPA 1 dan 2 terjadi pada tahapan persiapan dan pelaksanaan. Pada tahapan persiapan kekurangan yang terjadi adalah pada tahapan proses pembuatan naskah bermain peran. Dikarenakan guru menugaskan sepenuhnya kepada peserta didik perihal pentas bermain peran, maka pembuatan naskah bermain peran dikerjakan sepenuhnya oleh peserta didik. Ketika penyusunan naskah peserta didik merasa kesulitan karena sulitnya sumber referensi yang menceritakan peristiwa proklamasi kemerdekaan republik Indonesia sehingga peserta didik mencari di jurnal dan juga video youtube ketika menyusun naskah percakapan untuk pentas bermain peran. Sebab naskah yang mereka buat tidak boleh keluar jalan ceritanya dari peristiwa sejarah. Seperti yang telah diutarakan peserta didik atas nama Fadla berikut ini.

“Hal sulit itu ketika pembuatan naskah, sebab pembuatan naskah drama tidak semudah apa yang dibayangkan terlebih lagi perihal sumber referinsinya yang sulit di cari baik itu dalam buku ataupun website.”
(wawancara peserta didik atas nama Fadla pada tanggal 14 maret 2023)

Kekurangan dan kesulitan pada tahapan persiapan selain pembuatan naskah terdapat juga kesulitan yang lainnya, seperti mempersiapkan properti penunjang pelaksanaan bermain peran. sedangkan untuk mempersiapkan hal itu semua, peserta didik harus mencari kemana-mana agar property penunjang dapat terpenuhi. Adapun apabila penggunaan bermain peran tidak ditunjang dengan properti dan kostum maka pembelajaran tidak akan menarik. Seperti yang telah diutarakan peserta didik atas nama

Ginayya sebagai berikut ini.

“Kesulitan yang saya alami adalah ketika mencari dan membuat property serta busana pakaian untuk bermain peran karena lingkungan pesantren tidak membebaskan peserta didik untuk keluar masuk, untuk keluar harus izin yang sangat sulit” (wawancara peserta didik atas nama Ginayya pada tanggal 14 Maret 2023)

Pada proses pelaksanaan bermain peran adakalanya kendala dan gangguan baik secara teknis maupun non teknis itu sering terjadi di kelas, seperti yang telah diutarakan peserta didik atas nama Fahmi berikut ini.

“metode pembelajaran yang sangat menyenangkan dan membuat materi pelajaran menjadi lebih terserap, hanya saja perlu waktu untuk mempersiapkan dan menghabiskan waktu yang cukup banyak, sedangkan waktu pembelajaran hanya 2 jam pelajaran” (wawancara peserta didik atas nama Fahmi pada tanggal 14 Maret 2023)

Kekurangan yang terjadi selain dari tahapan persiapan metode bermain peran, terjadi juga pada tahapan pelaksanaan metode bermain peran tersebut. Berdasarkan hasil observasi penelitian, berikut adalah kekurangan bermain peran yang menjadi kendala penggunaan metode bermain peran.

- 1) Masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri ketika melakukan pentas bermain peran.
- 2) Keadaan kelas yang harus dikondisikan untuk pentas drama, membutuhkan waktu yang cukup lama untuk disiapkan.
- 3) Kekurangan pembelajaran bermain peran di kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 menurut peserta didik adalah sulitnya mencari referensi sumber naskah drama peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan persiapan dalam membuat properti busana, mobil, senjata, pesawat dan bom.

4.3. Pembahasan

4.3.1. Pelaksanaan Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI IPS 1 SMA Quranic Science Boarding School

Belajar merupakan rangkaian tindakan upaya untuk merubah tingkah laku manusia, Abu Ahamdi dan Widodo Supriyono (2013: 128) beliau berpendapat bahwa belajar membentuk proses perubahan yaitu dalam tingkah laku dan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak akan sistematis sesuai kaidah apabila sebelum pembelajaran tidak melakukan persiapan. Dengan demikian persiapan merupakan aspek penting yang harus dilakukan guru. Persiapan yang harus disiapkan guru adalah menyiapkan berbagai kebutuhan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas, baik secara administratif maupun segi pemahaman. Guru bertanggung jawab untuk merencanakan dan mengembangkan strategi pembelajaran agar proses pembelajaran sesuai dengan target pencapaian pembelajaran.

Persiapan guru dalam perencanaan yang sudah dirancang merupakan sebuah alat dari pembelajaran yang baru, sehingga dapat memiliki makna setelah dilaksanakan proses belajar mengajar. Segala aspek dari guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, alasan tersebut karena guru yang sukses adalah guru yang bisa melahirkan motivasi belajar dan memiliki hubungan yang harmonis dengan peserta didiknya (Djamrah, 2006: 83).

Fungsi pokok perencanaan pembelajaran adalah agar pelaksanaan pembelajaran lebih baik, efektif, dan terencana. Dengan perencanaan guru dapat menyampaikan pengetahuan secara baik dan menangani situasi kelas dengan tegas serta fleksibel. Pada dasarnya, belajar tidak selalu berjalan sesuai rencana. Guru harus mampu

merencanakan dengan tegas dan berpikir luas. Seorang guru yang membuat perencanaan belajar yang baik akan tumbuh dan menjadi guru yang profesional karena dengan perencanaan yang baik, seorang guru dapat tumbuh dan berkembang sebagai hasil dari pengalaman, walaupun faktor lain seperti bakat guru sangat menentukan (Qasim, 2016: 489).

Seorang guru harus membuat rencana pembelajaran yang sesuai dengan metode atau model yang telah direncanakan, dan untuk proses persiapan sebelum menggunakan metode bermain peran, guru terlebih dahulu harus menyiapkan tujuan pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan evaluasi. Enam hal tersebut saling berkaitan, yang akan membentuk satuan pelajaran dan rencana pembelajaran. Satuan pembelajaran adalah hal yang penting dalam pembelajaran Slamet (2015: 93) “Guru dapat mengajar dengan efektif apabila sebelum mengajar telah membuat perencanaan terlebih dahulu”. Karena dari rencana itulah kegiatan belajar mengajar bisa berlangsung dengan benar, dan sistematis. Isi satuan pelajaran biasanya tentang garis besar suatu pembelajaran untuk suatu konsep, dengan demikian satuan pelajaran dapat menjadi suatu proses persiapan pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah melakukan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Menurut Tri Wijaya (2019: 27) “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah program pelaksanaan yang disusun sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih”. Pembuatan dan penggunaan rencana pelaksanaan pembelajaran berlaku pada setiap akan dimulainya pembelajaran meskipun menggunakan metode, model yang beragam, dan tujuan dari pembuatan rencana pembelajaran tersebut adalah supaya pembelajaran

berlangsung edukatif, terarah, dan berjalan efektif, dengan demikian RPP itu harus bersifat fleksibel, supaya dapat memberi peluang bagi guru untuk menyesuaikan dengan reaksi peserta didik ketika sedang belajar.

Pembelajaran sejarah Indonesia di kelas XI IPA 1 dan 2 menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu cara guru dalam memberikan pengalaman belajar peserta didik akan materi yang terdapat dalam mata pelajaran sejarah Indonesia khususnya mengenai pembahasan sejarah Indonesia pada masa proklamasi kemerdekaan. Guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas sudah melakukan berbagai persiapan yang akan dilaksanakan di kelas seperti perangkat pembelajaran dan pengarahan guru kepada peserta didik akan penggunaan bermain peran. Selibuhnya usaha peserta didik yang menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Sebab dalam hal ini peranan guru hanya sebatas pembimbing dan mengamati ketika pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran di kelas, bermain peran ini dipergunakan sebagai metode belajar untuk menambah variasi dalam proses pembelajaran sejarah. Pada pelaksanaan bermain peran memiliki manfaat sebagai cara untuk memperluas pengetahuan peserta didik melalui kegiatan drama serta melatih peserta didik untuk berani berbicara didepan umum. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Husnia (2011: 87) bahwa bermain peran atau sosiodrama dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik dan melatih peserta didik untuk bisa berbicara di hadapan umum.

Berdasarkan pada hasil penelitian di kelas XI IPA 1 dan 2, bermain peran berfungsi sebagai reka ulang kejadian atau peristiwa sejarah masa lalu dalam pembelajaran. Hal itu sesuai dengan pendapat dari Kelly (2020: 32) bahwa bermain peran bermain peran menuntut peserta didik berperan aktif saat pembelajaran, maka

melalui bermain peran diharapkan peserta didik dapat membayangkan keadaan yang terjadi pada waktu tersebut dan bisa memahami materi yang sedang dipelajari dengan membayangkan keadaan pada saat itu serta agar peserta didik secara keseluruhan mampu menjadi aktif dalam pembelajaran.

Pada tahapan pembelajaran terdapat kegiatan pendahuluan, melakukan proses kegiatan inti, lalu kegiatan penutup. Prosedur yang guru lakukan sesuai dengan pendapat Gulo (Gulo, 2002: 95-98) menyatakan bahwa komponen pembelajaran saling berkaitan satu sama lain terdiri dari pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahapan pendahuluan yang dilakukan guru adalah memberikan rangsangan dan motivasi kepada peserta didik terlihat dengan menjelaskan kompetensi dan hikmah penggunaan metode sosiodrama kepada peserta didik sehingga diharapkan peserta didik bersungguh-sungguh dalam menjalankan peran dan dramanya. Setelah tahapan pendahuluan dilanjut dengan kegiatan inti yaitu pelaksanaan bermain peran. Tahapan yang terakhir adalah penutup, seharusnya pada kegiatan penutup guru melaksanakan evaluasi dan kesimpulan kepada peserta didik. Akan tetapi karena keterbatasan waktu guru hanya melakukan kegiatan apresiasi dan penutup untuk kegiatan evaluasi dan kesimpulan dilaksanakan di pertemuan selanjutnya. Guru menggunakan metode bermain peran, berusaha meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga membantu peserta didik dalam mengembangkan, dan meningkatkan keterampilan peserta didik. Metode pembelajaran mengarahkan gaya belajar peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk belajar lebih giat dan meningkatkan kepercayaan diri dari peserta didik (Mulyasa, 2008: 11).

Besar harapan guru terhadap penggunaan metode bermain peran ini agar peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilannya dalam pembelajaran. Hal

tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sigit (2013: 63), menyebutkan bahwasanya dalam pembelajaran sesuai dengan teori Konstruktivistik guru harus mampu memberikan keleluasaan kepada peserta didik agar mampu berkembang dan mengeluarkan ide-ide kreatifnya, serta dalam penugasan pun peserta didik diberikan tugas untuk berpikir bukan hanya menghafal.

Berdasarkan pada hasil observasi di kelas XI IPA 1 dan 2, peranan guru dalam penggunaan metode bermain peran hanya sebatas sebagai pembimbing dan penilai atas berjalannya proses pembelajaran sedangkan pusat informasi kegiatan pembelajaran dilakukan oleh peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan implementasi dari kurikulum 2013 bahwa dalam proses pembelajaran sejarah yang dilakukan, kurikulum 2013 mengharuskan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Guru bukan lagi bertindak sebagai pemberi informasi namun informasi tersebut harus berasal dari eksplorasi yang dilakukan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Agustinova, 2018).

Pembelajaran menggunakan metode bermain peran di kelas XI IPA 1 dan 2 adalah pembelajaran yang berbasis proyek. Proyek dalam hal ini adalah diselenggarakan pentas bermain peran yang dilakukan oleh peserta didik serta dengan proyek tersebut kedalaman atas pemahaman materi yang dipelajari peserta didik menjadi lebih meningkat. Hal tersebut sesuai dengan implementasi dari kurikulum 13 yang menyebutkan bahwa salah satu praktiknya adalah pembelajaran berbasis proyek dimana peserta didik yang dibimbing guru berkolaborasi menciptakan suatu karya (Rahayu, 2022).

Berdasarkan pengamatan peneliti, perbedaan pentas bermain peran yang dilakukan kelas XI IPA 1 dengan XI IPA 2 adalah jika kelas XI IPA 1 penampilannya

sangat bagus karena alur ceritanya lengkap dan juga peserta didik sangat baik dalam memerankan tokoh serta menggunakan properti penunjang seperti bom, pesawat, mobil, kursi, bendera, tongkat, mikropon, pesawat, mobil, meja. Sedangkan kelas XI IPA 2 penampilannya pun cukup bagus karena peserta didik menguasai peran dan alur cerita yang mereka pentaskan, tetapi terdapat kekurangan seperti peserta didik gugup dan kurang percaya diri serta ada beberapa adegan yang dihilangkan tetapi dijelaskan oleh narator seperti peristiwa di bom nya Jepang oleh Amerika Serikat dan rapat ikada.

4.3.2. Kelebihan Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI IPS 1 SMA Quranic Science Boarding School

Salah satu kelebihan metode bermain peran berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik adalah pembelajaran menjadi lebih menarik, peserta didik bisa menuangkan bakat ekspresinya melalui pentas bermain peran, melatih keberanian peserta didik akan tampil dihadapan umum, bisa membayangkan situasi yang dialami pada peristiwa sejarah tersebut, meneladani para tokoh sejarah dan melatih kerjasama kelompok. Manfaat tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nuril Lailatul Khayati berjudul “Implementasi Metode bermain peran dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MA Mambaul huda Banyuwangi”. Menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar dari peserta didik. Sebab bermain peran mengharuskan peserta didik untuk bisa mengekspresikan pemikirannya melalui sajian drama yang mereka pentaskan (Balqis, 2019). Kelebihan penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran sejarah, agar diketahui hal tersebut, maka dilakukan wawancara dengan guru dan beberapa peserta didik kelas XI IPA 1 dan 2 SMA Quranic Science Boarding School Kabupaten Tasikmalaya.

Teori yang dijelaskan mengenai metode bermain peran dapat berkaitan dengan

pelaksanaan pembelajaran sejarah yang dilakukan di kelas XI IPA 1 dan 2 yaitu memiliki sebuah tujuan untuk memvisualisasikan bagaimana kejadian peristiwa sejarah dan meningkatkan keterampilan peserta didik (Hasan, 2005: 206). Tujuan lain pembelajaran menggunakan bermain peran adalah untuk menggambarkan realitas kehidupan, membentuk kesan, dapat membangkitkan emosi, dan perasaan peserta didik. Peningkatan motivasi belajar dapat dilakukan berdasarkan identifikasi beberapa indikatornya dalam tahap-tahap (Nugraha, 2016: 316). Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode bermain peran dapat membantu peserta didik dalam kegiatan belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik, melatih kemandirian peserta didik, serta menambah pengalaman pembelajaran bagi peserta didik.

Pada salah satu wawancara dengan peserta didik yaitu Faiza menyatakan bahwa kelebihan pembelajaran menggunakan bermain peran adalah pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton dibandingkan hanya dengan penjelasan teori saja baik dari guru maupun peserta didik yang melakukan presentasi kelompok. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Riduansyah dalam jurnal penelitian yang berjudul “meningkatkan minat belajar sejarah melalui strategi pembelajaran metode bermain peran (studi pembelajaran pada siswa kelas XII IPS SMAN 2 Banjarmasin)” menyebutkan bahwa antusiasme peserta didik disebabkan karena pembelajaran semakin menarik dan lebih mudah dipahami ketika menggunakan metode bermain peran, dengan menggunakan metode bermain peran peserta didik tidak hanya belajar melalui tulisan dan bacaan saja, akan tetapi bisa melihat dan membayangkan cerita sejarah melalui penampilan drama (Reza, 2021).

Berdasarkan pengamatan peneliti metode bermain peran mampu memuat nilai-

nilai karakter pada peserta didik. Terlihat peserta didik dalam melakukan pentas bermain peran mereka mampu mengamalkan nilai-nilai karakter yang termuat dalam Permendiknas, seperti halnya nilai kreatifitas, kerja keras, peduli sosial, percaya diri, berpikir logis dan yang lainnya. Hal tersebut memang sesuai dengan apa yang diutarakan oleh Mahbubi (2012: 56) dalam karyanya menyebutkan bahwa pendidikan nilai karakter harus diterapkan dan diprioritaskan dalam pembelajaran, dengan harapan peserta didik bukan hanya mendapatkan nilai-nilai karakter secara teori melainkan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Teknik wawancara dilakukan untuk mengetahui kelebihan yang dirasakan oleh guru dan peserta didik ketika pembelajaran sejarah menggunakan metode bermain peran. Kelebihan dan kekurangan penggunaan metode bermain peran pada mata pelajaran sejarah Indonesia diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi baik untuk guru atau untuk peserta didik. Teori yang dapat disesuaikan adalah bagaimana peserta didik dapat menambah pengalaman pada pembelajaran sejarah, sehingga keterlibatan peserta didik ketika aktif dalam melaksanakan pembelajaran sangat penting, karena dengan keaktifan peserta didik proses antara pengetahuan dan pengalaman dapat berjalan dengan baik (Sigit, 2013: 89).

Kelebihan pembelajaran menggunakan bermain peran adalah tingkat ketergantungan akan guru sebagai pusat informasi pembelajaran menjadi rendah. Faktor tersebut disebabkan karena dalam persiapan dan pelaksanaan bermain peran, kegiatan tersebut sepenuhnya dilakukan oleh peserta didik. Artinya peserta didik dalam kasus tersebut bertindak sebagai pusat informasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan implementasi dari kurikulum 2013 bahwa pusat informasi pembelajaran dilakukan oleh peserta didik. Sedangkan guru bukan lagi bertindak

sebagai pemberi informasi namun informasi tersebut harus berasal dari eksplorasi yang dilakukan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Agustinova, 2018).

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, bahwa penggunaan metode pembelajaran bermain peran dapat menghidupkan kembali peristiwa yang terjadi di masa lalu serta dapat memberikan informasi yang lebih jelas akan suatu peristiwa sejarah kepada peserta didik. Sehingga pemahaman, kreativitas, dan keterampilan peserta didik menjadi lebih meningkat. Selain itu penggunaan metode bermain peran dapat digunakan dalam kurikulum 2013 maupun kurikulum merdeka yang akan diterapkan di sekolah.

4.3.3. Kekurangan Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI IPS 1 SMA Quranic Science Boarding School

Kekurangan yang dirasakan guru dalam melaksanakan pembelajaran sejarah menggunakan metode bermain peran adalah waktu pembelajaran yang dinilai kurang singkat untuk melaksanakan suatu pentas drama, hal tersebut terjadi karena kondisi kelas harus dipersiapkan terlebih dahulu sebelum melakukan pentas. Sedangkan kekurangan yang dirasakan oleh peserta didik menurut hasil wawancara salah satunya adalah sama seperti keluhan guru yaitu perihal waktu yang dinilai kurang karena peserta didik harus menyiapkan kondisi kelas dan harus mengembalikan lagi kondisi kelas seperti semula dan sulitnya mencari sumber referensi peristiwa proklamasi serta sulitnya izin keluar pesantren untuk membuat perlengkapan property. Hal tersebut membuat jam pelajaran mata pelajaran lain menjadi terganggu karena peserta didik selain harus mengembalikan kondisi kelas, mereka juga harus mengganti pakaian

drama kepada seragam sekolah, sedangkan hal tersebut memerlukan waktu.

Kekurangan yang terjadi selain dari tahapan persiapan metode bermain peran, terjadi juga pada tahapan pelaksanaan metode bermain peran tersebut. Berdasarkan hasil observasi penelitian, kekurangan yang ditemukan pada saat penggunaan metode bermain peran di kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 sebagai berikut:

- 1) Kesulitan peserta didik ketika mempersiapkan pentas drama bermain peran.
- 2) Masih terdapat peserta didik yang kurang percaya diri ketika melakukan adegan drama bermain peran.
- 3) Peserta didik yang tidak kebagian peran dalam pentas drama menjadi tidak aktif
- 4) Keadaan kelas yang harus dikondisikan untuk pentas drama, membutuhkan tempat yang luas, membutuhkan waktu yang cukup lama untuk proses pelaksanaan metode bermain peran
- 5) sulitnya mencari referensi sumber naskah drama peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan
- 6) Persiapan dalam membuat properti busana, mobil, senjata, pesawat dan bom.

Kekurangan metode bermain peran yang dirasakan oleh peserta didik selaras dengan pendapat Jumanta Handayana (2019:191) diantaranya sebagai berikut. Pertama, Sebagian anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif. Kedua, Banyak memakan waktu. Ketiga, Memerlukan tempat yang luas. Keempat, Seringkali kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain dan apresiasi tepuk tangan penonton atau pengamat.

Kekurangan yang berasal dari guru dan peserta didik secara umum telah dijabarkan di atas, kendala tersebut menjadi titik ukur bagi guru supaya lebih memahami peran, baik itu dalam menerapkan strategi, model, ataupun metode yang sesuai dengan dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik di kelas. Dengan demikian

dari kendala tersebut bisa menghasilkan solusi sebagai bentuk penyelesaian. Jihad (2013: 84) berpendapat bahwa solusi adalah jalan keluar atau jawaban dari suatu masalah. Solusi yang ditimbulkan adalah hasil dari permasalahan mengenai kondisi dan kendala dari metode pembelajaran bermain yang telah diterapkan. Berikut adalah solusi baik untuk guru maupun peserta didik antara lain sebagai berikut.

- 1) Guru harus memantau aktivitas persiapan peserta didik dalam menyiapkan pentas drama bermain peran agar ketika peserta didik merasa kesulitan langsung bisa berkoordinasi dengan guru untuk menemukan solusinya.
- 2) Sebelum pentas drama bermain peran dilakukan alangkah baiknya guru memberi motivasi kepada peserta didik agar mereka bisa termotivasi ketika melakukan pentas drama.
- 3) Guru harus lebih tegas kepada seluruh peserta didik supaya mereka bersama-sama mengkondisikan kelas agar waktu pembelajaran bisa berjalan efektif.