

Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak

Syarifah Halifah

IAIN Parepare

syariahhalifah@iainpare.ac.id

Abstrak. Nilai keterampilan sosial dapat diatasi dengan menggunakan pendekatan yang dianggap lebih tepat seperti pemberian kegiatan bermain, di mana dengan aktivitas bermain melibatkan beberapa anak sehingga akan terbina interaksi antara anak pertama dengan anak yang lain. Kegiatan bermain dapat diterapkan dalam pembelajaran anak. Salah satu caranya adalah bermain peran baik secara mikro maupun makro. Studi ini bertujuan untuk menguraikan pentingnya peran dalam proses pembelajaran. Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Melalui peran dalam proses pembelajaran, anak berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan teman yang dipilih.

Kata kunci. *Pembelajaran, Bermain Peran, Anak.*

Abstract. *The value of social skills can be overcome by using a more precise approach such as the granting of play activities, where with the playing activity involves several children so that it will be developed interaction between the first child and the other child. Play activities can be applied in child learning. One way is to play both micro and macro roles. This study aims to describe the importance of role in the learning process. Role-playing in learning is an attempt to solve problems through demonstration, as well as troubleshooting, analysis, and discussion steps. Through a role in the learning process, the child interacts with others who also bring a specific role according to the chosen friend.*

Keywords. *Learning, Role Playing, Children*

PENDAHULUAN

Anak sebagai individu yang mengalami proses perkembangan tidak lepas dari persoalan pribadi dan sosial. Upaya tentu diharapkan oleh pendidik sebagai orang tua di sekolah yang mampu membimbing, membina dan mengarahkan anak untuk dapat berperilaku baik dan berinteraksi dengan lingkungan baik guru maupun teman sebayanya. Melalui pendidikan di sekolah sejak awal terkhusus pada anak usia 5-6 tahun harus mendapat perhatian agar perkembangan khusus sosial anak dapat berkembang dengan baik sehingga proses pembelajaran yang dihadapi anak dapat bermanfaat bagi dirinya khususnya dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Berbagai masalah sosial anak yang sering dialami yaitu terdapat enam jenis rendahnya keterampilan sosial adalah komunikasi rendah, kepercayaan diri rendah,

kurangnya kerjasama dalam bermain bersifat egois, mengganggu teman, tidak mentaati aturan, dan tidak senang berbagi lebih bersifat individual. Perlu upaya yang dilakukan dalam perbaikan sistem pembinaan kepada anak agar masalah tersebut dapat teratasi..

Peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain. Pemahaman tersebut tidak terbatas pada tindakan, tetapi pada faktor penentunya, yakni perasaan, persepsi dan sikap. Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan

orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai yang mendasarinya.

Definisi model bermain peran yang lebih luas dikemukakan oleh Gunarti *et al.* (2010) bahwa “model bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.” Oleh karena itu, bahwa bermain peran merupakan salah satu jenis bermain aktif diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi, dan anak memerankan tokoh sesuai pilihannya.

Garvey mengemukakan bahwa pada umumnya anak-anak menyukai bermain peran (Azizah, 2013). Hal ini dikarenakan melalui bermain dramatik membantu anak mencobakan berbagai peran sosial yang diamati, melepaskan ketakutan, mewujudkan khayalan, serta belajar bekerja sama.

Bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal imajinasi dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakannya (Dhieni *et al.*, 2008). Sedangkan menurut Depdiknas adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran dengan memperagakan suatu kegiatan secara singkat dan tekanan utama pada karakter atau sifat orang (Depdiknas, 2002). Melalui bermain peran anak mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para anak dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecah masalah.

Vygotsky dan Erikson menguraikan bahwa bermain peran disebut juga main simbolis, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun (Sujiono & Sujiono, 2010). Fungsi mental yang lebih tinggi berakrpadanya hubungan sosial dan kerja sama. Melalui main peran, anak dapat membangun kemampuan untuk berimajinasi dan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial, dengan demikian

bermain peran sesungguhnya melibatkan seluruh kemampuan yang anak miliki, tidak hanya dari segi kemampuan berkomunikasi saja yang berkembang tetapi diantaranya juga kemampuan dalam berimajinasi, sosialisasi, konsentrasi, dan tingkat kesabaran anak pada saat bermain peran bersama dengan anak lain.

Model bermain peran itu merupakan model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada anak dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas (Hamalik, 2004). Bermain peran dalam pembelajaran adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Melalui peran, anak-anak berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih perkembangan sikap empati, simpati, senang, saling berbagi atau tolong menolong sesama teman sebayanya dan peran lainnya. Pemeranan tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan.

BERMAIN PERAN MAKRO DAN MIKRO

Empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya (Mulyasa, 2004). Adapun keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

- 1) Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa anak-anak dimungkinkan untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, anak-anak dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons

orang lain.

- 2) Kedua, bermain peran memungkinkan anak-anak untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.
- 3) Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para anak-anak dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang teralu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong anak-anak untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.
- 4) Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar

melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para anak-anak dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para anak-anak sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

Bermain peran dilihat dari jenisnya terdiri dari dua jenis yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat oleh Erikson (Magfiroh, 2011) mengatakan bahwa bermain peran terdiri dari:

- a. Bermain peran mikroyaitu anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda berukuran kecil, contoh kandang dengan binatang-binatangan dan orang-orangan kecil.
- b. Bermain peran makroyaitu anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, contoh memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan.

Bermain peran makro dan mikro sama-sama menempatkan anak sebagai pemain, namun apabila tema atau jalan cerita pada metode bermain peran mikro dapat bersifat umum, atau imajinatif, sedangkan pada metode bermain peran makro jalan cerita mengandung konflik sosial yang terselesaikan di akhir cerita. Dengan demikian peneliti membahas tentang kegiatan bermain peran makro.

Padmonodewo menerangkan bahwa bermain peran makro merupakan kegiatan berpura-pura dengan melakukan imitasi yaitu anak melakukan peran dengan meniru orang disekitarnya dengan memainkan tingkah laku dan pembicaraannya, serta menirukan gerakan misalnya menirukan pembicaraan pedagang dengan pembeli, guru dengan murid, dokter dengan pasien dan lain-lain (Kurniati, 2013). Selain itu metode bermain peran makro sendiri merupakan kegiatan bermain peran yang menggunakan media yang berukuran sebenarnya, dan dapat menggunakan alat yang digunakan di kehidupan sehari-hari.

Bermain peran makro atau besar lebih terarah kepada bermain sosiodrama dengan melibatkan banyak anak dan menggunakan ruangan (*space*) yang cukup luas. Pengertian bermain peran makro yang disebutkan di atas sesuai dengan pendapat (Wolfgang & Wolfgang, 1981) yaitu:

The macro (or large) symbol toys and, equipment would include such as items as housekeeping equipment of all kinds (stoves, iron, ironing board, sink, refrigerator); costume boxes for dress-up clothing; toy luggage; toy telephones; and larger dolls. The large equipment permits the child to develop symbol play into sociodramatic play with other children in the larger classroom space.

Joanne Fuller dkk, mengatakan *role play is where children begin to take on the of significant adults. Eg mother, father, dokter, nurse, ect.* Joanne Fuller dkk, menjelaskan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan dimana anak mengambil peran seperti menjadi ibu, ayah, perawat, dan lain-lain.

Erikson (Sujiono & Sujiono, 2010) menyatakan bahwa, perbedaan konsep antara bermain peran makro dan mikro akan memberikan perbedaan tingkat perkembangan sosial emosional pada anak. Bermain peran makro dapat melatih kerja sama pada anak, di dalamnya terjadi interaksi antar pemain sehingga dapat melatih kemampuan bersosialisasi anak terhadap lawan mainnya atau teman. Sedangkan bermain peran mikro merupakan awal bermain kerja sama, sehingga peluang anak untuk bekerja sama lebih sedikit. Hal ini disebabkan lawan main anak pada bermain peran mikro lebih sedikit dari pada bermain peran makro.

Kedua jenis bermain peran tersebut pada dasarnya memiliki fungsi yang sama, hanya pada saat memainkannya yang berbeda, yakni pada saat bermain peran makro anak sendiri yang menjadi pemerannya sedangkan pada saat bermain peran mikro anak yang menjadi dalang untuk memerankan tokoh-tokoh berukuran kecil, namun dalam hal ini

peneliti membahas tentang kegiatan bermain peran makro.

Bermain peran berdampak pada beberapa aspek perkembangan anak, salah satunya dengan bermain peran makro anak saling kontribusi satu sama lain, anak menempatkan dirinya pada posisi orang lain, memahami arti hubungan sosial, bekerja sama, dengan demikian hal ini mendukung keterampilan sosial anak. Membina hubungan melalui kegiatan bermain peran dengan orang lain merupakan keterampilan sosial yang mendukung keberhasilan anak untuk bergaul.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa bermain peran makro adalah mengeksplorasi hubungan antar manusia ataupun teman sebaya, dimana anak dapat memerankan dan mendiskusikan sebuah peran yang mereka inginkan dengan memakai peralatan yang bisa digunakan oleh tokoh pemeran kenyataan. Dengan demikian, dapat memberikan kesempatan pada anak untuk membantu belajar menghargai, menghormati, dan memiliki sikap empati serta sikap positif lainnya yang merupakan bekal mereka dalam berinteraksi sosial disekolah maupun lingkungan sekitarnya.

TUJUAN BERMAIN PERAN MAKRO

Bermain peran makro merupakan praktek anak dalam kegiatan kehidupan nyata, membolehkan anak untuk membayangkan dirinya ke dalam masa depan dan menciptakan kembali kondisi masa lalu serta mendukung perkembangan anak secara keseluruhan, kognisi, sosial, emosi, dan fisik. Menurut para peneliti, terdapat beberapa tujuan dari bermain peran adalah sebagai berikut (Sujana, 1998):

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Agar dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- c. Agar dapat belajar dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merancang anak agar dapat berpikir dan memecahkan masalah.

Menurut Sabri (2007) tujuan bermain peran sebagai berikut. Pertama, apabila ingin melatih anak-anak agar mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosial psikologis, apabila ingin

melatih anak-anak didik agar dapat bergaul dan member pemahaman terhadap orang lain serta masalahnya, dan apabila ingin menerangkan sesuatu yang menyangkut banyak orang.

Berdasarkan penjelesan terebut, peneliti berkesimpulan bahwa tujuan dari bermain peran makro bertujuan memberikan kesempatan yang sebaik-baiknya kepada anak untuk mengekspresikan diri dan untuk memecahkan masalah agar memperoleh kesempatan untuk merasakan perasaan orang lain.

MANFAAT MODEL BERMAIN PERAN MAKRO

Bermain peran memberikan manfaat sebagai berikut (Safriyani, 2011):

- a. Meningkatkan kemandirian anak untuk mengaktualisasikan diri dengan menggunakan kemampuan keberanian secara ekspresif, berani bertindak, menyatakan pendapat, menyatakan perasaan, menyatakan keinginan dan kebutuhannya.
- b. Meningkatkan keberanian anak untuk memilih mainan apa yang harus dilakukan oleh diri sendiri dan anak lain.
- c. Meningkatkan keberanian anak untuk mengadakan hubungan sosial yang menyenangkan
- d. Dengan seringnya anak mendapatkan kesempatan untuk bermain peran, mengemukakan pendapat, perasaannya, dan keinginannya maka hal ini akan semakin meningkatkan anak membangun jati dirinya.
- e. Dengan seringnya kegiatan bermain peran diadakan, semakin meningkat pula kemampuan kemandirian yang didapat oleh anak sesuai dengan harapan, tujuan dan tema yang ditetapkan guru.

LANGKAH-LANGKAH BERMAIN PERAN MAKRO

Penerapan setiap metode pembelajaran akan memberikan manfaat baik bagi anak, guru, maupun bagi proses kegiatan kelas, manfaatnya itu akan dapat diperoleh bila pelaksanaannya sesuai dengan prosedur yang ditetapkan. Dalam pelaksanaan bermain peran ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan, termaksud tahap *setting* dan

tempat pelaksanaan bermain peran. Berikut langkah-langkah pembelajaran bermain peran Kodotchigova (Kodotchigova, 2001) adalah sebagai berikut:

- 1) menentukan situasi percakapan, disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa;
- 2) memilih konteks percakapan, disesuaikan dengan kemampuan berbahasa siswa;
- 3) memperkenalkan kosakata baru sebelum menerapkannya dalam bermain peran;
- 4) menjelaskan peran dengan kongkrit, sehingga siswa dapat bermain peran dengan percaya diri;
- 5) menentukan peran, disesuaikan dengan kemampuan dan kepribadian siswa;
- 6) Tindak lanjut, adalah meminta pendapat siswa tentang apa yang telah terjadi dan apa yang mereka pelajari.

Selanjutnya Greg Thomas mengemukakan langkah-langkah *Basic Role-Play*:

- 1) *teacher sets the motivation;*
- 2) *Selecting the players;*
- 3) *Setting the stage;*
- 4) *Preparing the audience;*
- 5) *The enactment;*
- 6) *Discussion and evaluation;*
- 7) *A reenactment;*
- 8) *Futher discussion and evaluation;*
- 9) *Generalizing.*

Pernyataan ini menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam *role playing* yaitu: (1) guru membangun motivasi anak, (2) memilih para pemain, (3) pengaturan panggung/pentas, (4) mempersiapkan penonton, (5) pementasan/tampil, (6) diskusi evaluasi, (7) pemeragaan, (8) diskusi dan evaluasi lanjutan, (9) kesimpulan. Berdasarkan langkah-langkah tahapan dalam pembelajaran bermain peran yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa prosedur atau langkah dalam bermain peran secara umum sama yaitu: pembukaan, pengarahan, menentukan peran, berunding, evaluasi, dan kesimpulan. Namun dalam pelaksanaan tahapan yang menjadi pembeda adalah variasi yang disesuaikan berdasarkan karakteristik dan kebutuhan anak.

KESIMPULAN

Dengan kegiatan bermain peran, imajinasi anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu, yang didapatkan dari pengalaman sehari-hari yang anak temui, atau bahkan dari tokoh yang di idolakannya. Kegiatan bermain peran makro yaitu adanya lawan main untuk berkomunikasi satu sama lain, yang memungkinkan adanya indikasi untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui bermain peran makro. Bermain peran dapat membantu anak untuk memperoleh pengalaman-pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan teman-temannya. Hal yang paling penting dalam bermain peran adalah terjadinya saling tukar pengalaman. Maka dari itu keberhasilan bermain peran bergantung pada kemampuan dalam mengungkap pengalaman pribadi anak yang terdapat beraneka ragam pengalaman. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan manfaat dalam bermain peran melalui permainan makro sangat besar menunjang pengembangan diri bagi anak karena dalam bermain peran makro anak akan mampu mandiri dalam berinteraksi dengan orang disekitarnya, berani berhubungan sosial dengan orang lain, akan banyak mendapatkan kesempatan mengemukakan pendapatnya kepada teman sebaya sehingga lebih menemukan jati diri anak tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N. (2013). *Tingkat Keterampilan Berbicara ditinjau dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Coughlin, P. A. (2014). *Menciptakan Kelas yang Berpusat Pada Anak*. Washington DC: Children's Resources Internasional, Inc.
- Depdiknas. (2002). *Kecakapan Hidup; Melalui Pendekatan Pendidikan Berbasis Luas*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Dhieni et al, N. (2008). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Gunarti, W., Suryani, L., & Muis, A. (2010). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Banten: Universitas Terbuka.
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Kodotchigova, M. A. (2001). *Role Play in Teaching Culture Six Quick Steps for Classroom Implementation*. State Universty Russia.
- Kurniati, E. (2013). Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Pedagogia. Journal Ilmu Pendidikan*.
- Magfiroh. (2011). *Definisi Main Peran Mikro dan Makro Kerjasama*. Jakarta Timur: Dit. PADU, Ditjen PLSP, DepdiknasSekolah Al Falah.
- Mulyasa, E. H. (2004). *Manajemen Paud*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Safriyani, H. (2011). *Ide Kegiatan Main Peran untuk Anak Usia 0-4 Tahun*. Jogjakarta: Bentara Cipta Prima.
- Sujana, N. (1998). *Dasar-dasar Proses BelajarMengajar*. Jakarta: SinarBaru al Gensindo.
- Sujiono, B., & Sujiono, Y. (2010). *Bermain Kreatif*. Jakarta: PT. Indeks.
- Wolfgang, M., & Wolfgang. (1981). *Growing & Learning Through Play. USA*. USA: Growing & Learning Through Play.