

## MENINGKATKAN EFEKTIFITAS DAN HASIL PEMBELAJARAN SUPERVISORY EDUCATION-1 MENGGUNAKAN METODE BERBAGI PERAN YANG DIPERKAYA

Oleh: Pionar Haposan Sibarani<sup>1</sup>, Abdul Syakur<sup>2</sup>

PT PLN (Persero) Unit Pelaksana Pendidikan dan Pelatihan Pandaan<sup>1</sup>, Departemen Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro<sup>2</sup>  
Jl. Raya Surabaya-Malang, 67156, Indonesia<sup>1</sup>, Jln. Prof. Sudarto, SH, Tembalang, Semarang 50271, Indonesia<sup>2</sup>  
email: pionar.sibarani@pln.co.id , gakusei2003@yahoo.com

### Abstrak

*Metode berganti peran (Role Play Method) pada dasarnya adalah simulasi, di mana para peserta menirukan situasi nyata dalam suatu lingkungan yang terkontrol. E-RPM (Enriched- Role Play Method, metoda berganti peran yang diperkaya) adalah penyempurnaan RPM (Role Play Method) yang digunakan dalam proses pembelajaran materi Coaching Mentoring and Counseling (CMC) Diklat Supervisory Education-1 di Udiklat PLN. Penyempurnaan dilakukan dengan penggunaan properti yang tepat dan penulisan ulang skenario yang lebih disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.*

*Dengan memanfaatkan E-RPM peserta dan instruktur mempunyai tolok ukur yang pasti mengenai bagaimana peserta menerapkan teori CMC yang telah didapat di samping itu juga membantu menciptakan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran, sehingga setelah mengikuti pelatihan peserta bukan hanya memahami CMC dan arti pentingnya tetapi juga dapat melakukannya dengan benar. Hasil akhir dari penggunaan E-RPM adalah meningkatnya pemahaman para peserta atas materi yang diberikan yang ditunjukkan dengan nilai yang didapatkan dari hasil tes dan tugas yang dikerjakan oleh setiap peserta pada akhir sesi pembelajaran.*

**Kata kunci :** Role-play, Skenario, Pembelajaran, Pemahaman

### Abstract

*Role-Play is basically a simulation, in which participants imitate real situations in a controlled environment. E-RPM (Enriched-Role Play Method) is a refinement of the RPM (Role Play Method) used in the learning process of Coaching Maentoring and Counseling (CMC) Supervisory Education-1 Training materials at PLN Training Centre. Improvements are made by using the right properties and rewriting scenarios that are more tailored to the learning objectives.*

*By utilizing E-RPM, participants and instructors have definite benchmarks on how participants apply the CMC theory that has been obtained, besides that it also helps create a pleasant atmosphere in the learning process. At the end, after participating in the training participants not only understand CMC and its importance but can also do it correctly. The end result of using E-RPM is an increase in the participants' understanding of the material provided, which is indicated by the scores obtained from the results of tests and assignments done by each participant at the end of the learning session.*

**Keywords :** Role-play, Scenario, Learning, Understanding

### 1. Pendahuluan

Diklat *Supervisory Education* – 1 bertujuan memberi bekal pengetahuan, ketrampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan oleh jabatan struktural Supervisor Atas. Materi-materi yang disampaikan mengacu pada keempat perspektif yang ada dalam *Balance Score Card* yaitu perspektif pembelajaran, perspektif proses bisnis internal, perspektif kepuasan pelanggan dan

perspektif finansial. Diharapkan melalui Diklat ini dapat dihasilkan Supervisor Atas yang memiliki pengetahuan dan kemampuan mengelola sumber daya yang dipercayakan kepadanya untuk mencapai kinerja yang superior.

Salah satu materi yang diberikan pada Diklat SE-1 adalah materi *Coaching Mentoring Counseling (CMC)*. Materi ini bertujuan agar peserta mampu memahami

CMC melalui perilaku positif dan memberikan umpan balik dalam CMC untuk rencana pengembangan diri individu pegawai bawahannya. CMC memerlukan kemampuan berkomunikasi dan memberi petunjuk / instruksi, berpikir dan bekerja sistematis, peka terhadap kondisi / keadaan orang lain, dari seorang atasan dalam mengembangkan orang lain khususnya bawahan. [7]

Tantangan yang dihadapi oleh seorang instruktur yang ditugaskan untuk menyampaikan materi ini adalah bagaimana dalam waktu yang singkat, total 8 jam, para peserta yang berjumlah rata-rata 20 orang setiap angkatannya dengan latar belakang yang beragam, dapat memahami dan diharapkan nantinya mampu melakukan CMC kepada bawahannya. Pada kurikulum, rencana pembelajaran dan materi yang dikeluarkan oleh PUSDIKLAT, salah satu metode yang digunakan adalah metode Role-Play (berganti peran) [7][6].

Metode bermain peran menugaskan peserta untuk memposisikan dirinya memerankan orang lain atau jabatan tertentu dalam dunia nyata sesuai dengan topik atau situasi tertentu dan peserta lainnya bertindak sebagai pengamat [8][5]. Dalam metode ini para peserta diberi kebebasan untuk berinteraksi mengembangkan perannya sesuai dengan materi yang didapatkannya untuk mendapatkan kendala-kendala yang mungkin dihadapinya dalam pelaksanaan sesungguhnya. Di akhir permainan dilakukan diskusi mengenai peranan yang sudah dimainkan untuk mendapatkan masukan-masukan yang nantinya berguna dalam praktik sesungguhnya

Penggunaan metoda RPM dalam pembelajaran CMC diklat SE-1 tidak memberikan hasil sebagaimana yang diharapkan. Di satu sisi peserta tidak sepenuhnya melibatkan diri dalam perannya, yang bersangkutan hanya sekedar tampil melakukan kewajibannya. Sementara di sisi lain, ada peserta yang melihatnya murni sebagai sesi selingan tanpa muatan materi dan menjadi 'over acting' dalam

menghayati perannya. Kedua kondisi tersebut mengganggu jalannya proses pembelajaran, sehingga peningkatan pemahaman atas materi CMC kurang atau bahkan tidak terjadi.

Beberapa hal yang berkontribusi terhadap kurang / tidak efektifnya penerapan RPM tersebut, adalah:

a. Alur cerita yang abstrak.

Yang dimaksudkan di sini adalah skenario dari kasus yang dibahas tersebut tidak memiliki hasil akhir yang pasti, yang dapat digunakan untuk kepentingan pengukuran efektifitas penerapan teori CMC. Hal ini juga menyebabkan interpretasi yang beragam dan seringkali tidak relevan dan juga peserta menjadi terlalu sibuk untuk mengembangkan alur cerita. Selesaiannya satu sesi RPM hanya berdasarkan pengakuan dari pemeran, misal: "Ya, saya mengerti", "Tugas, telah selesai dikerjakan". Ketiadaan hasil akhir yang konkrit ini juga menyulitkan dalam mengelola pengalokasian waktu untuk setiap sesinya.

b. Keterbatasan Waktu

Seperti telah disampaikan di atas, kelas CMC diklat SE-1 hanya berlangsung 8 jam. Durasi ini sudah termasuk dengan pembukaan, pengenalan dan evaluasi. Dengan peserta berjumlah rata-rata 20 orang setiap angkatan, maka tidak semua peserta mendapat kesempatan mempraktekkan teori yang di dapat dalam RPM. Dengan alur cerita yang ada saat ini, maka peningkatan pemahaman peserta atas teori CMC juga tidak dapat tercapai karena terbatasnya waktu.

c. Keberagaman Peserta

Peserta SE-1 datang dari berbagai unit dengan berbagai latar belakang bidang pekerjaan dan pendidikan. Setiap peserta memasukkan pemahamannya masing-masing atas satu situasi yang sama sehingga menyulitkan interaksi dalam penyelesaian kasus yang dibahas.

d. Peserta gugup dan tidak merasa pasti / menguasai alur cerita dan peran yang harus ia bawakan sehingga tidak

terbentuk interaksi aktif yang diperlukan dalam suatu RPM. Dan pada akhirnya pesan dari materi yang di RPM kan tidak tersampaikan.

- e. Peserta mencoba untuk menyempurnakan skenario yang sudah ada untuk menjadi kondisi ideal sehingga mengaburkan tujuan dilakukannya RPM.
- f. Keaktifan peserta kurang, peserta lainnya yang tidak melaksanakan Role-Play cenderung berkegiatan sendiri. Mengingat kondisi tersebut di atas, maka perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan efektifitas dan hasil pembelajaran peserta Diklat CMC. Di mana peserta pembelajaran dapat menguasai dan mempraktekkan materi pembelajaran yang telah didapatkan.

## 2. Metode

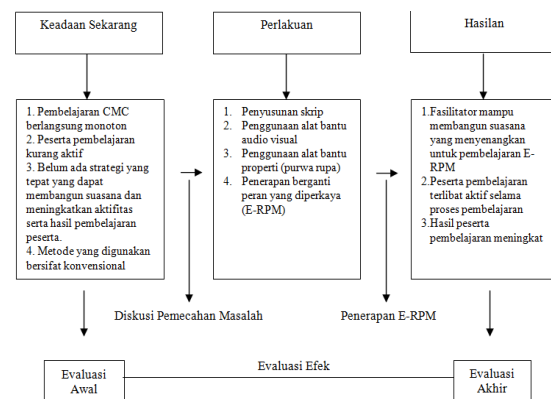
### 2.1. Enriched-Role Play Method (E-RPM)

*Enriched-Role Play Method* (E-RPM), metoda berganti peran yang diperkaya, adalah suatu upaya untuk mengatasi kendala yang dijumpai dalam penggunaan RPM konvensional [13][5][3][8][9][10]. Secara prinsip keduanya sama, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktekkan materi diklat CMC yang didapat dalam lingkungan yang terkendali, namun dalam E-RPM kendala-kendala yang dihadapi dicoba untuk diatasi. E-RPM disusun berdasarkan Model SEDA (*Situation-Evaluation-Decision-Action*)[12]. Model ini mengimplikasi kondisi nyata yang dihadapi seseorang di kehidupan nyata. Peserta pembelajaran dihadapkan pada simulasi situasi dunia nyata, dan melakukan evaluasi terhadap situasi tersebut untuk mendapatkan pemahaman. Setelah itu peserta pembelajaran diminta mengambil keputusan berdasarkan hasil evaluasi tersebut dan kemudian mengambil langkah atau mengeksekusi keputusan tersebut [12][1][9][10][9][5].

Pada prinsipnya ada 4 hal utama yang menjadikan E-RPM berbeda [1][5][9][10][12][8], yaitu:

1. Memiliki alur cerita yang jelas
2. Memiliki tujuan akhir yang terukur
3. Melibatkan semua peserta, baik sebagai pemeran utama maupun sebagai pengulas.
4. Menggunakan alat bantu audio visual sebagai pemicu awal (*trigger*).
5. Menggunakan alat bantu (property; purwa rupa) sebagai visualisasi dari tugas diberikan.

Walaupun secara teoritis RPM dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, namun dalam penerapan dalam kelas CMC SE-1 terdapat kendala seperti yang telah disampaikan di atas. Untuk menyelesaikan kendala tersebut maka dilakukan upaya menyempurnakan metode tersebut, kerangka pemecahan masalah dan gambaran pola pemecahannya adalah seperti dalam Gambar 1 [3][2].



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah

Langkah pertama adalah menyempurnakan ataupun bahkan membuat alur cerita baru yang lebih konkrit dan terukur. Pilihan jatuh pada penggunaan alat bantu audio visual dan property [5][13][10]. Eksposur terhadap Model SEDA dilakukan secara bertahap. Untuk keperluan tersebut digunakan alat bantu berupa audio visual. Audio visual yang digunakan adalah cuplikan video yang dipilih secara seksama untuk mendukung teori yang telah

diberikan. Pada tahap ini peserta pembelajaran diminta melakukan analisa terhadap cuplikan video tersebut, sebagai bagian *SE* dari model *SEDA* [12].

Tahapan berikutnya adalah memberi kesempatan kepada peserta untuk dengan model *SEDA* secara lengkap. Hal ini dilakukan dengan menyusun suatu skenario yang merepresentasikan situasi di dunia nyata untuk menyelesaikan suatu tugas yang diwakili oleh sebuah properti [12]. Properti yang digunakan juga dipilih yang dapat membangkitkan daya tarik peserta [10][5][9]. Alat bantu / properti dapat membangkitkan daya tarik peserta karena aspek visual yang dimilikinya dan juga memberikan efek yang lebih mendalam akan materi yang dipelajari [10][9][8]. Selain itu, setiap peserta dapat melihat dan mengukur ‘keberhasilan’ masing-masing dalam menerapkan CMC. Alat bantu berupa permainan bongkar pasang sederhana untuk anak-anak dapat digunakan untuk membuat suasana menjadi lebih menyenangkan [5][8]. Diperlukan imajinasi untuk memilih properti yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan untuk memberi penekanan akan materi tersebut dan memperkaya proses pembelajaran.

Dengan menggunakan properti tersebut, para peserta akan lebih terarah dalam melaksanakan praktek CMC-nya. Keberhasilan CMC dapat diukur demikian juga pengelolaan waktu dapat dilakukan dengan lebih baik. Perbedaan latar belakang tidak lagi menjadi hambatan, karena ‘pekerjaan’ yang harus diselesaikan relatif mudah dan sangat umum sifatnya.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan E-RPM ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan aspek-aspek pembelajaran/kompetensi yang akan disampaikan ataupun perlu penekanan dari materi yang diberikan [4].  
 Dalam hal ini sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa untuk materi CMC SE-1 paling tidak ada 6 hal yang penting untuk dipahami oleh peserta, yaitu:

- a. Atasan yang melakukan CMC harus terlebih dahulu menguasai pekerjaan di bidangnya.
- b. Kemampuan mengumpulkan informasi
- c. Kemampuan berkomunikasi: mendengarkan dan menyampaikan informasi secara jelas dan akurat.
- d. Kemampuan untuk memberikan instruksi dan petunjuk serta umpan balik dalam melaksanakan pekerjaan.
- e. Berpikir dan bekerja sistematis.
- f. Peka terhadap lingkungan terutama kondisi bawahan.

Tentu saja selain hal di atas juga di atas masih terdapat banyak hal penting lainnya yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu proses CMC [7]. Tetapi apa yang disampaikan di atas adalah syarat minimal yang harus dipenuhi yang disampaikan dalam materi CMC.

- 2) Penyusunan alur cerita / skenario untuk membantu peserta semakin memahami materi diklat CMC. Pada tahap ini antara lain ditentukan situasi dan peran yang diinginkan, aturan main, jumlah peserta, waktu yang dibutuhkan, audio visual serta properti yang digunakan [5][8][13].
- 3) Menemukan alat bantu / properti yang tepat dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti harga, kemudahan untuk mendapatkan / membuat, tingkat kesulitan, daya tahan bahan, dan yang paling penting adalah relevansi terhadap materi yang disampaikan [3][8][13].

Dalam kaitan dengan materi CMC, alat bantu yang digunakan sebaiknya 1 jenis untuk ketiga kegiatan Role Play (Coaching, Mentoring dan Counseling). Dengan mempertimbangkan aspek-aspek pada butir 1 di atas, maka properti yang digunakan harus memiliki sifat-sifat berikut:

- a. Memiliki bentuk yang mudah dipahami dan sudah dikenal oleh setiap peserta, misalkan bentuk mobil, rumah, hewan peliharaan dll.
- b. Mempunyai petunjuk pemasangan

- c. Dalam skala 1 sampai 10, memiliki tingkat kesulitan 3-4 sehingga memudahkan perakitannya.
- d. Bagian-bagian yang terpisah memiliki bentuk, dimensi dan warna yang berbeda.
- e. Memiliki bagian yang kembar (duplikasi) sehingga memungkinkan pengerjaan secara parallel.
- f. Kuat, tidak mudah rusak
- g. Harga relative murah
- h. Khusus untuk Counseling selain properti permainan bongkar pasang, sebagai tambahan digunakan sapu tangan ataupun pita.

Purwa rupa yang digunakan adalah mobil, yaitu Creative Bock Fantasi No. 2 dan Build, setelah dilakukan evaluasi terhadap beberapa bongkar pasang [5][8][13].

**Tabel 1. Evaluasi Pemilihan Purwa Rupa**

Kriteria	Jenis Purwarupa		
	Fantasi	Buil	Intelli
Petunjuk	Ada	Ada	Ada
Pemasangan			
Kompleksitas Bentuk *)	4	2	7
Tingkat Kesulitan Perakitan *)	3	3	7
Bentuk Unik	v	v	v
Variasi Warna	7	5	4
Duplikasi	Ada	Ada	Tidak Ada
Daya Tahan	Mudah Patah	Kuat	
Harga	12.800	12.500	23.500

\*)Skala 1-10

- 4) Pengujian kesesuaian alur cerita dan alat bantu / properti yang digunakan.
- 5) Penyempurnaan baik skenario ataupun properti yang digunakan.
- 6) Mengimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas.

## 2.2. Metode Penelitian

### 2.2.1. Setting Pelatihan

Penelitian tindakan kelas ini meliputi 3 aspek [3][2], yaitu:

- a. Lokasi Penelitian  
Penelitian tindakan kelas dilakukan di unit-unit diklat yang melaksanakan pembelajaran SE-1, yaitu di Udiklat Jakarta dan Udiklat Palembang dengan peserta dari 5 angkatan. Total peserta adalah 104 orang.
- b. Waktu Penelitian  
Pelaksanaan Penelitian mengikuti jadwal pelaksanaan pembelajaran yang disusun oleh kedua udiklat tersebut. Pembagian siklus adalah sebagaimana dalam tabel 3.1.

**Tabel 2. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas**

Lokasi ( <i>Batch</i> )	Jumlah Peserta	Siklus
Udiklat Jakarta (1)	17	1
Udiklat Palembang (1)	21	1
Udiklat Jakarta (2)	22	2
Udiklat Jakarta (3)	21	2
Udiklat Palembang (2)	23	3

- c. Siklus Penelitian  
Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dalam 3 siklus. Setiap akhir dari satu siklus dilakukan refleksi sebagai evaluasi untuk penyempurnaan pelaksanaan siklus berikutnya.

### 2.2.2. Persiapan Penelitian

Sebelum pelaksanaan Penelitian pekerjaan persiapan yang harus dilakukan adalah meliputi, persiapan rencana pembelajaran yang menjadi obyek Penelitian berupa kompetensi yang akan dituju [4][3][2][10]. Kompetensi tersebut telah ditetapkan dalam kurikulum dan silabus materi CMC, yaitu terkait dengan kompetensi peran, utamanya kepemimpinan, mengembangkan orang lain, membangun hubungan dan membangun kelompok [7].

Material pembelajaran yang dipersiapkan adalah (1) Lembar Kerja Analisa CMC, (2)

Lembar Kerja Pengembangan Bawahan (*Project Implementation*), (3) Peralatan *Audio Visual*, dan (4) Properti Purwa Rupa untuk praktek *role play*.

### **2.2.3 Subyek Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan ini memiliki subyek peserta pembelajaran CMC SE-1 yaitu 104 orang yang terbagi dalam 5 gelombang (*batch*) pembelajaran di Udiklat Jakarta dan Udiklat Palembang.

### **2.2.4. Sumber Data**

Data dalam Penelitian ini diperoleh utamanya dari peserta pembelajaran dan teman sejawat. Dari siswa data yang diperoleh adalah mengenai hasil pembelajaran, aktivitas siswa dan efektifitas penggunaan alat bantu terhadap efektifitas pembelajaran.

Teman sejawat merupakan sumber data untuk pelaksanaan pembelajaran konvensional yang telah dilakukan sebagai bahan pembandingan dalam mendesain metode pembelajaran.

### **2.2.5. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam Penelitian ini dominan dilakukan dengan teknik tes, survei dan observasi [3][2]. Tes digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran peserta. Observasi adalah untuk mengukur keaktifan peserta pembelajaran. Survei dipakai untuk mendapatkan informasi mengenai sikap dan pendapat peserta pembelajaran terhadap penerapan E-RPM [3][2].

Alat pengumpul data yang dipergunakan dalam Penelitian ini meliputi soal-soal tes, tugas, kuesioner dan lembar observasi [3][2].

### **2.2.6. Indikator Kinerja**

Pengukuran dilakukan terhadap peserta pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran. Pengukuran dilakukan terhadap hasil tes dan pengerjaan tugas yang diberikan. Indikator terhadap

efektifitas metode yang digunakan dan fasilitator dalam membangun suasana yang mendukung pembelajaran dilakukan menggunakan survei dengan skoring skala Likert [11].

### **2.2.7. Analisa Data**

Data hasil tes yang dikumpulkan dari setiap siklus dianalisis secara deskriptif dibandingkan dengan standar yang ada untuk melihat dampak dari pengimplementasian metode E-RPM. Hasil setiap peserta dihitung prosentasi terhadap standar kelulusan yang ditetapkan [6].

Hasil observasi juga dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan prosentasi keaktifan peserta dalam setiap tahapan dalam proses pembelajaran [3][2][11]. Prosentasi dihitung baik dari jumlah peserta yang aktif dalam diskusi dan mengajukan pertanyaan maupun juga dari jumlah pertanyaan ataupun pendapat yang diajukan oleh peserta pembelajaran.

### **2.2.8. Prosedur Penelitian**

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 kegiatan utama yaitu: 1) Perencanaan (*Planning*), 2) Pelaksanaan (*Acting*), 3) Pengamatan dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*) dan 4) Refleksi (*Reflection*) [3][2].

- 1) Perencanaan (*Planning*)
  - a. Peneliti melakukan analisis kurikulum dan silabus untuk mengetahui kompetensi yang akan dituju dengan penerapan E-RPM
  - b. Membuat rencana pembelajaran E-RPM
  - c. Mempersiapkan alat bantu pembelajaran yang akan digunakan
  - d. Menyusun kuesioner yang akan digunakan
  - e. Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan
  - f. Menyusun alat evaluasi pembelajaran
- 2) Pelaksanaan (*Acting*)
  - a. Membentuk kelompok
  - b. Menyampaikan materi pembelajaran

- c. Memutarkan cuplikan film yang relevan dengan materi yang telah disampaikan
  - d. Mendiskusikan / menganalisa konsep-konsep CMC yang ditemukan dalam cuplikan film yang baru saja diputar.
  - e. Mempraktekan konsep-konsep CMC melalui role play dengan target menyusun purwa rupa yang diberikan.
  - f. Melakukan pengamatan dan observasi
  - g. Memberi kesempatan peserta menyampaikan tanggapan atas pelaksanaan role play dari sudut pandang pengamat, atasan dan bawahan.
  - h. Fasilitator tes dan tugas untuk dikerjakan
  - i. Penguatan dan kesimpulan
- 3) Pengamatan dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*)
- a. Keaktifan peserta
  - b. Kemampuan peserta mempraktekan konsep-konsep CMC
  - c. Hasil pembelajaran
- 4) Refleksi (*Reflection*)
- Pada tahap refleksi, peneliti melakukan analisa terhadap data yang dikumpulkan dan menyimpulkan berdasarkan hasil analisa tersebut. Selain itu peneliti juga melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran untuk melakukan penyempurnaan dalam siklus selanjutnya.

Pada siklus kedua dan ketiga tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus 1 diulang kembali, dengan memasukkan hasil refleksi yang didapatkan dari siklus sebelumnya. Hasil refleksi tersebut digunakan untuk perbaikan di setiap tahapan [3][2].

Ukuran keberhasilan peningkatan aktifitas yang digunakan oleh peneliti adalah standar minimal nilai 70 untuk hasil pembelajaran dan keterlibatan minimal 90% peserta dalam proses pembelajaran dengan rata-rata setiap peserta memberikan masukan

minimal 2 kali selama proses pembelajaran berlangsung [6].

### 3. Hasil dan Analisa

#### 3.1. Siklus Pertama

Empat tahapan yang dilaksanakan dalam siklus pertama Penelitian adalah sebagai berikut [3][2]:

- 1) .Perencanaan (*Planning*)
  - a. Peneliti melakukan analisis kurikulum dan silabus untuk mengetahui kompetensi yang akan dituju dengan penerapan E-RPM
  - b. Membuat rencana pembelajaran E-RPM
  - c. Mempersiapkan alat bantu pembelajaran yang akan digunakan
  - d. Menyusun skrip untuk digunakan dalam role play
  - e. Menyusun kuesioner yang akan digunakan
  - f. Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan
  - g. Menyusun alat evaluasi pembelajaran
- 2). Pelaksanaan (*Acting*)
  - a. Membagi peserta dalam 3 kelompok
  - b. Menyampaikan materi pembelajaran
  - c. Memutarkan cuplikan film yang relevan dengan materi yang telah disampaikan
  - d. Mendiskusikan / menganalisa konsep-konsep CMC yang ditemukan dalam cuplikan film yang baru saja diputar.
  - e. Mempraktekan konsep-konsep CMC melalui role play dengan target menyusun purwa rupa yang diberikan.
  - f. Melakukan pengamatan dan observasi
  - g. Memberi kesempatan peserta menyampaikan tanggapan atas pelaksanaan role play dari sudut pandang pengamat, atasan dan bawahan.
  - h. Fasilitator memberi tes dan tugas untuk dikerjakan

- i. Penguatan dan kesimpulan
- 3). Pengamatan (*Observation*)
  - a. Keaktifan peserta  
Hasil observasi keaktifan peserta menunjukkan bahwa belum semua peserta terlibat aktif dalam proses pembelajaran, terutama pada tahap awal hanya lebih kurang 42 persen peserta yang aktif, dengan pertanyaan dan tanggapan rata-rata 1 kali per peserta.
  - b. Hasil Pembelajaran
    - a) Aspek Kognitif: dapat dilihat pada Tabel 4.1.a dan Tabel 4.1.b. Nilai rata-rata adalah 70,01 dengan pencapaian tertinggi 86 dan pencapaian terendah 25,2.
    - b) Aspek Afektif: ketika melaksanakan role play, peserta masih sering melupakan teori yang telah diberikan mengenai proses CMC. Peserta masih terpaku untuk segera dapat menyelesaikan pembuatan purwa rupa yang diberikan. Masih ada beberapa peserta yang pasif dalam kegiatan role play.
    - c) Aspek Kognitif: tugas project implementation mengembangkan bawahan belum menunjukkan hasil yang memuaskan.
- 4). Refleksi (*Reflection*)  
Beberapa hal yang perlu menjadi perhatian dan perlu diperbaiki dalam siklus berikutnya yaitu:
  - a. Pembagian kelompok menjadi tiga kelompok kurang memadai. Jumlah peserta yang terlalu banyak dalam satu kelompok menyebabkan tidak semua peserta mendapat kesempatan melakukan simulasi role-play.
  - b. Pola penyampaian semua materi dan cuplikan film di awal membuat adanya jeda waktu yang cukup lama

antara pemberian materi dan pemutaran cuplikan film dengan pelaksanaan role play, sehingga peserta lupa inti materi yang telah disampaikan.

- c. Masih ada peserta yang pasif selama proses pembelajaran berlangsung.
- d. Hasil evaluasi menunjukkan pencapaian hasil pembelajaran yang kurang optimal di mana 29% mendapat skore di bawah standar kelulusan.
- e. Dari hasil survei peserta memberi skore rata-rata 4,2 (skala 5) bahwa metode yang digunakan membantu mereka lebih memahami materi yang disampaikan

Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut maka perubahan yang harus dilakukan adalah:

- a. Penambahan jumlah purwa rupa yang digunakan sehingga dapat dibentuk 6 kelompok yang beranggotakan maksimal 4 orang setiap kelompoknya.
- b. Penyampaian materi, pemutaran cuplikan film dan pelaksanaan role play yang berkaitan dilaksanakan dalam satu rangkaian.

### **3.2. Siklus Kedua**

Rangkaian tahapan kegiatan pada siklus kedua sama dengan pada siklus pertama, yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, dan refleksi [3][2].

#### **1). Perencanaan (*Planning*)**

Replanning berdasarkan refleksi siklus pertama:

- a. Menyusun ulang rencana pembelajaran
- b. Mempersiapkan alat bantu purwa rupa tambahan

#### **2). Pelaksanaan (*Acting*)**

- a. Membagi Peserta dalam 6 kelompok
- b. Penyampaian materi, pemutaran cuplikan film, role-play untuk setiap bagian diberikan sebagai satu kesatuan.
- c. Pembagian 6 kelompok menjadi 2 kelompok besar, masing masing



kelompok besar diberi waktu untuk mempelajari alat bantu purwa rupa yang diberikan.

- d. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif antara peserta mulai tercipta.

3). Observasi dan Evaluasi (Observation and Evaluation)

Hasil pembelajaran setiap peserta pada siklus kedua adalah sebagai berikut:

- a) Aspek Kognitif: dapat dilihat pada tabel 4.2.a. dan 4.2.b. Nilai rata-rata 73,02 dengan nilai tertinggi dan terendah masing-masing 86,66 dan 69,22.
- b) Aspek Afektif: setiap peserta menunjukkan keseriusan dalam melaksanakan perannya dalam role-play, dan lebih terbuka dalam menerima hasil pengamatan rekannya.
- c) Aspek Kognitif: peserta pembelajaran juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mempraktekan teori yang baru saja diterima dan dilihat serta dianalisa dalam cuplikan film untuk setiap bagian dari materi pembelajaran. Peserta juga menunjukkan kemampuan dalam mengerjakan tugas project implementation mengembangkan bawahan.

Hasil observasi keaktifan peserta dalam PBM meningkat jauh lebih baik dari siklus pertama yaitu mencapai 100%, dimana rata-rata peserta memberikan tanggapan 2,75 kali. Hal ini dapat terjadi karena setiap selesai melaksanakan role-play setiap peserta 'dipaksa' memberikan pendapat tentang apa yang baru saja dialami ataupun diamati.

4). Refleksi (*Reflection*)

- a. Suasana kelas menjadi cair dan menyenangkan, setiap peserta antusias untuk berkontribusi dalam setiap proses.
- b. Dari hasil survei, 25 peserta memberi skor rata-rata 4,1 (skala 5) bahwa metode yang digunakan membantu mereka lebih memahami materi yang disampaikan
- c. Setiap peserta mampu mengkaitkan teori yang didapat dengan praktek role play yang dilakukan
- d. Aktivitas peserta meningkat.
- e. Hasil pembelajaran peserta meningkat, presentasi nilai di bawah standar berkurang dari 29% pada siklus pertama menjadi 23% pada siklus kedua. Nilai rata-rata juga mengalami peningkatan dari 70,01 menjadi 73,02. Demikian pula halnya dengan besaran nilai terendah meningkat dari 25,2 menjadi 69,22, sementara nilai tertinggi dari 86 menjadi 86,66.
- f. Penataan ruang kelas menjadi kendala dalam pelaksanaan siklus kedua. Penataan yang berbaris dua deret dan membentuk 'U' menyulitkan manuver dari kondisi ceramah dan menyaksikan pemutaran cuplikan film ke kondisi role play. Akibat yang ditimbulkan adalah waktu yang lebih panjang serta interferensi antara kelompok yang saling berdekatan.
- g. Pengerjaan tugas juga belum menuju ke arah yang diharapkan karena tidak ada lembar kerja yang digunakan untuk menuntun setiap peserta.

Beberapa perbaikan yang harus dilakukan pada saat pelaksanaan siklus ketiga antara lain:

- a. Penataan ruang kelas menjadi model round table
- b. Penyiapan lembar kerja untuk tugas menganalisa film

- c. Pembimbingan pengerjaan tugas analisa lebih intensif segera setelah film diputar sehingga peserta dapat mengerjakan dengan benar.

### 3.3. Siklus Ketiga

Beberapa kegiatan tambahan dalam setiap tahapan berdasarkan refleksi pada siklus kedua [3][2]:

- 1) Perencanaan (*Planning*)
  - a. Menyusun lembar kerja untuk tugas
  - b. Menyiapkan contoh tugas project implementation
  - c. Penataan kelas menjadi round table
- 2) Pelaksanaan (*Acting*)
  - a. Penataan lay out menjadi round table.
  - b. Memberi softcopy lembar kerja dan contoh project implementation pada setiap peserta di awal proses pembelajaran.
  - c. Diskusi bersama tentang konsep-konsep CMC yang ditemukan dalam cuplikan film yang baru diputar.
- 3) Observasi dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*)
  - a. Hasil pembelajaran setiap peserta pada siklus ketiga, sebagai berikut:
    - i. Aspek Kognitif: dapat dilihat pada tabel 4.3. Nilai rata-rata 74,42 dengan nilai tertinggi dan terendah masing-masing 80,09 dan 70,03.
    - ii. Aspek Afektif: setiap peserta menunjukkan keseriusan dan kesungguhan dalam setiap rangkaian kegiatan, lebih aktif dan terbuka dalam menerima hasil pengamatan rekannya.
    - iii. Aspek Kognitif: peserta pembelajaran menunjukan peningkatan dalam kemampuan mempraktekan teori yang baru saja diterima dan dilihat serta dianalisa dalam cuplikan film untuk setiap bagian dari materi pembelajaran. Peserta juga menunjukkan kemampuan dalam mengerjakan tugas

project implementation mengembangkan bawahan.

- b. Hasil observasi keaktifan peserta dalam PBM mencapai 100%, dimana rata-rata peserta memberikan tanggapan 3,1 kali.

#### 4) Refleksi (*Reflection*)

- a. Suasana kelas menjadi cair dan menyenangkan, setiap peserta antusias untuk berkontribusi dalam setiap proses.
- b. Setiap peserta mampu mengkaitkan teori yang didapat dengan praktek role play yang dilakukan
- c. Penataan lay out kelas mendukung terciptanya suasana yang dibutuhkan dalam melakukan role play.
- d. Dari hasil survei, 22 peserta memberi skore rata-rata 4,1 (skala 5) bahwa metode yang digunakan membantu mereka lebih memahami materi yang disampaikan
- e. Meskipun mengalami penurunan pencapaian nilai tertinggi, yaitu dari 86,66 menjadi 80,79 tetapi hasil pembelajaran peserta secara menyeluruh meningkat, tidak ada nilai di bawah standar, nilai terendah meningkat dari 69,22 menjadi 70,03.
- f. Pengerjaan tugas yang diberikan sangat memuaskan, setiap peserta mampu mengaitkan teori yang didapat dalam menganalisa cuplikan film dan membuat rencana pengembangan bagi bawahan.

### 4. Kesimpulan

*Enriched-Role Play Method (E-RPM)*, metoda berganti peran yang diperkaya merupakan upaya terobosan untuk mengatasi kendala pada penggunaan *RPM* konvensional. *E-RPM* dapat meningkatkan aktivitas selama proses pembelajaran di mana peserta diberi kesempatan untuk segera mempraktikan materi teori yang baru saja didapat dan mengukur keberhasilannya dalam menerapkan teori tersebut pada kasus yang sederhana. Penggunaan *E-RPM*

meningkatkan pembelajaran peserta pada ketiga aspek Aspek kognitif terjadi peningkatan nilai yang cukup signifikan, di mana tidak ada peserta yang mendapat nilai di bawah standar kelulusan. Nilai rata-rata meningkat menjadi 74,42 dengan nilai tertinggi dan terendah masing-masing 80,09 dan 70,03. Aspek Afektif: setiap peserta menunjukkan keseriusan dan kesungguhan dalam setiap rangkaian kegiatan, lebih aktif dan terbuka dalam menerima hasil pengamatan rekannya. Aspek Kognitif: peserta pembelajaran menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mempraktekan teori yang baru saja diterima dan dilihat serta dianalisa dalam cuplikan film untuk setiap bagian dari materi pembelajaran. Pada siklus ketiga setiap peserta dapat mengkaitkan teori yang didapat dengan praktek role play yang dilakukan dan dalam menganalisa cuplikan film dan membuat rencana pengembangan bagi bawahan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Biech, Elaine. 10 Steps to Successful Training, Virginia, ASTD Press. 2009
- Kunandar. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru, Jakarta, PT. RajaGrafindo Perkasa. 2011
- Mulyono, Nurbaity. Penelitian Tindakan Kelas. *Materi Pekerti*, UNJ. 2013
- Munthe, Bernawi. *Desain Pembelajar*. Yogyakarta, Pustaka Insan Mandiri. 2009
- Palan, R. *The Magic of Making Training Fun (Seni Membuat Pelatihan Menyenangkan)*. Jakarta. PPM. 2010.
- PT. PLN (Persero) Pusdiklat. *Keinstrukturan. Materi Diklat*. Jakarta. 2009
- PT. PLN (Persero) Pusdiklat. *Coaching Mentoring Counseling. Materi Diklat*. Jakarta. 2019
- Soenarno, Adi. *Learning Process Games untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta. CV Andi Offset. 2007
- Silberman, Mel. 1996. *Active Learning: 101 Strategy to Teach Any Subject*, in Munthe, Bernawi, Dr., M.A. *Desain Pembelajar*. Yogyakarta, Pustaka Insan Mandiri. 2009
- Silberman, Mel. *101 Ways to Make Training Active*. 2<sup>nd</sup> ed., San Fransisco, Pfeiffer. 2005.
- Thalheimer, Will. *Performance-Focus Smile Sheets A Radical Rethinking of a Dangerous Art Form*. Somerville. 2016.
- Thalheimer, Will. *The Learning-Transfer Evaluation Model: Sending Messages to Enable Learning Effectiveness*. Design Thinking Conference and the Learning Technologies Conference. London. 2018.
- Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Edisi 1. Jakarta Bumi Aksara. 2013.

