



## STUDI DESKRIPTIF MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERLANDASKAN TEORI *SOCIAL LEARNING* BERBASIS PEDAGOGIK KREATIF

Rony Wirachman<sup>1)</sup>, Ike Kurniawati<sup>2)\*</sup>,

<sup>1)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>2)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bengkulu

\*Corresponding author E-mail: [ronywira@upi.edu](mailto:ronywira@upi.edu)

### Abstrak

#### Kata Kunci:

Model Pembelajaran  
*Role playing*, Teori  
*Social Learning*,  
Pedagogi

Kecerdasan manusia terbagi menjadi tiga pilar yakni *Intelligence Quotient* (IQ), *Emosional Quotient* (EQ), dan *Spiritual Quotient* (SQ). Individu yang mempunyai EQ yang lebih baik akan lebih berhasil dalam dunia kerjanya nanti, keberhasilan tersebut dapat dimulai dari kegiatan pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Berdasarkan studi lapangan yang dilakukan terdapat beberapa penggunaan model pembelajaran yang tidak berlandaskan teori *social learning*, serta belum terlihatnya kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini memberikan sumbangsih wawasan pengetahuan kepada pakar pendidikan dan praktisi pendidikan tentang konsep dan implementasi model pembelajaran *role playing* berlandaskan teori *social learning*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berjenis studi deskriptif dengan metode studi literatur. Model *role playing* berlandaskan teori *Social learning* berbasis pedagogik mampu membantu memanusiakan manusia yang berkualitas melalui pendidikan jika dilihat dari kajian teori yang telah diungkapkan seperti dalam kegiatan bermain peran yang menuntut siswa untuk berinteraksi, bergerak, berpikir, analisa dan peniruan gerak-gerik perbuatan atau tingkah laku dalam proses pembelajaran.

### Abstract:

#### Keyword:

*Role playing Learning*  
Model, *Social learning*  
Theory, Pedagogy

*Human intelligence is divided into three pillars namely Intelligence Quotient (IQ), Emotional Quotient (EQ), and Spiritual Quotient (SQ). Individuals who have a better EQ will be more successful in the world of work later, this success can be started from learning activities that are expected to improve the quality of education. Based on the field studies carried out, there are several uses of learning models that are not based on Social learning theory, and students' creativity has not been seen in learning activities. The purpose of this study is to contribute insightful knowledge to education experts and educational practitioners about the concepts and implementation models of role playing learning based on Social learning theory. This research used a qualitative approach with a descriptive study type using the literature study method. The role playing model based on pedagogic-based Social learning theory is assumed to be able to help humanize qualified humans through education when viewed from a theoretical study that has thought as in role playing activities that require students to interact, move, think, analyze and imitate actions or behavior from learning activities.*



## Pendahuluan

Siswa Sekolah Dasar merupakan pondasi awal untuk membangun manusia yang berkualitas. Memiliki manusia yang berkualitas atau mempunyai sumber daya manusia yang baik tentu membantu berkembangnya suatu negara. Manusia yang berkualitas salah satunya ialah manusia yang berpendidikan yang terkandung dalam tujuan pendidikan nasional. UUD 1945 tentang tujuan pendidikan No. 20 tahun 2003 pasal 3 dijabarkan sebagai berikut :

*“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”*

Pembelajaran sejak dini haruslah tetap diperhatikan salah satunya adalah siswa Sekolah Dasar. Mencapai tujuan pendidikan nasional yang merupakan perwujudan menjadi manusia yang berkualitas proses pembelajaran haruslah diperhatikan terutama tentang strategi pembelajaran dan hampir semua tujuan hidup mempunyai strategi, maka strategi pembelajaran menjadi hal yang *urgent*. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara langsung terhadap praktisi pendidikan terdapat kendala-kendala dalam strategi pembelajaran sebagai berikut; 1) kurangnya wawasan praktisi pendidikan tentang konsep dan pengimplementasian teori belajar salah satunya teori *Social learning* yang belum mengetahui konsep teori belajar 2) penggunaan model pembelajaran tidak berlandaskan teori belajar 3) kegiatan pembelajaran hanya mengukur aspek kognitifnya saja.

Model pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran, dalam pemilihan model pembelajaran agar dapat relevan dengan materi yang akan disampaikan. Dalam hal ini penulis mengambil model pembelajaran *role playing* sebagai model pembelajaran IPS Sekolah Dasar. Model pembelajaran *role playing* adalah model yang menjadikan individu memahami dan mengontrol materi yang diberikan dengan menambah wawasan secara imajinatif dengan konsentrasi yang tinggi (Hamdani 2011:87). Termasuk juga Rashid & Qaisar (2017) mengungkapkan bahwa model *role playing* merupakan bagian dari model kooperatif, model *role playing* meletakkan individu pada pembelajaran diluar kelas dengan kondisi tertentu tetapi pembelajaran tetap berada di dalam kelas.

Teori belajar *Social learning* pertama kali diperkenalkan oleh Albert Bandura dengan percobaannya yang terkenal ialah *Bobo Dolls* kemudian menunjukkan seorang anak yang mencontoh beberapa sikap kasar yang ada pada sekitar lingkungannya (Setiawan, 2014).

Pedagogi kreatif merupakan ilmu yang dimiliki oleh praktisi pendidikan dalam membimbing, mengarahkan dan memfasilitasi peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar yang baik melalui pemunculan kreatifitas dan imajinatif. Hal ini didukung oleh Hanafiah (2009) mengungkapkan bahwa Pedagogik kreatif ialah pengajaran kreatif yang diinovasi dan diperluas oleh praktisi pendidikan agar proses belajar-mengajar menjadi imajinatif, menarik dan efektif.

Model pembelajaran yang berlandaskan teori belajar akan lebih efektif dalam pencapaian hasil belajar dan tujuan pendidikan nasional, maka dari itu peneliti melandaskan model pembelajaran *Role playing* dengan teori belajar *Social learning* agar menambah wawasan terhadap praktisi pendidikan, supaya dalam penerapan model pembelajaran terdapat konsep teori belajar, dan memperhatikan kegiatan psikomotor siswa dalam berinteraksi dengan penilaian.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Moleong (2005: 6), riset kualitatif merupakan riset yang bermaksud menguasai fenomena tentang apa yang dirasakan oleh subjek riset misalnya sikap, anggapan, motivasi, aksi, dll secara holistik, serta dengan metode deskripsi dalam wujud perkata bahasa, pada sesuatu konteks spesial yang alamiah dengan menggunakan bermacam tata cara alamiah.

Jenis penelitian ini ialah studi deskriptif. Menurut Sugiyono (2018:86) merupakan sesuatu riset yang dicoba buat mengenali nilai variabel mandiri, baik satu variabel ataupun lebih (tidak terikat) tanpa membuat perbandingan ataupun menghubungkan dengan variabel lain.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur (*Literatur Research*). Menurut Danial dan Warsiah (2009:80), Studi Literatur merupakan penelitian yang dirancang oleh peneliti melalui prosedur mengumpulkan berbagai informasi dari referensi seperti, buku, majalah, hasil penelitian dan artikel lainnya yang sinkron terhadap masalah dan tujuan penelitian.

## Hasil dan Pembahasan

Joyce&Weil (dalam Rusman, 2012:133) menyatakan model pendidikan merupakan sesuatu rencana ataupun pola yang bisa digunakan buat membentuk kurikulum (rencana pendidikan jangka panjang), merancang bahan-bahan pendidikan, serta membimbing pendidikan di kelas ataupun yang lain. Termasuk juga Trianto mengungkapkan model pembelajaran salah satu pola yang dipakai menjadi pegangan atau patokan guna merancang pembelajaran di kelas atau tutorial (Gunarto, 2013:15).

Jill Hadfield dalam Santoso (2011) mengungkapkan bahwa *role playing* adalah sejenis *game* gerak yang didalamnya terdapat tujuan, ketentuan serta sekalian melibatkan faktor bahagia. Hal ini berkaitan dengan pendapat Amri dalam Ningsih (2014, hal. 52) model bermain peran adalah pendidikan lewat pengembangan imajinasi serta penghayatan siswa dengan metode siswa memerankan sesuatu tokoh, baik tokoh hidup ataupun mati. Tata cara ini meningkatkan penghayatan, tanggung jawab, serta terampil dalam mengenakan modul yang dipelajari. Sedangkan menurut Komalasari (2014, hal 80), "*Role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan."

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan model pembelajaran *Role playing* merupakan model pembelajaran yang membuat siswa untuk aktif dalam memainkan peran-peran tokoh dari masyarakat dengan perasaan yang senang dan penuh dengan keseriusan menggunakan imajinatif.

Model pembelajaran *role playing* menerapkan kegiatan yang membuat siswa berinteraksi antara siswa dan siswa yang merupakan kegiatan sosial dalam bermasyarakat pada kehidupan sehari-hari. Selain itu siswa juga dapat merasakan dengan penuh penghayatan yang memosisikan jiwa mereka kedalam jiwa seseorang dalam berskenario bermain berperan, hal ini juga dapat membawa kesuksesan dalam dunia kerja siswa nantinya, karena melatih siswa dalam berinteraksi dan emosionalnya yang terdapat pada unsur kecerdasan intelektual, emosional bahkan spiritual.

### Langkah-langkah model pembelajaran *role playing*

Langkah-langkah penerapan model *role playing* menurut Mulyadi (2011:136)

- 1) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.

- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberi kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup.

Wragg (1994) membagi 3 bagian identitas belajar adalah mula-mula, belajar menampilkan sesuatu kegiatan pada diri seorang yang disadari ataupun disengaja. Kedua belajar menggambarkan interaksi orang dengan lingkungan- lingkungan dalam perihal ini bisa berbentuk manusia serta objek- objek lain yang membolehkan orang mendapatkan pengalaman- pengalaman ataupun pengetahuan baru ataupun suatu yang sempat diperoleh ataupun ditemui lebih dahulu bakal namun memunculkan kepedulian kembali. Ketiga hasil belajar diisyaratkan dengan pergantian tingkah laku. Meski tidak seluruh pergantian tingkah laku ialah hasil belajar hendak namun kegiatan belajar biasanya diiringi tingkah laku.

Menggunakan model *role playing* untuk berjalan dengan baik serta mudah, seseorang pendidik harus mempersiapkan langkah-langkah yang efisien dalam pelaksanaan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model *role playing* (sosiodrama) berdasarkan pandangan Hanafiah (2014: 30) yakni:

- 1) pendidik melihat dan mengamati satu persatu alat-alat yang akan digunakan (mempersiapkan) skenario untuk ditampilkan;
- 2) Tunjuk sebagian siswa untuk pelajari skenario 2 hari sebelum proses pendidikan;
- 3) Pendidik membentuk sekelompok siswa yang anggotanya 5 anggota;
- 4) Pendidik menjelaskan kompetensi yang akan dicapai;
- 5) Pendidik memanggil siswa yang ditunjuk buat memainkan skenario yang disiapkan;

- 6) Tiap siswa duduk di tempatnya masing- masing kelompok, menyaksikan buat mengamati skenario lagi dipamerkan;
- 7) Sehabis menyelesaikan pementasan, tiap siswa diberikan kertas lembar kerja untuk dialog;
- 8) Tiap kelompok mengantarkan akhirnya;
- 9) Guru membagikan kesimpulan universal;
- 10) Evaluasi serta
- 11) Penutup.

### **Kelebihan dan kekurangan model *role playing***

Djamarah dkk (2013:89-90) mengungkapkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *role playing* yaitu:

- 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- 2) Siswa akan terlebih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaikbaiknya.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

### **Kelemahan model pembelajaran *Role playing* yaitu:**

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.

## Teori belajar *social leaning*

Albert Bandura merupakan bapak teori pendidikan sosial yang lahir pada tanggal 4 Desember 1925 di Canada. Bandura berasal dari keluarga petani, saat itu Bandura menginjak masa SMU dan memutuskan untuk melanjutkan universitas bernama University of British Columbia bertempat di Vancouver dan mendapatkan gelar B.A. di tahun 1949. Kemudian meraih gelar M.A pada tahun 1951 dan Ph.D pada tahun 1952. Bandura pernah berkerja di Wichita Kansas Guidance selama satu tahun melakukan praktek klinis. Pada tahun 1953 Bandura melanjutkan pekerjaannya di *Stanford University* yang tidak lagi sebagai praktek klinis, disinilah Bandura melanjutkan karirnya sebagai peneliti dibidang sosial untuk dapat mengontrol dan memahami karakter manusia (Wirachman dkk, 2022). Sepanjang karirnya Bandura juga bereksperimen seperti yang dikatakan Setiawan (2014) Bandura bereksperimen dengan konsepnya yang terkenal yang disebut dengan “*Bobo Dolls*” dimana siswa belajar dengan meniru apa yang mereka amati seperti layaknya boneka yang dimainkan dengan sipemiliknya yang boneka tersebut hanya dapat bergerak ketika sipemiliknya menggerakannya.

Teori belajar sosial dikenalkan oleh Albert Bandura, menekankan pada komponen kognitif dari benak, uraian serta penilaian. Bagi Bandura, Teori belajar sosial kerap diucap selaku jembatan antara teori behavioristik serta kognitivistik sebab meliputi atensi, memori, serta motivasi. Teori belajar sosial menarangkan kalau sikap manusia memiliki interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara kognitif, sikap, serta pengaruh area. Mayoritas sikap manusia dipelajari observasional lewat pemodelan ialah dari mengamati orang lain. Setelah itu hasilnya berperan selaku panduan buat berperan. Berbeda dengan teori pertumbuhan anak yang lain, Albert Bandura menyangka tiap anak senantiasa dapat belajar perihal baru walaupun tidak melaksanakannya secara langsung. Syaratnya, anak telah sempat memandang orang lain melaksanakannya, terlepas apapun medianya (Bandura, A., 1977). Di sinilah kedudukan elemen sosial, kalau seorang dapat belajar data serta sikap baru dengan memandang orang lain melakukannya.

Implementasi Teori Belajar Sosial Albert Bandura menurut Wirachman dkk (2022):

**Tabel 1. Implementasi Teori Belajar Sosial Albert Bandura**

<b>Prinsip Asumsi</b>	<b>Aplikasi bagi pendidikan</b>	<b>Contoh</b>
Belajar dengan mengamati	Bantulah siswa menguasai perilaku lebih kilat dengan memodelkan (mencontohkan) perilaku itu	Mintalah siswa bermain peran dalam kelompok tentang penyelesaian konflik, dan bagikan pujian- pujian kepada mereka yang mengenakan strategi bersifat prososial
belajar sebagai proses internal yang bisa (dan bisa juga tidak) tercermin dalam perilaku	Ingatlah jika hasil pembelajaran yang baru tidak tetap terlihat tiba-tiba, melainkan bisa tercermin dalam perilaku yang hendak datang	Jika seorang siswa turut dan dalam perilaku yang mengusik di kelas, ambillah langkah-langkah yang cocok buat menjauhi dan mengurangi perilaku tersebut. bila tidak, siswa- siswa lain yang memandang perilaku tersebut hendak meniru perilaku yang sama pada kesempatan lain
Pengaruh timbal balik antara variabel sekitar, sikap serta individu	Doronglah siswa membuat pilihan- opsi yang hendak mengarah pada pengalaman-pengalaman belajar bermanfaat.	Terlihat jelas manfaat yang hendak diperoleh apabila menjajaki kelas menulis lebih lanjut, tidak hanya csarana tingkatan kemampuan menulis melainkan pula bagaikan tata cara menghasilkan apakah seseorang senang berkarir dalam dunia tulis menulis maupun tidak
Tingkah laku yang berorientasi tujuan	Doronglah siswa menetapkan tujuan- tujuan yang produktif buat diri mereka sendiri spesialisnya yang menantang namun dapat tercapai	Ketika memusatkan bahasa isyarat buat membantu siswa berbicara dengan teman kelas yang mengidap tinrunggu, mintalah mereka buat meramalkan berapa banyak kosa kata maupun frasa baru yang dapat mereka kuasai masing- masing minggu
Pengaturan perilaku oleh diri sendiri ( <i>self regulation of behavior</i> )	Ajari siswa strategi- strategi buat membantu diri mereka sendiri berperilaku secara cocok dan belajar efektif	Beri siswa saran- anjuran yang konkret mengenai tata cara mereka biar tidak kurang ingat membawa perlengkapan- peralatan ke sekolah yang diperlukan masing- masing

**Pedagogik kreatif**

Pedagogik kreatif terdapat dua kalimat yakni pedagogik dan kreatif yang mempunyai makna yang berbeda jika dipisahkan. Pedagogik secara etimologi yunani kuno berasal dari dua kata yakni paedos artinya anak dan agogos artinya “mengantar, membimbing,

mengarahkan” kemudian jika digabungkan pedagogik artinya membimbing anak. Hal ini didukung kutipan KKBI, pedagogik adalah ilmu pendidikan atau ilmu pengajaran yang digunakan untuk tercapainya tujuan pendidikan. Sadulloh dkk (2011) mengungkapkan bahwa pedagogik berasal dari zaman Yunani kuno yang dulunya diambil dari peristiwa ketika ada seseorang pembantu rumah tangga yang mempunyai tugas untuk mengantarkan anak majikannya ke sekolah. Mengantar anak ke sekolah mempunyai banyak proses di dalamnya seperti halnya menyiapkan kelengkapan untuk sekolah, menggunakan kendaraan dst guna supaya anak tersebut dapat sampai disekolah untuk mendapat pendidikan yang baik.

Menurut Hoogveld dalam (Sadulloh dkk, 2011) pedagogik adalah “Ilmu yang mempelajari masalah membimbing anak ke arah tujuan hidup tertentu, yaitu supaya ia kelak mampu secara mandiri menyelesaikan tugas hidupnya”. Selanjutnya menurut UU No.14 tahun 2005 tentang guru dan dosen mengungkapkan bahwa kompetensi pedagogik adalah “kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik”.

Disimpulkan bahwa pedagogik adalah ilmu yang harus dimiliki oleh seorang pendidik tentang metode, pengelolaan, penguasaan, membimbing, memfasilitasi untuk dapat mengubah peserta didik menjadi lebih baik dari segi pengetahuan, penalaran, sikap, keterampilan dan karakter.

Sedangkan kreatif adalah suatu ide atau gagasan yang dimunculkan dari beberapa referensi kemudian terwujudnya ide baru dari seseorang dan diterapkan dalam kegiatan yang terkait. Hal ini didukung ungkapan dari kamus Webster’s “1976” kreatif adalah “*The ability to bring something new existence*”.

Dari definisi yang telah diungkapkan tentang pedagogik dan kreatif, maka pedagogik kreatif adalah ilmu yang ada pada pendidik tentang bagaimana menjadikan peserta didik menjadi lebih dari sebelumnya dalam proses yang memang dikuasai oleh pendidik dengan membangun sesuatu yang baru dengan penghayatan atau berimajinasi. Hal ini didukung oleh Dezuair and Jetnoff (2011: 264) pedagogik kreatif adalah “*the imaginative and innovative arrangement of curricula and teaching strategies in school classroom and the development of student’s creative capacities.*”

### **Teori Belajar *Social learning* berbasis pedagogik kreatif**

Dari beberapa pendapat yang telah diungkapkan Teori belajar sosial berbasis pedagogik kreatif merupakan pembelajaran yang menggunakan rancangan pembelajaran di kelas dengan berlandaskan teori belajar sosial dengan ilmu pedagogik yang kreatif dan

imajinatif oleh pendidik, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna, bervariasi, dan menarik.

Teori belajar sosial menitikberatkan siswa untuk belajar materi dengan cara berinteraksi antara siswa satu dengan siswa lainnya. Ketika siswa berinteraksi, maka diwujudkan imajinatif dan kreatif dalam prosesnya. Seperti ketika pembelajaran yang menggunakan model *role playing* yang didalam kegiatan pembelajarannya dengan kegiatan drama, ketika siswa berdrama disinilah siswa berinteraksi antar siswa satu dengan siswa lainnya. Kreatif dan imajinatif dimaksudnya disini muncul ketika siswa melakukan kegiatan drama dan guru memunculkan ide drama baru dengan konteks materi dan watak, sikap dari manusia itu sendiri. Pendidik juga dapatlah memunculkan penghayatan yang penuh kepada siswa sehingga siswa dapat berimajinatif

Wirachman dkk (2022) mengungkapkan implemementasi teori belajar social berbasis pedagogik kreatif sebagai berikut: Guru sebagai pratiksi pendidikan hendaklah mengerti akan konsep teori belajar sosial pedagogik kreatif sebagai berikut:

- 1) Membuka pembelajaran dengan mengkomunikasi materi sebelumnya dan menanyakan kabar
- 2) Mengamati materi pembelajaran yang telah dirancang oleh guru menggunakan strategi pembelajaran dengan penuh penghayatan
- 3) Menggumpulkan data secara berkelompok dari beberapa materi yang telah disampaikan oleh guru
- 4) Menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan cara mengintegrasikan, memfilter, dan penilaian.
- 5) Melakukan Peniruan atau pemodelan dari materi pembelajaran yang telah dirancang oleh guru

### **Model Pembelajaran *Role playing* berlandaskan Teori *Social learning* berbasis Pedagogik Kreatif.**

Berberapa literatur yang mengungkapkan model pembelajaran *role playing* ialah model pembelajaran yang didalam kegiatannya mengharuskan siswa untuk menunjukkan sifat-sifat, watak, dan karakter dari tokoh masyarakat yang bisa disebut “bermain peran”. Sedangkan teori *Social learning* merupakan teori belajar sosial yang menekankan pada pembelajaran interaksi antara siswa satu dengan siswa lain selanjutnya menirukan dan pemodelan terhadap materi yang telah diberikan oleh guru.

Model pembelajaran Role playing berlandaskan teori *Social learning* berbasis pedagogik kreatif maksud disini ialah strategi pembelajaran yang kegiatan terdapat beberapa unsur seperti unsur model *role playing*, teori *social learning*, dan pedagogik kreatif didalamnya, jika dikonsepsikan ialah pembelajaran dengan siswa bermain peran dengan penuh penghayatan yang menimbulkan intraksi antara siswa satu dengan siswa yang lainya menggunakan kreatifitas dan imajinatif siswa tersebut.

Implementasi model pembelajaran *Role playing* berlandaskan teori *Social learning* berbasis pedagogik kreatif sebagai berikut:

- 1) Membuka pembelajaran dengan menyapa dan memberikan salam, menanyakan kehadiran.
- 2) Melakukan apresiasi dan menyampaikan tujuan/indikator.
- 3) Mengamati proses guru mempersiapkan materi yang telah disiapkan oleh guru dengan mengkondisi kelas.
- 4) Mengarahkan siswa untuk berkelompok yang berjumlah 5 orang dari setiap kelompok.
- 5) Menyampaikan instruksi dan materi yang akan dilakukan dalam bermain peran.
- 6) Membagikan tugas dari masing-masing individu dengan materi yang disediakan untuk bermain peran.
- 7) Mempersilahkan siswa untuk memulai pembelajaran dengan bermain peran.
- 8) Siswa yang tidak melakukan bermain peran mengamati drama yang dilakukan dengan pengawasan guru dan merangsang siswa untuk berimajinatif dan kreatif
- 9) Setelah bermain peran telah usai, masing-masing kelompok diberi lembar kerja siswa yang bersifat pengumpulan informasi baru yang diamati dan informasi yang telah diamati dalam kehidupan sehari-hari sebelumnya, menganalisis konsep dan perbuatan yang terpuji dan tercela.
- 10) Mempresentasikan hasil lembar kerja siswa dengan pendapat atau teori yang dianggap terpuji dan baru (jika ada) dari masing-masing kelompok hasil analisis lembar kerja siswa.
- 11) Memperagakan konsep dan perbuatan terpuji atau baru (jika ada) didepan kelas dibawah pengawasan guru
- 12) Menyimpulkan kegiatan pembelajaran dari mulainya pembelajaran hingga berakhir.
- 13) Mengevaluasi pembelajaran dengan melakukan refleksi mengajukan pertanyaan secara umum kepada siswa.
- 14) Menutup pembelajaran dengan berdoa dan mewujudkan kedisiplinan

Model pembelajaran *role playing* berlandaskan teori *Social learning* berbasis pedagogik kreatif terdapat inti dari semua sistem pembelajarannya yakni terletak pada lembar kerja siswa, dimana lembar kerja siswa terlihat unsur-unsur dari teori *Social learning* dan pedagogik kreatif, maka lembar kerja siswa disini haruslah lebih diperhatikan untuk keberhasilan tujuan pembelajaran.

## Kesimpulan

Model *role playing* berlandaskan teori *Social learning* berbasis pedagogik diasumsikan mampu membantu memanusiakan manusia yang berkualitas melalui pendidikan jika dilihat dari kajian teori yang telah diungkapkan seperti dalam kegiatannya bermain peran yang menuntut siswa untuk berinteraksi, bergerak, berpikir, analisa dan peniruan gerak-gerik perbuatan atau tingkah laku dalam proses pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Danial dan Wasriah. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.
- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Dezuani, M. & Jetnikoff, A. 2011. *Creative pedagogies and contemporary School Classroom*. *Journal of creative learning*
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka.
- Gunarto. 2013. *MODEL DAN METODE PEMBELAJARANDI SEKOLAH*. Semarang: UNISSULA PRES  
[http://cyber.unissula.ac.id/journal/dosen/publikasi/211313015/9230susun\\_ISI\\_DAN\\_DAFTAR\\_PUSTAKA\\_BUKU\\_MODEL\\_edit\\_.pd](http://cyber.unissula.ac.id/journal/dosen/publikasi/211313015/9230susun_ISI_DAN_DAFTAR_PUSTAKA_BUKU_MODEL_edit_.pd)
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanafiah, dkk (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Refika Aditama, 2009
- Komalasari. (2014). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama
- Lin, Y.-S. (2011). *Fostering Creativity through Education – A Conceptual Framework of Creative Pedagogy*. *Creative Education*, 02(03), 149–155. <https://doi.org/10.4236/ce.2011.23021>
- Moleong, Lexy. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja. Rosdakarya

- Ningsih, Dita Tricandraria, dkk. 2014. "Metode Role playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar". *Jurnal. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung*.
- Rashid, S., & Qaisar, S. (2017). *Role Play: a productive teaching strategy to promote critical thinking. Bulletin of Education and Research*, 39(2), 197–213.
- Rusman.(2012). *Model – Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo
- Santoso, E. B. (2011). *Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role playing)*. Online)(<http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/metode-pembelajaran-bermain-peran-role.html>, diakses tanggal 12 Januari 2013 pukul 14.53)
- Setiawan, A. S. 2014. *Aplikasi teori belajar sosial dalam penatalaksanaan rasa takut dan cemas anak pada perawatan gigi (Application of Social learning theory in the management of children dental fear and anxiety)*. *Dental Journal (Majalah Kedokteran Gigi)*, 47(2), 87-91.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Uyoh Sadulloh, Drs, M.P.D., Dkk. 2011. *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*. Bumi. Siliwangi: Alfabeta
- Webster, Merriam. 1976. *Webster's New Collegiate Dictionary*. Massachusetts: Springfield Publisher
- Wragg, E.C. (1994). *Classroom Teaching Skills*. Nicholas Publishing Company (Belajar dan Pembelajaran). Bandung: ALFABETA

Unipa Surabaya