

Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Profesi Kependidikan

Anastasia Dewi Anggraeni

FBS Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.

**Corresponding e-mail: angelinanasta@gmail.com*

Received: 21 Maret 2018

Accepted: 24 April 2018

Published: 30 April 2018

Abstract: *Role Playing Method in Learning of Educational Professionals.* *This study aims to evaluate the influence of the role playing method on student learning outcomes and activities. This research was conducted on the students of English Education Study Program of Indraprasta PGRI University in the first semester used Classroom Action Research (PTK) method, which was consisted of 65 students. Data collected techniques used observation and evaluation. The results showed that the role playing method gave a significant influence in the lecturing education profession subject. In other words, the student's learning outcomes and activity were increasing. These results can be seen from each cycle, 72% for the first cycle and 86% for the second cycle.*

Keywords: *role playing, educational profession, classroom action research.*

Abstrak: Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Profesi Kependidikan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh yang diberikan dari metode *role playing* pada proses pembelajaran profesi kependidikan dilihat, dari hasil pembelajaran yang dicapai serta keaktifan mahasiswa. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Indraprasta PGRI semester I (satu) dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjumlah 65 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses perkuliahan profesi kependidikan. Dengan kata lain, keaktifan dan hasil belajar mahasiswa meningkat saat diterapkan metode ini. Hasil ini terlihat pada capaian yang ditempuh pada setiap siklus. Pada siklus I tingkat pencapaian belajar mahasiswa mencapai 72% dan pada siklus II mencapai 86%.

Kata Kunci: *role playing, profesi kependidikan, penelitian tindakan kelas.*

PENDAHULUAN

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu (Raisner, 2017; Prince, 2014). Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran pada individu mengandung berbagai makna yang cukup luas. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dengan berbuat melalui berbagai pengalaman. Saat proses belajar, individu melakukan proses pengamatan terhadap situasi yang terjadi disekitarnya (Raisner, 2017; Springer, , 2015). Selain itu, pada proses pemelajaran dicirikan dengan adanya perubahan yang terjadi pada diri individu. Perubahan tersebut bersifat kemajuan secara intelektual, emosional, dan sikap. Maka dengan begitu, belajar tersebut dikatakan efektif, karena ada hasil yang dicapai (Johnson & Corser 2012).

Tingkat efektivitas saat proses pembelajaran, menekankan pada hasil yang dicapai. Efektivitas tersebut dapat dipengaruhi oleh cara dan metode pembelajaran yang digunakan. Brislin (2016) menegaskan bahwa, efektivitas dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atau jasa kegiatan yang dijalankannya (Herkert, 2015). Selain itu, efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai (Paskins & Peile, 2010; Silberman, 2017).

Media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil. Ketika kita merumuskan tujuan instruksional, maka efektivitas dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan itu tercapai. Semakin banyak tujuan tercapai, maka semakin efektif pula media pembelajaran tersebut (Van De Poel & Zandvoort, 2016; Schellhon & Possel, 2010).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut.

Pembelajaran profesi kependidikan merupakan salah satu matakuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Indraprasta PGRI. Matakuliah ini, mengajak mahasiswa untuk mengetahui dan mengenali segala macam bidang profesi kependidikan (menjadi tenaga pendidik) hingga dapat mempraktekan bagaimana menjadi tenaga pendidik yang berkualitas. Minat dan motivasi menjadi pendidik di kalangan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris harus lebih ditingkatkan.

Matakuliah ini menjadi sangat penting untuk diberikan kepada mahasiswa calon pendidikan. Selama proses pembelajaran, mereka diajak untuk memahami hakikat dari profesi yang akan digelutinya nanti ketika telah menyelesaikan masa pendidikan. Secara umum profesi diartikan sebagai suatu pekerjaan yang memerlukan pendidikan lanjut dalam *science* dan teknologi yang digunakan sebagai perangkat dasar untuk diimplementasikan dalam kegiatan yang bermanfaat (Paskins & Peile, 2010).

Undang-undang Guru dan Dosen No.14 tahun 2005 menjelaskan bahwa profesi keguruan adalah pendidikan profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, melatih, menilai dan mengevaluasi pesrtadidik pada usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Undang-undang tersebut juga telah menjelaskan bahwa profesi guru adalah pendidik profesional dimana guru profesioanal adalah orang yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan maksimal. Menurut Brislin (2016), guru

merupakan suatu profesi, yang berarti suatu jabatan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru dan tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang di luar bidang kependidikan.

Uraian di atas, menekankan pada pentingnya proses pembelajaran efektif dalam pembelajaran matakuliah profesi pendidikan bagi mahasiswa pendidikan bahasa Inggris khususnya. Oleh sebab itu, dosen matakuliah ini harus mampu menerapkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Tenaga pendidik wajib mengidentifikasi dan mengenali karakter peserta didiknya pada saat proses pembelajaran (Hudspith, 2013; Herkert, 2012). Sehingga, proses pembelajaran dapat berjalan dengan kreatif dan inovatif. Pendidik yang kreatif dapat menggunakan bermacam-macam metode saat pembelajaran di kelas, tentunya disesuaikan dengan materi atau tema (Schellhorn & Possl, 2010).

Banyak sekali metode yang bisa diterapkan di dalam pembelajaran. Salah satunya metode *role playing* (bermain peran). Blatner (2009) menjelaskan bahwa *Role Playing* adalah turunan dari metode sosiodrama yang bertujuan untuk mengeksplorasi isu-isu yang terlibat dalam situasi sosial yang kompleks. *Role Playing* ini dapat digunakan dalam pelatihan profesional atau pelatihan di dalam kelas untuk pemahaman sastra, sejarah, dan bahkan ilmu pengetahuan. Maier & Baron (2017) mendeskripsikan bahwa, teknik *role playing* saat digunakan memungkinkan untuk mendapatkan sebagai macam pengalaman sesuai dengan berbagai peran yang dapat diperankan dalam metode ini. *Role Playing* minimal melibatkan kegiatan pemberian peran pada satu atau lebih anggota kelompok dan memberikan tujuan yang harus disampaikan oleh partisipan. Jill Hadfield (Maier & Baron, 2017) menyatakan bahwa *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.

Penerapan metode *role playing*, mahasiswa diarahkan pada situasi tertentu seakan-akan

berada di luar kelas, meskipun kenyataannya pada saat pembelajaran berlangsung terjadi di dalam kelas. Selain itu, model pembelajaran *role playing* tak jarang dimaksudkan sebagai salah satu bentuk bentuk aktifitas dimana peserta didik membayangkan dirinya seakan-akan berada di luar kelas dan berperan sebagai orang lain (Lloyd & Van de Poel, 2011). Proses pembelajaran dengan metode *role playing*, titik fokusnya terletak pada keterlibatan emosional serta pengamatan indera ke dalam situasi permasalahan nyata yang dihadapi (Bosse & Nikel, 2015). Melalui model *role playing* ini, mahasiswa diharapkan untuk mampu: (1) mengeksplorasi perasaannya; (2) mendapatkan wawasan tentang nilai, sikap dan persepsinya; (3) mengembangkan sikap serta keterampilan dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi; (4) mengeksplorasi inti dari masalah yang diperankan melalui berbagai teknik/cara (Brown, 2017; Brummel, 2015).

Pada model belajar ini mahasiswa dijadikan sebagai subyek dari kegiatan pembelajaran, dan mereka secara aktif harus melakukan praktik-praktik berkomunikasi dengan temannya dalam kondisi tertentu. Pembelajaran efektif akan dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa (Hudspith, 2015; Johnson & Coser, 2012). Akan tetapi, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rosnow (2014) menjelaskan bahwa, teknik ini kurang efektif dalam memberikan pemahaman yang terkait dengan materi pembelajaran yang dihadapi. Metode ini hanya mampu memberikan ranah kesadaran pada peserta didik mengenai pentingnya proses pembelajaran yang diikuti. Hal ini sangat bertolak belakang dengan hasil penemuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya.

Oleh sebab itu, dalam penelitian ini, peneliti akan mengujicobakan mengenai metode *role playing* dalam proses pembelajaran profesi kependidikan pada mahasiswa pendidikan bahasa Inggris Universitas Indraprasta. Kegiatan

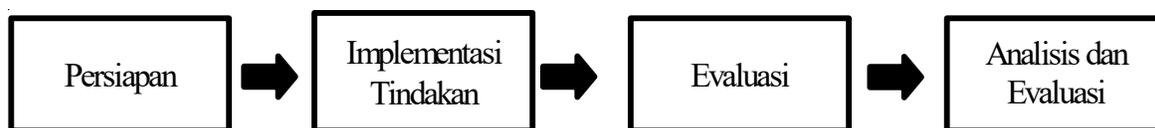
ini bertujuan untuk menguji dampak yang ditimbulkan dari metode *role playing* dalam kegiatan perkuliahan tersebut.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom research*). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan di kelas melalui tindakan tertentu dalam rangka memecahkan masalah yang sedang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran (Hand dkk, 2010). Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris pada semester I Tahun Ajaran 2016/

2017 yang berjumlah 65 orang. Objek dalam penelitian ini yaitu penerapan metode *role playing* di dalam pembelajaran mata kuliah Profesi Kependidikan. Materi yang dijadikan penelitian adalah “Menjadi Guru yang Berkualitas” dan “Kode Etik Guru” pada matakuliah Profesi Kependidikan.

Prosedur penelitian ini terdiri atas beberapa tahap seperti: persiapan tindakan, implementasi tindakan, evaluasi, analisis dan refleksi. Implementasi tindakan yang diberikan berupa pembelajaran dengan metode *role playing* yang diaplikasikan dalam bentuk dua siklus (gambar 1).



Gambar 1. Prosedur penelitian

Siklus I dan II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pengumpulan data yang dilakukan di tanap evaluasi pada penelitian ini dengan menggunakan beberapa cara, yaitu melalui observasi, tes dan dokumentasi. observasi menggunakan lembar observasi penilaian aktivitas mahasiswa. Tes menggunakan tes tertulis berupa soal bentuk pilihan ganda berjumlah 10 soal. Dokumentasi berupa video hasil tugas praktek mahasiswa dengan *role playing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pra siklus ini menunjukkan ada beberapa masalah di dalam proses pembelajaran di kelas, yakni metode pembelajaran yang sering dialami mahasiswa di kelas cenderung monoton. Hal ini berdampak juga kepada tingkat keaktifan dan hasil belajar mahasiswa (Tabel 1).

Tabel 1. Data hasil pemberian perlakuan pada aspek keaktifan dan hasil belajar.

	Pra Siklus > 70 (%)	Siklus I > 70 (%)	Siklus II > 70 (%)
Keaktifan	14.29%	45.71%	85.71%
Hasil Belajar	65.71%	77.14%	91.43%

Target nilai pada mata kuliah ini ada minimal 70. Pada keaktifan mahasiswa yang terjadi pada pra siklus, jumlah mahasiswa yang mencapai kategori nilai lebih dari 70 baru ada 5 orang dengan persentase 14,29%. Target pencapaian pada penelitian ini untuk keaktifan siswa lebih dari 80% siswa mendapat nilai 70.

Pada siklus I, jumlah mahasiswa yang mencapai kategori nilai lebih dari 70 sudah ada sebanyak 16 orang mahasiswa atau sebesar 45,71%. Pada siklus II, jumlah mahasiswa yang

mencapai kategori nilai keaktifan lebih dari 70 berhasil mencapai 30 orang atau sebesar 85,71%. Hal ini menunjukkan bahwa target pencapaian untuk tingkat keaktifan mahasiswa

tercapai lebih dari 80% atau dalam arti metode *role playing* efektif untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa terhadap mata kuliah Profesi Kependidikan.



Gambar 2. Diagram hasil pemberian perlakuan pada aspek keaktifan dan hasil belajar.

Target hasil belajar mahasiswa pada matakuliah ini adalah 70 dan target pencapaian pada penelitian ini sebesar lebih dari 80%. Pada pra siklus, jumlah mahasiswa yang mencapai nilai lebih dari 70 hanya sebanyak 23 orang atau sebesar 65,71%. Pada siklus I, jumlah mahasiswa yang mencapai nilai lebih dari 70 terjadi peningkatan menjadi sebanyak 27 orang atau sebesar 77,14%. Sedangkan pada siklus II, jumlah mahasiswa lebih meningkat menjadi 32 orang atau sebesar 91,43%.

Dengan demikian, metode *role playing* memberikan dampak yang cukup signifikan dalam pembelajaran matakuliah Profesi Kependidikan. Hal ini terlihat dari hasil belajar mahasiswa yang mengalami peningkatan. Melalui bermain peran yang dilakukan mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi yang baik dengan teman lainnya, dan keterampilan berfikir mahasiswa lebih berkembang dengan menganalisis berbagai macam peristiwa yang dilakukan oleh observer. Selain itu terciptanya kerja sama, partisipasi dan tanggung jawab mahasiswa dalam kelompok berdampak pada kerja tim yang baik membentuk sikap gotong royong serta motivasi untuk menampilkan yang terbaik. Hal tersebut sejalan dengan hasil

penelitian-penelitian terdahulu mengenai manfaat dari metode *role playing* dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Maier dan Baron (2017) kelebihan dari metode *role playing* adalah peserta didik dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar.

Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Bosse dan Nickle (2015) juga menegaskan bahwa, metode *role playing* mampu mengantarkan peserta didik untuk mendapatkan beberapa pengalaman baru yang mampu merubah perspektif pandangan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil lain yang mendukung temuan penelitian ini adalah temuan yang dilakukan oleh Brumer (2015) bahwa metode *role playing* mampu menjadi media dalam mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang, atau melakukan perubahan dalam dirinya sendiri. Hal ini akan membangun kesadaran dalam diri mahasiswa untuk terus meningkatkan pemahaman dan keaktifan selama proses perkuliahan. Disisi lain, hasil penelitian ini juga telah menyanggah hasil penelitian Rosnow (2014) yang mengatakan bahwa metode ini tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman mengenai pokok bahasan dalam pembelajaran, melainkan

hanya menyentuh aspek kesadaran perilaku peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan. pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, telah memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Hal ini terlihat dari keaktifan dan hasil belajar mahasiswa dalam perkuliahan profesi kependidikan yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hasil penelitian menegaskan dari penelitian-penelitian sebelumnya terkait dengan manfaat metode *role playing* dalam proses pembelajaran khususnya pada perkuliahan profesi kependidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Blatner, A. (2000). *Foundation of Psycho-drama History: theory and practice (4th Ed.)*. New York: Springer.
- Bosse, H. M., Nickel, M., et al. (2015). Peer role-play and standardised patients in communication training: A comparative study on the student perspective on acceptability, realism, and perceived effect. *BMC Medical Education*, 10(1), 27.
- Brislin, T. (2016). Active learning in applied ethics instruction. *Journal on Excellence in College*, 6(3), 161–167.
- Brown, K. M. (2017). Using role-play to integrate ethics into the business curriculum: A financial management example. *Journal of Business Ethics*, 13(2), 105–110.
- Brummel, B. J., Gunsalus, C. K., et al. (2015). Development of role-play scenarios for teaching responsible *conduct of research*. *Science and Engineering Ethics*, 16(3), 573–589.
- Bucciarelli, L. L. (2017). Ethics and engineering education. *European Journal of Engineering Education*, 33(2), 141–149.
- Hand, S. R., Friedman, D. S., et al. (2010). Effect of patient-centered communication training on discussion and detection of non adherence in glaucoma. *Ophthalmology*, 117(7), U1339–U1399.
- Herkert, J. R. (2012). Future directions in engineering ethics research: Microethics, macroethics and the role of professional societies. *Science and Engineering Ethics*, 7(3), 403–414.
- Herkert, J. R. (2015). Ways of thinking about and teaching ethical problem solving: Microethics and macroethics in engineering. *Science and Engineering Ethics*, 11(3), 373–385.
- Hudspith, R. C. (2013). Broadening the scope of engineering ethics—from micro-ethics to macro-ethics. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 11(5), 208–211.
- Hudspith, R. C. (2015). Macroethics in an engineering program. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 13(5), 268–272.
- Johnson, W. B., & Corser, R. (2012). Learning ethics the hard way: Facing the ethics committee. *Teaching of Psychology*, 25(1), 26–28.
- Kopecky-Wenzel, M., & Frank, R. (2010). A video based training in communication skills for physicians. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 59(3), 207–223.
- Lloyd, P., & van de Poel, I. (2011). Designing games to teach ethics. *Science and Engineering Ethics*, 14(3), 433–447.
- Maier, H. R., Baron, J., et al. (2017). Using online roleplay simulations for teaching sustainability principles to engineering students. *International Journal of Engineering Education*, 23(6), 1162–1171.
- Paskins, Z., & Peile, E. (2010). Final year medical students' views on simulation-based teaching: A comparison with the Best

- Evidence Medical Education Systematic Review. *Medical Teacher*, 32(7), 569–577.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.
- Raisner, J. A. (2017). Using the “ethical environment” paradigm to teach business ethics: The case of the maquiladoras. *Journal of Business Ethics*, 16(12), 1331–1346.
- Rosnow, R. L. (2014). Teaching research ethics through role-play and discussion. *Teaching of Psychology*, 17(3), 179–181.
- Schellhorn, A., & Possl, J. (2010). Social skills training after brain injury-patient satisfaction and outcome ratings by patients, relatives and therapists. *Zeitschrift Fur Neuropsychologie*, 21(2), 71–81.
- Silberman, M. (Ed.). (2007). *The handbook of experiential learning*. San Francisco: Wiley/Pfeiffer.
- Springer, L., Stanne, M., et al. (2015). Effects of small-group learning on under-graduates in science, mathematics, engineering and technology: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 69(1), 21–52.
- Van de Poel, I. R., Zandvoort, H., et al. (2016). Ethics and engineering courses at Delft University of Technology: Contents, educational setup and experiences. *Science and engineering athics*, 7(2), 267-282