



Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Dalam Menerapkan Strategi Pembelajaran Role Playing Melalui *Workshop* Di SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2019/2020

Yusni Siregar

SMP 4 Negeri Percut Sei Tuan

Email :

yusnisiregar06@admin.smp.belajar.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dalam menerapkan Strategi Pembelajaran Role Playing melalui *workshop* di SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan pada tahun pelajaran 2019/2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan sekolah melalui 2 siklus, dimana masing-masing siklus memiliki tahap: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan dan Pengamatan, (3) Evaluasi dan (4) Refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah berjumlah 30 orang guru yang mengajar di SMP Binaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi, kuesioner, wawancara dan studi dokumentasi. Teknik analisa data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan perhitungan persen jumlah guru yang sudah mampu menerapkan Strategi Pembelajaran Role Playing dan yang belum mampu menyusun Strategi Pembelajaran Role Playing. Hasil penelitian menunjukkan: (1). Terdapat peningkatan jumlah guru yang mampu menerapkan pembelajaran role playing dari 30 orang guru, baru 21 (70,0%) guru yang mampu menerapkan Strategi Pembelajaran Role Playing pada siklus I kemudian meningkat pada siklus II menjadi 26 (86,67%) guru yang sudah mampu menerapkan Strategi Pembelajaran Role Playing; (2) Terdapat penurunan jumlah guru yang tidak mampu menerapkan Strategi Pembelajaran Role Playing, dari 30 orang guru, terdapat 9 (30,0%) guru belum mampu menerapkan Strategi Pembelajaran Role Playing pada siklus I kemudian pada siklus II terjadi penurunan jumlah guru yang belum mampu menerapkan Strategi Pembelajaran Role Playing menjadi 4 (13,33%) guru yang belum mampu menerapkan Strategi Pembelajaran Role Playing secara baik; (3) Kompetensi profesional guru dalam menerapkan Strategi Pembelajaran Role Playing dapat ditingkatkan melalui *workshop*.

Keywords

Kompetensi Profesional Guru, Strategi Pembelajaran Role Playing *Workshop*

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/index>

PENDAHULUAN

Kepala Sekolah dianggap jabatan yang hebat namun sebenarnya Kepala memiliki tugas mengelola sekolah, memimpin sekolah dan melaksanakan supervisi akademik. Kepala Sekolah dalam mengelola sekolah melaksanakan program sekolah, penilaian kinerja guru, melaksanakan evaluasi dan refleksi.

Kemudian kepala sekolah juga melaksanakan pembimbingan profesional guru agar para guru mengajar secara profesional

Guru adalah pengajar dan pendidik profesional. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru adalah kompetensi profesional. Kompetensi profesional adalah kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran, menguasai materi, menggunakan media dan evaluasi. Salah satu strategi pembelajaran yang PAIKEM adalah strategi pembelajaran Role Playing. Kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran Role Playing adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru. Ada empat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, yakni: (1) kompetensi Pedagogik, (2) kompetensi Profesional, (3) kompetensi Kepribadian dan (4) kompetensi sosial.

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam memahami karakteristik peserta didik. Kemudian kompetensi profesional adalah kemampuan guru dalam : (a) menguasai/mengelola kelas, (b) menguasai materi ajar, (c) *melaksanakan perencanaan pembelajaran*, (d) *melaksanakan pembelajaran*, (e) *mengevaluasi pembelajaran*, (f) *menerapkan media pembelajaran*, (g) *menerapkan strategi metode, tehnik dan pendekatan pembelajaran* dan (h) *melaksanakan penelitian tindakan kelas*. Selanjutnya kompetensi kepribadian adalah kemampuan guru untuk memiliki kepribadian yang : (a) stabil, (b) tanggung jawab, (c) mantap, (d) berwibawa, (e) jujur, (f) objektif dan (g) arif dan bijaksana. Dan kompetensi sosial guru adalah kemampuan guru dalam berinteraksi dengan masyarakat dengan baik melalui organisasi kemasyarakatan dan profesi (Hamalik. 2010).

Strategi Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran)

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Moedjiono menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen untuk sistem pembelajaran, untuk itu guru menggunakan siasat tertentu.

Pengertian Role Playing (Bermain Peran)

Bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. Melihat manfaat besar bermain untuk kehidupan anak-anak, dapat

dilakukan inovasi menggunakan bermain sebagai strategi pembelajaran. Karena bermain dapat membantu siswa memahami materi pelajaran lebih mendalam dengan melakukan permainan tentang materi pelajaran yang disajikan. Inovasi pembelajaran yang sudah dilakukan dikenal dengan strategi pembelajaran bermain peran atau role playing.

Pernyataan ini didukung oleh Santoso (2011) yang mengatakan bahwa strategi role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. Jill Hadfield dalam Santoso (2011) menguatkan bahwa role playing adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan 6-7 unsur senang. Wikipedia (2012) juga mengemukakan bahwa role playing adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Hal ini diperkuat pendapat Hadari Nawawi dalam Kartini (2007) yang menyatakan bahwa bermain peran (role playing) adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.

Menurut Hamalik arti role secara hafiah peranan, dan play adalah bermain. Role Playing (bermain peran) merupakan salah satu dari pembelajaran yang berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya, dimana anak terlibat langsung dalam pembelajaran, dan meluapkan imajinasinya berdasarkan bahan pelajaran yang sedang dipelajari tanpa adanya batasan kompetensi namun tidak keluar dari bahan ajar.

Workshop

Menurut Suprijanto (2008:79) *workshop* adalah pertemuan orang yang bekerja sama dalam kelompok kecil, biasanya dibatasi pada masalah yang berasal dari mereka sendiri. Peran serta diharapkan untuk dapat menghasilkan produk tertentu. Menurut Notoatmojo (2003:63) *workshop* adalah suatu pertemuan orang-orang yang berpengalaman dan bertanggung jawab dan ahli yang dapat membantu mereka, guna membicarakan masalah atau pelajaran mereka yang dirasakan sukar untuk dipecahkan sendiri. Menurut Materka (1994:32) *workshop* kerap kali dipandang sebagai arena untuk berbagai informasi dan membantu sesama. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *workshop* adalah suatu kegiatan belajar sekelompok orang untuk bersama-sama memecahkan masalah melalui diskusi kelompok maupun perseorangan. Sedangkan menurut Tilaar dan Pabbadja (1979:36-37) bahwa *workshop* adalah

pertemuan khusus yang dihadiri sekelompok manusia yang bergerak dalam lingkungan bidang kerja yang sejenis.

Kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran adalah merupakan salah satu bagian dari kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh guru. Namun berdasarkan observasi awal yang dilakukan terhadap guru-guru yang bertugas di SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara menunjukkan bahwa para guru belum mampu menerapkan strategi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif, kreatif dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil supervisi yang dilakukan di SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan yang faktanya para guru masih menerapkan strategi pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru. Berdasarkan fakta-fakta di atas, peneliti ingin meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran dengan baik sehingga para guru mampu menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Oleh sebab itu peneliti membuat penelitian yang berjudul: Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru dalam Menerapkan Strategi Pembelajaran Role Playing melalui Workshop di SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan Pada Tahun Pelajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

Subyek dalam penelitian ini adalah guru-guru yang mengajar di SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. Adapun jumlah guru yang menjadi subyek penelitian adalah berjumlah 30 orang guru.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan Jln. Hamidin Haman No. 1A Percut Sei Tuan Provinsi Sumatera Utara. Waktu penelitian adalah selama 6 bulan yakni pada tahun pelajaran 2019/2020 semester ganjil bulan Juli sampai bulan Desember 2019. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan sekolah dengan menerapkan 2 siklus. Siklus I memiliki 4 langkah, yakni: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan dan observasi, (3) evaluasi dan (4) refleksi. Kemudian siklus II juga memiliki 4 langkah yang sama dengan langkah-langkah/ tahapan pada siklus I.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah: (1) observasi, (2) wawancara, (3) metode dokumentasi, dan (4) kuesioner. Teknik analisa data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pehitugn persen jumlah guru yang sudah mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing dan yang belum mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing.

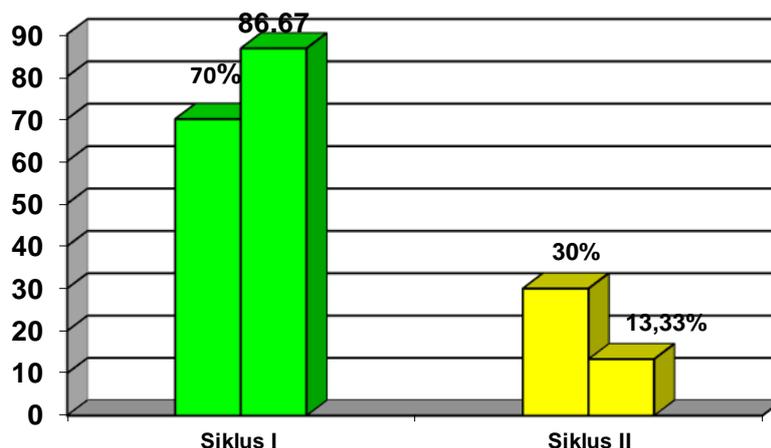
HASIL PENELITIAN

Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I diperoleh hasil bahwa sebanyak 21 (70,0%) orang guru telah mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing dan 9 (30,0%) orang guru belum mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing.

Kemudian pada siklus II diperoleh hasil bahwa sebanyak 26 (86,67%) guru telah mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing dengan baik dan hanya 4 (13,33%) guru yang belum mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing. Perbandingan hasil pencapaian kemampuan guru dalam menerapkan Strategi Pembelajaran Role Playing antara siklus I dengan siklus II dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

Diagram 4.3
Kemampuan guru dalam menerapkan Strategi Pembelajaran Role Playing Siklus I dan Siklus II



 = Jumlah Guru yang sudah mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing.

 = Jumlah Guru yang belum mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing

Berdasarkan diagram 4.3. di atas dapat digambarkan bahwa

1. Kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran Role Playing pada siklus I adalah 21 (70,0%) guru dan pada siklus II terdapat 26 (86,67%) guru yang mampu menerapkan Strategi Pembelajaran Role Playing. Hal ini berarti terjadi peningkatan jumlah guru yang mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing sebanyak 5 orang guru (16,66%).
2. Jumlah guru yang tidak mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing berkurang dengan hasil bahwa pada siklus I terdapat 9 (30,0 %) guru yang belum mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing.

guru yang belum mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing namun pada Siklus II hanya tinggal 4 (13,33%) guru yang belum mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing dengan baik.

3. Dari hasil di atas maka disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran Role Playing setelah dilakukan *Workshop* dengan melalui Siklus I dan Siklus II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka disimpulkan bahwa:

1. Terdapat peningkatan jumlah guru yang mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing. Kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran Role Playing yakni: pada siklus I dari 30 orang guru terdapat 21 (70,0%) guru dan pada siklus II terdapat 26 (86,67%) guru yang mampu menyusun strategi pembelajaran Role Playing. Hal ini berarti terjadi peningkatan jumlah guru yang mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing sebanyak 4 orang guru (13,33%).
2. Jumlah guru yang tidak mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing berkurang dengan hasil bahwa pada siklus I terdapat 9 (30,0%) guru yang belum mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing namun pada Siklus II hanya tinggal 4 (13,33%) guru yang belum mampu menerapkan strategi pembelajaran Role Playing dengan baik.
3. Kompetensi Profesional guru dalam menerapkan strategi pembelajaran Role Playing dapat ditingkatkan melalui *Workshop*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik. 2010. *Kompetensi Profesional Guru*. Jakarta : Rieneka Cipta
- Komara. 2007. *Kompetensi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Materka, Pat Roessle. 1994. *Lokakarya dan Seminar*. Yogyakarta: kanisius
- Mulyadi. 2011. *Pedagogik Khusus Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Surakarta : Badan Penerbit FKIP UMS.
- Mulyasa. 2008. *Kompetensi Profesional Guru*. Jakarta: Rieneka Cipta
- Notoatmojo. 2003. *Workshop*. Jakarta: Gramedia
- Santoso. 2011. *Strategi Pembelajaran Role Playing*. Jakarta : Bumi Aksara
- Suprijanto, 2008. *Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tilaar. 1990. *Workshop dan Lokakarya*. Jakarta: Gramedia
- Zaini, 2002. *Disain Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: CYDS IAIN Sunan Kaji Jaga