

UPAYA MENINGKATKAN NILAI-NILAI KARAKTER PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*

Kiromim Baroroh

Pendidikan Ekonomi FE UNY

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi role playing untuk meningkatkan nilai-nilai karakter mahasiswa pada mata kuliah ekonomi kerakyatan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2010/2011 untuk matakuliah Ekonomi Kerakyatan pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi kelas swadaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahapan penelitian ini adalah: tahap perencanaan, implementasi tindakan, pemantauan dan evaluasi, analisis dan refleksi.

Hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan nilai-nilai karakter mahasiswa yang dapat dilihat dari indikator disiplin, kerja keras, kreatif, dan kemampuan komunikasi mahasiswa. Kenaikan terbesar terjadi pada nilai kreatif (19,6%), pada kemampuan komunikasi terjadi peningkatan sebesar 18,9%. Pada indikator disiplin terjadi kenaikan sebesar 10,9%. Indikator kerja keras masih berada di urutan paling bawah dalam peningkatan masing-masing indikator karakter yang hanya menunjukkan kenaikan 7,4%.

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter kini memang menjadi isu utama pendidikan, selain menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa, pendidikan karakter ini pun diharapkan mampu menjadi pondasi utama dalam mensukseskan Indonesia Emas 2025. Di lingkungan Kemdiknas sendiri, pendidikan karakter menjadi fokus pendidikan di seluruh jenjang pendidikan yang dibinanya (Yoggi Herdani, 2010). Tidak kecuali di pendidikan tinggi, pendidikan karakter pun mendapatkan perhatian yang cukup besar. Saat ini permasalahan karakter menjadi masalah yang urgen untuk diselesaikan. Permasalahan ini juga merupakan tanggung jawab pendidik (guru/dosen).

Pembelajaran di dalam kelas diharapkan dapat menjadi wadah bagi penanaman nilai-nilai karakter secara tepat.

Ekonomi kerakyatan merupakan mata kuliah wajib tempuh bagi mahasiswa pendidikan ekonomi dan akuntansi yang membahas tentang konsep-konsep dasar kebijakan ekonomi Indonesia dengan menyumbangkan Ekonomi Kerakyatan dan strategi penerapannya. Dengan demikian ekonomi kerakyatan merupakan ilmu yang sangat penting dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun saat ini yang terjadi di kelas, ekonomi kerakyatan masih dipelajari secara abstrak. Pembelajaran ekonomi kerakyatan masih dominan menggunakan metode ceramah. Hal ini menimbulkan kejenuhan mahasiswa karena materi yang abstrak itu sehingga hasil pembelajaran menjadi tidak optimal. Sebagian mahasiswa masih menganggap konsep pembelajaran ekonomi kerakyatan sebagai konsep yang sulit diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Padahal dalam kenyataan, konsep dalam ekonomi kerakyatan sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Berdasarkan hasil survai pada saat pra observasi yang dilakukan peneliti dengan dosen mata pelajaran ekonomika kerakyatan diketahui bahwa salah satu kendala yang dirasakan oleh dosen dalam pembelajaran ekonomi kerakyatan adalah kurangnya disiplin, kreativitas, kerja keras dan kemampuan komunikasi ketika terjadi proses pembelajaran di kelas.

Melihat permasalahan tersebut perlu suatu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan karakter disiplin, kreativitas, kerja keras dan kemampuan komunikasi ketika di kelas. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *role playing*. Dalam metode *role playing* mahasiswa dapat memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan. Mahasiswa dituntut untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: implementasi *role playing* dalam pembelajaran untuk meningkatkan nilai-nilai karakter mahasiswa.

Role Playing disebut juga sosiodrama. Sementara, Adam Blatner, M.D,2009, menyebutkan *Role playing, a derivative of a sociodrama, is a method for exploring the issues involved in complex social situations*. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah social (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (1996). Role play rules are basically simple: role plays must be focused; the objectives must be clear and understood; instructions must be clear and understood; feedback needs to be specific, relevant, achievable and given immediately. (<http://www.businessballs.com/roleplayinggames.htm>) *Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi

peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Tujuan yang diharapkan dengan menggunakan sosio drama adalah:

1. agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat bagaimana membagi tanggung jawab.
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
4. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (1996).

Menurut Hamzah B Uno (2009: 26), prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah yaitu: a).pemanasan (*warming up*), b) memilih partisipan, c) menyiapkan pengamat (observer), d) menata panggung, e) memainkan peran, f) diskusi dan evaluasi, g) memainkan peran ulang, h) diskusi dan evaluasi kedua, i) berbagi pengalaman dan kesimpulan. *Role playing can become ineffective if people are unclear about what they are supposed to do. The briefs for all sides of the role play should be unambiguous and totally in line with the objectives. Here again, any muddy thinking will have consequences (Businessballs, 2007).*

Selanjutnya pelaksanaan *role playing* dijabarkan sebagai berikut:

1. Persiapan *role playing*
Persiapan sangat penting sekali karena dapat memberikan kelancaran dalam pelaksanaan *role playing*. Adapun langkah-langkah persiapan adalah sebagai berikut:
 - a. Tetapkan dahulu masalah-masalah social yang menarik perhatian peserta didik untuk dibahas.
 - b. Dosen menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. Skenario juga dapat dibuat oleh peserta didik.
 - c. Menunjuk beberapa mahasiswa untuk mempelajari skenario sebelum kegiatan belajar mengajar.
 - d. Pendidik membentuk kelompok yang sesuai dengan jumlah siswa dan waktu. Usahakan jangan terlalu banyak menggunakan waktu dan banyak mahasiswa dalam satu kelompok.
2. Pelaksanaan *role playing*
 - a. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
 - b. Memanggil para mahasiswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.

- c. Masing-masing mahasiswa duduk di kelompoknya masing-masing, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
 - d. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing mahasiswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
 - e. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
 - f. Guru memberikan kesimpulan secara umum
 - g. Evaluasi
3. Penutup
- a. Mengakhiri *role playing* dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut (Syaiful Bhri Djamarah dan Aswan Zain (1996).
 - b. Memberi penguatan terhadap konsep/materi dalam permainan *role playing*.
 - c. Salam

Karena aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klasifikasi atas macam-macam aktivitas. Paul D Dierich dalam Oemar Hamalik, (2001), membagi kegiatan dalam 8 kelompok yaitu:

1. kegiatan-kegiatan visual
Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. kegiatan-kegiatan lisan (oral)
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. kegiatan-kegiatan mendengarkan
mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. kegiatan-kegiatan menulis
menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. kegiatan-kegiatan menggambar
Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
6. kegiatan-kegiatan metrik
melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.
7. kegiatan-kegiatan mental

merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

8. kegiatan-kegiatan emosional

Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

Dalam kaitannya dengan nilai-nilai karakter yang akan ditanamkan, Hasan dkk, dalam Darmiyati Zuhdi dkk (2011: 252) mengemukakan 18 nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Menurut Foerster (dalam Doni Koesoema, 2010) ada empat ciri dasar dalam pendidikan karakter. Pertama, keteraturan interior di mana setiap tindakan diukur berdasar hierarki nilai. Nilai menjadi pedoman normatif setiap tindakan. Kedua, koherensi yang memberi keberanian, membuat seseorang teguh pada prinsip, tidak mudah terombang-ambing pada situasi baru atau takut risiko. Koherensi merupakan dasar yang membangun rasa percaya satu sama lain. Tidak adanya koherensi meruntuhkan kredibilitas seseorang. Ketiga, otonomi. Di situ seseorang menginternalisasikan aturan dari luar sampai menjadi nilai-nilai bagi pribadi. Ini dapat dilihat lewat penilaian atas keputusan pribadi tanpa terpengaruh atau desakan pihak lain. Keempat, keteguhan dan kesetiaan. Keteguhan merupakan daya tahan seseorang guna mengingini apa yang dipandang baik. Dan kesetiaan merupakan dasar bagi penghormatan atas komitmen yang dipilih.

Kematangan keempat karakter ini, lanjut Foerster, memungkinkan manusia melewati tahap individualitas menuju personalitas. (Doni Koesoema, 2010). Dalam penelitian ini karakter yang diteliti adalah tingkat disiplin, kerja keras, kreatif dan aktif, serta komunikatif.

Dalam penelitian ini lebih ditekankan pada karakter disiplin, kreatif dan peduli lingkungan. Disiplin diri merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu secara konsisten dan berkesinambungan sesuai dengan apa yang direncanakan atau dianggap baik tanpa tergantung pada keadaan emosional. Disiplin diri dapat ditunjukkan melalui loyalitas, dedikasi dan integritas (Farid poniman, Indrawan Nugroho, Jamil Azzaini, 2007: 178).

Kerja keras : memiliki prakarsa, tekun/rajin, penetapan atau perencanaan yang matang, kecerdikan atau kecerdasan (Darmiyati Zuhdi, dkk, 2011: 142). Orang yang bekerja keras selalu berusaha menjalankan perencanaan dengan tepat dan akurat.

Kreatif: Kreatif merupakan orang yang mempunyai kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya (Elizabeth B. Hurlock, 2005). Ciri-ciri pribadi yang kreatif adalah: Imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil resiko dan berani dalam pendirian dan keyakinan.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Gagasan pokok penelitian ini adalah bahwa orang yang melakukan tindakan harus juga terlibat dalam proses penelitian sejak awal. Mereka tidak hanya menyadari perlunya melaksanakan program tindakan tertentu, tetapi secara emosional ikut terlibat dalam program tindakan tersebut.

Setting penelitian ini adalah Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ekonomi – Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian tindakan ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2010/2011 untuk matakuliah Ekonomi Kerakyatan. Penelitian ini melibatkan mahasiswa swadaya semester II sebanyak 46 mahasiswa. Pihak- pihak yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah : seorang dosen sebagai peneliti utama dan sekaligus sebagai pelaku tindakan berjumlah 1 orang, dosen pengamat (observer) berjumlah 2 orang, mahasiswa sebagai subjek didik yang berjumlah 46 orang. Adapun Teknik pengumpulan data yang akan dipergunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Prosedur penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang mengacu model Kemmis dan Mc Taggart. Oleh karena itu, cara penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut: Tahap Perencanaan, Implementasi Tindakan, Tahap pemantauan dan evaluasi, analisis dan refleksi.

Data yang akan diperoleh dari hasil penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif sebagai pendukungnya. Analisis data dilakukan menurut karakteristik masing- masing data yang terkumpul. Dari data yang terkumpul diklasifikasikan dan dikategorikan secara sistematis dan menurut karakteristiknya. Sementara data kuantitatif dianalisis dengan metode diskriptif kuantitatif. Temuan ini akan digunakan untuk melaksanakan tindakan selanjutnya.

Indikator ketercapaian tindakan ini adalah lebih dari 90% mahasiswa dapat berlaku disiplin (tidak terlambat masuk kelas), lebih dari 80% bekerja keras dalam

mengerjakan tugas, 70% mahasiswa kreatif dan aktif dalam memainkan peran dan diskusi, dan 80% mahasiswa dapat berkomunikasi dengan baik (komunikatif)

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik triangulasi. Moleong (2005: 330) mengatakan triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan data itu. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan metode.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai acuan dosen dalam melaksanakan pembelajaran. Menyusun Lembar Kerja Kelompok (LKK) untuk siklus I dan siklus II. LKK ini digunakan sebagai media pembelajaran mahasiswa untuk memahami materi dengan teknik role playing. Menyusun soal dan kunci jawaban tes. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa terhadap materi yang dipelajari. Tes yang diberikan berupa kuis individu yang diberikan pada akhir siklus. Menyusun dan menyiapkan lembar observasi pembelajaran dan lembar aktivitas mahasiswa saat belajar kelompok. Menyiapkan panduan pedoman wawancara untuk mahasiswa. Menyiapkan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung seperti kamera.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pada siklus I yang dilakukan adalah:

1) Persiapan role playing

Menetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian peserta didik untuk dibahas yaitu kendala pengembangan ekonomi kerakyatan yang sesuai dengan RPP yang sudah dibuat oleh peneliti. RPP tersebut terlebih dahulu telah dikonsultasikan kepada ahli ekonomika kerakyatan. Selama tindakan berlangsung, peneliti dibantu oleh seorang observer mengamati secara langsung tanpa mengganggu jalannya proses pembelajaran.

Dosen menyusun/menyiapkan garis besar skenario yang akan ditampilkan. Skenario ini kemudian dikembangkan oleh mahasiswa menunjuk beberapa mahasiswa untuk mempelajari skenario yang telah disusun satu minggu sebelum kegiatan belajar mengajar. Dosen membagi kelas menjadi 5 kelompok yang terdiri dari orang 9-10 orang.

2) Pelaksanaan role playing

Dosen membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengecek presensi mahasiswa kemudian melakukan presentasi secara singkat dan menyampaikan kompetensi dasar yang akan dicapai. Dosen menyampaikan apersepsi materi, sebelum memulai pelajaran Dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan hal-hal yang dianggap sulit pada dosen. Memanggil para mahasiswa yang sudah ditunjuk dan secara suka rela untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya masing-masing, sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan. Mahasiswa membuat drama dengan skenario yang telah dikembangkan sendiri. Pemain meliputi investor, pedagang pasar, rakyat biasa, mahasiswa, pemerintah, masyarakat atas. Skenario secara lengkap dibuat oleh mahasiswa bernama Alvian. Drama menggambarkan bagaimana sebuah mall yang akan menggusur ruang usaha pedagang kecil. Dalam cerita tersebut juga ditampilkan adegan pejabat yang disuap oleh pengusaha pengembang mall. Setelah drama selesai, dosen menanyakan kepada mahasiswa tentang tentang pejabat yang bersedia menerima suap menurut mereka bagaimana?

Mahasiswa menjawab tidak setuju, karena itu bertentangan dengan hukum, mahasiswa yang lain menjawab itu bertentangan dengan hati nurani karena merugikan orang lain. Masing-masing mahasiswa menerima kertas sebagai lembar kerja untuk membahas role playing tersebut. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya dan dosen memberikan kesimpulan secara umum dan melakukan evaluasi.

3) Penutup

Dosen memberikan kesimpulan materi ekonomi kerakyatan yang berpihak kepada masyarakat khususnya masyarakat ekonomi lemah. Memberi penguatan terhadap konsep/materi dalam permainan role playing. Dosen memberikan gambaran materi untuk pertemuan selanjutnya Salam

c. Hasil Tindakan

Hasil pengamatan yang dilakukan untuk aktivitas mahasiswa dapat dilihat siklus. Di bawah ini hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan dosen selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I. Aktivitas siswa diketahui dari peningkatan disiplin, kerja keras, kreatifitas dan kemampuan komunikasi.

Disimpulkan secara umum mahasiswa pada siklus I ini terlihat sebagian mahasiswa masih merasa canggung untuk aktif dalam perkuliahan. Mereka masih terlihat stagnan sebagaimana pola belajar awal yang menggunakan ceramah, sehingga mahasiswa cenderung pasif meskipun dosen dan peneliti telah

beraktivitas untuk memberikan semacam perubahan. Sehingga dapat dilihat pada aspek keikutsertaan memberi pendapat masih rendah hal ini terlihat pada ketekunan mahasiswa dalam menghadapi tugas masih rendah, yaitu ketika mahasiswa mendapat tugas untuk mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKK), banyak mahasiswa yang mengeluh ketika diberi tugas oleh dosen. Sehingga dalam mengerjakan lembar kerja kelompok sebagian mahasiswa tidak mengemukakan gagasan masing-masing terkait dengan permasalahan yang diberikan. Pada indikator kedisiplinan mahasiswa, masih ada 5 mahasiswa yang terlambat masuk ke tempat perkuliahan. Mahasiswa juga masih gaduh ketika pembelajaran berlangsung. Mahasiswa meninggalkan kelas dalam keadaan kotor. Sampah sisa tidak dibuang di tempat sampah, meskipun sudah memperingatkan di awal perkuliahan.

Pada indikator kerja keras diketahui sebagian besar mahasiswa tidak memperhatikan inti masalah. Mereka hanya bergembira ketika ada yang lucu. Namun substansi dari materi yang ada dalam drama tidak diperhatikan. Ketika dosen bertanya hanya beberapa mahasiswa yang menjawab.

Pada indikator kreativitas diketahui meskipun dosen sudah memberikan petunjuk agar mahasiswa menggunakan aksesoris drama sesuai peran, namun masih ada yang melakukan dengan asal jadi. Pada mahasiswa yang tidak menjadi pemain, ketika dosen mereka member masukan kepada pemain ataupun scenario dalam drama, mereka tidak memberikan komentar yang membangun.

Ketercapaian tindakan pada siklus I ini adalah mahasiswa 89,1% dapat berlaku disiplin, 76.1% bekerja keras dalam mengerjakan tugas, 67.4% mahasiswa kreatif dalam memainkan peran dan berdiskusi, dan 76.1% mahasiswa komunikatif.

Temuan lain diperoleh bahwa sebagian besar mahasiswa terhadap proses pembelajaran dengan metode role playing masih bingung dengan materi yang diberikan namun menurut sebagian besar mahasiswa proses pembelajaran dianggap santai dan tidak membosankan. Masih banyak mahasiswa yang cenderung gaduh saat pembelajaran berlangsung. Mereka mengatakan dengan metode role playing mahasiswa tidak bosan ketika mengikuti pembelajaran.

d. Refleksi dan Evaluasi

Refleksi pada siklus I dilakukan dengan mengkaji hasil dan permasalahan yang dihadapi. Pada siklus I diperoleh data bahwa mahasiswa antusias dalam pembelajaran tersebut, walaupun belum optimal.

Beberapa kelemahan yang ditemukan dalam siklus I adalah mahasiswa belum menunjukkan kreativitasnya secara maksimal. Belum ada kesadaran dari dalam

diri mahasiswa untuk berani bertanya dan mengemukakan pendapat, peran dosen masih besar untuk memotivasi mahasiswa agar mau berpartisipasi.

Mahasiswa yang terlambat dapat mengganggu proses pembelajaran. Tingkat aktivitas dilihat dari kreativitas dan kepedulian terhadap lingkungan masih kurang, mahasiswa masih membuang sampah sembarangan, dan tidak mengambil sampah sisa mereka ketika meninggalkan kelas. Dosen masih banyak berperan dalam diskusi dan presentasi hasil. Tulisan dalam tanda pengenal terlalu kecil karena menggunakan ballpoint, sehingga ketika observer akan menilai mengalami kesulitan

Keterbatasan waktu sehingga penyampaian materi kurang maksimal. Tidak semua mahasiswa dapat maju bermain peran. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi siklus I yaitu dengan melihat dari tingkat aktivitas mahasiswa yang masih belum memenuhi indikator ketercapaian pada lembar observasi dan hasil wawancara yang dilakukan pada siklus I, sehingga dilakukan penyempurnaan.

e. Tindak Lanjut

Untuk meningkatkan aktivitas mahasiswa peneliti melakukan wawancara dengan observer untuk merancang pemecahan kekurangan-kekurangan pada siklus I. Hasil diskusi ini diperoleh pemecahan masalah antara lain :

Dosen menegaskan nilai mahasiswa yang kreatif dalam diskusi dan bermain peran memperoleh skor yang lebih tinggi. Dosen lebih tegas untuk mengatur mahasiswa yang ramai dengan langsung memberikan pertanyaan bagi mahasiswa yang ramai atau tidak memperhatikan penjelasan dari dosen. Selain itu dosen menegaskan agar mahasiswa tidak terlambat, karena akan mengganggu proses pembelajaran.

Dosen memberikan penegasan agar mahasiswa membuang sampah mereka di tempat sampah dan melarang mahasiswa meninggalkan sampah di kelas. Memacu mahasiswa agar lebih berani mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat, salah satu cara yang digunakan oleh dosen dalam hal ini adalah dengan memberikan contoh-contoh yang dekat dengan lingkungan sekitar agar mahasiswa dapat memahami maksud dosen dan dapat memberikan tanggapan terhadap permasalahan yang dilontarkan dosen. Tulisan dalam tanda pengenal menggunakan spidol, sehingga ketika observer akan menilai tidak mengalami kesulitan.

Berusaha menyampaikan materi dengan singkat dan jelas, dan memberikan modul kepada mahasiswa agar mereka dapat belajar sebelum mengikuti pelajaran

sehingga pada pertemuan selanjutnya dapat berjalan dengan lancar. Semua mahasiswa dapat dilibatkan dalam role playing, dosen memberi tugas untuk bermain peran sesuai dengan materi yang diberikan dosen dalam silabus dan modul.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penyusunan RPP hampir sama dengan siklus I, namun ada beberapa perbaikan untuk mengatasi kekurangan siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama dilakukan di ruang kelas dan pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan di ruang aula. Pelaksanaan tindakan meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1) Persiapan role playing

Menetapkan dahulu masalah-masalah social yang menarik perhatian peserta didik untuk dibahas yaitu kendala pengembangan ekonomi kerakyatan yang sesuai dengan RPP yang sudah dibuat oleh peneliti.RPP tersebut terlebih dahulu telah dikonsultasikan kepada ahli ekonomika kerakyatan. Selama tindakan berlangsung, peneliti dibantu oleh seorang observer men gamati secara langsung tanpa mengganggu jalannya proses pembelajaran. Dosen membagikan materi, yang selanjutnya mahasiswa secara berkelompok mempunyai tugas membuat scenario. Dosen membagi kelas menjadi 5 kelompok yang terdiri dari orang 9-10 orang

2) Pelaksanaan tindakan

Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai. Memanggil kelompok yang maju secara acak. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya masing-masing, sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan. Kelompok pertama yang tampil kelompok 3 dengan materi Jaring Pengaman Sosial (JPS). Dosen memberikan penjelasan tentang JPS siapa yang membuat JPS. Terjadi diskusi antara dosen dan mahasiswa mengenai program JPS. Dosen memberikan refleksi bahwa mahasiswa sebagai yang berperan sebagai pemerintah tidak serius dalam memerankan, tersenyum malu-malu. Mahasiswa ramai dalam kelas.

Pada pergantian kelompok 2 ke kelompok 5 dosen menjelaskan bahwa yang dinilai tidak hanya mahasiswa yang tampil, tapi juga peserta. Kalau peserta serius dalam memperhatikan artinya peserta menghargai peserta yang di depan.

Kelompok 5 maju, membawakan tema materi pola-pola kemitraan. Mahasiswa tenang dalam memperhatikan mahasiswa yang berperan di depan. Dimulai dari obrolan di warung (pemeran memberikan lokasi di papan tulis), tentang masalah mereka tentang pendapatan mereka yang rendah. Setting berikutnya berlangsung di Balai desa berupa rapat pendampingan membentuk koperasi. Memasarkan dihubungkan kepada pengusaha besar (supermarket). refleksi dosen: Materi sudah mengena karena terkait dengan pola-pola kemitraan. Penampilan menarik, penjual jamu sudah menggunakan aksesoris yang tepat. Mereka lincah dalam mengelola ruang setting yang diharapkan. Dari tiap setting disesuaikan dengan kondisi kelas. Perpindahan setting dari warung, balai desa, perusahaan dilakukan dengan cepat. Peserta antusias menyimak apa yang disampaikan pemain. Drama selesai.

Dosen mengulas apa yang sudah diperankan kelompok 5 mengenai pola-pola kemitraan. Dosen menanyakan jenis pola kemitraan yang ada dalam drama. Mahasiswa sudah aktif baik sebagai pemain maupun penonton. Sebagai penonton mereka juga sudah mampu memberikan apresiasi terhadap peran mahasiswa lain. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. Guru memberikan kesimpulan secara umum. Evaluasi

3) Penutup

Mengakhiri role playing dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah terkait materi. Memberi penguatan terhadap konsep/materi dalam permainan role playing. Salam

c. Hasil Tindakan

Hasil pengamatan yang dilakukan dibandingkan siklus 1, pada siklus 2 mahasiswa sudah tanggap dengan apa yang disampaikan. Dalam melaksanakan tugas sudah siap. Karakter siswa diketahui dari peningkatan disiplin, kerja keras, kreatif, dan komunikatif sudah nampak ada kenaikan. Disimpulkan secara umum bahwa tingkat disiplin, kerja keras, kreatif, dan komunikatif, mahasiswa pada siklus II ini terlihat sebagian mahasiswa sudah aktif. Mahasiswa sudah aktif dalam, bermain peran maupun diskusi.

Pada indikator kedisiplinan mahasiswa sudah tidak ada mahasiswa yang terlambat masuk ke tempat perkuliahan. Bermain peran dituntut untuk tepat dalam waktu. Waktu mereka 20 menit harus digunakan secara maksimal.

Pada indikator kerja keras diketahui sebagian besar mahasiswa sudah membuat tugas dengan baik. Pada indikator kreativitas diketahui sudah menggunakan skenario sesuai dengan kreativitas mereka.

Dalam indikator peduli lingkungan terlihat mahasiswa sudah banyak menggunakan aksesoris yang berasal dari barang bekas. Mereka pun juga sudah membersihkan sampah sisa ketika keluar dari ruangan. Diketahui dari tindakan yang telah dilakukan dari 100% mahasiswa dapat berlaku disiplin (tidak terlambat masuk kelas), 93.5% bekerja keras dalam mengerjakan tugas dalam kelompok, 87% mahasiswa kreatif dalam memainkan peran, dan 95% mahasiswa peduli terhadap lingkungan dan komunikatif.

Pada akhir proses pembelajaran siklus II ini, wawancara dilakukan terhadap beberapa mahasiswa ekonomika kerakyatan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mereka senang menggunakan metode role playing dalam pembelajaran sehingga minat mereka untuk belajar ekonomika kerakyatan meningkat. Mahasiswa juga mengakui karakter kedisiplinan, kerja keras, kreativitas, kemampuan komunikasi.

Dari hasil penelitian diketahui terjadi peningkatan nilai karakter mahasiswa sebagai berikut:

Tabel Peningkatan Nilai-Nilai Karakter

| Karakter | Siklus I (%) | Siklus II (%) | Kenaikan(%) |
|-------------|--------------|---------------|-------------|
| Disiplin | 89.1 | 100 | 10.9 |
| Kerja keras | 76.1 | 83.5 | 7.4 |
| Kreatif | 67.4 | 87 | 19.6 |
| Komunikatif | 76.1 | 95 | 18.9 |

Kenaikan terbesar terjadi pada nilai kreatif (19,6%). Dalam role playing mahasiswa dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri. Pada permainan ini mahasiswa dituntut untuk dapat bermain sesuai dengan karakter masing-masing sesuai skenario. Mereka harus dapat berimajinasi menjadi seseorang yang dilakonkan dalam cerita. Sebagian besar mahasiswa sudah memerankan sesuai dengan karakter di dalam skenario yang disesuaikan dengan silabus dan modul.

Pada kemampuan komunikasi terjadi peningkatan sebesar 18,9%. Dalam role playing kemampuan komunikasi dengan pemain sangat ditekankan, mahasiswa yang pada awalnya malu untuk berkomunikasi di depan umum, pada akhirnya dapat berkomunikasi dengan baik, berkomunikasi dengan lawan main maupun dengan penonton. Selain itu pada kegiatan refleksi setelah permainan diadakan tanya jawab antara pemain, penonton dan dosen. Melalui metode ini mahasiswa terpacu untuk dapat berkomunikasi di depan umum dalam menyampaikan gagasan baik berupa pertanyaan maupun pernyataan secara santun.

Pada indikator disiplin terjadi kenaikan sebesar 10,9%, menunjukkan telah terjadi perbaikan disiplin mahasiswa ditinjau dari ketepatan waktu dan kepedulian untuk tidak membuang sampah di kelas. Pada kegiatan role playing hanya dibatasi dua puluh menit. Kelebihan dan kekurangan waktu akan mendapatkan pengurangan skor demikian juga keterlambatan kedatangan. Ini mendorong mahasiswa untuk berlaku disiplin dalam menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya. Mahasiswa juga sudah disiplin tidak membuang sampah di kelas. Ketika ditinggalkan kelas dalam keadaan bersih dan rapi.

Indikator kerja keras masih berada di urutan paling bawah dalam peningkatan masing-masing indikator karakter yang hanya menunjukkan kenaikan 7,4%. Dengan demikian masih perlu perbaikan. Mahasiswa masih perlu penetapan atau perencanaan yang matang, sehingga ketika melaksanakan perannya mereka telah siap. Selain itu kecerdikan dan kecerdasan untuk mengelola kelompok untuk bermain peran sesuai karakter pemain perlu ditingkatkan. Beberapa mahasiswa terlihat masih memiliki etos kerja yang rendah, yang hanya bergantung pada sutradara atau pemimpin kelompok.

E. Kesimpulan

Secara umum metode role playing dapat meningkatkan nilai karakter mahasiswa. Kenaikan terbesar terjadi pada nilai kreatif (19,6%), pada kemampuan komunikasi terjadi peningkatan sebesar 18,9%, Pada indikator disiplin terjadi kenaikan sebesar 10,9%, Indikator kerja keras masih berada di urutan paling bawah dalam peningkatan masing-masing indikator karakter yang hanya menunjukkan kenaikan 7,4%.

Bagi pendidik, metode role playing baik diterapkan di kelas terutama pada mata kuliah/pembelajaran yang berupa kasus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam berbagai tingkat pendidikan baik tingkat pendidikan dasar, menengah dan tinggi. Pemilihan materi harus disesuaikan dengan alokasi waktu yang ada sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- Adam Blatner, M.D. 2009. *Role Playing In Education*. (First written in 1995, and corrected October 18, 2009) (<http://www.blatner.com/adam/pdntbk/rplayedu.htm>)
- Darmiyati Zuhdi 2011. *Pendidikan Karakter. Dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta: UNY Press
- Doni Koesoema 2010. *Pendidikan Karakter* <http://www.asmakmalaiikat.com/go/artikel/pendidikan/umum1.htm>)
- Elizabeth B. Hurlock 2005 *Perkembangan Anak (Diterjemahkan Meitasari Tjandrasa)*. Jakarta: Erlangga
- Farid Poniman, Indrawan Nugroho, Jamil Azzaini 2007. *Kubik Leadership*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Hamzah B Uno 2009. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
<http://www.businessballs.com/roleplayinggames.htm>
- Oemar Hamalik, 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain 1996. *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta: Rineka Cipta
- Yoggi Herdani 2010. Pendidikan Karakter Sebagai Pondasi Kesuksesan Peradaban Bangsa. http://www.dikti.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=1540:pendidikan-karakter-sebagai-pondasi-kesuksesan-peradaban-bangsa&catid=143:berita-harian