

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN PROSOSIAL MAHASISWA SEMESTER  
VI PG-PAUD FKIP UNILAK**

**Sean Marta Efastri<sup>1)</sup>, Siti Fadillah<sup>2)</sup>, Yesi Novita Sari<sup>3)</sup>**

Universitas Lancang Kuning

<sup>1)</sup> E-mail: seanmarta@unilak.ac.id

<sup>2)</sup> E-mail: dilla@unilak.ac.id

<sup>3)</sup> E-mail: yessi@unilak.ac.id

**Abstrak**

Seseorang yang memiliki IQ tinggi tidak menjamin mampu menyelesaikan masalah dalam hidupnya kecuali ia juga memiliki kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual serta kecerdasan sosial yang baik. Melalui bermain peran (*role playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui model ini peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis. Melalui bermain peran (*role playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Pendekatan *role playing* terhadap prososial mahasiswa berada pada kategori sedang 50 %, baik 30%, dan buruk 20%. Serta Prososial mahasiswa berada pada kategori tinggi 50%. Semua studi yang melibatkan perilaku prososial sebagai hasil atau prediktor menunjukkan pandangan positif terhadap kegiatan diinginkan akademik dan hasil-hasil sosial seperti pemahaman komunikasi, menyelesaikan sekolah, persahabatan, penerimaan orang lain, dan status pekerjaan.

**Kata Kunci:** Strategi, Pembelajaran *Role Playing*, Prososial

**APPLICATION OF LEARNING ROLE PLAYING STRATEGIES  
TO IMPROVE PROSOCIAL SEMESTER VI STUDENTS P  
G-PAUD FKIP UNILAK**

**Abstract**

A person who has a high IQ does not guarantee being able to solve problems in his life unless he also has emotional intelligence, spiritual intelligence and good social intelligence. Through role playing, students try to explore relationships between people by demonstrating them and discussing them so that together students can explore feelings, attitudes, values, and various problem solving strategies. As a learning model, role playing is rooted in the personal and social dimensions. Problem solving is carried out democratically. Thus through this model students are also trained to uphold democratic values. Through role playing, students try to explore relationships between people by demonstrating them and discussing them so that together students can explore feelings, attitudes, values, and various problem solving strategies. As a learning model, role playing is rooted in the personal and social dimensions. The role playing approach to prosocial students is in the medium category 50%, both 30%, and bad 20%. As well as Prosocial students are in the high category of 50%. All studies involving prosocial behavior as a result or predictor show a positive view of desired academic activities and social outcomes such as understanding communication, completing school, friendship, acceptance of others, and employment status.

**Keyword:** Strategies, Learning *Role Playing*, Prosocial

**1. PENDAHULUAN**

Perilaku prososial dipandang sebagai hal yang utama yang diperlukan dalam kehidupan manusia. Dampak positif yang dimiliki individu dengan perilaku prososial diantaranya adalah bisa diterima lingkungan. Karena dengan adanya perilaku prososial akan muncul atmosfer yang sehat dan kondusif dalam hubungan individu dengan individu lainnya, misalnya adalah terciptanya rasa saling menghormati, bekerjasama, berbagi, toleransi, empati, dan saling menghargai antar individu. Bisa dipastikan jika perilaku prososial bisa ditanamkan dengan baik dan dimiliki oleh setiap individu, akan muncul

lingkungan hidup yang aman, nyaman, damai, dan kondusif.

Krisis prososial juga diwujudkan dengan maraknya tawuran antarpelajar di negara kita. Hanya karena permasalahan yang notabnya sepele dapat memicu tawuran antar pelajar yang tidak jarang memakan korban hingga hilangnya nyawa. Krisis perilaku prososial dialami oleh semua lapisan masyarakat. Seperti yang telah disampaikan oleh Rosen dkk (2010:19) bahwa dengan adanya perilaku prososial akan mengurangi adanya perilaku agresif. Yang mana perilaku agresif ini akan menghambat keberhasilan seseorang dalam hidupnya.

Untuk menangani permasalahan tersebut diperlukan kualitas manusia Indonesia yang baik. Dimana manusia Indonesia tersebut yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Sejalan dengan hal tersebut di atas, maka harus ada usaha yang konkrit dalam rangka membentuk manusia Indonesia berkarakter Pancasila sehingga mewujudkan perilaku prososial. Salah satu usaha yang bisa diupayakan adalah melalui jalur pendidikan. Tujuan pendidikan seutuhnya adalah membantu siswa mencapai perkembangan secara optimal. Jadi bisa dimaknai bukan hanya aspek kognitif atau akademik saja yang perlu ditingkatkan dalam pendidikan.

Akan tetapi semua aspek termasuk di dalamnya aspek non kognitif yang meliputi aspek afektif dan psikomotornya. Manusia Indonesia yang berkualitas harus mencapai perkembangan kedua aspek ini dalam hidupnya. Jadi mereka tidak hanya pandai secara akademis atau intelektual saja akan tetapi juga pandai secara afektif dan psikomotornya yakni memiliki keterampilan pribadi sosial yang memadai.

Seseorang yang memiliki IQ tinggi tidak menjamin mampu menyelesaikan masalah dalam hidupnya kecuali ia juga memiliki kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual serta kecerdasan sosial yang baik. Seperti hasil penelitian yang dihimpun oleh Rosen dkk (2010:19) bahwa semua studi yang melibatkan perilaku prososial sebagai hasil atau prediktor menunjukkan pandangan positif terhadap kegiatan diinginkan akademik dan hasil-hasil sosial seperti pemahaman komunikasi, menyelesaikan sekolah, persahabatan, penerimaan orang lain, dan status

pekerjaan. Disinilah arti penting dikembangkannya perilaku prososial siswa.

Melalui bermain peran (*role playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan social yang bermanfaat bagi dirinya. Juga melalui model ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok social yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi social, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi social, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui model ini peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

*Role playing* (bermain peran) adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain *role playing* seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana anak didik membayangkan dirinya seolah-olah

berada di luar kelas dan memainkan peran orang, ia juga berfungsi sebagai penanam karakter kata atau penggunaan ungkapan.

Dalam *role playing*, anak didik diperlakukan sebagai subyek pembelajar yang secara aktif melakukan praktek-praktek berbahasa (bertanya dan menjawab dalam bahasa Arab) bersama teman-teman sebayanya pada situasi tertentu. Belajar yang efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri anak didik. Lebih lanjut prinsip pembelajaran bahasa menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa, anak didik akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan menggunakan bahasa dengan melakukan berbagai kegiatan bahasa. Bila mereka berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Jadi, dalam pembelajaran siswa harus aktif. Tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Bermain peran (*role playing*) adalah latihan yang baik bagi tumbuh kembang anak didik. Ketika anak didik berperan sebagai ibu misalnya, saat itu ia membayangkan dan meniru sikap sebagai seorang ibu dengan berkaca pada perilaku ibunya atau ibu idaman. Selain itu, ia juga mengembangkan sikap keibuan. *Role Playing* juga dapat membuat anak didik pandai berimajinasi karena memerankan sosok yang bukan dirinya. Ini bisa meningkatkan kemampuan verbal anak didik dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Sebuah penelitian mengatakan bahwa metode pengajaran instruksional yang satu arah, yaitu guru mendominasi kelas, sudah ketinggalan zaman karena membuat

anak menjadi pasif dan pada gilirannya tidak melatih anak menjadi makhluk yang artikulatif ketika terjun ke masyarakat.

Ada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari yaitu:

1. Mengambil peran (*role taking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan) atau berdasar tugas jabatan (bagaimana seorang agen polisi harus bertindak), dalam situasi-situasi sosial (Goffman, 1976).
2. Membuat peran (*role making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan. (Roberts, 1991).
3. Tawar-menawar peran (*role negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Perilaku prososial mewakili kutub yang berkaitan dengan tindakan sosial dan termasuk perilaku aktif yang menunjukkan perasaan positif sosial dan keikutsertaan, termasuk kerjasama, berbagi, membantu, kepemimpinan, mengungkapkan empati, memberikan dukungan verbal atau dorongan, dan keramahan atau kebaikan (Rosen dkk, 2010:19). Menurut Albert dkk (2013:261, Vol.2 Issue 11) perilaku prososial dapat didefinisikan sebagai perilaku sukarela yang dibuat dengan maksud untuk membawa manfaat bagi sesama atau

masyarakat. Prososial dapat diwujudkan dengan membuat orang lain bahagia, meskipun kemurahan hati dapat diasumsikan berbagai bentuk, misalnya memberi sesuatu kepada orang lain yang sering melibatkan pengorbanan uang atau jasa (Liu & Aaker, 2008 dalam Norton dkk (2013: 635–652, Vol. 104, No. 4).

Perilaku prososial, atau "perilaku sukarela yang dimaksudkan untuk menguntungkan lain", terdiri dari tindakan yang menguntungkan orang lain atau masyarakat secara keseluruhan, misalnya membantu, berbagi, menyumbang, bekerja sama dan sukarela. Itu bisa juga disebut sebagai kategori perilaku yang mencakup salah satu tindakan yang memberikan manfaat kepada orang lain seperti mengikuti aturan-aturan dalam kegiatan, jujur, dan bekerja sama dengan orang lain dalam situasi sosial. Tindakan ini mungkin termotivasi oleh rasa empati dan kekhawatiran tentang kesejahteraan dan hak-hak orang lain, dan juga tindakan prihatin akan perilaku egois.

Asumsi penelitian mengenai kemampuan sosialisasi mahasiswa dapat meningkatkan prososialnya melalui pendekatan *role playing*, maka peneliti merasa perlu melaksanakan penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Prososial Mahasiswa Semester VI PG-PAUD FKIP UNILAK”.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variable-variabel bebas, tetapi

menggambarkan sesuatu kondisi apa adanya (McMillan dan Schumacher, 2001).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember-Februari 2018 di PG-PAUD FKIP UNILAK Pekanbaru. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK Semester VI.

Pemilihan sampel dilakukan secara *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuisisioner dan wawancara. Sebagai akhir dari suatu proses penelitian adalah analisis data, yaitu pengolahan data secara kuantitatif dan analisis secara deskriptif karena penelitian ini bersifat gambaran dan menjelaskan mengenai permasalahan yang ada.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data penelitian yang telah dikumpulkan, peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:

### a. Pendekatan *Role Playing* Terhadap Prososial Mahasiswa PG-PAUD SEMESTER VI FKIP UNILAK

Berdasarkan data hasil penelitian ini adalah gambaran skor dari hasil perilaku prososial mahasiswa PG PAUD SEMESTER VI FKIP UNILAK setelah menggunakan pendekatan *role playing*. Hasil dari test sebelum dan setelah menggunakan pendekatan *role playing* mahasiswa PG PAUD FKIP UNILAK dapat terlihat pada diagram dibawah ini:



Pada diagram di atas dapat di simpulkan bahwa pendekatan role playing untuk meningkatkan prososial mahasiswa berada pada kategori sedang 50 %, baik 30%, dan buruk 20%. Berdasarkan hasil deskriptif data tersebut dapat disimpulkan terdapat peningkatan perilaku prososial dengan penerapan pendekatan role playing. Adanya perbedaan yang signifikan terlihat dari penerapan pendekatan *role playing* yaitu 50 % dari jumlah mahasiswa berada pada level sedang, 30% mahasiswa berada pada level baik, dan hanya 20% dari jumlah sampel mahasiswa PG PAUD FKIP SEMESTER VI UNILAK yang berada pada level buruk.

Hal ini menunjukkan penerapan role playing berpengaruh dalam meningkatkan perilaku prososial mahasiswa PG PAUD SEMESTER VI FKIP UNILAK. Hal ini sesuai dengan teori yang dikatakan oleh Roestiyah (2001:90), "*Role Playing*" adalah dimana siswa biasa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis.

*Role playing* merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berimajinasi dan berkomunikasi yang dapat

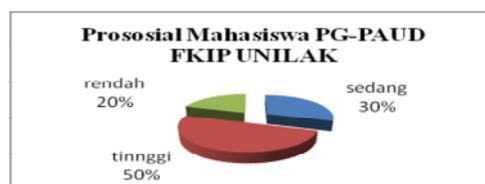
menimbulkan aktivitas sosial yaitu prososial dalam peran yang dimainkan.

Melalui bermain peran (*role playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial.

Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu, sebagai bagian dari materi pelajaran. Bermain peran memberikan kemungkinan kepada mahasiswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaan yang tidak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain.

Melalui bermain peran emosi dan ide-ide dapat di angkat ke taraf kesadaran untuk kemudian di tingkatkan melalui proses kelompok. Model ini membuat proses-proses psikologis yang tersembunyi berupa sikap-sikap, nilai-nilai, perasaan-perasaan dan system keyakinan dapat di angkat di taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

#### b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prososial Mahasiswa PG-PAUD



Hasil analisis gambar diagram diatas menyatakan bahwa prososial mahasiswa PG-PAUD SEMESTER VI FKIP UNILAK berada pada kategori tinggi adalah 50%, rendah 20%, dan sedang 30%. Berdasarkan gambaran hasil data tersebut terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi prososial mahasiswa PG-PAUD SEMESTER VI FKIP UNILAK dengan penerapan pendekatan role playing. Faktor yang ditimbulkan dalam penerapan role playing adalah manipulasi perilaku dengan memerankan masalah sosial yang berpengaruh pada psikologis mahasiswa dalam memahami prososial. Adanya faktor yang mempengaruhi prososial mahasiswa PG PAUD SEMESTER VI FKIP UNILAK sesuai dengan pendapat Baron & Byrne (2005), tingkah laku prososial dapat mendorong seseorang untuk memunculkan tindakan menolong kepada orang lain, disamping model prososial dalam dunia nyata, model-model dalam bentuk media/metode juga berkontribusi pada pembentukan norma sosial yang mendukung tingkah laku prososial. Adanya pendekatan role playing memberikan dampak psikologis pada mahasiswa sebagai media yang memunculkan kesadaran prososial.

Rushton (dalam Sears, dkk, 2005) mengemukakan bahwa perilaku prososial berkisar dari tindakan altruisme yang tidak mementingkan diri sendiri atau tanpa pamrih sampai tindakan menolong yang sepenuhnya dimotivasi oleh kepentingan diri sendiri. Lebih jelasnya, menurut Faturochman (2006) pengertian perilaku prososial sedikit berbeda dengan altruisme, yaitu dengan lebih menekankan pada adanya keuntungan

pada pihak yang diberi pertolongan. Perilaku prososial didefinisikan sebagai perilaku yang memiliki konsekuensi positif pada orang lain. Bentuk yang paling jelas dari prososial adalah perilaku menolong. Lebih spesifik lagi, Eisenberg dan Mussen (dalam Dayakisni, 2009) memberi pengertian perilaku prososial mencakup pada tindakan-tindakan: *sharing* (membagi), *cooperative* (kerjasama), *donating* (menyumbang), *helping* (menolong), *honesty* (kejujuran), *generosity* (kedermawanan), serta mempertimbangkan hak dan kejesahatan orang lain. Dayakisni mendefinisikan perilaku prososial adalah segala bentuk perilaku yang memberikan konsekuensi positif bagi si penerima, baik dalam bentuk materi, fisik ataupun psikologis tetapi tidak memiliki keuntungan yang jelas bagi pemiliknya.

Indikator-indikator Perilaku Prososial Eisenberg dan Mussen (dalam Dayakisni, 2009) memberi pengertian perilaku prososial mencakup pada tindakan-tindakan: *sharing* (membagi), *cooperative* (kerjasama), *donating* (menyumbang), *helping* (menolong), *honesty* (kejujuran), *generosity* (kedermawanan), serta mempertimbangkan hak dan kejesahatan orang lain. Untuk memudahkan penelitian, maka peneliti mendeskripsikan indikator-indikator perilaku prososial diatas, sebagai berikut:

1. Membagi (*Sharing*), yakni memberikan kesempatan kepada orang lain untuk dapat merasakan sesuatu yang dimilikinya, termasuk keahlian dan pengetahuan.

2. Kerjasama (*Cooperative*), yaitu melakukan kegiatan bersama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama, termasuk mempertimbangkan dan menghargai pendapat orang lain dalam berdiskusi.
3. Menyumbang (*Donating*), adalah perbuatan yang memberikan secara materil kepada seseorang atau kelompok untuk kepentingan umum yang berdasarkan pada permintaan, kejadian dan kegiatan.
4. Menolong (*Helping*), yakni membantu orang lain secara fisik untuk mengurangi beban yang sedang dilakukan.
5. Kejujuran (*Honesty*), merupakan tindakan dan ucapan yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
6. Kedermawanan (*Generosity*), ialah memberikan sesuatu (biasanya berupa uang dan barang) kepada orang lain atas dasar kesadaran diri.
7. Mempertimbangan hak dan kejesaheraan orang lain, yaitu suatu tindakan untuk melakukan suatu hal untuk kepentingan pribadi yang berhubungan dengan orang lain tanpa mengganggu dan melanggar hak dan kesejahteraan orang lain.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pendekatan role playing terhadap prososial mahasiswa berada pada kategori sedang 50 %, baik 30%,

dan buruk 20%. Serta Prososial mahasiswa berada pada kategori tinggi 50%.

Untuk Pihak kampus, agar membantu mahasiswa dalam prososial mahasiswa yang baik di kampus yaitu dengan pendekatan role playing serta memberikan bantuan sesuai kebutuhan mahasiswa seperti memberikan layanan informasi seperti sosialisasi, dan mengarahkan mahasiswa untuk aktif berorganisasi. Lingkungan akademik, agar mampu memberikan perlakuan yang baik dalam mendukung pengembangan kepribadian anak khususnya dalam meningkatkan prososial mahasiswa. Peneliti selanjutnya, sebagai bahan masukan untuk mengembangkan aspek kajiannya pada bidang-bidang lain misalnya pada bidang prososial mahasiswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, Sudrajat. 2008. 'IQ, EQ, dan SQ: Dari Kecerdasan Tunggal ke Kecerdasan Majemuk'. <http://www.psb-psma.org/content/blog>. Diakses pada tanggal 21 Oktober 2013 pada pukul 12.30.
- Anas, Sudjiono. 2009. *Pengantar Statis Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.

- Bennet, Neville, dkk. 2005. *Teaching Through Play*. Jakarta: Anggota Ikap Educational Studies. Kogan Page.
- DePorter, Bobby, dkk. 2000. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- DePorter, Bobby dkk. 2000. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Mulyasa, E. 2004. *Implementasi Kurikulum Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Skillbeck, Malcolm. 2012. *School Based Curriculum Development and Teacher Education*. Mimeograph: OECD.
- Sudjana S., D. 2001. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Slamet, Santosa. 1999. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Tilaar, H.A.R. 1994. *Manajemen Pendidikan Nasional, Kajian Pendidikan Masa Depan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- White, John. 1990. *Educational and The Good Life*. London: