

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER KEPEDULIAN DAN KERJA SAMA PADA MATA KULIAH KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS DENGAN METODE BERMAIN PERAN

Dwiyanto Joko Pranowo
FBS Universitas Negeri Yogyakarta
e-mail: jkp_yknowo@yahoo.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengimplementasikan pendidikan karakter pada mata kuliah Keterampilan Berbicara bahasa Prancis; dan (2) meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa dalam berbahasa Prancis. Metode penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek 22 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dilakukan lewat pengamatan, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, sedang teknik analisis data dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan hal-hal sebagai berikut. (1) Penerapan teknik bermain peran dalam mata kuliah *Expression Orale I* mampu meningkatkan nilai-nilai kepedulian dan kerja sama antar-mahasiswa pada kategori Mulai Terlihat (tahap *Heteronomi*). (2) Model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis mahasiswa. Mahasiswa antusias dalam mengikuti kuliah, merasa tidak ada tekanan, bebas berekspresi, dan kelas lebih hidup. Peningkatan hasil pembelajaran terlihat dari rerata skor pretes 62 meningkat menjadi 72,7 pada postes.

Kata Kunci: teknik bermain peran, pendidikan karakter, kepedulian, kerja sama, keterampilan berbicara

IMPLEMENTATION OF CHARACTER EDUCATION OF CARING AND COLLABORATION THROUGH THE ROLE PLAY TECHNIQUE

Abstrak: The purposes of the research are to (1) implement character education in French Speaking course; and (2) improve the students' speaking skills in French. Through classroom action research (CAR) with the subjects of 22 students of French Language Study Program, FBS UNY, the findings show that (1) the application of the role play technique in *Expression Orale course I* can increase the values of caring and cooperation of students of the French Language Education Department in the categories of emerging signs (heteronomy stage); (2) role play learning model (*jeu de role*) applied in learning process can improve the students' French-language speaking skills. Students were enthusiastic in attending the course, felt no pressure, were free to express themselves, and the class became more dynamic during the lesson. The improvement in the teaching and learning result is reflected in the increase of the mean score from 62 in the pretest to 72.7 in the posttest.

Keywords: role-play technique, character education, caring, collaboration, speaking skills

PENDAHULUAN

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pasal I UU Sisdiknas tahun 2003 menyatakan bahwa di antara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Ini berarti bahwa pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter dengan harapan akan lahir generasi bangsa

yang tumbuh dan berkembang dengan karakter yang bernafas nilai-nilai luhur bangsa dan agama. Tujuan tersebut mengamatkan kepada para pendidik tentang pentingnya pendidikan karakter sebagai sarana pembentuk perilaku, pengayaan nilai individu dengan cara menjadi figur keteladanan bagi anak didik serta mampu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi proses pertumbuhan berupa kenyamanan dan keamanan yang dapat membantu suasana pengembangan diri individu secara

menyeluruh dari segi teknis, intelektual, psikologis, moral, sosial, estetis dan religius.

Pendidikan karakter memiliki dimensi sosial struktural yang melihat bagaimana menciptakan sebuah sistem sosial yang kondusif bagi pertumbuhan individu. Dalam konteks ini, pendidikan moral dapat diletakkan dalam kerangka pendidikan karakter. Pendidikan moral merupakan pondasi bagi sebuah pendidikan karakter. Berdasarkan hal tersebut, Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis merasa bertanggung jawab untuk turut serta mendukung dalam mengembangkan pendidikan karakter bagi para mahasiswa. Dengan pendidikan karakter, diharapkan akan menghasilkan mahasiswa yang beretika sehingga tercipta generasi yang bermoral dan bertanggung jawab serta mampu menunjukkan jati dirinya sebagai manusia yang berbudaya.

Untuk itu, lewat penelitian dicoba dilakukan tindakan kelas dengan metode bermain peran (*Jeu de role*). Dalam pembelajaran bermain peran dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar peserta didik saling berbagi kemampuan, belajar berpikir kritis, menyampaikan pendapat, memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, membantu belajar, dan saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain.

Metode bermain peran diterapkan pada mata kuliah di bawah tanggung jawab keilmuan penulis, yaitu keterampilan berbahasa Prancis, yang dalam hal ini dilakukan pada mata kuliah Keterampilan Berbicara yang selanjutnya akan terus berlanjut ke mata kuliah lainnya. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikaji dua masalah seperti berikut. (1) Bagaimanakah gambaran peningkatan nilai-nilai kepedulian dan kerjasama mahasiswa melalui implementasi metode bermain peran? (2) Ba-

gaimanakah peningkatan kualitas keterampilan berbicara mahasiswa melalui implementasi metode bermain peran?

Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran

Bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Depdikbud (1999:171) menunjukkan bahwa bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah-laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain. Pembelajaran menggunakan metode ini akan membawa peserta didik untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya adalah teman-temannya sendiri. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antarmanusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan di dalam kelas.

Melalui proses belajar seperti ini diharapkan peserta didik mampu menghayati tokoh yang diperankannya sehingga peserta didik akan belajar: (1) mengeksplorasi perasaannya; (2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi; dan (4) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara. Keberhasilan dalam penghayatan peran menentukan berkembangnya pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai (Komara, 2012). Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Shaftel dan Shaftel (Mulyasa, 2004: 141) mengemukakan tahapan pembelajar-

an bermain peran meliputi: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; (2) memilih peran; (3) menyusun tahap-tahap peran; (4) menyiapkan pengamat; (5) tahap pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap I; (7) pemeranan ulang; (8) diskusi dan evaluasi tahap II; dan (9) membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.

Tujuan penggunaan metode bermain peran adalah untuk (1) motivasi peserta didik; (2) menarik minat dan perhatian; (3) memberikan kesempatan mengeksplorasi situasi tempat mereka mengalami gejala emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial yang sesungguhnya; (4) menarik peserta didik untuk bertanya; (5) mengembangkan kemampuan komunikasi; dan (6) melatih untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

Salah satu alternatif langkah implementasi metode bermain peran dapat dilakukan adalah: (1) identifikasi masalah dengan cara memotivasi para peserta didik; (2) memilih tema; (3) menyusun skenario pembelajaran; (4) pemeranan; (5) tahapan diskusi dan evaluasi; (6) melakukan pemeranan ulang, melakukan diskusi dan evaluasi tahap 2; dan (7) membagi pengalaman dan menarik generalisasi. Melalui langkah-langkah tersebut, mahasiswa diharapkan dapat melakukan hal-hal seperti berikut.

- Melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain, peserta didik dituntut untuk memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan mereka harus tajam dan tahan lama.
- Berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran, para pe-

main dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.

- Memupuk bakat mereka sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari dalam kelas.
- Menumbuhkan dan membina kerjasama antarpemain sebaik-baiknya.
- Membiasakan mereka untuk menerima dan membagi tanggung jawab antarsamanya.
- Membina dan mengembangkan bahasa lisan mereka menjadi lebih baik dan lebih mudah memahami dan dipahami oleh orang lain.

Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Kelas

Menurut *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat, watak. Berkarakter artinya mempunyai watak, mempunyai kepribadian. Selanjutnya dalam *Dorland's Pocket Medical Dictionary* dinyatakan bahwa karakter adalah sifat nyata dan berbeda yang ditunjukkan oleh individu. Di dalam kamus psikologi dinyatakan bahwa karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang; biasanya mempunyai kaitan dengan sifat-sifat relatif tetap.

Pendidikan karakter merupakan upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Ginanjari (Zuchdi dkk, 2009) menunjukkan tujuh karakter dasar manusia yang dapat diteladani dari nama-nama Allah, yaitu: (1) jujur; (2) tanggung jawab; (3) disiplin; (4) visioner; (5) adil; (6) peduli; dan (7) kerjasama. Josephson Institute of Ethics (Poerwanti (2011:79) mengategorikan 6 pilar karakter, yaitu (1) *trustworthiness*; (2) *respect*; (3) *responsibility*; (4) *fairness*; (5) *caring*; dan (6) *citizenship*. Selain itu, Barbara (Endang, 2011) mengemukakan sepuluh pilar karakter, yaitu: (1) peduli; (2) sadar akan komunitas; (3) mau bekerjasama; (4) adil; (5) rela memaafkan; (6) jujur; (7) menjaga hubungan; (8) hormat terhadap sesama; (9) bertanggung jawab; dan (10) mengutamakan keselamatan.

Aspek-aspek karakter atau nilai-nilai target yang dapat diintegrasikan dalam proses perkuliahan menurut Zuchdi (2009) dalam Panduan Implementasi Pendidikan Karakter dalam Perkuliahan di Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2012, antara lain adalah: (1) ketaatan beribadah; (2) kejujuran; (3) tanggung jawab; (4) kepedulian; (5) kerja sama; (6) hormat pada orang/pihak lain; dan (7) nilai-nilai lain yang sesuai dengan nilai-nilai religius, humanis, dan keindonesiaan. Elias (Beniati, 2012:340-354) menyatakan bahwa pendidikan karakter dapat membuat manusia menjadi pribadi yang baik. Kepribadian ini meliputi penghargaan, tanggung jawab, integritas, kepedulian, keterbukaan, dan pemecahan masalah secara konstruktif".

Pendidikan karakter dapat dilakukan melalui tahapan *knowing* (pengetahuan), *acting* (pelaksanaan), dan *habit* (kebiasaan). Lickona (Rukiyati, 2012:12) menggambarkan tiga komponen dalam membentuk karakter yang baik, yaitu: (1) *moral knowing* yang meliputi *moral awareness*, *knowing moral values*, *perspective-taking*, *moral reasoning*, *decision-making*, *self-knowledge*; (2) *moral fee-*

ling: yang terdiri atas *conscience*, *self-esteem*, *empathy*, *loving the good*, *self-control*, *humanity*; dan (3) *moral action*: yang terdiri atas *competence*, *will*, *habit*.

Selanjutnya, pendidikan karakter yang menjadi fokus penelitian ini adalah kepedulian dan kerjasama yang diimplementasikan dalam kerja kelompok yang dilaksanakan oleh mahasiswa secara bersama-sama. Kepedulian adalah Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah dan memperbaiki penyimpangan dan kerusakan di sekitar dirinya. Pendidikan karakter pada pembelajaran keterampilan berbahasa Prancis di Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis mengacu pada proses penanaman nilai berupa pemahaman, tata cara merawat dan menghidupkan nilai-nilai tersebut, serta bagaimana seorang mahasiswa memiliki kesempatan untuk dapat melatih nilai-nilai tersebut secara nyata dalam kehidupan kampus sehari-hari.

Mengacu pada kerangka acuan pendidikan karakter tahun 2010 oleh Dirjen Dikti, hasil pengamatan, catatan anekdot, tugas, laporan, dan sebagainya digunakan untuk mengambil kesimpulan/pertimbangan tentang pencapaian suatu indikator nilai. Kesimpulan/pertimbangan tersebut dapat dinyatakan dalam pernyataan kualitatif dan memiliki makna terjadinya proses pembangunan karakter sebagai berikut.

BT : Belum Terlihat, apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator karena belum memahami makna dari nilai itu (Tahap *Anomi*).

MT : Mulai Terlihat, apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator, tetapi belum konsisten karena sudah ada pemahaman dan mendapat penguat-

an lingkungan terdekat (Tahap *Heteronomi*).

MB : Mulai Berkembang, apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten karena selain sudah ada pemahaman dan kesadaran juga mendapat penguatan lingkungan terdekat dan lingkungan yang lebih luas (Tahap *Sosionomi*).

MK : Membudaya, apabila peserta didik terus-menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten karena selain sudah ada pemahaman dan kesadaran dan mendapat penguatan lingkungan terdekat dan lingkungan yang lebih luas sudah tumbuh kematangan moral (Tahap *Autonomi*). (*Kerangka Acuan Pendidikan Karakter*, Ditjen Dikti, 2010:35-36).

Implementasi Metode Bermain Peran pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara

Rencana kegiatan pendidikan karakter pada mata kuliah Keterampilan Berbicara diimplementasikan dalam kerja kelompok yang dilaksanakan oleh mahasiswa secara bersama-sama. Karakter kepedulian dan kerjasama ditanamkan pada kegiatan kerja kelompok, baik di dalam maupun di luar kelas. Pelaksanaan nilai-nilai ini untuk mengembangkan sikap peduli terhadap sesama dan bersosialisasi dengan baik agar mahasiswa dapat melakukan kerja kelompok dalam membahas materi yang diberikan di kelas maupun di luar kelas. Mahasiswa yang belum dapat memahami dengan baik materi pembelajaran dapat dibantu oleh mahasiswa lainnya dalam kelompok yang sama agar kelompok masing-masing memperoleh hasil yang maksimal.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Sudrajat (2011:47) bahwa karakter seseorang berkaitan dengan perilaku yang ada di sekitar dirinya.

Hal ini untuk mengurangi rasa takut mahasiswa dan secara bertahap dapat berani memaparkan/menyajikan sendiri di depan hasil kerjanya di depan umum. Untuk itu, pendidikan karakter dalam pembelajaran Keterampilan Berbicara pada Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis merupakan upaya proses penanaman nilai berupa pemahaman-pemahaman, tata cara merawat dan menghidupkan nilai-nilai tersebut melatihkannya secara nyata dalam kehidupan kampus.

Seperti diuraikan di atas, bermain peran merupakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas kepedulian dan kerjasama para mahasiswa. Mempertimbangkan kelebihan metode bermain peran bahwa metode ini mampu melatih mahasiswa untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan, berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi, memupuk bakat, meningkatkan kerjasama, membiasakan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan, dan membina bahasa lisan menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain. Dengan demikian, tepat sekali apabila metode ini diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Bermain peran adalah suatu kegiatan simulasi yang dilakukan di dalam kelas. Kegiatan dilakukan secara berkelompok. Langkah awal kegiatan bermain peran adalah menentukan topik simulasi yang akan dilakukan. Kemudian, anggota kelompok mendiskusikan pembagian tokoh yang akan diperankan. Secara bersama-sama anggota kelompok menyusun skenario percakapan masing-masing peran. Setelah dialog disepakati, mereka menghafal dan

memraktikkan dalam kelompok. Hasil diskusi kelompok diperagakan di depan kelas. Pada saat satu kelompok memeragakan peran mereka, kelompok lain memperhatikan dan mencatat hal-hal yang dapat digunakan untuk memberi masukan kepada kelompok yang presentasi. Setelah semua kelompok memeragakan permainan peran, dosen memandu untuk mengadakan refleksi evaluatif terhadap penampilan dan materi yang disajikan.

Dalam proses berdiskusi tersebut, sangat menuntut adanya sikap kepedulian untuk saling membantu sesama anggota kelompok. Selain itu, kerjasama dan peran aktif seluruh anggota kelompok dituntut agar menghasilkan dialog yang berkualitas secara cepat karena adanya target waktu penyelesaian proyek penyusunan skenario.

Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis dengan Metode Bermain Peran

Melalui kegiatan diskusi kelompok untuk menyusun skenario terjadilah proses interaksi antaranggota kelompok. Peran masing-masing anggota dituntut untuk menyumbangkan ide dan bertukar ide dengan yang lain. Mereka akan menggali ekspresi-ekspresi dalam bahasa Prancis untuk membentuk suatu kesatuan dialog yang runtut, baik, dan benar bahasanya. Setelah dialog tersusun atas ide dan kesepakatan bersama, mereka akan menghafalkan dialog bahasa Prancis tersebut sesuai peran masing-masing. Pada akhir kegiatan, mereka harus menampilkan karyanya di depan kelas. Keseluruhan kegiatan tersebut mendorong mahasiswa untuk mempraktikkan dan berdiskusi menggunakan bahasa Prancis. Dengan demikian, terbuka kesempatan yang luas bagi mahasiswa untuk melatih keterampilan berbicara berbahasa Prancis.

METODE

Penelitian ini dilakukan lewat penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada mata kuliah *Expression Orale I* di Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY. Penelitian bersifat partisipatif dan kolaboratif yang didasarkan pada permasalahan yang muncul pada keterampilan berbicara. Desain penelitian tindakan dilakukan menggunakan model Kemmis dan Taggart dengan empat langkah dan pengulangannya yang merupakan siklus. Fokus penelitian adalah peningkatan nilai-nilai, kerjasama, dan kepedulian mahasiswa melalui metode bermain peran. Data kualitatif berupa data perilaku peserta didik selama proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan metode bermain peran. Sumber data diambil pada sebelum, selama, dan sesudah penelitian tindakan dilakukan. Data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa cara dan alat, yaitu: (1) observasi; (2) wawancara; (3) catatan lapangan; dan (4) dokumentasi. Data dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Karakter Mahasiswa sebelum Dilakukan Tindakan

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator di ketahui bahwa rasa kepedulian dan kerjasama mahasiswa sangat rendah. Mereka kurang peduli terhadap lingkungan belajar dan lingkungan pergaulan sesama mahasiswa. Ketika mahasiswa masuk ruang kelas sangat tidak peduli dengan ruangan gelap, papan tulis kotor. Tidak ada yang bereaksi untuk menyalakan lampu, membersihkan papan tulis, membuka jendela, mengatur tempat duduk. Mereka duduk pada kursi yang ada tanpa peduli bagaimana posisi kursi

apakah rapi, tidak menghalangi teman lain, kotor, dan sebagainya.

Ketika ditanyakan kepada mereka yang jumlah kelasnya relatif kecil (22 mahasiswa), siapa yang tidak masuk, tidak serta merta mereka merespons. Ada teman yang absen karena sakit, mereka memiliki jawaban senada, yaitu tidak tahu. Seorang mahasiswa menjawab bahwa temannya itu sudah beberapa hari tidak masuk. Namun dia dan teman-temannya tidak mengetahui sakit apa, di mana, dan sebagainya. Sungguh merupakan fenomena individualisme yang memprihatinkan.

Fenomena tersebut juga tampak dalam hal kerjasama. Ketika diberi problematika oleh dosen untuk dipecahkan bersama, ada kecenderungan mereka menganalisis dan mencari jawaban sendiri. Kesempatan berdiskusi yang diberikan dosen tidak dimanfaatkan karena mereka lebih percaya pada diri sendiri atau dengan kata lain kurang mempercayai teman. Bahkan, mereka dengan ringannya menertawakan teman yang mencoba memberi jawaban, tetapi jawaban tersebut salah.

Hasil pretes tentang keterampilan berbicara diketahui bahwa rerata keterampilan berbicara mereka adalah 62. Target capaian yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah 70. Hipotesis Tindakan: Apabila pembelajaran Keterampilan Berbicara bahasa Prancis pada matakuliah *Expression Orale I* dilaksanakan dengan metode bermain peran dalam kelompok kecil (2 sampai 3 anggota perkelompok), maka nilai-nilai kepedulian, kerjasama, dan keterampilan berbicara bahasa Prancis mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis akan meningkat.

Hasil Penelitian Siklus I

Perencanaan

Setelah melaksanakan *pretest* tentang keterampilan berbicara dan observasi terhadap tingkat kepedulian dan kerjasama mahasiswa, peneliti secara kolaboratif membuat perencanaan untuk siklus I. Perencanaan siklus ini menyangkut beberapa hal, yaitu sebagai berikut.

- Menentukan tema yang akan diangkat dalam diskusi kelompok kecil, yaitu *pre-senter quelqu'un* dan *se presenter*.
- Menentukan langkah pelaksanaan penelitian berupa RPP.
- Menyiapkan lembar pengamatan proses diskusi dan lembar penilain pelaksanaan bermain peran.
- Menentukan target keberhasilan produk yang akan diperoleh dari lembar penilaian dalam bermain peran. Dalam penelitian ini, target yang direncanakan akan dicapai adalah rerata keterampilan berbicara mahasiswa minimal sebesar 70 atau pada kategori baik.

Implementasi Tindakan

Kegiatan diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan materi. Kemudian, setelah berlatih menggunakan berbagai ungkapan perkenalan dalam bahasa Prancis, mahasiswa dibagi dalam kelompok kecil yang terdiri atas 8 kelompok yang beranggotakan 2 orang dan 3 kelompok beranggotakan 3 orang. Pemilihan anggota kelompok sepenuhnya diserahkan kepada mahasiswa sehingga mereka akan memilih pasangan yang mereka saling merasa nyaman.

Keberhasilan Proses

Data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan bermain peran dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Proses Diskusi Kelompok Bermain Peran

No.	Aspek Pengamatan	Jumlah/ %
Kepedulian		
1.	Menolong teman yang sedang kesulitan belajar	10 (45%)
2.	Mengatur posisi tempat duduk sebelum dan sesudah diskusi kelompok dengan memperhatikan mobilitas orang lain	2 (9%)
3.	Reaktif terhadap ketidaknyamanan ruang kelas (panas, gelap, kotor) saat kuliah berlangsung	0
4.	Tidak menimbulkan kegaduhan yang dapat mengganggu kelompok lain	12 (54%)
5.	Mengingatkan teman ketika ada yang gaduh	0
6.	Menjaga kebersihan kelas	0
7.	Mengetahui kondisi teman yang tidak hadir	0
8.	Mendengarkan teman yang sedang berbicara	18 (82%)
Kerjasama		
1.	Memanfaatkan waktu diskusi dengan baik	12 (54%)
2.	Menciptakan suasana akrab dalam kelompok	15 (68%)
3.	Mau mengalah dalam kelompok	18 (82%)
4.	Mendukung teman yang mengajukan pendapat baik	4 (18%)
5.	Tidak ingin menonjol dalam kelompok	18 (82%)
6.	Bisa menerima keputusan yang dilakukan kelompok	22 (100%)
7.	Memberikan informasi yang diketahui untuk membantu penyelesaian tugas kelompok	10 (45%)
8.	Memotivasi/mendorong anggota yang kurang aktif dalam kelompok	0
9.	Bpartisipasi aktif dalam diskusi	18 (82%)

Tabel 2. Skor Keterampilan Berbicara Siklus I

No.	Aspek	Rerata Skor Awal	Rerata Skor Setelah Siklus I	Kenaikan Skor	Keterangan
1.	Lafal (max.30)	19,8	20,3	0,5	sedang
2.	Kelancaran (max.30)	17	18,4	1,4	sedang
3.	Kosa kata(max.20)	10,6	13,3	2,7	sedang
4.	Penghayatan (max.20)	14,6	15,1	0,5	sedang
JUMLAH		62	67	5	

Keberhasilan Produk

Untuk mengetahui keberhasilan produk dapat dilihat melalui kenaikan skor keterampilan berbicara sebelum tindakan dan skor setelah siklus. Perbandingan rerata skor keterampilan berbicara antara sebelum siklus dan setelah siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

Pada siklus I, aspek yang mengalami peningkatan skor paling tinggi adalah penambahan kosakata dengan persentase

kenaikan sebesar 2,7 dan yang paling rendah peningkatannya adalah aspek pelafalan dan penghayatan, yaitu 0,5. Seluruh aspek yang diukur masih tergolong sedang.

Refleksi

Meskipun proses kerja kelompok dan praktek bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan, namun keberhasilan produk belum memuaskan. Rerata skor keterampilan berbicara masih

sedang. Pada pelaksanaan diskusi kelompok kecil untuk menyusun skenario bermain peran ada beberapa kendala. Pertama, penguasaan kosakata mahasiswa masih sangat terbatas sehingga diskusi penyusunan skenario bermain peran menjadi kurang lancar. Kedua, kelompok kecil yang terdiri dari 2 – 3 mahasiswa terbentuk secara bebas sesuka mereka sehingga ada kecenderungan mereka mengelompok secara homogen dalam hal kemampuan berbahasanya. Beberapa mahasiswa yang menonjol cenderung membentuk kelompok sendiri, demikian juga sebaliknya. Ketiga, ada beberapa mahasiswa yang tingkat kepercayaan dirinya masih rendah sehingga lebih memilih diam dan membuka peluang untuk satu dua orang memonopoli jalannya diskusi. Keempat, dalam kondisi seperti itu, kepedulian dan kerjasama menjadi kurang tampak.

Karena target keberhasilan proses dan produk belum tercapai, peneliti memutuskan untuk melaksanakan tindakan siklus II dengan mencoba memperbesar jumlah anggota kelompok menjadi 5 – 6 orang per kelompok dan pengelompokannya diatur agar penyebaran merata sehingga anggota kelompok heterogen. Dalam proses diskusi penyusunan materi bermain peran, peneliti bersama kolaborator berkeliling untuk membantu jalannya diskusi dan membantu apabila ada kesulitan kosakata dan pelafalan sambil mencatat hasil pengamatan selama proses diskusi.

Hasil Penelitian Siklus II **Perencanaan**

Setelah melaksanakan siklus I dan refleksi tentang keterampilan berbicara dan tingkat kepedulian dan kerjasama mahasiswa, peneliti secara kolaboratif membuat

perencanaan untuk siklus II. Perencanaan siklus ini menyangkut beberapa hal seperti berikut.

- Menentukan tema yang akan diangkat dalam diskusi kelompok besar yaitu *Les gouts, la date et l'heure* dan *la vie quotidienne*.
- Menentukan langkah pelaksanaan penelitian berupa RPP.
- Menyiapkan lembar pengamatan proses diskusi dan lembar penilain pelaksanaan bermain peran.
- Menentukan target keberhasilan produk yang akan diperoleh dari lembar penilaian dalam bermain peran. Dalam penelitian ini, target yang direncanakan akan dicapai adalah rerata keterampilan berbicara mahasiswa minimal sebesar 70 atau pada kategori baik.

Implementasi Tindakan

Kegiatan diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan materi. Kemudian, setelah berlatih menggunakan berbagai ungkapan tentang *Les gouts, la date et l'heure* dan *la vie quotidienne* dalam bahasa Prancis, mahasiswa dibagi dalam kelompok besar yang terdiri dari 2 kelompok beranggotakan 5 orang dan 2 kelompok beranggotakan 6 orang. Pemilihan anggota kelompok ditentukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan heterogenitas kompetensi mahasiswa sehingga setiap kelompok akan bervariasi tingkat kompetensi dan partisipasinya.

Pengamatan **Keberhasilan proses**

Data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan bermain peran siklus II dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Proses Diskusi Kelompok Bermain Poran

No.	Aspek Pengamatan	Jumlah/ (%)
Kepedulian		
1.	Menolong teman yang sedang kesulitan belajar	10 (45%)
2.	Mengatur posisi tempat duduk sebelum dan sesudah diskusi kelompok dengan memperhatikan mobilitas orang lain	2 (9%)
3.	Reaktif terhadap ketidaknyamanan ruang kelas (panas, gelap, kotor) saat kuliah berlangsung	2 (9%)
4.	Tidak menimbulkan kegaduhan yang dapat mengganggu kelompok lain	12 (54%)
5.	Mengingatkan teman ketika ada yang gaduh	4 (18%)
6.	Menjaga kebersihan kelas	2 (9%)
7.	Mengetahui kondisi teman yang tidak hadir	10 (45%)
8.	Mendengarkan teman yang sedang berbicara	18 (82%)
Kerjasama		
1.	Memanfaatkan waktu diskusi dengan baik	12 (54%)
2.	Menciptakan suasana akrab dalam kelompok	15 (68%)
3.	Mau mengalah dalam kelompok	18 (82%)
4.	Mendukung teman yang mengajukan pendapat baik	4 (18%)
5.	Tidak ingin menonjol dalam kelompok	18 (82%)
6.	Bisa menerima keputusan yang dilakukan kelompok	22 (100%)
7.	Memberikan informasi yang diketahui untuk membantu penyelesaian tugas kelompok	10 (45%)
8.	Memotivasi/mendorong anggota yang kurang aktif dalam kelompok	4 (18%)
9.	Bpartisipasi aktif dalam diskusi	18 (82%)

Tabel 4. Skor Keterampilan Berbicara Siklus II

No.	Aspek	Rerata skor awal	Rerata skor setelah siklus I	Kenaikan Skor	Keterangan
1.	Lafal (max.30)	19,8	21,6	1,8	tinggi
2.	Kelancaran (max.30)	17	21,1	4,1	tinggi
3.	Kosa kata(max.20)	10,6	14,6	4	tinggi
4.	Penghayatan (max.20)	14,6	15,4	0,8	tinggi
JUMLAH		62	72	10	tinggi

Keberhasilan Produk

Untuk mengetahui keberhasilan produk dapat dilihat melalui kenaikan skor keterampilan berbicara sebelum tindakan dan skor setelah siklus. Perbandingan rerata skor keterampilan berbicara antara sebelum siklus dan setelah siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.

Pada siklus II, aspek yang mengalami peningkatan skor paling tinggi adalah pe-

nambahan kelancaran dengan besaran kenaikan sebesar 4,1 dan yang paling rendah peningkatannya adalah aspek penghayatan, yaitu 0,8. Seluruh aspek yang diukur tergolong tinggi.

Refleksi

Proses kerja kelompok dan praktek bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Hal ini ditandai

dengan keberhasilan produk yang masuk dalam kategori memuaskan. Rerata skor keterampilan berbicara tinggi. Pada pelaksanaan diskusi kelompok besar untuk menyusun skenario bermain peran diskusi lebih hidup. Dengan demikian, target keberhasilan proses dan produk tercapai. Berikut adalah gambaran kegiatan observasi yang dilakukan oleh kolaborator.

Pada siklus I, proses berjalan dengan baik. Kegiatan perkuliahan berjalan sangat dinamis. Kelas agak berisik karena semangat mahasiswa untuk menyusun dialog yang akan ditampilkan di depan kelas. Mereka termotivasi karena selain tampilan mereka akan dilihat dan dikoreksi kelompok lain, juga adanya hadiah yang disediakan bagi penampil terbaik.

Dari keberhasilan produk, aspek yang mengalami peningkatan skor paling tinggi adalah penambahan kosakata dengan persentase kenaikan sebesar 2,7 dan yang paling rendah peningkatannya adalah aspek pelafalan dan penghayatan, yaitu 0,5. Seluruh aspek yang diukur masih tergolong sedang. Hal ini cukup logis karena dalam diskusi mereka berusaha untuk menyusun dialog berbahasa Prancis dalam tema yang mereka pilih sendiri. Pada proses penyusunan inilah mereka saling memberi masukan tentang ekspresi, ungkapan, kata-kata yang sangat mungkin penguasaan antar anggota kelompok tidak sama sehingga bagi yang tidak tahu istilah-istilah, kosakata tertentu akan menjadi tahu dari teman kelompoknya atau dari sumber referensi yang mereka miliki. Pada giliran selanjutnya, diharapkan perbendaharaan kata mereka akan meningkat.

Dari segi pelafalan kurang berkembang karena ungkapan-ungkapan yang mereka gunakan tidak jarang baru mereka kenal pada saat diskusi dan kemampuan pelafalan mereka relatif sama sehingga per-

lu nara sumber untuk membantu membetulkan pelafalan. Dari segi penghayatan masih kurang karena memang mereka hanya memiliki waktu yang sangat pendek untuk menghafalkan dialog dan mempresentasikan di depan kelas.

Meskipun proses kerja kelompok dan praktek bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan, keberhasilan proses dan produk belum memuaskan. Rerata skor keterampilan berbicara masih sedang. Pada pelaksanaan diskusi kelompok kecil untuk menyusun skenario bermain peran ada beberapa kendala, yaitu sebagai berikut.

- Penguasaan kosakata mahasiswa masih sangat terbatas sehingga diskusi penyusunan skenario bermain peran menjadi kurang lancar.
- Kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 mahasiswa terbentuk secara bebas sesuai mereka sehingga ada kecenderungan mereka mengelompok secara homogen dalam hal kemampuan berbahasanya. Beberapa mahasiswa yang menonjol cenderung membentuk kelompok sendiri, demikian juga sebaliknya.
- Ada beberapa mahasiswa yang tingkat kepercayaan dirinya masih rendah sehingga lebih memilih diam dan membuka peluang untuk satu dua orang memonopoli jalannya diskusi.
- Dalam kondisi seperti itu maka kepedulian dan kerjasama menjadi kurang tampak. Hal ini terekam pada saat observasi. Anggota kelompok yang lemah partisipasinya cenderung didiamkan oleh anggota lain, sedangkan yang merasa lebih percaya diri lebih mendominasi jalannya penyusunan dialog. Pada saat refleksi hasil presentasi yang dilakukan bersama dengan mahasiswa peneliti mengkritisi baik pada hasil skenario bermain peran, pelafalan, peng-

gunaan kosakata dan gramatikal, serta proses penyusunan skenario. Peneliti menekankan keterlibatan maksimal oleh seluruh anggota kelompok sehingga kepedulian akan kesulitan teman dan kerjasama perlu ditingkatkan.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti mencoba memperbesar jumlah anggota kelompok menjadi 5–6 orang per kelompok dan pengelompokannya diatur agar penyebarannya merata sehingga anggota kelompok heterogen. Dalam proses diskusi penyusunan materi bermain peran, peneliti bersama kolaborator berkeliling untuk membantu jalannya diskusi dan membantu apabila ada kesulitan kosakata dan pelafalan sambil mencatat hasil pengamatan selama proses diskusi. Peneliti pada pengantar diskusi menyelipkan pesan-pesan moral akan pentingnya kepedulian dan kerjasama dalam diskusi untuk memperoleh hasil yang maksimal. Tema yang diangkat dalam siklus II ini adalah *Les goûts, la date et l'heure* dan *la vie quotidienne* (Selera/kegemaran, hari dan jam, serta kehidupan sehari-hari). Langkah dan target capaiannya sama dengan siklus I.

Pada siklus II, aspek yang mengalami peningkatan skor paling tinggi adalah penambahan kelancaran dengan besaran kenaikan sebesar 4,1 dan yang paling rendah peningkatannya adalah aspek penghayatan, yaitu 0,8. Seluruh aspek yang diukur tergolong tinggi. Proses kerja kelompok dan praktek bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan, dengan keberhasilan produk memuaskan. Rerata skor keterampilan berbicara tinggi. Pada pelaksanaan diskusi kelompok besar untuk menyusun skenario bermain peran diskusi lebih hidup. Kesadaran mahasiswa akan kepedulian dan kerjasama mulai terlihat nyata. Begitu memasuki ruang kelas mahasiswa sudah ada yang mempersiapkan ru-

ang dengan baik. Ada yang menghapus papan tulis, menyalakan AC, merapikan tempat duduk. Pada saat diskusi berlangsung semua aktif karena saling memancing dan menyampaikan ide untuk penyusunan dialog. Dengan demikian, target keberhasilan proses dan produk tercapai.

PENUTUP

Simpulan

Pertama, metode bermain peran dalam pembelajaran mampu meningkatkan nilai-nilai kepedulian mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis pada kategori mulai terlihat (MT). Mahasiswa sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator, tetapi belum konsisten karena sudah ada pemahaman dan mendapat penguatan lingkungan terdekat (Tahap *Heteronomi*).

Kedua, metode bermain peran dalam mata kuliah "*Expression Orale I*" mampu meningkatkan nilai-nilai kerjasama mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis pada kategori mulai terlihat (MT). Mahasiswa sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator, tetapi belum konsisten karena sudah ada pemahaman dan mendapat penguatan lingkungan terdekat (Tahap *Heteronomi*).

Ketiga, metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa dengan peningkatan yang tinggi dari skor awal rerata 62 menjadi 72,7.

Saran

Agar pembentukan karakter mahasiswa dapat berhasil menuju pada kategori membudaya, dosen perlu menerapkan metode ini secara kontinyu. Pendidikan karakter hanya akan berhasil apabila dilakukan secara berkesinambungan dan menye-

luruh. Selain meningkatkan karakter nilai kepedulian dan kerjasama, metode ini sangat disenangi oleh mahasiswa karena memberi kebebasan berekspresi dan menghilangkan rasa takut, rendah diri serta meningkatkan keberanian untuk mengemukakan pendapat. Oleh karena itu, sangat disarankan kepada para dosen jurusan khususnya, untuk menerapkan pada mata kuliah lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini diangkat dari penelitian *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Perkuliahan di Universitas Negeri Yogyakarta UNY Tahun 2012* yang disponsori oleh Pusat Pendidikan Karakter dan Pengembangan Kultur. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dr. Marzuki, M.Ag., Prof. Darmiyati Zuchdi, Ed.D. Prof. Dr. Burhan Nurgiyantoro dan para *reviewer* yang telah berkenan memberikan masukan demi kesempurnaan artikel ini, serta para dosen dan mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY yang telah membantu penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Ditjen Dikti. 2010. *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter*.

Komara, Endang. 2012. *Model Bermain Peran dalam Pembelajaran Partisipatif*. Diunduh dari <http://khorulanwari.wordpress.com/about/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran-partisipatif/> pada tgl. 19 Oktober 2012.

Lestyarini, Beniati. 2012. "Penumbuhan Semangat Kebangsaan untuk Memperkuat Karakter Indonesia melalui Pembelajaran Bahasa". *Jurnal Pendidikan Karakter*. Th. II, No. 3, hlm. 340-354.

Mulyasa, Endang. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Poerwanti, Endang. 2011. "Pengembangan Instrumen Asesmen Pendidikan Karakter di Taman Kanak-kanak". *Dissertasi*. Tidak dipublikasikan. Yogyakarta: PPS UNY.

Rukiyati. 2012. *Pendidikan Nilai Holistik untuk Membangun Karakter Anak SDIT Nurul Islam Yogyakarta*. *Cakrawala Pendidikan*. 31, 11-22.

Sudrajat, Ajat. 2011. "Mengapa Pendidikan Karakter?". *Jurnal Pendidikan Karakter*. Th. I, No. 1, hlm. 47-58.

Zuchdi, Darmiyati dkk. 2009. *Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: UNY Press.