

**MENGAJAR DENGAN METODE ROLE PLAY BERBASIS PSIKODRAMA KEPADA
GURU SEKOLAH MINGGU BUDDHA TAMIL KOTA MEDAN**

Ong Cin Siu, Nuriani, Lamirin

ongcinsiu@bodhidharma.ac.id, nuriani@bodhidharma.ac.id,

lamirin@bodhidharma.ac.id

STAB Bodhi Dharma

Abstrak

Guru Sekolah Minggu Buddha adalah seorang yang sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan evaluator namun adakalanya Metode pembelajaran ini membuat siswa jenuh dan tidak kreatif. Tujuan pelatihan ini untuk meningkatkan keterampilan mengajar menggunakan metode role play berbasis psikodrama agar siswa lebih antusias untuk belajar. Bentuk kegiatan ini adalah pembinaan Guru Sekolah Minggu Buddha Tamil Kota Medan dilakukan selama satu hari. Pertemuan akan dilakukan pelatihan dengan sistem Psikodrama, Belajar Aktif berdasar prinsip Psikologi dan Drama. Hasil kegiatan Pengabdian ini berjalan dengan lancar. Para peserta sangat antusias mengikuti materi dan pelatihan yang disampaikan. Selain itu praktek psikodrama membuat peserta menambah kompetensi mengajar dan bagi para guru dapat memaksimalkan kompetensinya dalam mengajar.

Kata kunci: *Pelatihan, metode role play, psikodrama*

Abstract

Buddhist Sunday school teacher who is the learning resource, facilitator, manager, demonstrator, mentor, and evaluator, sometimes using uncreative learning method that makes students feel bored. The purpose of this training is to improve teacher's teaching skills using psychodrama-based role play method to grow student's enthusiasm to learn. It is formed by holding a one day coaching program of psychodrama system, also the active learning based on psychology and drama principles for Tamil Buddhist Sunday school teachers in Medan. Every activities of this training went smoothly with participants enthusiasm, also the result is Buddhist Sunday school teacher have been able to increase and maximize their competence.

Keywords: *Training, role play method, psychodrama*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadi multiple kompetensi harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini

sesuai dengan pernyataan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara (UUSPN, No 20/2003).

Diperkuat pula oleh Soetandyo Wingnjo Soebroto (dalam Mulyana) mengemukakan bahwa pendidikan adalah proses terprogram untuk mengefektifkan terjadinya perubahan kognitif dan afektif dalam diri seorang anak Indonesia sedemikian rupa sehingga anak dapat berfungsi dengan baik di dalam masyarakat. Selanjutnya Din Wahyudin (2007) mengemukakan bahwa pendidikan adalah proses transformasi atau proses perubahan tingkah laku peserta didik. Senada dengan itu menurut Ahmad D. Marimba (dalam Hasbullah 2006) pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan bati peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.

Berdasarkan pengertian pendidikan di atas peneliti berkesimpulan bahwa pendidikan adalah usaha yang sengaja dilakukan untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranannya dimasa mendatang yang dapat merubah tingkah laku peserta didik dapat mendewasakan manusia. Hal tersebut memiliki makna bahwa pendidikan diselenggarakan dengan rencana yang matang, mantap, sistematis, menyeluruh, berjenjang berdasarkan pemikiran yang rasional, objektif serta dengan kaidah untuk kepentingan masyarakat dalam arti yang seluasluasnya. Peranan guru dalam mencapai tujuan pendidikan sangat menentukan. Hal ini sesuai dengan pandangan Wina Sanjaya (2006), peran guru adalah: "Sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan evaluator". Sebagai motivator guru harus mampu membangkitkan motivasi siswa agar aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik. Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara atau metode pembelajaran yang selama ini tidak diminati lagi oleh siswa, seperti pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah dan tanya-jawab. Metode pembelajaran ini membuat siswa jenuh dan tidak kreatif. Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah

menjadikan siswa sebagai subjek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Luaran dari metode belajar yang diharapkan di sini adalah siswa dapat lebih banyak berperan dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan untuk memperbaiki masalah-masalah tersebut, sehingga hasil belajar peserta menjadi lebih berkualitas serta memotivasi peserta untuk berpikir kreatif dan bersikap aktif dalam belajar. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode role playing. Metode pembelajaran role playing telah menjadi metode pembelajaran yang paling banyak digunakan sejak tahun 1970-an. Hal ini diperkuat oleh E. Kate Armstrong, (2003) yang mengatakan bahwa *“Role-play is an instructional technique that has enjoyed varying levels of popularity over the last four decades. It is notable for the way it involves students in their own learning in a stimulating, ‘real life’ environment.”*

Metode Role Playing atau Bermain Peran pada hakikatnya merupakan sebuah metode yang “menghadirkan” peran-peran dalam dunia nyata ke dalam suatu „pertunjukan peran“ di dalam kelas atau pertemuan (Mukrimah, 2014). Metode roleplay berfungsi sebagai media melatih hubungan antar pribadi (*intrepersonal relationship*) untuk menciptakan suasana spontanitas dan kreativitas. Dengan terciptanya kondisi spontanitas dan kreativitas yang maksimal, maka dapat menjadikan suasana pembelajaran yang mampu mendukung kelancaran interpretasi materi yang diberikan.

Pengabdian masyarakat ini memiliki tujuan dari implementasi model pembelajaran ini nantinya akan diketahui peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru Sekolah Minggu Buddha.

Metode

Program pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan pada Guru Sekolah Minggu Buddhis Tamil Kota Medan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana karena kerjasama tim pengabdian masyarakat STAB Bodhi Dharma Medan dengan Komunitas Guru Agama Buddha Tamil Kota Medan. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara tatap muka dengan melaksanakan protokol Kesehatan karena masih dalam keadaan Pandemi Covid-19 belum berakhir.

Adapun peralatan yang dibutuhkan terdiri atas: (1) Proses administrasi; (2) Data-data peserta pelatihan; (3) Materi pelatihan; (4) Sarana dan Prasarana kegiatan. Kegiatan PkM ini adalah berupa kegiatan pelatihan dengan tujuan yakni Meningkatkan Keterampilan Mengajar Menggunakan Metode Role Play Berbasis Psikodrama. Bentuk kegiatan ini adalah pembinaan Guru Sekolah Minggu Buddha Tamil Kota Medan dilakukan selama satu hari. Pelatihan dengan sistem Psikodrama, Belajar Aktif berdasar prinsip Psikologi dan Drama dan akan dilakukan pendampingan oleh Tim pengabdian kepada 50 peserta.

Hasil

Kegiatan analisis situasi diawali penyiapan berkas sebagaimana prosedur administrasi STAB Bodhi Dharma Medan dan Komunitas Guru Agama Buddha Tamil Kota Medan berupa: (1) Surat tugas Tim PkM dan surat persetujuan pelaksanaan PkM, (2) Pendataan peserta pelatihan.

Sosialisasi mencakup diskusi antara Tim PkM Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha STAB Bodhi Dharma Medan dengan pemateri dan Komunitas Guru Sekolah Minggu Buddhis Tamil Kota Medan mengenai *rundown* acara pelatihan dan tujuan kegiatan PkM, yakni Meningkatkan Keterampilan Mengajar Menggunakan Metode Role Play Berbasis Psikodrama.

Dilaksanakan pada tanggal 19 Desember 2021. Dihadiri oleh 55 peserta di Vihara Adi Dharma Shanti. Metode Role Playing atau Bermain Peran pada hakikatnya merupakan sebuah metode yang “menghadirkan” peran-peran dalam dunia nyata ke dalam suatu “pertunjukan peran” di dalam kelas oleh Ong Cin Siu, M.Psi. Para peserta diberitahu bahwa peran guru bukan lagi pemberi informasi tetapi sebagai fasilitator dan organisator. Guru dalam melaksanakan pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan dengan sungguh-sungguh melalui perencanaan yang matang, memanfaatkan seluruh sumber daya yang ada serta memperhatikan taraf perkembangan intelektual dan perkembangan psikologi belajar siswa. Guru yang demikian akan dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang lebih tinggi dibandingkan dengan guru yang dalam pengelolaan pembelajarannya dilakukan seadanya tanpa mempertimbangkan berbagai faktor yang bisa mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan metode pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) perlu dilakukan agar dapat menciptakan situasi belajar yang



menumbuhkan stimulus bagi siswa untuk mengikuti pelajaran, tertarik pada kegiatan pembelajaran, tidak bosan terhadap KBM, dan kreatif dalam belajar, sehingga menghasilkan prestasi belajar yang baik pula. Prestasi yang baik ini dapat menjadi salah satu capaian pembelajaran yang dapat

mendukung kualitas pendidikan di Indonesia secara keseluruhan dan dapat melahirkan SDM yang cerdas dan berkualitas di ranah masyarakat. Bermain peran (*role playing*) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial.

Selanjutnya, para peserta diminta bermain peran dan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

a. Persiapan dan Instruksi

- 1) Narasumber memiliki situasi atau masalah bermain peran. Situasi-situasi yang dipilih dititikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familiar, serta pentingnya bagi siswa.
- 2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, peserta harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua peserta.
- 3) Narasumber memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan peserta. peserta diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Dalam brifing, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Dengan demikian dapat

dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.

- 4) Narasumber memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para peserta. Para audience diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati : (1) perasaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan (3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh pemeran.

b. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- 1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran. Sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- 2) Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- 3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemain juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh Tim PkM dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup peserta, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

- 4) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemain juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh Tim PkM dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup peserta, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.



c. Evaluasi Bermain Peran

peserta memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. peserta diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil kegiatan Pengabdian ini berjalan sesuai dengan rencana. Para peserta sangat termotivasi mengikuti pelatihan ini. Para guru hendaknya menyadari bahwa pembelajaran yang menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) setiap proses pembelajaran. Dalam konteks Metode Bermain Peran (Role Playing) guru dituntut tidak hanya memerankan diri sebagai pengajar atau pendidik, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didik.

Berikut adalah ada saran bagi Guru Sekolah Minggu untuk meningkatkan kompetensinya yaitu membuat bahan ajar dan mempersiapkan metode mengajar

yang lebih variatif dan inovatif agar peserta didik berminat untuk belajar Buddhadharma.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM STAB Bodhi Dharma dan juga kepada Komunitas Guru Agama Buddha Tamil Kota Medan serta ketua Vihara Adi Dharmasanti yang telah memberi izin sarana dan prasarana dipakai untuk kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Baroro, Kiromim. 2011. Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode role playing. *Jurnal ekonomi&pendidikan*, (online)
- Djamarah, Syaiful Bahri., & Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta : CAPS
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada
- Kartini, Tien. 2007. Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal pendidikan dasar*, (online)
- Lamirin, L., Wijoyo, H., & Sutawan, K. (2021). ANALISIS PEMASARAN DIGITAL DAN PERKEMBANGAN MENTAL DI PROVINSI RIAU. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 8(3), 227-231.
- Lisniasari, L., Susanto, S., Nuriani, N., & Widiyanto, W. (2022). Pelatihan Mengajar Dengan Metode Role Play Berbasis Psikodrama Kepada Tenaga Pendidik Sekolah Dasar Swasta Pelopor Duri. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 5(1), 61-65.
- Muniroh, Muniroh M. 2019. "Daftar Pustaka Penggunaan Metode Bermain Peran Dan Media Gambar (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Tema Jenis Pekerjaan Melalui Di Sd Negeri Limo 1 Depo." *INA-Rxiv*. July 13. doi:10.31227/osf.io/ayxuv.
- Siu, O. C., Lamirin, L., & Tantriana, U. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha Melalui Model Pembelajaran Role Playing. *Jurnal Pendidikan Buddha dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)*, 3(2), 70-83.

- Siu, O. C., Wijoyo, H., & Lamirin, L. (2022). Pelatihan Penulisan Buku Dhammaduta Majelis Buddhayana Indonesia Pengurus Cabang Medan. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 5(1), 49-54.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 1989. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Sinar Baru.
- Wijoyo, H. (2020). Socialization Of The Accreditation Aseessment System (SISPENA) Of The National Accreditation Board For Early Childhood Education (PAUD) And Non Formal Education (PNF) In Bengkalis, Riau Province. *Jurnal Humanities Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 23-29.
- Wijoyo, H. (2021). Dosen Inovatif Era New Normal. *Insan Cendekia Mandiri*.
- Wijoyo, H., & Haudi, H. (2021, January). PENYULUHAN TEKNIK PEMASARAN KERUPUK RASA JENGKOL "DONG DONG SNACK" PEKANBARU. In *PROSIDING SENANTIAS: Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 1, No. 1, pp. 643-650).