

Membangun Masyarakat Demokrasi Melalui Pembelajaran Sejarah Amerika Berbasis Bermain Peran

Daya Negri Wijaya

Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang
Dayawijaya15@yahoo.com

Abstract: *Building a democratic society is a necessity that must be carried out by countries that embrace democratic system. Democracy is not conceived as a way to manage the government but as democratization. In other words, all citizens including the youths should have characters that embody the values of democracy. This can be achieved through education and learning. Universities as educational institutions have an important role in the seeding process of democratic values in the younger generation. Thus, learning innovation is an absolute thing that an educator must do in creating good learning process and in building a democratic society. By looking at the conditions, facilities, and infrastructure owned by students, educators then must choose the right method to increase the knowledge of democratic values in the students. By using a role-play based learning method, it is expected that the students can emulate the democratic values that exist in the stories performed. Stories that will be performed in the classroom are taken from American history learning materials that have been studied. The researcher is trying to find the democratic values that appear in: (1) role-play based American History lesson planning process in the Department of History; (2) role-play based American History learning process in the Department of History; and (3) role-play based American History learning evaluation process in the Department of History. The researcher uses descriptive qualitative method based research that attempts to describe the role-play based learning activities and to discover what is hidden from these activities. Researchers collect data by means of observation, interviews, and documentation in learning. Furthermore, the researchers will analyze the data collected by reducing the data, presenting them, and summarizing them.*

Keywords: *Learning Innovation, Democratic Values, Function of History, Empirism*

Abstrak: Membangun masyarakat demokrasi merupakan suatu keniscayaan yang harus dilakukan oleh negara yang menganut sistem demokrasi. Demokrasi bukan dipahami sebagai cara dalam mengelola pemerintahan namun sebagai demokratisasi. Dengan kata lain, semua warga negara bahkan setiap generasi muda harus memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai dalam demokrasi. Hal ini dapat dilakukan melalui pendidikan dan pembelajaran. Perguruan tinggi sebagai institusi pendidikan memiliki peranan penting dalam proses penyemaian nilai-nilai demokrasi pada generasi muda. Sehingga, Inovasi pembelajaran adalah hal yang mutlak harus dilakukan seorang pendidik dalam mengemas proses pembelajaran yang baik dan membangun masyarakat demokrasi. Dengan melihat kondisi, sarana, dan prasarana yang dimiliki mahasiswa maka seorang pendidik harus memilih metode yang tepat untuk meningkatkan pengetahuan tentang nilai-nilai demokrasi pada diri mahasiswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis bermain peran diharapkan para mahasiswa dapat meneladani nilai-nilai demokrasi yang ada dalam cerita yang ditampilkan. Cerita yang akan ditampilkan di kelas diambil dari materi pembelajaran Sejarah Amerika yang telah dipelajari. Peneliti berusaha untuk menemukan nilai-nilai demokrasi yang muncul dalam (1) proses perencanaan pembelajaran Sejarah Amerika berbasis bermain peran di Jurusan Sejarah; (2) proses pembelajaran Sejarah Amerika berbasis bermain peran di Jurusan Sejarah; dan (3) proses evaluasi pembelajaran Sejarah Amerika berbasis bermain peran di Jurusan Sejarah. Peneliti menggunakan metode penelitian berbasis deskriptif kualitatif yang mencoba untuk menggambarkan kegiatan pembelajaran berbasis bermain peran dan mengungkap apa yang tersembunyi dari kegiatan tersebut. Peneliti mengumpulkan berbagai data dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam pembelajaran. Lebih lanjut, peneliti akan menganalisis data yang terkumpul dengan cara mereduksi data, menyajikan data, dan menyimpulkannya.

Kata-kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, Nilai-Nilai Demokrasi, Guna Sejarah, Empirisme

Dalam perjalanan demokrasi Indonesia, istilah demokrasi seringkali dimaknai secara sempit sebagai kredo dari, oleh, dan untuk rakyat. Konsekuensinya kredo ini lebih cenderung bersifat

memaksa rakyat untuk memahami sistem demokrasi itu sendiri serta rakyatnya tentunya masih banyak yang belum memahami esensi dari demokrasi sehingga cenderung masih memperlihatkan ciri oto-

riter atau totaliter dalam menjalankan perilaku politik. Hardiman (2009) menjelaskan bahwa demokrasi seharusnya dipahami secara deliberatif yakni bermakna demokratisasi atau terus membangun masyarakat demokrasi agar sistem politik demokrasi dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu, pembangunan masyarakat demokrasi diperlukan penanaman nilai-nilai demokrasi pada setiap warga negara. Hal ini ditangkap dengan baik menteri pendidikan Indonesia yang pertama Ki Hajar Dewantara yang memberikan gagasan bahwa tiga unsur utama pendidikan dan pengajaran yang menjadi sasaran pendidikan nasional: membentuk manusia susila yang cakap; membentuk warga negara yang demokratis; dan membentuk manusia yang bertanggung jawab pada bangsanya (Samho, 2013:111).

Setidaknya Budaya Inggris yang memiliki masa lalu lebih singkat dibanding Indonesia dapat dijadikan pelajaran yang berharga dalam membangun masyarakat demokrasi. Sejauh dari apa yang penulis pahami ternyata budaya demokrasi Inggris tertanam atas budaya patriarki yang sangat kuat. Di Inggris bagian utara didominasi oleh para buruh (terutama buruh tambang) yang memiliki tugas-tugas khusus dalam kehidupan rumah tangga dan masyarakat. Bagi mereka, para pria akan berurusan dengan urusan publik seperti politik serta ekonomi dan para wanita berurusan dengan masalah domestik di rumah termasuk mengurus anak-anak mereka. Hal ini kiranya telah tertanam hingga akhir abad 20 atau setidaknya sebelum gelombang feminisme Amerika muncul pertama kali di dunia. Menariknya bagaimana mereka bisa menanamkan nilai-nilai demokratis dalam masyarakat yang begitu patriarkis serta terlihat sulit untuk memberikan kesetaraan hak antara laki-laki dan perempuan.

Pembangunan karakter bangsa terutama dalam nilai-nilai demokrasi telah dipikirkan oleh John Locke, seorang filosof Inggris yang paling termahsyur di abad 17 dan bahkan mempengaruhi pandangan pemikiran demokrasi pada abad setelahnya. Keluarga cenderung menjadi institusi sosial yang pertama dalam membentuk masyarakat demokrasi atau komunitas demokrasi. Hal tersebut dibentuk melalui pendidikan keluarga dan kehidupan keluarga menjadi basis dari karakter demokrasi yang dibutuhkan setiap warga negara. Terdapat beberapa kekuasaan dalam kehidupan keluarga namun Locke berpendapat bahwa dominasi paternalistik begitu dominan dalam pola pengasuhan anak (Locke, 1691:240). Hegemoni paternalistik dimulai sejak anak mereka lahir serta sang ayah memiliki kewajiban untuk memenuhi kebutuhannya dan ketika sang ayah tidak memenuhi kebutuhan si anak maka dia akan kehilangan hak-haknya terhadap anaknya (Locke, 1691:244). Sehingga, mereka tidak lahir dalam keadaan setara walaupun pada hakikatnya mereka terlahir untuk itu. Mengikuti Adam (dipercaya sebagai manusia pertama di muka bumi) yang diciptakan dengan sempurna dengan badan yang kuat dan

pemikiran logis mengajarkan pada para keturunannya yang terlahir tanpa pengetahuan dan pemahaman, orang tua juga memiliki beberapa pedoman dan aturan yang bertujuan untuk menjaga, merawat, dan mendidik anak-anaknya mendapatkan cara berpikir yang baik dan kedewasaannya (Locke, 1691:241).

Kedewasaan adalah suatu keadaan dimana seseorang mampu mengerti hukum dan bertindak sesuai dengan aturan tersebut. Nilai dan norma menjadi pedomannya: seberapa jauh dia memahami aturan tersebut, sejauh itu kebebasan yang akan dia dapatkan. Ketika ia mendapatkan kebebasan maka kedudukan antara ayah dan anak akan setara dibawah hukum yang sama pula. Hal ini berarti tidak akan ada dominasi (walaupun terkadang masih ada bimbingan) dari ayah terhadap anaknya (Locke, 1691:242). Saat anak tumbuh, kebebasannya akan berkembang pula menjadi kebebasan seorang manusia. Dia akan berperilaku sesuai dengan apa yang mereka inginkan dan telah didasarkan oleh kemampuan berpikirnya yang mampu menginstruksikan sejauh mana dia dapat meraih kebebasannya. Kemampuan berpikir adalah hal yang esensial dalam memandu masyarakat menuju demokrasi. Sehingga, Locke (1691:244) menyarankan bagaimana membentuk pikiran anak dalam *reason can hence advance this care of the parents due to their offspring into an absolute arbitrary dominion of the father, whose power reaches no farther than, by such a discipline as he finds most effectual, to give such strength and health to their bodies, such vigour and rectitude to their minds, as may best fit his children to be most useful to themselves and others: and, if it be necessary to his condition, to make them work, when they are able, for their own subsistence.*

Setelah anak dapat berpikir secara rasional, maka diantara orang tua dan anak akan memiliki tugas yang sama yakni tugas orang tua adalah membesarkan anak dan si anak memiliki tugas menghormati orang tuanya. Hal ini diperlukan untuk saling memahami tugas dan dibuat sebuah kesepakatan secara alamiah diantara mereka. Dalam fase berikutnya mereka siap untuk memasuki dunia masyarakat atau dunia diluar rumah. Mereka akan menyesuaikan diri dengan aturan yang sama dalam satu komunitas berdasarkan apa yang mereka alami dalam pendidikan keluarga. Aturan-aturan di masyarakat pada hakikatnya berjalan secara alami pada sistem pemerintahan seperti yang mereka alami saat masih kanak-kanak. Jika orang tua mereka mendidik dengan kebebasan dan kesetaraan maka mereka akan berusaha mendapatkan kebebasan dan kesetaraan itu sendiri. Sehingga, ketika mereka memasuki dunia masyarakat; masyarakat demokrasi akan muncul dan mereka secara natural akan membangun pemerintahan yang demokratis.

Dampaknya dalam kegiatan pembelajaran atau kehidupan sehari-hari ini terlihat masyarakat Inggris sangat teratur dan terasa tidak dipaksakan. Dimana walaupun terdapat kurikulum nampak guru memfokuskan diri pada pengembangan terben-

tuknya pengetahuan siswa bukannya menghabiskan semua materi yang ada dalam kurikulum. Hal ini dibutuhkan juga karakter guru yang sabar dan telaten dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan didorong dengan apa yang dimaksud dengan kerja kelompok serta meminimalisirkan siswa yang terasing dari teman sebayanya sehingga dengan pendekatan seperti setiap siswa dimotivasi untuk mengekspresikan semua yang diketahui pada temannya dan disinilah arti diskusi yang sebenarnya.

Walaupun Locke belum begitu memperjuangkan hak-hak pada perempuan namun pemikirannya akan demokrasi serta hak pada hidup, kebebasan, kepemilikan serta kesehatan begitu berpengaruh pada Thomas Jefferson yang nantinya menjadi perumus dari konstitusi Amerika. Demokrasi Amerika walaupun disatu sisi juga mengalami kecacatan karena masih menghalalkan perbudakan namun disisi yang lain telah membuka mata dunia tentang arti pedihnya kolonialisme. Maka dengan cepat gagasan demokrasi Amerika terutama pada konteks perang dingin begitu mempengaruhi jiwa-jiwa yang ingin memerdekakan bangsanya dan begitu pula yang terjadi di Indonesia. Para pendiri bangsa terutama Soekarno melihat bahwa demokrasi merupakan pilihan yang tepat sebagai bentuk pemerintahan namun harus diolah dengan citarasa Indonesia sehingga kita kini mengenal konsep demokrasi pancasila yang menekankan segala aktivitas pengelolaan pemerintahan didasarkan pada kelima sila pancasila.

Soekarno memandang bahwa walaupun kemerdekaan telah diraih namun perjuangan membangun bangsa ini belum selesai. Beliau berfikir bahwa bangsanya ini harus dibangun oleh setiap warga-negarannya terutama guru dan baginya semua warga adalah guru sekaligus pemimpin. Soekarno (1963:620) berujar bahwa "pahlawan politik menjadi gurunya massa yang mendengarkan pidato-pidatonya dan mengikut pimpinan taktik perjuangannya, jurnalis menjadi gurunya pembaca-pembaca surat kabarnya, bedriksleider menjadi gurunya pegawai-pegawai yang di bawahnya, mas Lurah menjadi gurunya masyarakat desa yang di bawah pengawasannya, tukang kopi menjadi gurunya anak istri yang membantu pekerjaannya - semua orang menjadi gurunya semua orang. Alangkah haibatnya dan alangkah bijaksananya waktu Nabi Muhammad s.a.w. bersabda bahwa "Semua kamu itu adalah pemimpin dan akan diperiksa dari hal pimpinannya. Laki-laki memimpin terhadap istrinya, perempuan pemimpin dalam rumah tangga suaminya, dan akan diperiksa dari hal pimpinannya. Buruh pemimpin dalam harta benda majikannya dan akan diperiksa dari hal pimpinannya. Alhasil semua kamu itu pemimpin, dan masing-masing akan diperiksa dari hal pimpinannya". Lebih lanjut baik guru serta pemimpin kehidupan yang lain memiliki tugas yang mulia serta mahaberat yakni sebagai pembentuk akan dan jiwa bukan hanya anak-anak namun juga

masyarakat pada umumnya. Mereka harus memiliki roh kerakyatan, roh kemerdekaan, dan roh kekesatriyaan serta ketiga roh tersebut harus berkobar dalam jiwa guru tersebut. Jika hal ini dilakukan maka guru bukan hanya sebagai media *transfer of knowledge* tetapi juga sebagai media *transfer of values*. Walaupun pada dasarnya guru akan menghadapi tantangan seperti "kini tiga soko gurunya menschelijke orde tadi itu menjadi tertawaan orang, dicemoohkan, kolot dan tidak laku, dinamakan theorie tua bangsa yang tidak sesuai lagi dengan ke-hendak zaman. Kini separoh dunia telah hilang kepercayaannya kepada tiga soko guru itu" (Soe-karno, 1963:623).

Dari uraian tersebut juga jelas bahwa wacana pembangunan karakter bangsa yang diimplementasikan di sekolah seperti yang digagas bapak menteri pendidikan tahun 2010 bukanlah suatu barang baru. Perpaduan budaya barat dan budaya timur kiranya telah menjadi cerminan bagaimana seseorang di era global berpikir dan bertindak yakni berpikir secara fungsional. John Dewey, seorang filsof pragmatis melihat bahwa pendidikan bukan sebagai persiapan kehidupan tetapi kehidupan itu sendiri. Kita dapat melihat seperti apa kehidupan di masa depan dengan melihat seperti apa perilaku para siswa di kelas. Lebih lanjut, Dewey (1953) mengungkapkan bahwa ketika seorang guru menyadari pentingnya kualitas proses mentalitas seseorang tidaknya sekedar menimbang apa yang benar dan yang salah merupakan suatu ukuran pertumbuhan pendidikan sulit dilakukan daripada sekedar merevolusi pembelajaran itu sendiri. Dampaknya apabila sekolah tidak mampu untuk menjadi katalisator karakter yang baik para siswanya maka akan muncul ketidakpercayaan masyarakat pada kinerja sekolah itu sendiri. Hal inilah yang disebut Postman sebagai *the end of education*. Apalagi jika kurikulum yang dijabarkan oleh sekolah hanya membuat siswa jauh dari dirinya dan lingkungannya maka kurikulum tidak lebih dari strategi pemisahan dengan alam sekitarnya (Postman, 1969)

Kurikulum yang dapat dipahami sebagai suatu kerangka pengetahuan yang harus ditempuh pembelajar pada rentang waktu tertentu memiliki tujuan utama sebagai rancangan bagaimana agar mahasiswa dapat memiliki pengetahuan dan sikap yang baik. Memang bagi Marx pendidikan didefinisikan sebagai tiga hal yakni pendidikan mental, pendidikan fisik, dan pendidikan teknik serta makna yang pertama disebutnya sebagai bentuk kejahatan yang paling dibencinya. Hal ini disebabkan karena Marx merasa kurikulum yang dirancang dalam pendidikan mental dimaksudkan untuk membentuk mental para generasi selanjutnya sesuai dengan keinginan generasi yang menguasai kelas sosial (Small, 2014:134). Oleh karena itu, kebebasan tidak dimiliki oleh para siswa atau mahasiswa dalam rancangan suatu kurikulum sehingga apa yang mereka ketahui dan pahami tersekat dalam sempitnya ruang perkuliahan. Secara teoretis, kurikulum yang baik untuk kelas tertentu

adalah yang cocok, terencana dengan baik, sesuai, menyajikan pemikiran yang bijaksana, dan sistematis. Tujuan kurikulum adalah membuka peluang melalui perencanaan yang bijaksana bagi tumbuh-kembangnya mata pelajaran dan para siswanya (Kochhar, 2008:68). Namun, kurikulum terbaik serta silabus terbaik tidak akan pernah bisa merubah pengetahuan dan sikap mahasiswa menjadi lebih baik maka disinilah peran metode pembelajaran dan guru atau dosen sebagai garda terdepan dalam pembelajaran menjadi suatu hal yang sangat diperlukan. Inovasi pembelajaran mutlak diperlukan dalam menerjemahkan kurikulum pada mahasiswa.

Inovasi dimaksudkan bukan hanya untuk mengikuti perkembangan pengetahuan dan keilmuan namun juga selalu memperbaharui metode pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa seorang pendidik yang inovatif akan selalu mengemas proses pembelajaran agar menarik minat dan memotivasi para pembelajar untuk mengetahui sesuatu. Dalam proses pembelajaran atau perkuliahan seringkali banyak pengajar yang menggunakan metode ceramah atau presentasi mahasiswa dan jika metode ini dilakukan sepanjang satu semester maka kiranya akan mengakibatkan kebosanan dan berujung pada rendahnya minat dan motivasi belajar mahasiswa. Sejarah Amerika memiliki karakter tersendiri jika dibandingkan dengan mata kuliah lain yang tersaji dalam kurikulum Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang, beberapa keunikan dalam mata kuliah ini yang mungkin tidak ditemukan dalam mata kuliah lain, seperti: pola-pola dalam peristiwa yang terjadi di Amerika sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat global kini dan berbagai pemikiran modern Amerika sangat mempengaruhi tatanan kehidupan global. Namun, hambatan utama yang muncul adalah kurangnya literatur sejarah Amerika yang berbahasa Indonesia serta lebih banyak literatur yang berbahasa asing. Dengan melihat kondisi, sarana, dan prasarana yang dimiliki mahasiswa maka seorang pendidik harus memilih metode yang tepat untuk meningkatkan pengetahuan tentang demokrasi serta mengembangkan nilai-nilai demokrasi dalam diri mahasiswa.

Lebih lanjut, mengapa masa lalu perlu dipelajari tidak lain karena masa lalu yang dipelajari tidak dapat menghindarkan diri dari persoalan karakter walaupun kurikulum berganti serta berubah sesuai kebijakan pemerintah namun sejarah akan tetap bersinggungan dengan persoalan karakter (Wineburg, 2006:342). Senada dengan hal tersebut Sayono (2013) juga menjelaskan bahwa sejarah memiliki peran dalam membentuk karakter bangsa dan menumbuhkan semangat nasionalisme dengan cara setiap guru harus mengembangkan pembelajaran secara ideal (membentuk watak dan kepribadian siswa) serta tidak hanya sekedar bersikap pragmatis (sekedar menyelesaikan materi dan siswa mendapat nilai diatas KKM). Walaupun demikian Widiadi (2009)

menjelaskan pada dasarnya tantangan bukan hanya muncul dari guru atau dosen itu sendiri tetapi juga dari hasil penulisan sejarah yang sarat dengan beragam perspektif dalam melihat suatu realitas historis sehingga memunculkan sejarah emotif (keberpihakan orang terhadap salah satu versi dari beragam versi suatu peristiwa).

Kochhar (2008:285) menjelaskan bahwa metode membentuk mata rantai yang paling penting dalam rantai belajar-mengajar yang di satu sisi mempunyai tujuan dan sasaran, dan di sisi lain mempunyai hasil dan nilai. Metode adalah mata rantai tengah yang menghubungkan tujuan dengan hasil atau nilai metode tersebut. Dengan kata lain, metode adalah penentu kualitas sebuah hasil. Oleh karena itu metode yang digunakan dalam pembelajaran seharusnya dapat membuka pengetahuan dan pengalaman mahasiswa dalam pengembangan pemahaman, berpikir kritis, keterampilan praktis, minat, dan perilaku. Salah satu metode yang kiranya dapat membuka pengetahuan dan pengalaman adalah metode bermain peran. Bermain peran berarti seseorang mencoba menjadi orang lain dalam suatu peran. Hal ini berarti setiap individu tidak dapat melihat dirinya sendiri dengan baik jika tidak mengambil jarak dari dirinya.

Setidaknya argumen diatas tergambar dalam sebuah novel berjudul "*The Once and Future King*" karya Terence White yang bercerita tentang seorang anak yang berjalan tertatih dalam pengelanaannya dan menemukan dirinya berbeda dengan anak lainnya. Dia mulai menggerutu bahwa apa yang ada didunia telah dihancurkan oleh orang-orang yang jahat atau dia mengetahui hal-hal yang dia hargai terinjak-injak. Anak tersebut tidak bisa menerima semua hal yang dia rasakan. Pada akhirnya dia diangkat sebagai anak oleh seorang bangsawan bernama Sir Ector dan beliau memberikan tugas pada Merlyn seorang wizard untuk menyembuhkan luka mendalam yang mendera si anak. Kemudian Merlyn mengubah bentuk si anak menjadi beragam bentuk binatang: mulai dari ikan, semut, hingga angsa dan Merlyn selalu berbicara, "belajarliah! pelajarliah kenapa dunia ini kacau, dan apa yang mengacaukannya. Itulah satu-satunya hal yang akan membuat pikiran anda tidak mati, tidak pernah terasingkan, tidak pernah tersiksa oleh apapun, tidak pernah merasa takut ataupun tidak percaya, dan tidak pernah menginginkan penyesalan. Belajar adalah hal terbaik bagi anda". Anak tersebut tidak akan pernah berubah menjadi manusia hingga dia sadar akan makna dari kehidupan hingga pada akhirnya dia paham dan berubah kembali menjadi manusia. Dialah yang kemudian menjadi seorang raja legendaris di tanah Britania: King Arthur. Cerita tersebut memberikan makna pada khalayak bahwa seseorang tidak dapat memahami bagaimana karakternya dan apa yang terjadi dalam hidupnya ketika tidak merefleksikan diri tentang apa yang sebenarnya terjadi.

Dengan menggunakan metode pembelajaran

berbasis bermain peran diharapkan para mahasiswa dapat meneladani beberapa karakter yang ada dalam cerita yang ditampilkan. Cerita yang akan ditampilkan di kelas diambil dari mata kuliah Sejarah Amerika yang telah dipelajari. Peneliti berusaha untuk menemukan nilai-nilai demokrasi yang nampak dalam (1) proses perencanaan pembelajaran Sejarah Amerika berbasis bermain peran di Jurusan Sejarah; (2) proses pembelajaran Sejarah Amerika berbasis bermain peran di Jurusan Sejarah; dan (3) evaluasi pembelajaran Sejarah Amerika berbasis bermain peran di Jurusan Sejarah. Diharapkan dengan mengetahui nilai-nilai tersebut menjadi bekal dalam membentuk masyarakat demokrasi. Penulis menggunakan metode penelitian berbasis deskriptif-kualitatif yang mencoba untuk menggambarkan kegiatan pembelajaran berbasis bermain peran dan mengungkap apa yang tersembunyi dari kegiatan tersebut. Selanjutnya, berbagai data dikumpulkan dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam pembelajaran. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan cara mereduksi data, menyajikan data, dan menyimpulkannya. Adapun subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa offering A Sejarah Amerika angkatan 2011 yang berjumlah 40 mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun kalender akademik 2013/2014 Universitas Negeri Malang.

Perencanaan Pembelajaran Sejarah Amerika Berbasis Bermain Peran

Perencanaan pembelajaran adalah bagaimana upaya-upaya yang dilakukan dosen dan mahasiswa dalam merancang pembelajaran Sejarah Amerika berbasis bermain peran. Secara teoretis, Uno (2008:3) mengungkapkan perencanaan pembelajaran dimaksudkan agar dapat dicapai perbaikan pembelajaran sehingga perencanaan pembelajaran ini bermanfaat dalam memandu guru serta dosen untuk melaksanakan tugas sebagai pendidik dan melayani kebutuhan belajar siswa serta mahasiswa. Perencanaan pengajaran juga dimaksudkan sebagai langkah awal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Majid (2007:22) mengungkapkan terdapat beberapa manfaat perencanaan pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran, yakni: (1) sebagai petunjuk arah kegiatan dalam mencapai tujuan; (2) sebagai pola dasar dalam mengatur tugas dan wewenang bagi setiap unsur yang terlibat dalam kegiatan; (3) sebagai pedoman kerja bagi setiap unsur, baik unsur guru maupun unsur murid; (4) sebagai alat ukur efektif tidaknya suatu pekerjaan sehingga setiap saat diketahui ketepatan dan kelambatan kerja; (5) untuk bahan penyusunan data agar terjadi keseimbangan kerja; dan (6) untuk menghemat waktu, tenaga, alat-alat dan biaya.

Meskipun demikian konten materi juga perlu kiranya dipilih untuk nantinya dikembangkan dalam naskah yang menuntun pada pemeragaan peran di

depan kelas. Seleksi materi yang digunakan hendaknya bukan lagi untuk memenuhi pengetahuan kesejarahan mahasiswa saja tetapi lebih jauh dengan membuat para mahasiswa dapat berpikir historis. Salah satu cara yang dapat dijadikan landasan adalah teori psikologi bahwa pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa sesuai dengan tingkat perkembangan mentalnya. Proses tersebut memiliki tiga tahap yang terdiri dari pembelajaran berbasis tokoh, peristiwa, dan gagasan (Kochhar, 2008:73). Walaupun Kochhar (2008) menjelaskan bahwa tiga tahap tersebut mewakili basis dari pembelajaran mulai dari tingkat SD (tokoh), SMP (peristiwa), serta SMA (gagasan) tetapi akan lebih baik pada tingkat perguruan tinggi mengombinasikan ketiganya dalam pembelajaran sejarah sehingga jaringan pengetahuan antara tokoh, peristiwa, dan gagasan muncul secara utuh. Setidaknya terdapat beberapa hal yang menjadi fokus dalam merencanakan pembelajaran sejarah berbasis bermain peran yakni (1) penjelasan tentang apa metode pembelajaran berbasis bermain peran, langkah-langkah pembelajaran, dan tujuan serta manfaat bermain peran pada mahasiswa; (2) pembagian kelompok dan penentuan ketua kelompok; dan (3) pembuatan naskah dalam kelompok.

Penjelasan mengenai apa metode bermain peran, langkah-langkah pembelajaran, dan tujuan pembelajaran menjadi suatu keniscayaan yang harus dipahami oleh setiap mahasiswa. Hal ini mengingat pemahaman setiap orang tentang bermain peran, sosio-drama, atau simulasi sebagai sesuatu yang sama yakni bagaimana setiap orang berusaha untuk memerankan karakter orang lain. Wahab (2007) mengungkapkan bahwa bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan suasana historis. Sedangkan, sosio-drama adalah cara memerankan pemecahan masalah secara berkelompok yang memfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia. Terakhir, metode simulasi mencoba untuk mengombinasikan antara bermain peran dan pemecahan masalah. Simulasi merupakan teknik mengajar dimana siswa mengasumsikan peran khusus sebagai pengambil keputusan, bertindak seolah-olah mereka benar-benar terlibat dalam suatu situasi dan berkompetisi untuk tujuan-tujuan tertentu sesuai dengan aturan-aturan khusus. Dengan kata lain bermain peran cenderung mengarah pada suatu cara dalam membentuk suasana dengan menggunakan suatu episode dalam realitas historis sedangkan sosio-drama bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di masyarakat melalui peragaan peran dan simulasi mencoba mengombinasikannya.

Metode bermain peran yang berusaha agar para mahasiswa mendapatkan pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya secara teoretis memiliki beberapa tahapan pembe-

lajaran yang terdiri atas persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Wahab (2007:112-114) menjelaskan bahwa pada (1) tahap persiapan cenderung akan memperhatikan bagaimana persiapan dalam bermain peran seperti pemilihan peristiwa yang akan dipentaskan, pemilihan pemain, mempersiapkan penon-ton, dan latihan dalam bermain peran; (2) tahap pelaksanaan cenderung melihat pedoman yang dapat dilakukan mahasiswa ketika pementasan bermain peran seperti tidak ada interupsi dari fasilitator ketika pementasan berlangsung, biarkan spontanitas menjadi kunci, biarkan mahasiswa bebas bermain, jika terjadi kemacetan dapat dibimbing dengan pertanyaan atau mencari orang lain untuk peran itu, jika pemain tersesat dapat dihentikan dan diarahkan kembali, jika ada mahasiswa yang mengganggu berilah ia dengan peran khusus; (3) tahap tindak lanjut berbasis pada upaya dalam memperbaiki pemahaman mahasiswa dari bermain peran yang berbeda dengan realitas dan fakta historis.

Apa yang ada secara teori belum tentu cocok dalam prakteknya sehingga suatu metode yang telah disusun secara sintaktis diatas memang perlu dilakukan revisi bila melihat keadaan mahasiswa, waktu, dan kelas yang digunakan. Bahkan dalam pendekatan konstruktivisme, dosen atau guru diharapkan untuk tidak terlalu kaku dalam menerjemahkan tahapan metode pembelajaran tertentu sehingga peran guru atau dosen sebagai fasilitator untuk merancang langkah-langkah pembelajaran mendapat porsi utama. Ketika kemacetan dalam peragaan peran terjadi biasanya disebabkan oleh faktor kurangnya latihan dalam bermain peran atau tidak adanya catatan tertulis yang dapat dijadikan pedoman dalam bermain peran. Oleh karena itu nampaknya diperlukan suatu perencanaan yang sistematis agar pelaksanaan permainan peran berjalan dengan baik. Lebih lanjut juga perlu direnungkan bagaimana membuat mahasiswa memahami akan perbedaan kisah yang dipentaskan dan fakta yang ada dalam realitas historis sehingga diperlukan penjelasan atas perbedaan kedua hal tersebut. Berpijak dari hal tersebut maka kiranya para mahasiswa dalam pembelajaran Sejarah Amerika dapat mempersiapkan diri sebaik mungkin melalui pembagian dan penentuan ketua kelompok bermain peran serta pembuatan naskah dalam kelompok sebelum bermain peran.

Pembentukan kelompok-kelompok dalam pembelajaran memberikan konsekuensi bahwa pada dasarnya manusia suka berinteraksi serta berdiskusi sebelum melakukan sesuatu. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif perlu diaktifkan dalam mempersiapkan permainan peran ini. Kooperatif pada dasarnya bermakna kerjasama untuk menggapai suatu tujuan tertentu. Pembelajaran kolaboratif atau pembelajaran melalui kerja sama menurut Smith & MacGregor (dalam Hosna, 2014:-309) adalah suatu istilah untuk suatu jenis pendekatan pendidikan yang meliputi penggabungan karya atau usaha

intelektual siswa, atau siswa bersama dengan guru. Biasanya siswa bekerja dalam dua atau lebih kelompok, saling mencari pemahaman, penyelesaian atau arti, atau membentuk suatu produk/hasil. Kegiatan dalam pembelajaran kolaboratif bermacam-macam tetapi pada dasarnya berpusat pada eksplorasi siswa atau aplikasi dari bagian materi dan bukan merupakan hasil ceramah dari guru. Pembelajaran kolaboratif menggambarkan suatu perubahan yang signifikan dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran kooperatif apabila diterapkan akan berdampak positif bahwa mahasiswa dapat belajar untuk hidup secara kolaboratif seperti kehidupan nyata dan menumbuhkan kesadaran interaksi sosial dalam upaya mewujudkan pembelajaran bermakna. Dengan kata lain, pembelajaran kolaboratif dapat dipahami sebagai serangkaian proses yang membantu para siswa dalam interaksi sosial untuk mewujudkan tujuan spesifik bersama.

Isjoni (2010) mengutarakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki ketiga tahapan secara umum yang terdiri dari merancang rencana program pembelajaran; merancang lembar observasi; melakukan observasi pada siswa; dan presentasi kelompok. Dalam suatu komunitas tentunya harus memiliki seorang pemimpin agar dapat mengarahkan semua anggota pada tujuan kelompoknya (Palmer, 200:209). Demikian pula dalam pembelajaran kooperatif tentunya memiliki pemimpin atau ketua kelompok yang mengorganisir para anggota untuk dapat bermain peran dengan baik. Beberapa mahasiswa mengungkapkan cara dalam mengelola kelompoknya agar dapat mementaskan permainan peran dengan baik, seperti, "*saya mengatur skenario pemain, mencari lagu-lagu, serta mengatur gerakan-gerakan pemain*" (M. Yusuf); "*saya ber-peran penting dalam membuat cerita dan mengikuti latihan*" (Bunga Anggraeni). Beberapa ungkapan tersebut menggambarkan bagaimana nilai kepemimpinan terbangun dalam mengelola faktor internal (dalam kelompok) untuk mencapai satu tujuan yakni terselenggaranya pementasan bermain peran kelompok mereka dengan sukses. Selain itu, nilai kebersamaan juga nampak dalam mengelola kelompok sebelum pementasan peran dilaksanakan yang tercermin pada: "*saya menyiapkan rumah untuk dijadikan tempat latihan, menyiapkan makanan pada saat latihan, serta mempersiapkan mentalitas diri*" (Nike Fasluky); "*saya terus memberikan semangat bagi semua anggota kelompok*" (Febrian Atieka); "*saya ikut serta memberikan masukan akan penataan*" (Ahmad Shufi). Beberapa argumen diatas menggambarkan suatu kesepakatan sosial untuk memutuskan sesuatu dan hal ini adalah salah satu nilai dalam demokrasi yang berdaulat pada kepentingan umum.

Setiap kelompok dalam permainan peran diwajibkan untuk membuat naskah atau skrip dialog tokoh yang diperankan. Dalam membuat naskah permainan peran maka para mahasiswa secara tidak langsung diajak untuk mengonstruksi pengetahuan-

nya sendiri tentang sebuah peristiwa, para tokoh, beserta gagasannya yang diambil dari materi Sejarah Amerika yang pernah dibahas dalam perkuliahan. Kelas Sejarah Amerika yang terbagi dalam empat kelompok menulis naskah bertema (1) Perang Sipil Amerika; (2) Peradaban Amerika Kuno: Suku Aztek; (3) Simon Bolivar; dan (4) Perang Dunia I. Kemudian, mereka tidak hanya membuat naskah tetapi juga mempersiapkan penampilan peran melalui pencarian properti yang sesuai seperti pedang mainan atau helm dan latihan bermain peran sebelum pentas.

Setiap kelompok memiliki proses kreatif yang berbeda dalam pembuatan naskah permainan peran. Secara umum mereka memiliki inisiatif untuk mengembangkan peristiwa tersebut menjadi kisah dengan mengambil poin-poin penting dari suatu peristiwa. Kemudian berimajinasi dalam pembagian peran pada setiap anggota kelompok berdasarkan karakter yang selama ini muncul dalam kehidupan sehari-hari di kelas. Hal ini dimaksudkan agar tidak membingungkan ketika bermain peran dipentaskan. Selain itu, mereka mengembangkan naskah dengan dibumbui beberapa lelucon tetapi masih dalam koridor mengikuti kronologi peristiwa yang ada. Mereka juga membuat tim khusus untuk membuat naskah dan mengevaluasi naskah tersebut bersama-sama. Demikian pula dengan tokoh yang diperankan juga dibagi secara musyawarah. Pada proses tersebut nampak terdapat nilai kreativitas dan nilai demokrasi karena hampir semua kelompok menggunakan cara yang baik dalam menghasilkan hasil baru dari apa yang telah dimiliki serta hampir semua kelompok membuat suatu keputusan melalui musyawarah yang merupakan salah satu karakter dari masyarakat demokrasi.

Jika ditarik sebuah kesimpulan maka pada proses perencanaan pembelajaran Sejarah Amerika berbasis bermain peran nampak bahwa mahasiswa secara umum telah mengetahui nilai-nilai dalam demokrasi seperti keputusan ditentukan secara musyawarah, kepemimpinan partisipatif dan berpedoman pada kepentingan rakyat. Beberapa nilai tersebut dapat dipergunakan mahasiswa untuk memperkuat pengetahuan demokrasi atau lebih lanjut dalam memperbaiki perilaku dan ucapannya dalam pemerintahan kelak.

Proses Pembelajaran Sejarah Amerika Berbasis Bermain Peran

Proses pembelajaran Sejarah Amerika berbasis bermain peran secara umum terdiri dari tiga tahap kegiatan yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan nampak mahasiswa berkumpul dalam kelompok-kelompok untuk (1) menyiapkan berbagai properti yang akan dipergunakan, misalnya kelompok Perang Dunia I menyiapkan helm sebagai properti dari tentara; (2) menyiapkan lagu pengiring permainan peran, misalnya pada kelompok Suku Aztek menyiapkan laptop serta speaker untuk memutar

lagu; (3) setiap kelompok melalui ketua kelompok memberikan penjelasan intisari dari cerita yang akan dibawakan di depan kelas. Hal ini juga dimaksudkan untuk mengondisikan atau membuat para penonton sadar bahwa pembelajaran bermain peran akan dimulai. Dalam kegiatan ini nampak setiap anggota seolah-olah otomatis mengerti apa yang harus dipersiapkan untuk kelompoknya dan disinilah nilai tanggung jawab menyeruak ke permukaan.

Pada kegiatan inti, setiap kelompok sebelum mementaskan ceritanya melalui perwakilan kelompok menjelaskan intisari dari peristiwa yang akan diangkat biasanya sekitar 5-10 menit. Sebagai contoh pada kelompok 1 yang mengangkat kehidupan perang sipil Amerika menjelaskan tentang perang saudara antara Amerika bagian utara dan bagian selatan. Masalah perbudakan menjadi masalah ketidakserasian antar daerah. Orang selatan menginginkan tetap adanya perbudakan untuk menggarap tanah pertanian dan perkebunan mereka, sedangkan orang utara tidak menghendaki adanya perbudakan. Setelah menjelaskan intisari dari peristiwa yang diangkat maka pementasan permainan peran kemudian dimulai sekitar 15-20 menit. Kelompok 1 kemudian memerankan peranan Abraham Lincoln pada perang sipil. Dia terus menebarkan gagasan anti perbudakan serta gagasan HAM yang harus terus diperjuangkan.

Pada kegiatan penutup, setiap kelompok diajak untuk merefleksikan bagaimana suasana yang muncul saat pagelaran permainan peran dilaksanakan dan bagaimana perasaan yang muncul saat melaksanakan permainan peran. Suasana dalam pembelajaran berbasis bermain peran secara umum seperti yang terlihat dalam kata pengantar yang dibuat mahasiswa dalam kumpulan lembar evaluasi pembelajaran, bahwa: "*pembelajaran Sejarah Amerika berbasis bermain peran berlangsung dengan lancar dan menyenangkan. Dengan metode ini dapat menghilangkan kejenuhan dalam menghadapi masalah dan menjalankan kesibukkan sehari-hari. Sejarah itu indah dan menyenangkan dengan mempelajari dapat membuat lebih bijaksana. Pembelajaran sejarah tidak hanya sekedar membaca, menulis, membuat makalah, dan presentasi namun juga berbasis pada simulasi*". Syaifudin (2012:233) memberikan penjelasan menarik bagaimana salah satu pendiri bangsa Indonesia yakni Tan Malaka sangat menyukai metode bermain peran ketika sedang mengajar di Deli. Beliau sering mengajak para peserta didiknya untuk bermain peran tentang buruh teh yang tertindas. Metode tersebut membuat Tan Malaka sangat dekat dan disenangi oleh muridnya. Selain itu beliau juga sering melakukan sandiwara atau bermain peran dengan para romusha ketika berada di Bayah Kozan guna menghibur para romusha lainnya. Bermain peran terlihat bukan hanya sebagai media penghibur tetapi juga secara tidak langsung memberikan didikan penyadaran kritis melalui pesan-pesan instrinsik di setiap adegan ceritanya.

Secara umum, perasaan atau kesan yang muncul

pada para mahasiswa saat melaksanakan permainan peran adalah (1) sangat mengasyikkan serta sangat menyenangkan karena merasa tidak bosan pada kecenderungan pembelajaran di kelas yang cenderung monoton; (2) materi yang disampaikan mudah dipahami; (3) demam panggung; dan (4) menjadikan pembelajaran ini sebagai hal yang mereka tunggu-tunggu. Setidaknya hal ini terefleksi dari beberapa argumen mahasiswa seperti: "*menyenangkan, seru, dan tidak membosankan; lebih bisa menghayati atau merekonstruksi kejadian masa lalu*" (M. Yusuf); "*tertarik, seru, lebih bebas berekspresi, dan dengan adanya pembelajaran seperti ini lebih mendapatkan pembelajaran yang mudah dipahami untuk mengerti suatu peristiwa yang sudah terjadi di masa lalu*" (Desita Irmayanti); "*bagi saya dengan adanya bermain peran saya lebih memahami sosok Simon Bolivar dan tokoh-tokoh yang ada dalam permainan peran*" (Anton Rofiqi).

Evaluasi Pembelajaran Sejarah Amerika Berbasis Bermain Peran

Evaluasi pembelajaran Sejarah Amerika berarti penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang telah didapatkan setelah pelaksanaan proses pembelajaran berbasis bermain peran. Setiap mahasiswa diberikan satu set lembar observasi yang berisi 8 pertanyaan meliputi: (1) sekilas tentang peristiwa yang diangkat; (2) intisari cerita dalam permainan peran; (3) perbedaan cerita dengan peristiwa yang sebenarnya; (4) dua tokoh yang paling menginspirasi; (5) hal-hal yang dapat diteladani dari cerita ini; (6) apa peran yang dilakukan dalam kelompok ketika persiapan; (7) pendapat dan perasaan ketika terlibat dalam pelaksanaan permainan peran; dan (8) kelemahan dan solusi ketika melaksanakan pembelajaran bermain peran. Hal ini sangat berguna bagi peneliti jika ingin mengamati bagaimana pengaruh permainan peran terhadap tingkah laku mahasiswa.

Pada proses pembelajaran bermain peran yang kiranya dievaluasi pertama tentu saja tentang perbedaan perbedaan fakta sejarah dan cerita yang ditampilkan dalam permainan peran. Sebagai contoh yang nampak pada pementasan peran yang dijalankan oleh kelompok dua hampir serupa dengan faktanya namun lebih banyak diselingi dengan lelucon. Kedua, penilaian mahasiswa pada hal-hal yang dapat dijadikan teladan pada proses pembelajaran tersebut. Para mahasiswa cenderung mengambil pelajaran dalam permainan peran kelompok tiga tentang Suku Aztek, seperti: "*perilaku manusia pada dasarnya dilakukan demi kesejahteraan dan keluarga*" (Lina Susanti); "*keinginan suku Aztek untuk selalu ingin belajar dari suku-suku yang lain walaupun dengan cara kekerasan menggambarkan pada kita untuk mencontoh sisi positif dan membuang sisi negatifnya*" (Eka Fujijaya); "*untuk mencapai peradaban yang tinggi perlu belajar serta menghindari sifat serakah karena akan membawa dalam kehancuran*" (Desita Irmayanti); "*tekad yang kuat dan juga jiwa kepahlawanan yang ditunjukkan oleh tokoh Bolivar dalam memperjuangkan kemerdekaan bangsanya*" (Dio Pratama); "*untuk melakukan*

sesuatu hal yang berguna bagi orang lain, tidak harus memiliki kemampuan yang luar biasa. Orang biasapun juga bisa dengan memiliki sebuah niat dan semangat" (Robi'ul Mallayin).

Ketiga, kelemahan yang nampak pada proses pembelajaran Sejarah Amerika berbasis bermain peran secara umum meliputi (1) kesulitan mahasiswa dalam mengelola waktu dengan baik atau dengan kata lain mereka kesulitan untuk membagi di tengah padatnya tugas-tugas perkuliahan; dan (2) tidak adanya ruangan yang memadai karena terlalu sempit atau dengan kata lain ruangan perkuliahan yang dapat difungsikan sebagai panggung pementasan peran. Selain itu secara teoretis metode bermain peran memberikan gambaran seperti apa permasalahan yang dihadapi di dalam kelas itu sendiri, diantaranya seperti: (1) pertentangan antar satu individu dengan individu yang lain; (2) perbedaan kepentingan dalam kelompok mungkin perbedaan suku, ras, dan budaya; dan (3) kemelut pribadi yang berbasis egoisme. Hal ini dapat dijadikan refleksi bagi seorang guru atau dosen tentang bagaimana cara mengelola kelas yang baik. Jurgen Habermas, seorang Neo-Marxist, mengungkapkan bahwa seseorang akan dapat keluar dari keterkungkungan arus utama masyarakat apabila mereka dapat melakukan refleksi ganda. Refleksi ganda yang dimaksud adalah seorang guru jangan hanya melakukan refleksi diri tetapi juga harus mendengarkan refleksi sosial yang diterima dari orang lain.

Meminjam ungkapan dari salah satu mahasiswa bahwa "*kelemahan dalam bermain peran adalah banyak memakan waktu dan memerlukan tempat yang luas. Solusinya harus ada persiapan waktu dalam memahami naskah drama dan tidak mengganggu pembelajaran. Harus mempersiapkan sarana dan prasarana seperti tempat yang cukup luas agar bermain peran lebih leluasa*" (Robi'ul Mallayin). Selain itu solusi yang dapat dikembangkan dalam mengatasi kelemahan proses pembelajaran berbasis bermain peran mengoptimalkan pengawasan dalam proses pembelajaran itu sendiri. Pengawasan pembelajaran merupakan suatu bagian integral dalam pembelajaran namun tidak semua pengajar telah menerapkannya dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran. Tentunya banyak faktor yang meliputinya namun satu hal yang dapat dipertanyakan adalah profesionalitas seorang pengajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Palmer (2009:209) menjelaskan bahwa mengajar dalam ruangan tertutup telah membuat pengajar beranggapan bahwa ruang kelasnya adalah istananya dan kekuasaan-kekuasaan penguasa istana yang lain tidak diperbolehkan ada di sini. Padahal hal ini merupakan bentuk pengasingan dan seharusnya ada upaya dalam mengatasinya. Dampaknya serang pengajar pasti merasa dirinya sebagai orang yang tidak mau tahu tentang apa kelebihan dan kekurangan sebagai seorang pengajar. Hal ini berujung pada ketidakpekaan terhadap kondisi kelas dan menganggap semuanya baik-baik saja.

Kekurangan pengawasan mengakibatkan

kekacauan dari atensi penonton saat pemeragaan peran berlangsung. Pengawasan dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh teman sejawat yang tentu saja oleh sesama dosen dan ketua jurusan. Pengawasan yang dilakukan oleh teman sejawat biasanya disebut sebagai *Lesson Study*. Susilo (2009:3) menjelaskan bahwa *Lesson study* merupakan suatu bentuk utama peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan keprofesionalan guru (dalam konteks ini dosen) yang dipilih oleh guru-guru di Jepang. Dalam melaksanakan *lesson study* secara kolaboratif guru (1) mempelajari kurikulum dan merumuskan tujuan pembelajaran serta tujuan pengembangan peserta didiknya; (2) merancang pembelajaran untuk mencapai tujuan; (3) melaksanakan dan mengamati suatu *research lesson*; (4) melakukan refleksi untuk mendiskusikan pembelajaran yang dikaji dan menyempurnakan serta merancang pembelajaran berikutnya. Sedangkan pengawasan dari pimpinan jurusan disebut sebagai supervisi. Sahertian (2008:19) menjelaskan bahwa supervisi adalah usaha dalam memberikan layanan kepada guru-guru (dalam konteks ini adalah dosen) baik secara individual maupun secara kelompok dalam usaha memperbaiki pengajaran. Pengawasan pembelajaran ini tentu memiliki muara tujuan satu yakni memberikan masukan secara konstruktif bagaimana melaksanakan pembelajaran secara ideal.

KESIMPULAN

Meminjam ungkapan Kuntowijoyo (1995:15) bahwa "orang tidak akan belajar sejarah jika tidak ada gunanya. Kenyataan bahwa sejarah terus ditulis orang, di semua peradaban dan sepanjang waktu, sebenarnya cukup menjadi bukti bahwa sejarah itu perlu", tentunya kemudian muncul pertanyaan mengapa banyak kalangan selalu meragukan kegunaan masa lalu sebagai kajian dari sejarah. Hal ini tentunya didasarkan akan bagaimana seseorang mempelajari masa lalu itu sendiri dan setidaknya terdapat tiga karakter manusia dalam memahami masa lalu: (1) ada beberapa orang yang dikategorikan sebagai *divi past* (sebutan dalam Bahasa Inggris bagi orang yang sakit ingatan dan melihat sejarah dengan kekusaran dan penghinaan karena tidak mengerti); (2) melihat sejarah sebagai sistem penjelasan tetapi tidak banyak berusaha memahami masa lalu dari sisi masa lalu itu sendiri; dan (3) melihat perbedaan antara cara berpikir masa lalu dan masa kini atau perubahan *zeitgeist* dan *mentelite* dalam sejarah. Bagi setiap individu yang mampu meresapi dari jiwa zaman bagaimana peristiwa itu terjadi serta bagaimana gagasan dari pelaku sejarah berkembang maka dia akan dapat meneladani karakter positif (nilai-nilai demokrasi) karena dia tahu bagaimana tindakan yang baik dan yang buruk. Walaupun demikian sejarah harus berpegang pada fakta dalam penyajiannya dan pembaca sejarah yang memaknai peristiwa yang ditulis para sejarawan sehingga sejarah tentu saja berbeda dengan pendidikan moral

dan sastra. Metode bermain peran memiliki arti penting untuk membuat para mahasiswa berkontemplasi akan karakter yang telah dimiliki dan karakter lain yang diperankan sehingga diharapkan mahasiswa dapat mengambil sisi positif dan mengembangkannya. Selain itu, Shaftel & Shaftel (dalam Wahab, 2007:109) menjelaskan bahwa metode bermain peran berfungsi sebagai *education for citizen* dan *group conseuling* yang dilakukan guru atau dosen di dalam kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Dewey, J. 2009. *Education and Democracy: An Introduction to Philosophy of Education*. New York: McMillan
- Hardiman, B. 2009. *Demokrasi Deliberatif*. Yogyakarta: Kanisius
- Hosna, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kochhar, SK. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Locke, J. *The Works of John Locke in Nine Volumes 12th ed.* (London, 1824), Vol. 4, *Economic Writings and Two Treatises of Government* (1691). Accessed 14 December 2012. Available from <http://oll.libertyfund.org/title/1724on> 2012-12-15.
- Majid, A. 2007. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Maliki, Z. 2008. *Sosiologi Pendidikan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- McCarthy, T. 2011. *Metodologi Teori Kritis Jurgen Habermas*. Bantul: Kreasi Wacana
- Palmer, P. 2009. *Keberanian Mengajar: Menjelajahi Ruang Nurani Kehidupan Guru*. Jakarta: PT Indeks
- Postman, N. 1995. *The End of Education: Redefining the Value of School*. New York: Votage Books
- Sahertian, P. 2008. *Konsep Dasar & Teknik Supervisi Pendidikan dalam Rangka Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sagala, S. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problema-tika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Samho, B. 2013. *Visi Pendidikan Ki Hadjar Dewantara: Tantangan dan Relevansi*. Yogyakarta: Kanisius

- Sayono, J. "Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis". *Jurnal Sejarah dan Budaya*. Vol. VII, No. 1 (2013): 9-17
- Soekarno. 1963. *Dibawah Bendera Revolusi I*. Jakarta: Panitia Penerbitan DBR
- Small, R. 2014. *Marx Sang Pendidik Revolusioner*. Yogyakarta: Resist Book
- Susilo, H. 2009. "Mengapa Lesson Study Dipilih sebagai Sarana Peningkatan Kualitas Pembelajaran". Dalam Setiyono Wahyudi (Ed). *Lesson Study Berbasis Sekolah: Guru Konservatif menuju Guru Inovatif*. Malang: Bayumedia
- Syaifudin. 2012. *Tan Malaka: Merajut Masyarakat dan Pendidikan Masyarakat Indonesia yang Sosialis*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Uno, H. B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wahab, AA. 2007. *Metode & Model-Model Mengajar IPS*. Bandung: CV Alfabeta
- Wineburg, S. 2006. *Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan, Mengajarkan Masa Lalu*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- White, T. H. 1996. *The Once and Future King*. New York: Ace Book
- Widiadi, A. "Problematika dan Tantangan PESEK (Pembelajaran Sejarah Emotif dan Kontroversial)". *Jurnal Sejarah dan Budaya*. Vol. II, No. 2 (2009): 81-92
- Wijaya, Daya. *Teori & Praksis Sejarah Gagasan*. Yogyakarta: Kanisius, 2013