

ROLE PLAYING PERSPEKTIF CALON GURU PENDIDIKAN KIMIA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SEMARANG (UNIMUS)

Eko Yuliyanto¹, Fitri Fatichatul Hidayah²

^{1,2}Pendidikan Kimia, Universitas Muhammadiyah Semarang
ekoyuliyanto@unimus.ac.id

Abstrak

Role-playing merupakan suatu model bermain peran seperti yang dikatakan oleh Joyce and Wail. Role-playing adalah suatu strategi mengajar yang disesuaikan dengan model kehidupan sosial masyarakat. Adanya *role playing* mampu memperluas kehidupan sosial, kerja sama secara bersamaan baik intelegensi dan kehidupan sosial. Edgar Dale juga menjelaskan bahwa pemahaman yang paling baik bagi peserta didik yaitu dengan pengalaman langsung/ bermain peran. *Role-playing* memiliki beberapa keunggulan dan manfaat bagi pengajar dan peserta didik, pemilihan topik akan menimbulkan ketertarikan bagi peserta didik, karena adanya kolaborasi teori dan praktik, seperti yang disampaikan oleh Poorman. Adanya kajian teori yang sudah diperoleh, maka diperlukan cross cek di lapangan. Salah satunya di program studi Pendidikan Kimia Universitas Muhammadiyah Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode survey. Data survey yang diperoleh akan dikolaborasikan dengan rekaman foto dan dicrosscek dengan wawancara. Hasil penelitian bahwa pemahaman calon pendidik kimia memiliki pemahaman yang masih belum baik dan tidak holistic. Data ini dicrosscek dengan data rekaman beserta data wawancara terhadap calon pendidik kimia yang dipilih secara acak. Berdasarkan hasil penelitian maka saran dari hasil penelitian yaitu perlu adanya peningkatan kualitas pemahaman calon pendidik kimia di Unimus. Selain itu mata kuliah yang mengajarkan tentang model-model pembelajaran perlu diperbaiki metode yang digunakan. Selain itu kami mengucapkan banyak terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan & Kebudayaan yang telah mendanai kegiatan penelitian.

Kata kunci: role playing, calon pendidik kimia, Unimus

Pendahuluan

Penelitian yang dilakukan Rebecca A. Kruse & Gillian H. Roehrig (2005) menunjukkan sebagian besar pendidik merasa tidak berhasil dan kesulitan dalam mengajar, sehingga kemudian memerintahkan anak didiknya untuk menghafal. Hal ini menunjukkan kurangnya pemahaman pendidik tentang inti pedagogik yang mengharuskannya memiliki kemampuan menjelaskan materi kepada anak didiknya. Sedangkan tuntutan di lapangan sangat jauh dari kenyataan.

Pada dasarnya bahwa setiap guru wajib memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi (UU Dosen dan Guru Bab IV, Pasal 10). Namun, kualifikasi pedagogik yang merupakan salah satu kemampuan untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara profesional ternyata belum optimal. Oleh karena itu kemampuan

guru dalam proses pembelajaran harus ditingkatkan.

Selain itu Colin Marsh (1996) menyatakan, pendidik harus memiliki kompetensi mengajar, memotivasi, membuat model instruksional, mengelola kelas, berkomunikasi, merencanakan pembelajaran, dan mengevaluasi yang semuanya mendukung keberhasilannya mengajar. Pendidik harus mengetahui bagaimana cara menyampaikan pengetahuannya kepada peserta didiknya, memiliki banyak variasi mengajar dan menghargai masukan dari peserta didiknya (Jean Rudduck & Julia Flutter, 2004). Oleh karena itu dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) dan dapat membuat calon guru (mahasiswa) memahami model-model pembelajaran dengan baik dan mampu mengaplikasikan secara langsung. Harapannya dengan adanya pemahaman terhadap model-model pembelajaran, calon guru mampu mengajar dengan baik. Hal yang perlu

ditekankan dalam pendidikan calon guru yaitu metode pembelajaran *Student-Centered Learning*. Salah satu model pembelajaran yang unik dan dapat membuat calon guru aktif yaitu *role-playing*. *Role-playing* merupakan suatu model bermain peran seperti yang dikatakan oleh Joyce and Weil. *Role-playing* adalah suatu strategi mengajar yang disesuaikan dengan model kehidupan sosial masyarakat (Joyce and Weil, 2000). Adanya *role playing* mampu memperluas kehidupan sosial, kerja sama secara bersamaan baik intelegensi dan kehidupan sosial. Edgar Dale juga menjelaskan bahwa pemahaman yang paling baik bagi peserta didik yaitu dengan pengalaman langsung/bermain peran. *Role-playing* memiliki beberapa keunggulan dan manfaat bagi pengajar dan peserta didik, pemilihan topik akan menimbulkan ketertarikan bagi peserta didik, karena adanya kolaborasi teori dan praktik, seperti yang disampaikan oleh Poorman.

Integrating experiential learning activities in the classroom increases interest in the subject mater and understanding of course content” (Poorman, 2002, pg. 32)

Adanya penerapan *role-playing* dalam pembelajaran akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna, selain kebermaknaan teori, calon guru mengalami secara langsung. Berdasarkan semua teori yang sudah ada menunjukkan bahwa model *role playing* ini sangat potensial untuk digunakan oleh calon pendidika kimia dalam proses mengajar atau pembelajaran. Selain itu adanya dukungan bahwa pembelajaran *learning by doing* ini memiliki retensi yang tinggi daripada jenis lain. Adanya potensial ini maka perlu dilakukan penelitian sejauh mana pengetahuan dan pengalaman tentang *role playing* bagi calon pendidik kimia di universitas muhammadiyah semarang.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan berkisar 1-16 Juni 2016. Penelitian ini menggunakan satu kelas mahasiswa pendidikan kimia. Kelas ini telah mempelajari berbagai model pembelajaran melalui mata kuliah Perencanaan pembelajaran. Asumsinya setelah mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen, maka pemahaman berbagai model pembelajaran baik. Penelitian ini merupakan penelitian

kualitatif, bersifat survey ini didukung dengan rekaman foto dan wawancara mahasiswa

Prosedur

Prosedur penelitian yaitu mempersiapkan mahasiswa dalam kelas yang telah mengikuti proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berbagai model pembelajaran dipelajari termasuk *role playing*. Setelah mengikuti proses perkuliahan selama beberapa hari, calon pendidik diwawancara dan diberi angket terbuka, selain itu juga dilakukan perekaman berupa foto-foto. Adanya tiga data yang ada dapat digunakan untuk saling memvalidasi data yang ada.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian berupa hasil angket, rekaman foto dan wawancara. Data ini diolah untuk memperoleh gambaran *role playing* menurut para calon pendidik kimia yang ada di Unimus. Ketiga data digunakan untuk saling melengkapi data yang ada. Berdasarkan hasil angket diperoleh bahwa mahasiswa belum memaknai *role playing* secara holistic. Hal ini dimungkinkan pemahaman model-model pembelajaran yang sudah dipelajari belum tertanam dengan baik. Hal ini sesuai dengan hasil rekaman foto-foto yang diperoleh. Hal ini sesuai, namun tanggapan calon pendidik kimia bahwa adanya variasi model pembelajaran yang dilakukan memberikan suasana kelas menjadi lebih baik. Hal ini senada dengan hasil wawancara beberapa calon pendidik yang dilakukan dengan cara acak.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal setelah tanggal 16 Juni 2016, pada beberapa mahasiswa yang dilakukan dengan acak. Mahasiswa yang kami wawancarai yaitu Lia Luluul Lutfiyah, Lutfiana Kartika Dewi, Amelia Fahmi, Ade Kurniawan, Nevi Zawa Tasdiqoh, & Lia Herlina. Secara keseluruhan mengatakan bahwa metode pembelajaran SCL lebih (didalamnya ada *role playing*) menarik dibandingkan dengan proses pembelajaran yang ada. Namun, pemahaman ini memerlukan waktu untuk memahami secara holistic metode pembelajaran SCL.

Dokumentasi kegiatan pembelajaran direkam, kegiatan pembelajaran dilakukan selama 7 kali pertemuan. Pada setiap

pertemuan didokumentasikan dan kegiatan ini dianalisis secara seksama.

Ada tiga komponen penting yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan metode pembelajaran. Student-Centered Learning (SCL) merupakan metode pembelajaran yang memberdayakan peserta didik menjadi pusat perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Landasan pemikiran dari SCL adalah teori belajar konstruktivis (Weswood Peter, 2008:26).

Prinsip teori konstruktivis berasal dari teori belajar yang dikembangkan oleh Jean Piaget, Jerome Bruner, dan John Dewey, yaitu memusatkan proses pembelajaran pada perubahan perilaku peserta didik itu sendiri dan dialami langsung untuk membentuk konsep belajar dan memahami. Selanjutnya, konsep pengalaman belajar dari segitiga Dale membuktikan bahwa belajar mengalami sendiri pada kondisi nyata atau sebenarnya dan mengendalikan proses belajarnya merupakan pemenuhan pengalaman belajar yang lebih baik dibanding belajar dengan mengamati.



Gambar 1. Edgar Dale's Cone

Integrating experiential learning activities in the classroom increases interest in the subject matter and understanding of course content" (Poorman, 2002, pg. 32)

Adanya penerapan *role-playing* dalam pembelajaran akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna, selain kebermaknaan teori, calon guru mengalami secara langsung. Disisi lain juga menjadikan calon guru tidak stress dalam mengikuti pembelajaran.

Adanya pembelajaran dengan model *role playing* menjadikan pembelajaran lebih memberikan suasana yang enjoy.

Pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) adalah pembelajaran yang membuat anak didik tidak takut salah, ditertawakan, diremehkan, tertekan, tetapi sebaliknya anak didik berani berbuat dan mencoba, bertanya, mengemukakan pendapat/gagasan, dan mempertanyakan gagasan orang lain. Dalam belajar pendidik harus menyadari bahwa otak manusia bukanlah mesin yang dapat disuruh berpikir tanpa henti, sehingga perlu pelepasan dan relaksasi.

Pemahaman calon pendidik kimia Unimus tentang SCL (didalamnya ada *role playing*), belum diperoleh dengan baik, bisa jadi berkemungkinan proses pembelajaran belum dilakukan dengan baik.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman para calon pendidik kimia tentang SCL terutama model *role playing* belum dipahami secara holistic. Oleh karena itu diperlukan upaya perbaikan proses pembelajaran dengan meningkatkan pemahaman model-model pembelajaran Student-Centered Learning (SCL) secara lebih masiv.

Saran

Saran yang perlu dilakukan yaitu perlunya pengorganisasian proses pemahaman SCL lebih terstruktur dan lebih aplikatif, sehingga pemahaman calon pendidik kimia tentang SCL dapat diperoleh dengan baik.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terimakasih dan apresiasi kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan & Kebudayaan yang telah mendanai penelitian ini. Kegiatan pendanaan sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Dosen Pemula, Nomor: 006/SP2H/LT/DPRM/II/2016, tanggal 17 Februari 2016

Daftar Pustaka

- Colin Marsh. (1996). Handbook for beginning teachers. Sydney: Addison Wesley Longman Australia Pty Limited.
- Joyce, B. & Weil, M. (Eds.).(2000). Models of teaching, Boston: Allyn and Bacon.
- Poorman, P. B. (2002). Biography and role-playing: fostering empathy in abnormal psychology. *Teaching of Psychology*, 29(1), 32-36.
- Rudduck, J. & Flutter, J. (2004). How to improve your school. New York: Continuum.
<http://140.116.183.121/~sheu/xpDesign/Articles/pretestPosttestDesigns.pdf>
- Rebecca A. Kruse & Gillian H. Roehrig. (2005). A comparison study: assessing teachers' conceptions with the chemistry concepts inventory. *Journal of Chemical Education*. 82 (8), 1246 – 1250.
- Westwood, P.(2008). What Teachers Need to Know about Teaching Methods: Victoria, Acer Press Australia