

PENINGKATAN KOMPETENSI MENGAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH PENGAJARAN MIKRO MELALUI MODEL ROLE PLAY

Harini*

Program Pendidikan PTN, FKIP Universitas Sebelas Maret

Abstract: *This research aims at describing: (1) the implementation Role Play model in teaching learning process on Micro Teaching subject at FKIP UNS, (2) whether or not the implementation Role Play model improve the students' teaching competencies. This research was conducted using Classroom Action Research consisting two cycles. The location of the research was Economic Education Department BKK PTN Teacher Training and Education Faculty UNS. The result of the research showed that Role Play model could improve the students' teaching competencies and personal competencies. This model provided learning experiences for the students to be more confident if they should teach in the class.*

Kata kunci: kompetensi mengajar, model pembelajaran, model *role play*, pengajaran mikro

PENDAHULUAN

FKIP UNS adalah salah satu fakultas di UNS yang termasuk Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan dengan fungsi utamanya adalah menyelenggarakan pendidikan untuk tenaga kependidikan. FKIP UNS bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang mampu melaksanakan tugas-tugas kependidikan dan keguruan secara mandiri sebagai tenaga profesional setelah mahasiswa tersebut lulus dan bekerja sebagai tenaga kependidikan. Konsep, teori dan seluruh pengalaman belajarnya di LPTK diharapkan sudah dapat diimplementasikan secara khusus ke dalam kegiatan yang berkaitan dengan tugas profesional tersebut. Para lulusan FKIP UNS hendaknya dapat memecahkan masalah kependidikan dengan baik. Oleh karena itu, FKIP UNS wajib memberikan bekal kepada mahasiswanya untuk menjadi guru yang profesional. Guru yang

profesional adalah guru yang mampu mengajar dengan terlebih dahulu merencanakan program pengajaran dan sekaligus mampu pula melakukannya dalam bentuk pembelajaran. Untuk menciptakan guru yang berkualitas dan profesional, tentunya tidak terlepas dari meningkatkan mutu mahasiswa calon guru. Sangatlah diperlukan latihan bagi mahasiswa calon guru agar memiliki kemampuan memeragakan kinerja dalam situasi nyata, baik dalam kegiatan mengajar maupun tugas-tugas keguruan lainnya. Mahasiswa calon guru yang terlatih merupakan ujung tombak keberhasilan pendidikan.

Dari hasil pengamatan selama kami membimbing mahasiswa yang mengikuti PPL, sering terjadi di lapangan bahwa walaupun selama satu semester pada semester VI telah diberikan bekal materi perkuliahan Pengajaran Mikro, masih saja sering

*Alamat korespondensi: Perum UNS Jalan Pembangunan II/48 Jaten, Karanganyar, HP 081548416619

terjadi “demam panggung” ketika mahasiswa harus memberikan materi pelajaran di depan kelas. Kondisi ini tentu akan berakibat hilangnya konsentrasi mahasiswa dalam mengajar. Ketidakpercayaan diri dalam menggunakan bermacam-macam metode pembelajaran juga akan mengakibatkan mahasiswa hanya menggunakan satu jenis metode pengajaran, yaitu bentuk ceramah. Hal ini tentu pula akan berakibat pada profesionalisme yang rendah bagi seorang calon guru.

Tidak semua mahasiswa memiliki minat yang tinggi untuk menjadi guru. Rendahnya minat pada diri mahasiswa ini dapat menimbulkan ketidakseriusan bahkan dapat menurunkan semangat dan perhatian mahasiswa dalam mempelajari teori-teori keguruan maupun dalam pelaksanaan PPL, misalnya mahasiswa sering terlambat dalam melaksanakan kegiatan PPL, tidak berkonsultasi dengan guru pamong apabila ada kesulitan atau masalah-masalah dalam melaksanakan PPL mahasiswa sering tidak masuk piket tanpa ijin dari guru pamong, dan lain-lain. Hal ini diperkuat dengan pendapat Winkel (2004:337): Sikap kurang positif atau negatif minat atau motivasi kurang kuat menyebabkan penilaian rendah (menganggap sepele, tidak penting) terhadap bidang studi tertentu kalau ternyata catatan absensinya dalam bidang studi tertentu atau bahkan keseluruhan pengajaran sangat tinggi (sering bolos, tidak hadir) selalu menghindari mengikuti pelajaran atau bertemu dengan guru-guru yang bersangkutan.

Sejalan dengan hal di atas, muncullah usaha Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (sekarang Depdiknas) untuk meningkatkan mutu guru lulusan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) melalui pengembangan kemitraan antara LPTK dan sekolah (*strengthening linkages to secondary school*). Pengembangan kemitraan antara LPTK dan sekolah tersebut memiliki beberapa sasaran, salah satunya sasarnya adalah peningkatan kualitas pelaksanaan program pengalaman lapangan (Epon Kurniasih S., 2002).

Sebenarnya dalam pembelajaran mata kuliah Pengajaran Mikro mahasiswa sudah diberi bekal keterampilan dasar mengajar yang sangat penting untuk dikuasai oleh mahasiswa FKIP sebagai calon guru, karena dengan menguasai, baik secara teori dan praktik diharapkan mahasiswa FKIP UNS dapat menjadi seorang guru yang profesional di bidang pendidikan.

Pada dasarnya sasaran yang ingin dicapai dari PPL adalah membentuk pribadi calon guru yang memiliki seperangkat pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap serta tingkah laku yang diperlukan bagi profesinya serta cakap dan tepat menggunakannya di dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Oleh sebab itu, untuk lebih menghayati peran sebagai guru, maka model *role play* merupakan salah satu alternatif metode pengajaran yang dapat di pakai pada mata kuliah Pengajaran Mikro. Model pembelajaran *role play* dapat membuktikan diri sebagai suatu metode pendidikan yang ampuh, di mana terdapat peran-peran yang memiliki interaksi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario) (Hisyam Zaini & Bermawiy Muthe, 2002).

Ada alasan-alasan yang mendasar model pembelajaran *role play* ini diterapkan pada mata kuliah Pengajaran Mikro, yaitu: (1) dapat melibatkan mahasiswa dalam pembelajaran yang langsung; (2) menjadikan *problem* yang abstrak menjadi konkret; (3) diharapkan dapat mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh, dan (4) dapat mengembangkan pemahaman yang empatik.

Penelitian ini membahas tentang: (1) Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *role play* pada mata kuliah pengajaran mikro? dan (2) Apakah penerapan model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan kompetensi mengajar mahasiswa BKK PTN pada mata kuliah pengajaran mikro?.

Menurut UU 14 Tahun 2005, pasal 10 (ayat 1) bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi

profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Lebih lanjut dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik. Kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. Kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Sedangkan kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orangtua/wali peserta didik dan masyarakat sekitar (Penjelasan UU No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen).

Guru yang profesional adalah guru yang menguasai ilmu pengetahuan yang diajarkan dan ahli mengajarnya. Dengan kata lain guru profesional adalah guru yang mampu membelajarkan peserta didiknya tentang pengetahuan yang dikuasainya dengan baik. Usman (2004) membedakan kompetensi guru menjadi dua, yaitu kompetensi pribadi dan kompetensi profesional. Kemampuan pribadi meliputi: (1) kemampuan mengembangkan kepribadian, (2) kemampuan berinteraksi dan komunikasi, (3) kemampuan melaksanakan bimbingan dan penyuluhan. Sedangkan kompetensi profesional meliputi (1) penguasaan terhadap landasan kependidikan yang dalam kompetensi ini termasuk memahami tujuan pendidikan, mengetahui fungsi sekolah di masyarakat dan mengenal prinsip-prinsip psikologi pendidikan; (2) menguasai bahan pengajaran, artinya guru harus memahami dengan baik materi pelajaran yang diajarkan; (3) kemampuan menyusun program pengajaran, kemampuan ini mencakup kemampuan menetapkan kompetensi belajar, mengembangkan bahan pelajaran dan mengembangkan strategi pembelajaran; dan (4) kemampuan menyusun penilaian hasil belajar dan proses pembelajaran.

Ada beberapa kompetensi yang perlu dimiliki oleh seorang guru yang profesional, yaitu memiliki kualifikasi akademik dan memiliki kompetensi pedagogik, kom-

petensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial. Kompetensi pedagogik, yaitu kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Kompetensi kepribadian, yaitu kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik dan berakhlak mulia. Kompetensi sosial merupakan kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali murid dan masyarakat sekitar. Kompetensi profesional, yaitu kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkannya membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam Standar Nasional Pendidikan.

Untuk menghasilkan tenaga pendidik yang profesional setiap mahasiswa perlu secara aktif mengikuti proses pembelajaran. Ketika mahasiswa belajar dengan aktif berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak, baik menemukan ide pokok dari materi kuliah, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan materi kuliah ke dalam kehidupan sehari-hari. Di sini dosen sebagai penyampai materi harus dapat mengembangkan suatu pola strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan kompetensi mengajar adalah suatu kemampuan yang perlu dimiliki oleh mahasiswa FKIP sebagai calon guru untuk menguasai kompetensi praktik mengajar yang meliputi: (a) Kompetensi pribadi yang terdiri dari: kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik; (b) Kompetensi profesional yang terdiri dari: kemampuan melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, kemampuan penguasaan materi pelajaran, kemampuan mengembangkan stra-

tegi pembelajaran dan kemampuan memberikan evaluasi

Pengajaran mikro adalah bentuk pelatihan keterampilan dasar mengajar dalam bentuk mikro (Buku pedoman PPL, 1999). Pengertian mikro di sini adalah dalam hal: (a) Waktu yang digunakan untuk melaksanakan praktik setiap episode @ 10-15 menit; (b) Jumlah perumpunan siswa dalam praktik pengajaran mikro antara 6 sampai 10 orang.

Tugas-tugas serta keterampilan mengajar yang harus dilaksanakan juga sangat terbatas. Senada dengan pendapat di atas yang diungkapkan oleh Mohd Ali Bin Jemali (2009), bahwa pengajaran mikro digunakan untuk memperhatikan teknik pengajaran agar mahasiswa calon guru menguasai, melatih, dan meningkatkan kemahiran pengajaran dalam situasi yang lebih kecil, sehingga dalam melaksanakan pengajaran mikro jumlah siswa jadi lebih sedikit.

Mata kuliah pengajaran mikro ditempatkan pada semester VI dengan harapan mendekati kegiatan PPL pada semester VII, sehingga penguasaan materi tentang pengajaran mikro lebih mantap untuk dipraktikkan di depan kelas. Mata kuliah ini merupakan persyaratan utama bagi mahasiswa yang akan mengikuti kegiatan PPL, artinya jika mahasiswa belum mengambil atau belum lulus pada mata kuliah ini, maka mahasiswa yang bersangkutan tidak dapat mengambil kegiatan PPL.

Pengajaran mikro memiliki beberapa tujuan, antara lain: (a) Memberikan bekal pengalaman mengajar yang sesungguhnya pada calon guru; (b) Mengurangi rasa malu, canggung atau meningkatkan rasa kepercayaan diri yang tinggi untuk berdiri di depan kelas; dan (c) Memberikan kesempatan kepada calon guru untuk mengaplikasikan model-model pembelajaran yang inovatif.

Model pembelajaran *role play* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam *role play* di sini mahasiswa dikondisikan pada situasi tertentu dimana mahasiswa seakan-akan menjadi seorang guru yang

sedang memberikan materi di depan kelas (Mudairin, 2003). Seperti yang diungkapkan juga oleh Basri Syamsu (2000) bahwa *role play* sering dimaksudkan juga sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di tempat yang berbeda dan memainkan peran orang lain. Dengan turut sertanya mahasiswa dalam kegiatan belajar di dalam kelas menjadikan mereka lebih mudah menguasai materi keterampilan pengajaran mikro. Dalam pembelajaran siswa harus aktif, tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi (Sardiman, 2001). Terdapat bermacam-macam pendekatan terhadap metode *role play* di perguruan tinggi, di mana sebagian lebih cocok ketimbang yang lainnya untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tertentu. Ada empat *role play* yang pokok yang dapat digunakan di perguruan tinggi, yaitu *role play* yang berbasis keterampilan, berbasis isu, berbasis problem dan berbasis spekulasi (Hisyam Zaini & Bermawy Muthe, 2002). Sesuai dengan permasalahan yang kami lakukan, maka penelitian ini kami mengambil model *role play* yang berbasis keterampilan, dengan alasan: (a) Memperoleh suatu keterampilan, kemampuan atau sikap yang dapat diterapkan nantinya jika PPL melalui perilaku model yang diperankan; (b) Melatih sifat-sifat yang diperankan sampai benar-benar terinternalisasi dengan mengikuti kriteria yang ada; dan (c) Mendemonstrasikan sifat dan karakter tersebut kepada yang lain dengan tujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan peran yang dimainkan.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan metode pembelajaran *role play* adalah suatu metode pembelajaran dimana mahasiswa dikondisikan pada situasi tertentu seakan-akan menjadi seorang guru yang sedang memberikan materi pelajaran di depan kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di BKK PTN-FKIP UNS Surakarta dengan obyek

penelitian adalah Model pembelajaran *role play* sebagai upaya meningkatkan keterampilan dasar mengajar pada mata kuliah Pengajaran Mikro.

Strategi penelitian menggunakan penelitian CAR (*Classroom Action Research*) atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam dunia pendidikan, khususnya kegiatan pembelajaran. PTK ini berkembang sebagai suatu penelitian terapan, PTK sangat bermanfaat bagi guru ataupun dosen untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas atau ruang perkuliahan. Dengan melaksanakan tahapan-tahapan PTK, seorang guru atau dosen dapat menemukan solusi dari masalah yang muncul di kelasnya sendiri. Selain itu juga bahwa sebagai penelitian terapan, dosen atau guru dapat melaksanakan tugas utamanya mengajar di kelas sekaligus melakukan penelitian dengan menemukan suatu permasalahan di kelas yang langsung dapat dipecahkan dan dicari solusinya. Menurut Basuki Wibawa (2003) mengatakan bahwa dengan melaksanakan CAR atau PTK, seorang guru atau dosen mempunyai peran ganda, yaitu sebagai praktisi dan peneliti. Pada penelitian ini kami menggunakan 2 siklus, dimana setiap siklus akan terdiri dari:

1. Perencanaan dengan kegiatan
 - a. Membuat skenario pembelajaran model *role play* di mana mahasiswa akan melakukan peran sebagai guru, dengan rincian sebagai berikut.
 - 1) Membagi mahasiswa menjadi 10 kelompok, masing-masing kelompok mendiskusikan tentang satu keterampilan yang akan diperagakan dan menentukan satu orang dari masing-masing kelompok memerankan sebagai guru.
 - 2) Menentukan satu jenis keterampilan yang akan diperankan mahasiswa.
 - 3) Menentukan alokasi waktu untuk memainkan peran guru.
 - b. Membuat alat bantu dalam upaya optimalisasi pelaksanaan skenario yang telah dibuat.
 - c. Membuat lembar observasi: untuk melihat kondisi belajar mengajar pada saat

skenario diaplikasikan juga untuk melihat apakah mahasiswa sudah menguasai keterampilan dasar mengajar dengan menerapkan komponen-komponen yang ada pada setiap jenis keterampilan yang diperankan.

2. Pelaksanaan tindakan
Kegiatan pada tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran model pembelajaran *role play*.
3. Observasi
Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi.
4. Refleksi
Pada tahap ini, hasil observasi dikumpulkan dan dianalisis kemudian dilakukan refleksi untuk mengetahui apakah kegiatan model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan keterampilan dasar mengajar pada mata kuliah pengajaran mikro. Hasil analisis data yang dilakukan pada tahap ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diadakan dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari empat langkah yang masing-masing langkah setiap siklusnya adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan
 - a. Membuat skenario pembelajaran model *role play* di mana mahasiswa akan melakukan peran sebagai guru, dengan rincian sebagai berikut.
 - 1) Membagi mahasiswa menjadi 10 kelompok, masing-masing kelompok mendiskusikan tentang satu keterampilan yang akan diperagakan dan menentukan satu orang dari masing-masing kelompok untuk memerankan sebagai guru.
 - 2) Menentukan satu jenis keterampilan yang akan diperankan mahasiswa.
 - 3) Menentukan alokasi waktu untuk memainkan peran sebagai guru.
 - b. Membuat alat bantu dalam upaya optimalisasi pelaksanaan skenario.

- c. Membuat lembar observasi: untuk melihat kondisi belajar-mengajar pada saat skenario diaplikasikan juga untuk melihat apakah mahasiswa sudah menguasai keterampilan dasar mengajar dengan menerapkan komponen-komponen yang ada pada setiap jenis keterampilan yang diperankan.
2. Pelaksanaan tindakan
Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran model *role play*.
3. Observasi
Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi.

Pembahasan dari data yang terkumpul adalah sebagai berikut.

1. Penerapan Model Pembelajaran *Role Play* pada Mata Kuliah Pengajaran Mikro

Mata kuliah pengajaran mikro harus lebih mengarah pada kegiatan praktik mengajar. Pada penelitian ini peneliti mengarahkan mahasiswa untuk praktik mengajar di depan kelas, di mana yang menjadi siswa adalah teman sendiri. Model *role play* yang dilakukan pada penelitian ini diawali dengan kegiatan diskusi yang membahas tentang penerapan pelaksanaan model *role play* dan pemahaman tentang kompetensi yang perlu dikuasai mahasiswa sebagai calon guru.

Setelah mereka berdiskusi, lalu mereka menentukan jenis keterampilan dan materi yang akan digunakan dalam kegiatan praktek mengajar. Masing-masing kelompok membuat skenario model kegiatan pembelajaran sesuai langkah-langkah model *role play* dan skenario tersebut akan digunakan oleh setiap ma-

hasiswa yang ada pada setiap kelompok untuk mempraktikkannya.

Role play dan skenario tersebut dipraktikkan oleh setiap mahasiswa yang ada pada setiap kelompok.

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role play* akan membantu mahasiswa menjadi lebih percaya diri untuk tampil di depan kelas. Hal ini dapat ditunjukkan dari data observasi tentang kompetensi yang dapat dicapai oleh setiap mahasiswa. Pada siklus pertama belum terlihat kompetensi yang memuaskan. Hal ini disebabkan mahasiswa belum terbiasa menerapkan model *role play* dan mereka masih kurang memahami kompetensi profesi dan kompetensi pribadi yang perlu dikuasai.

Pada siklus kedua proses pembelajaran diawali berdiskusi tentang pemahaman model pembelajaran dan pemahaman tentang indikator-indikator dari setiap kompetensi yang ada di kompetensi pribadi dan kompetensi profesi. Dari data yang diperoleh ternyata ada kemajuan yang dapat dicapai mahasiswa terlihat dari pelaksanaan model *role play* yang diperagakan dan ada kemajuan dari kompetensi pribadi dan kompetensi profesinya.

2. Penerapan Model Pembelajaran *Role Play* dalam Meningkatkan Kompetensi Mengajar Mahasiswa BKK PTN pada Mata Kuliah Pengajaran mikro

Dari data observasi di lapangan tentang kompetensi mengajar mahasiswa dengan model pembelajaran *role play*, hasilnya dapat dilihat pada Tabel 1 sampai dengan Tabel 6.

Tabel 1. Pengukuran Kompetensi Pribadi dengan Indikator Kemampuan Berinteraksi dengan Siswa

Keadaan	Persentase Skor			
	BS	B	C	K
Siklus I	5,7 %	14,3 %	45,7 %	34,3 %
Siklus II	20 %	40 %	34,3 %	5,7 %

Tabel 2. Pengukuran Kompetensi Pribadi dengan Indikator Kemampuan Berkomunikasi dengan Siswa

Keadaan	Persentase Skor			
	BS	B	C	K
Siklus I	10 %	24,3 %	40 %	25,7 %
Siklus II	31,4 %	37,2 %	24,3 %	7,1 %

Tabel 3. Pengukuran Kompetensi Profesi dengan Indikator Kemampuan Melaksanakan Proses Pembelajaran

Keadaan	Persentase Skor			
	BS	B	C	K
Siklus I	2,9 %	21,4 %	51,4 %	24,3 %
Siklus II	21,4 %	40 %	30 %	8,6 %

Tabel 4. Pengukuran Kompetensi Profesi dengan Indikator Penguasaan Materi Pelajaran

Keadaan	Persentase Skor			
	BS	B	C	K
Siklus I	7,1 %	35,7 %	40 %	17,2 %
Siklus II	24,3 %	40 %	25,7 %	10 %

Tabel 5. Pengukuran Kompetensi Profesi dengan Indikator Kemampuan Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Keadaan	Persentase Skor			
	BS	B	C	K
Siklus I	20 %	35,7 %	32,9 %	11,4 %
Siklus II	41,4 %	32,9 %	18,6 %	7,1 %

Tabel 6. Pengukuran Kompetensi Profesi dengan Indikator Kemampuan Memberikan Evaluasi

Keadaan	Persentase Skor			
	BS	B	C	K
Siklus I	14,3 %	38,6 %	34,2 %	12,9 %
Siklus II	31,4 %	42,9 %	18,6 %	7,1 %

Dari data yang diperoleh secara CAR (*Classroom Action Research*) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan kompetensi mengajar mahasiswa BKK PTN pada mata kuliah Pengajaran Mikro. Hal ini dapat dibuktikan dari rekapitulasi lembar observasi di atas yang menunjukkan bahwa ada kemajuan kompetensi pribadi dan kompetensi profesi yang dicapai oleh

mahasiswa pada mata kuliah pengajaran mikro.

Setiap indikator pada kompetensi pribadi dan kompetensi profesi mengalami peningkatan skor. Terutama untuk kategori skor baik sekali dan baik untuk setiap indikator pada kompetensi pribadi dan kompetensi profesi mengalami kenaikan dalam skor persentase, sedangkan untuk kategori cukup dan kurang mengalami penurunan

skor dalam persentase. Artinya, ada peningkatan kompetensi mengajar, baik untuk setiap indikator profesi pribadi dan indikator kompetensi profesi yang dapat dicapai oleh mahasiswa dengan menerapkan model pembelajaran *role play*. Telah terbukti bahwa model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan kompetensi mengajar mahasiswa BKK PTN pada mata kuliah Pengajaran Mikro.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Cara untuk meningkatkan kompetensi mengajar mahasiswa, baik kompetensi pribadi maupun kompetensi profesi adalah dengan menerapkan salah satu model pembelajaran yang inovatif dalam hal ini adalah model pembelajaran *role play*, dimana mahasiswa dikondisikan pada situasi tertentu seakan-akan menjadi seorang guru yang sedang memberikan materi pelajaran di depan kelas, sehingga ada suatu pengalaman belajar bagi mahasiswa untuk lebih percaya diri ketika mereka harus mengajar di depan kelas.
2. Penerapan model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan kompetensi

mengajar mahasiswa BKK PTN, baik kompetensi pribadi dan kompetensi profesi.

Ada beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh mahasiswa dan dosen, antara lain:

Bagi mahasiswa

1. Penguasaan kompetensi mengajar akan menjadikan mahasiswa menjadi guru yang profesional.
2. Sebagai calon guru sebaiknya jangan takut berinovasi untuk mengembangkan materi kuliah/pelajaran dengan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif.
3. Seringlah berlatih untuk menjadi guru yang penuh percaya diri.

Bagi dosen

1. Memberikan kepercayaan kepada mahasiswa untuk berani tampil di muka kelas adalah langkah yang baik untuk mengembangkan kompetensi menjadi guru yang profesional.
2. Sering membiasakan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dapat memacu mahasiswa berkreasi dan berperan aktif di kelas.
3. Memotivasi mahasiswa dengan melatih kepercayaan diri tampil di depan kelas adalah langkah yang tepat untuk menguatkan mental mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2006). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Bandung: Penerbit Citra Umbara.
- Basri S. (2000). "Teaching Speaking". *Makalah* disampaikan pada Penataran Instruktur Guru Bahasa Inggris SLTP Swasta tanggal 8-19 Februari 2000 di Jakarta.
- Basuki Wibawa. (2003). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Pendasmen, Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Epon Kurniasih Sofyan. (2002). "Menjadi Guru Profesional Melalui PPL". *Artikel* Pikiran Rakyat 3 Oktober 2002.
- Hisyam Zaini & Bermawy Muthe. (2002). *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kaligaja.
- Jill Hadfield. (1986). *Harap's Communication Games*. Australia: Thomas Nelson and Son Ltd.

- M.U. Usman. (2004). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rodakarya.
- Mohammad Ali bin Jemali. (2009). "Pengajaran Mikro", dalam <http://www.scribd.com/doc.12404624/PENGAJARAN-MIKRO>, diakses tanggal 15 Juli 2009.
- Mudairin. (2003). "Role Play: Suatu Alternatif Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SLTP Islam Manbaul Ulum Gresik", dalam *Buletin Pelangi Pendidikan* Volume 6 No.2 T.
- Sardiman A.M. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- UPT PPL. (1999). *Buku Pedoman Program Pengalaman Lapangan (PPL) Program S1*. Surakarta: UPT PPL.
- Winkel. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.