



Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial

Jaspar Jas , Said Suhil Achmad, Ria Rizkia Alvi

Universitas Riau Pekanbaru, Riau, Indonesia

DOI 10.15294/pls.v4i2.43318

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima September 2020
Disetujui November 2020
Dipublikasikan Desember 2020

Keywords:

role playing; learning model; college student; behavior learning

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan mengetahui kondisi awal dan mengembangkan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan perilaku belajar mahasiswa pada mata kuliah patologi sosial di Prodi Penmas FKIP UNRI. Prosedur penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R & D), dengan teknik analisis data kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Teknik keabsahan data dilakukan triangulasi, diskusi dengan ahli, dan perpanjangan pengamatan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi awal perilaku belajar mahasiswa belum memiliki perilaku belajar yang baik dalam proses pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan model tersebut layak diujicoba secara terbatas dan lebih luas. Model final pada penelitian dan pengembangan ini adalah tersusunnya model hipotetik *role playing* dari hasil validasi.

Abstract

This development research aims to determine the initial conditions and develop a role playing learning model in improving student learning behavior in the social pathology course at the Penmas Study Program, FKIP UNRI. This research procedure is a research and development (R & D), with qualitative data analysis techniques. Data collection techniques using observation sheets. The data validity technique was performed by triangulation, discussion with experts, and extension of observations. The data analysis techniques used were data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the initial conditions of student learning behavior did not have good learning behavior in the learning process. The validation results show that the model is feasible to be tested in a limited and more extensive manner. The final model in this research and development is the formulation of a hypothetical role playing model from the validation results.

 Alamat korespondensi:
E-mail: jasparjas@lecturer.unri.ac.id

PENDAHULUAN

Pada awal mengajar ada ketidakpuasan dengan model pembelajaran yang sudah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung meskipun ada beberapa variasi model pembelajaran yang dilakukan tetapi belum menunjukkan perubahan perilaku belajar mahasiswa. Alasan ketidakpuasan menggunakan model pembelajaran konvensional adalah dengan melihat fenomena-fenomena perilaku belajar mahasiswa yang belum terlihat baik pada mata kuliah patologi sosial. Patologi sosial adalah mata kuliah kelompok Bidang Ilmu dan Keahlian yang wajib diambil oleh semua mahasiswa program studi Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Riau. Mata kuliah ini mengkaji konsep patologi sosial, karakteristik perilaku menyimpang, macam-macam patologi sosial, masalah sosial dan faktor-faktor penyebabnya, masalah sosial dan tahap-tahap penyelesaian masalah sosial yang terjadi di masyarakat seperti pelacuran, perjudian, korupsi, kriminalitas, perdagangan anak, prostitusi, KDRT, dan sebagainya.

Model perkuliahan yang dibawakan oleh dosen seringkali juga mempengaruhi pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan. Dalam realita para dosen sering merasa harus melakukan berbagai perubahan dalam pola mengajar agar tidak membuat mahasiswa cepat bosan. Hal itu dilakukan dengan tujuan sebenarnya adalah agar materi yang diajarkan dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa. Namun demikian seringkali pula para dosen menjadi putus asa karena dengan model mengajar apapun masih juga materi yang disampaikan dinilai kurang optimal diterima oleh mahasiswa.

Berdasarkan observasi sementara pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Patologi Sosial di prodi Pendidikan Masyarakat ditemukan bahwa mahasiswa sangat bergantung dengan materi yang diberikan oleh dosen di dalam perkuliahan saja tetapi tidak berusaha untuk mencari literatur lain atau mengembangkan materi yang diberikan oleh dosen di luar dari perkuliahan. Sedangkan mata kuliah patologi berkaitan dengan gejala-gejala

sosial dan perilaku-perilaku di masyarakat dimana materi tersebut tentu sangat berhubungan dengan kehidupan nyata di masyarakat, yang memerlukan adanya kemampuan aktif, kemampuan berpikir rasional dan kritis untuk menanggapi fenomena atau kasus yang terjadi. Mahasiswa belum mampu menganalisis masalah sosial dengan kemampuan yang dimiliki. Jika hal demikian terlalu lama dibiarkan saja dan tidak diupayakan adanya perbaikan maka tujuan kegiatan pembelajaran tersebut tentu tidak akan dapat tercapai dengan maksimal.

Setiap ada tugas mandiri kelompok yang aktif mengerjakan hanya beberapa orang saja yang lain pasif, ketika diberikan waktu untuk belajar mandiri hanya beberapa yang belajar akibatnya pada saat diadakan kuis sebagian yang bisa menjawab dengan baik. Selain itu hanya ada beberapa mahasiswa yang aktif dalam proses pembelajaran terlihat dari 30 mahasiswa hanya 10 mahasiswa yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, mereka mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan, namun sebagian mahasiswa hanya menjadi pendengar dan tergolong pasif dalam proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar, ada beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik, baik yang berasal dari dalam (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal). Faktor internal terkait dengan disiplin, perilaku belajar dan motivasi belajar, sedangkan faktor eksternal terkait dengan tujuan pembelajaran, kreativitas pemilihan media belajar oleh pendidik serta model pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Hamalik (1983) bahwa salah satu faktor yang bersumber dari dalam diri sendiri adalah kebiasaan belajar atau tepatnya perilaku belajar. Perilaku belajar mengandung perubahan dalam diri peserta didik yang pada umumnya dimanifestasikan atau diwujudkan dalam bentuk: kebiasaan, keterampilan, pengamatan, berpikir asosiatif dan daya ingat, berpikir rasional dan kritis, sikap inhibisi, apresiasi, dan tingkah laku afektif (Syah, 2013: 116).

Selain itu, terdapat kondisi dan situasi perkuliahan yang memang diciptakan untuk mendukung berlangsungnya pemunculan kreativitas dan kegiatan-kegiatan lain dalam konteks pembelajaran. Beberapa penelitian telah dilakukan salah satunya yaitu Soliyah (2014) melakukan studi tentang pengaruh motivasi belajar, perilaku belajar, dan model pembelajaran konstruktivisme terhadap prestasi belajar. Temuan penelitiannya adalah perilaku belajar dalam hal ini yaitu kebiasaan mengikuti pelajaran dan kunjungan ke perpustakaan berpengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa. Sedangkan motivasi belajar, kebiasaan membaca buku teks, kebiasaan mengikuti ujian dan metode pembelajaran konstruktivisme tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Dalam upaya untuk meningkatkan perilaku belajar mahasiswa, dosen harus menggunakan model pembelajaran yang tepat agar kualitas peserta didik dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, apresiasi, logika berpikir, komunikasi, dan kreativitas juga meningkat. Salah satu strategi yang dapat ditempuh guna memperbaiki proses pembelajaran patologi sosial dengan melakukan redesain pembelajaran dari model pembelajaran konvensional menuju desain sesuai dengan pembelajaran konstruktivisme yang menekankan agar individu secara aktif menyusun dan membangun (to construct) pengetahuan dan pemahaman (Santrock, 2007: 8). Model pembelajaran yang dapat cocok untuk meningkatkan perilaku belajar mahasiswa pada mata kuliah patologi sosial adalah model pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Model pembelajaran bermain peran dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata atau yang sifatnya lebih banyak mengungkapkan masalah sosial dalam kehidupan (Uno, 2012). Beberapa penelitian telah dilakukan salah satunya yaitu Ika (2015) melakukan studi tentang

pengembangan model kolaborasi jigsaw, *role playing* untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama siswa yang valid, efektif dan praktis. Temuan penelitiannya adalah peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model kolaborasi jigsaw *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model diskusi sebangku dan ceramah dimana hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan model kolaborasi jigsaw *role playing* diakui oleh 97,14% atau dengan nilai rata-rata 34.

Proses bermain peran memberikan contoh langsung dari perilaku manusia yang berfungsi sebagai kendaraan bagi siswa untuk (1) mengeksplorasi perasaan mereka; (2) mendapatkan wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsi mereka; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap pemecahan masalah mereka; dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan berbagai cara (Joyce & Weil, 1980). Menurut Henriksen (2004), role-play adalah "... suatu medium di mana seseorang, melalui pencelupan ke dalam suatu peran dan dunia peran ini, diberi kesempatan untuk berpartisipasi, dan berinteraksi dengan isi dunia ini, dan pesertanya "(hlm. 108). Seaton, Dell'Angelo, Spencer, & Youngblood (2007) menyarankan penggunaan permainan peran untuk membantu dalam pengembangan kesadaran diri, pengaturan diri, dan pemantauan diri. Dalam sebuah studi Finlandia tentang permainan peran, Merilainen (2012) menjelaskan perkembangan sosial dan mental pemain peran yang dilaporkan sendiri. Keterampilan khusus yang dapat diperoleh dengan bermain peran termasuk memodifikasi kinerja seseorang berdasarkan umpan balik, menjadi pendengar yang baik, menunjukkan kepekaan terhadap isyarat sosial, mengelola emosi dalam hubungan, dan melatih ketegasan, kepemimpinan, dan persuasi (Elias et al, 1997). Karwowski dan Soszynski (2008) berhasil menggunakan permainan peran untuk melatih kreativitas siswa pendidikan sarjana, tetapi mereka juga percaya bahwa permainan peran dapat mengembangkan kemampuan untuk kritik yang membangun.

Model bermain peran adalah model yang melibatkan mahasiswa untuk berpura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat/perilaku menyimpang misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, menjaga penghijauan hutan, keamanan kampung, keluar dari lembah prostitusi, anak jalanan dan solusi dari masalah sosial yang tergambar jelas di dalam konsep bermain peran. *Role playing* menekankan sifat sosial pembelajaran, dan melihat perilaku kerjasama mahasiswa untuk merangsang baik secara sosial maupun intelektual. *Role playing* sebagai strategi pengajaran menawarkan beberapa keuntungan untuk guru dan siswa (Jarvis, at al., 2002:1-2).

Dengan model bermain peran, mahasiswa dapat berlatih untuk menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Kelas diibaratkan sebagai suatu kehidupan sosial tempat mahasiswa belajar mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain. Model bermain peran juga dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah (Mulyono, 2012: 52). Beberapa penelitian telah dilakukan salah satunya adalah Ayu (2019: 446) melakukan studi yakni mahasiswa menjadi lebih aktif, kreatif, percaya diri dan interaksi dalam belajar meningkat setelah menerapkan model pembelajaran *role playing* pada mata kuliah English For Media.

Svinicki & McKeachie (2011) melihat keuntungan utama dari bermain peran adalah bahwa peserta didik adalah peserta aktif daripada pengamat pasif dan oleh karena itu harus membuat keputusan, memecahkan masalah dan bereaksi terhadap hasil keputusan mereka. Dell'Olio & Donk (2007) percaya bahwa bermain peran membantu siswa membuat pilihan otonom yang bertanggung

jawab karena menyediakan forum untuk mengeksplorasi berbagai cara bertindak dan bereaksi dalam situasi tertentu. Hall, Quinn, & Gollnick (2008) menyatakan bahwa pengalaman yang diperoleh melalui permainan peran dapat menggantikan pengalaman langsung yang mungkin tidak mungkin dicapai. Randel dkk. (1992) menemukan bahwa siswa melaporkan lebih banyak minat dalam bermain peran jika dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional.

Model pembelajaran *role playing* merupakan suatu kegiatan bermain peran yang diprakerjakan oleh peserta didik. Bermain peran memiliki fungsi untuk mengeksplorasi skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda. Penggunaan media pembelajaran *role playing* dengan menerapkan beberapa langkah. Langkah – langkah tersebut diterapkan oleh dosen pengampu mata kuliah dan juga oleh mahasiswa yang menjadi objek penelitian. Langkah tersebut yaitu: (1) menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (2) membagi kelompok peran yang anggotanya lima orang dan memperkenalkan suatu masalah dengan melibatkan mahasiswa yang akan bermain peran, (3) menunjuk beberapa mahasiswa untuk mempelajari narasi (cerita) kasus (nyata dan logis) dan meminta mahasiswa untuk mengembangkan narasi tersebut kedalam bentuk dialog drama semenarik dan sekreatif mungkin dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar, (4) menyiapkan pengamat dan dosen mengamati kegiatan yang dilakukan mahasiswa, (5) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, (6) menyiapkan tahap-tahap permainan peran, (7) menjelaskan naskah dan menjelaskan tahap-tahap kegiatan, (8) menetapkan pemain peran masing-masing kelompok, (9) menetapkan mahasiswa dalam bermain peran sesuai dengan kelompok masing-masing dengan tema yang berbeda, (10) masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, (11) mendiskusikan dan evaluasi peran. Dalam kegiatan ini dosen mendiskusikan dan mengevaluasi peran kelompok yang sudah

tampil berupa lembar kerja atau pedoman evaluasi, (12) mahasiswa juga diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan, (13) meminta mahasiswa pengamat untuk menyampaikan hasil pengamatannya di depan kelas, (14) mahasiswa diajak berbagi pengalaman setelah bermain peran dan menarik kesimpulan.

Penelitian ini bertujuan mengetahui kondisi awal perilaku belajar mahasiswa pada mata kuliah patologi sosial di Prodi Penmas FKIP UNRI, mengembangkan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan perilaku belajar mahasiswa pada mata kuliah patologi sosial di Prodi Penmas FKIP UNRI. Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian model pembelajaran di Universitas dan lembaga mitra pendidikan masyarakat. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan bagi dosen dan tutor untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan bagi mahasiswa untuk meningkatkan perilaku belajar yang baik dengan model *role playing*.

METODE

Pengembangan model pembelajaran *role playing* menggunakan jenis penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan menurut Borg and Gall (2007: 589) menyampaikan bahwa R&D adalah model pengembangan berbasis industri yang menemukan sesuatu yang dapat digunakan mendesain produk baru dan prosedurnya yang kemudian dilakukan sistematika tes uji coba lapangan, evaluasi, dan disempurnakan untuk menemukan kriteria spesifik dari keefektifan, kualitas, dan standarnya. Prosedur Penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (2007: 772) pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk, dan menguji kelayakan produk. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menghasilkan rancangan/ desain model pembelajaran *role playing* dan memvalidasi kelayakan model tersebut dengan validator ahli *role playing* tetapi tidak memproduksi dan mengujinya. Alur proses pengembangan model yaitu studi pendahuluan (studi literature, studi lapangan tentang model

Pembelajaran *Role playing* yang terjadi, deskripsi dan analisis temuan) dan studi pengembangan (pengembangan model pembelajaran *role playing*, dan lembar kerja), validasi ahli pengembangan dan model hipotetik dari hasil validasi.

Desain Uji Coba berupa model pembelajaran *role playing* berupa tahap-tahap *role playing* dilengkapi dengan rencana pembelajaran, lembar kerja dan instrumen perilaku belajar mahasiswa. Desain kemudian dilakukan validasi agar dapat diterima di masyarakat dan dunia pendidikan. Adapun validasi yang dilakukan adalah validasi model pembelajaran *role playing* dengan validator ahli *role playing*. Subjek uji coba adalah mahasiswa angkatan 2020 Prodi Pendidikan Masyarakat. Jenis data yang digunakan dalam uji coba ini adalah data kualitatif perilaku belajar mahasiswa hasil observasi pelaksanaan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi dan alat pengumpul data yang digunakan adalah lembar observasi lapangan..

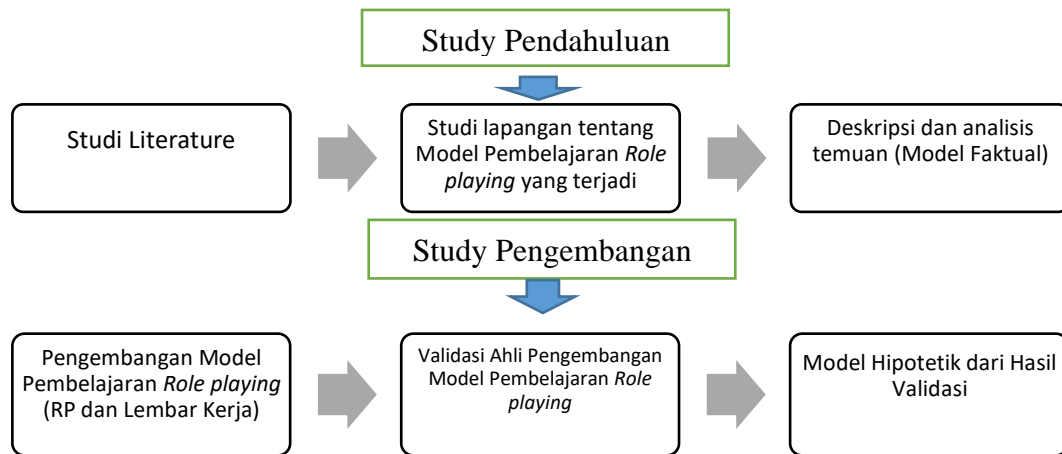
Cara pengumpulan data observasi dilakukan dengan pencatatan checklist. Observasi dilakukan untuk melihat model pembelajaran *role playing* dapat membantu meningkatkan perilaku belajar mahasiswa. Observasi akan dilakukan pada mahasiswa angkatan 2019. Dan untuk frekuensi perilaku yang muncul pada tiap-tiap aitem dalam tiga skala (muncul sekali, muncul dua kali dan muncul tiga kali), diadaptasi dari Saifudin (2007) Kerlinger (1999). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Milles Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Guna diperoleh keabsahan data dilakukan triangulasi, diskusi dengan ahli, dan perpanjangan pengamatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan penelitian pada tahun pertama ini (2020) sesuai dengan roadmap penelitian yang sudah direncanakan untuk menjawab satu tujuan penelitian, yaitu pengembangan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan perilaku belajar mahasiswa pada mata kuliah patologi sosial. Dengan

mengadaptasi model penelitian pengembangan pendidikan Borg & Gall (2007: 772) sasaran penelitian ini ditujukan pada peneliti menghasilkan rancangan/ desain model pembelajaran *role playing* dan memvalidasi kelayakan model tersebut dengan validator ahli

role playing tetapi tidak memproduksi dan mengujinya. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan pengembangan model pembelajaran *role playing* sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Penelitian diawali dengan analisis kebutuhan pada mata kuliah Patologi Sosial tentang materi kemiskinan untuk mengetahui karakteristik model yang akan dikembangkan. Data hasil kebutuhan mahasiswa, dan observasi terhadap perilaku belajar dan pembelajaran Patologi Sosial dianalisis. Tahapan analisis temuan atau kebutuhan menjadi karakteristik model *role playing* melalui data kebutuhan materi, kebutuhan model, dan kebutuhan karakteristik perilaku belajar mahasiswa dikembangkan menjadi model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan perilaku belajar mahasiswa pada mata kuliah patologi sosial. Kemudian desain model tersebut dilakukan uji validasi oleh 3 dosen ahli yaitu ahli materi atau isi, ahli media pembelajaran dan ahli pedagogik. Hasil kesimpulan dari uji kelayakan oleh ahli kemudian digunakan sebagai dasar revisi model. Hasil revisi kemudian diuji sekali lagi untuk mendapatkan hasil model akhir berupa model hipotetik pembelajaran *role playing* dilengkapi dengan lembar kerja dan rencana pembelajaran dan instrumen perilaku belajar dalam bentuk lembar observasi.

Hasil pelaksanaan penelitian pada tahun pertama ini selanjutnya adalah model hipotetik pembelajaran *role playing* dari hasil validasi dilengkapi dengan rencana pembelajaran dan lembar kerja. Model *role playing* adalah model pembelajaran yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa untuk melakukan kegiatan bermain peran, memperagakan dan mendiskusikannya secara bersama-sama mengeksplorasi perasaan, sikap dan nilai dari suatu masalah sosial dan penyakit masyarakat. Model ini dilakukan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan rasional dalam menganalisis isu-isu dan keputusan di masa lalu atau tentang isu-isu aktual di masyarakat setempat sehingga meningkatkan perilaku belajar mahasiswa di dalam proses pembelajaran. Mahasiswa juga harus menghargai pentingnya bekerja bersama sebagai sebuah tim dan memprioritaskan tujuan tim di atas tujuan individu.

Pengembangan model pembelajaran berwujud rancangan model *role playing* dengan kegiatan yang didalamnya menggunakan tahap-tahap penanganan masalah sosial yang merupakan salah satu strategi yang diberikan

peneliti untuk menyeimbangkan antara konsep pembelajaran dengan tuntutan teknologi revolusi industri 4.0. Hasil pengembangan ini nantinya dapat digunakan oleh lembaga mitra khususnya pembelajaran di PKBM yang berkaitan langsung dengan masyarakat untuk mengenalkan/ mempelajari dan menyelesaikan

penyakit (patologi) dan permasalahan yang ada di masyarakat dalam bentuk narasi cerita.

Pengembangan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan perilaku belajar mahasiswa yang berisikan model hipotetik *role playing*, rencana pembelajaran, dan lembar kerja. Adapun model pembelajaran *role playing* hasil validasi ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Model Hipotetik Pembelajaran *Role Playing* (Hasil Validasi)

No	Tahap pembelajaran	Langkah pembelajaran	Waktu
1	Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen dan mahasiswa bersama-sama berdoa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran 2. Mengecek kehadiran mahasiswa 3. Penyampaian tujuan pembelajaran 4. Penyampaian apersepsi 5. Dosen memaparkan deskripsi singkat berupa ciri-ciri ataupun informasi umum mengenai drama 6. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. 7. Penyampaian tahap-tahap pembelajaran drama berupa <ol style="list-style-type: none"> a. Membagi kelompok peran yang anggotanya lima orang dan memperkenalkan suatu masalah sosial dengan melibatkan mahasiswa yang akan bermain peran. b. Menunjuk beberapa mahasiswa untuk mempelajari narasi (cerita) kasus (nyata dan logis) dan meminta mahasiswa untuk mengembangkan narasi tersebut kedalam bentuk dialog drama semenarik dan sekreatif mungkin dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar. c. Menyiapkan pengamat dan dosen mengamati kegiatan yang dilakukan mahasiswa d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. e. Menyiapkan tahap-tahap permainan peran f. Menjelaskan narasi kasus dan menjelaskan tahap-tahap kegiatan. g. Menetapkan pemain peran masing-masing kelompok h. Menetapkan mahasiswa dalam bermain peran sesuai dengan kelompok masing-masing dengan tema yang berbeda. i. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati naskah yang sedang diperagakan. 	15 menit
2	Kegiatan inti Bermain peran dengan tema patologi sosial (kemiskinan, pelacuran, kenakalan remaja)	Langkah pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa bersama setiap kelompoknya melakukan permainan peran secara bergantian. Sistem permainan peran dilakukan sesuai dengan kesepakatan dan instruksi dari dosen pada pertemuan sebelumnya 2. Mahasiswa menjabarkan tema, plot, tokoh, perwatakan, dialog, dan setting, sesuai dengan tema yang telah ditentukan 	Waktu 65 menit
	a. Klasifikasi atau introduksi b. Tahap identifikasi	Mahasiswa akan mengidentifikasi masalah atau memperkenalkan situasi awal dan masalah yang akan dijadikan titik awal konflik, mengeksplorasi isu-isu sosial sesuai tema lalu menggunakan bahan, kostum dan peralatan buatan mahasiswa sendiri	
	c. Tahap diagnosa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa akan berupaya untuk memecahkan masalah atau mencari sumber masalah sosial yang terjadi 2. Mahasiswa akan menggunakan pendekatan dalam mendiagnosa masalah yaitu <i>Person blame approach</i> dan <i>System</i> 	

		<i>blame approach.</i>	
d. Tahap treatment		1. Mahasiswa akan berusaha mencari upaya untuk mengurangi atau membatasi berkembangnya masalah. Idealnya adalah apabila dapat menghapus atau menghilangkan masalahnya dari realitas kehidupan sosial. 2. Mahasiswa akan menampilkan atau menggunakan beberapa usaha dalam tahap treatment ini yakni usaha rehabilitatif, pencegahan (preventif) dan pengembangan (<i>developmental</i>) untuk menangani masalah sosial	
e. Diskusi dan Evaluasi		1. Dosen bersama mahasiswa berdiskusi, dan melakukan evaluasi terhadap peran yang dilakukan dengan lembar kerja atau pedoman evaluasi. 2. Usulan perbaikan akan muncul apabila dosen merasa permainan peran yang dilakukan masih kurang bagus.	
f. Sharing Generalisasi pengalaman	dan	1. Mahasiswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan. 2. Meminta mahasiswa pengamat untuk menyampaikan hasil pengamatannya di depan kelas. 3. Mahasiswa diajak berbagi pengalaman setelah bermain peran dan menarik kesimpulan.	
3 Kegiatan penutup		1. Dosen meminta mahasiswa untuk menyimpulkan hal yang mereka dapatkan dari kegiatan bermain peran yang sudah dilakukan. 2. Melakukan refleksi untuk mengevaluasi hasil belajar 3. Dosen dan mahasiswa merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. 4. Dosen dan mahasiswa menutup pembelajaran dengan berdoa.	20 menit

Tabel 2. Rangkuman Rencana Pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing*

No	Komponen	Rencana Pembelajaran Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>
1	Spesifikasi Pembelajaran	Subjek Memuat satuan pendidikan, kelas/semester, waktu pelaksanaan
2	Sub Capaian Matakuliah	Pembelajaran Menggunakan perumusan kalimat sesuai kompetensi dasar, menggambarkan proses belajar melalui model <i>role playing</i> untuk meningkatkan perilaku belajar mahasiswa
3	Materi	Masalah sosial yakni kemiskinan dan Kegiatan bermain peran sesuai tema masalah sosial
4	Metode Pembelajaran	Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan)/ <i>Cooperative Learning</i> dan Memuat model pembelajaran <i>role playing</i>
5	Kegiatan Pembelajaran	Sesuai sintak model <i>role playing</i> yaitu Pendahuluan, inti dan penutup
6	Evaluasi program dan hasil belajar	Mencakup penilaian akhir pembelajaran menggunakan lembar kerja mahasiswa, penilaian melalui pengamatan, dan refleksi.

Pengembangan model pembelajaran *role playing* dilakukan karena pada awal mengajar ada ketidakpuasan dengan model pembelajaran yang sudah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung meskipun ada beberapa variasi model pembelajaran yang dilakukan tetapi belum menunjukkan perubahan perilaku belajar mahasiswa. Alasan ketidakpuasan menggunakan model pembelajaran konvensional adalah dengan melihat fenomena-fenomena perilaku belajar mahasiswa yang belum terlihat baik pada mata kuliah patologi sosial. Mahasiswa sangat bergantung dengan materi yang diberikan oleh

dosen dalam perkuliahan saja tetapi tidak berusaha untuk mencari literatur lain atau mengembangkan materi yang diberikan oleh dosen di luar dari perkuliahan. Model perkuliahan yang dibawakan oleh dosen seringkali juga mempengaruhi pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada mahasiswa prodi Penmas angkatan 2019 dalam hal ini sebagai subjek pengamatan berjumlah 37 orang. Selanjutnya untuk mengetahui bagaimana kondisi awal perilaku belajar mahasiswa yang muncul selama pengamatan berlangsung maka digunakan

frekuensi perilaku yang muncul pada tiap-tiap item dalam tiga skala (muncul sekali, muncul dua kali dan muncul tiga kali), diadaptasi dari Saifudin (2007); Kerlinger (1999). Hasil dari observasi menunjukkan bahwa perilaku belajar mahasiswa belum muncul dalam kategori belum baik karena dari 9 indikator yang muncul tiga kali ada pada beberapa indikator yang ditemukan dalam proses pembelajaran yaitu indikator sikap, inhibisi dan apresiasi.

Oleh karena itu perlu dilakukan banyak perbaikan terhadap aspek pada masing-masing indikator yang belum optimal dan belum mencapai target yang diinginkan. Untuk melihat hasil observasi kondisi awal perilaku belajar mahasiswa pada mata kuliah patologi sosial berdasarkan 9 indikator pada pembahasan penelitian berikut ini:

Kebiasaan

Kebiasaan belajar mahasiswa dalam konsep Delay Avoidance masih belum mampu mengelola waktu dengan baik, terlihat pada saat mengumpulkan tugas sering terlambat karena menunda tugas dan jika ini tidak diperbaiki maka akan memengaruhi hasil belajar mahasiswa.

Keterampilan

Mahasiswa belum mampu mendayagunakan orang lain secara tepat sehingga masih belum dianggap terampil. Mata kuliah patologi menuntut mahasiswa untuk terampil dalam menganalisis permasalahan sosial yang muncul di masyarakat serta terampil dalam mempresentasikan materi pembelajaran.

Pengamatan

Saat dosen memberikan tugas dengan waktu yang sudah ditentukan tetapi sebagian mahasiswa mengerjakan tugas secara sistem kebut semalam dan sebagian mahasiswa belum paham cara menyampaikan pendapat yang baik dan benar. Seperti yang disampaikan oleh Syah bahwa melalui pengamatan yang benar, maka peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang membentuk pengertian yang benar pula. Sebaliknya pengamatan yang salah akan membentuk pengertian yang salah. Dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan belajar yang benar belum dilakukan oleh mahasiswa.

Berpikir asosiatif dan daya ingat

Mahasiswa belum mampu berpikir asosiatif seperti menghubungkan teori dengan permasalahan sosial yang ada, sebagian mahasiswa tidak menggunakan teori dalam menganalisis permasalahan sosial padahal untuk melakukan penanganan masalah sosial diperlukan landasan teori agar mahasiswa dapat memahami materi dibandingkan menghafalkan materi untuk dianalisis. Sebagian mahasiswa melakukan usaha meningkatkan daya ingat adalah dengan mencatat. Umumnya membuat catatan tradisional dalam bentuk tulisan linier panjang yang mencakup seluruh isi materi kuliah sehingga catatan terlihat sangat monoton dan membosankan. Untuk memperbaiki ini maka mahasiswa harus memperbaiki pola mencatat yaitu dengan mind mapping.

Berpikir rasional dan kritis

Mahasiswa dalam mengambil mata kuliah patologi sosial sangat dituntut dalam berpikir rasional dengan menggunakan logika yakni mahasiswa harus mendalami sebuah masalah dan belajar mencari pemecahannya, mahasiswa dibiasakan untuk bertanya dan mengemukakan pendapat secara logis dan pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh perkembangan kognitif dan pola pikir mahasiswa (Pratiwi, 2018). Agar mahasiswa mampu berpikir rasional maka perlu perbaikan yang signifikan dalam proses pembelajaran baik dari inovasi metode, bahan ajar, dan model pembelajaran sehingga kemampuan berpikir rasional mahasiswa akan meningkat. Seperti yang dijelaskan oleh (Pratiwi, 2018) untuk meningkatkan kemampuan berpikir rasional maka mahasiswa membutuhkan metode pembelajaran yang mawadahi perbedaan cara belajar masing-masing, menantang kreativitas berpikir serta memfasilitasi keterlibatan aktif.

Sikap

Sikap mahasiswa terhadap proses pembelajaran sudah baik dilihat dari sub indikator yaitu tidak menjadi plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber), membuat laporan berdasarkan data atau informasi apa adanya,

lebih banyak belajar untuk persiapan ujian, dan membaca buku mengenai patologi sosial.

Inhibisi

Inhibisi mahasiswa terhadap proses pembelajaran sudah baik dilihat dari sub indikator yaitu mudah bosan pada saat belajar mata kuliah patologi sosial muncul sekali, belajar lebih giat lagi jika mendapatkan nilai yang jelek, dan lebih mementingkan belajar untuk ujian daripada kegiatan lain.

Apresiasi

Apresiasi mahasiswa terhadap proses pembelajaran sudah baik dilihat dari sub indikator yaitu nyaman jika belajar mata kuliah patologi sosial, mendengarkan dengan baik apa yang disampaikan oleh dosen, menghargai karya teman sejawat, mengamalkan dan mengaplikasikan dalam kehidupan apa yang diajarkan dalam mata kuliah patologi sosial.

Tingkah Laku Afektif

Menurut Karthwohl, Bloom & Masia (dalam Nasution, 2006) membagi ranah afektif dalam 5 kriteria, yaitu: Penerimaan, respon, menilai, organisasi dan karakteristik. Dari 5 kriteria ini tingkat penerimaan, menilai dan respon dari mahasiswa masih rendah. Penerimaan yaitu kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi dan gejala lainnya. Respon, yaitu adanya kemampuan menanggapi secara terbuka terhadap suatu gejala. Menilai, yaitu memberi penilaian atau kepercayaan kepada suatu gejala secara konsisten.

Hasil validasi model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan perilaku belajar mahasiswa pada mata kuliah patologi sosial di Prodi Penmas FKIP UNRI dapat dianalisa melalui penilaian dari validator model pembelajaran *role playing* sebelum dilakukan ujicoba terbatas dan lebih luas. Dari hasil validasi tersebut bahwa model pembelajaran *role playing* sesuai dengan materi ajar pada naskah drama tentang “kemiskinan”. Tahap dan sistematika modelnya mudah, dapat di gunakan untuk tujuan bermain peran dan memperoleh pengalaman-pengalaman baru dari situasi yang baru, seperti pengalaman sehingga model ini

layak diterapkan kepada mahasiswa dan mampu meningkatkan perilaku belajar mahasiswa pada mata kuliah patologi sosial di Prodi Penmas.

Materi ajar berupa naskah drama telah dikembangkan dengan memuat nilai perilaku belajar para pemain peran dalam menganalisa permasalahan yang muncul di masyarakat. Dalam proses pembelajaran model *role playing*, mahasiswa akan melakukan kegiatan bermain peran dengan tema masalah sosial, memperagakan dan mendiskusikannya secara bersama-sama mengeksplorasi perasaan, sikap dan nilai dari suatu masalah sosial. Model ini dilakukan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan rasional dalam menganalisa isu-isu dan keputusan di masa lalu atau tentang isu-isu aktual di masyarakat setempat sehingga meningkatkan perilaku belajar mahasiswa di dalam proses pembelajaran. Dengan memerankan tokoh berdasarkan tema maka menuntut mahasiswa untuk mampu mengidentifikasi, mendiagnosa dan mencari solusi atas permasalahan sosial yang sedang diperankan. Secara tidak langsung mahasiswa akan terdorong untuk melakukan kerjasama dan terjalin kekompakan kelompok dalam kegiatan bermain drama.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan efektif merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan perilaku belajar. Model yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan mahasiswa dalam memahami suatu konsep pokok bahasan tertentu. Metode mengajar yang baik merupakan metode yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, kondisi peserta didik, sarana yang tersedia, serta tujuan pembelajarannya sehingga bisa dilihat apakah metode yang diterapkan efektif. Penerapan model pembelajaran *role playing* akan berhasil apabila terdapat kerja sama antara pendidik dan peserta didik. Peserta didik dituntut untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran sedangkan pendidik sebagai fasilitator yang senantiasa memberikan kemudahan dalam belajar.

SIMPULAN

Kondisi awal perilaku belajar mahasiswa menunjukkan bahwa mahasiswa belum memiliki perilaku belajar yang baik dan hasil validasi terhadap model pembelajaran *role playing* menunjukkan model tersebut layak diujicobakan secara terbatas dan lebih luas dalam proses pembelajaran. Kelayakan model berdasarkan pada hasil validasi yang dilakukan oleh 3 dosen ahli pada mata kuliah Patologi Sosial menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan perilaku belajar mahasiswa. Model final tersusunnya model hipotetik *role playing* dari hasil validasi.

Pengembangan model pembelajaran *role playing* dapat dilanjutkan dengan pengembangan naskah, uji terbatas dan uji lebih luas pada model tersebut sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian selanjutnya pengembangan model dapat dilakukan secara daring mengingat pandemi saat ini masih tinggi sehingga proses pembelajaran tidak bisa dilakukan secara tatap muka langsung. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode penelitian lain seperti *action research* dan eksperimen (kualitatif dan kuantitatif). Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat disosialisasikan dan digunakan sebagai salah satu alternatif dalam mata kuliah sosial dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, M. N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Matakuliah English For Media Untuk Mahasiswa Sastra Inggris UMN Al-Washliyah. Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(1).
- Borg & Gall. (2007). *An Introduction Education Research (8th ed)*. Upper Saddle River: Pearson Education.
- Dell'Olio, J. M., & Donk, T. (2007). *Modeling of teaching: Connecting student learning with standards*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Elias, M. J., Zins, J. E., Weissberg, R. P., Frey, K.S., Greenberg, M. T., & Haynes, N. M. (1997). *Promoting social and emotional learning: Guidelines for educators*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Fred, N. K. (2000). *Asas Penelitian Behavioral*, terj., Drs. Landung R. Simatupang. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hall, G. E., Quinn, L. F., & Gollnick, D. M. (2008). *The joy of teaching: Making a difference in student learning*. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Hamalik, O. (1983). *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Jarvis, L., Odell, K., & Troiano, M. (2002). *Role-Playing as a Teaching Strategy*. Staff Development and Presentation.
- Joyce, B., & Weil, M. (1980). *Models of teaching (2nd ed.)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Karwowski, M. & Soszynski, M. (2008). How to develop creative imagination? Assumptions, aims and effectiveness of role play training in creativity (RPTC). *Thinking Skill and Creativity*, 3(2), 163-171
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., Masia, B. B. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook 2 Affective Domain*. Michigan: David Mc Kay Company Inc.
- Mulyono, M. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Nova, P. J. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Rasional Mahasiswa Melalui Pembelajaran Blended Learning dengan Variabel Moderator Kemandirian Belajar. Universitas PGRI Palembang. *Neraca*, 2(2), 23-29.
- Pratiwi, I. A. (2015). Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw *Role Playing* Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V SD Pada Pelajaran IPS. PGSD FKIP Universitas Muria Kudus. *Konseling Gusjigang*, 1(2), ISSN 2460-1187.
- Rampangan, M. J. (1997). Faktor-Faktor Penentu dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa. PGSD IKIP Manado. *Jurnal MK IKIP Manado*, 2(1), September.
- Randel, J. M., Morris, B. A., Wetzal, C. D., & Whitehill, B. V. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. *Simulation & Gaming*, 23(3), 261-276.
- Saifudin, A. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, J. W. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Seaton, G., Dell'Angelo, T., Spencer, M. B., & Youngblood, J. (2007). Moving beyond the dichotomy: Meeting the needs of urban students through contextually-relevant education practices. *Teacher Education*

- Quarterly*, 34(2), 163-183.
- Solihah, W. (2014). *Pengaruh Motivasi Belajar, Perilaku Belajar dan Model Pembelajaran Konstruktivisme Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Kelas Reguler Fakultas Ekonomi dan Bisnis*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Svinicki, M., & McKeachie, W. J. (2011). *Teaching tips: Strategies research, and theory for college and university teachers (13th ed.)*. Belmont, CA: Wadsworth, Cengage.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Cet. 18; Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. (2012). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.