

Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII

Diana Santoso

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

dianasantoso81@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Jombang Tahun Ajar 2012/2013”. Model pembelajaran berfungsi mencapai tujuan pembelajaran di kelas serta berfungsi sebagai pedoman agar pembelajaran menjadi lebih jelas dan terarah. Dewasa ini, pemerintah sedang mengencangkan pendidikan karakter sebagai konsep pendidikan baru. Karena diyakini dengan adanya pendidikan karakter yang ditanamkan dalam diri peserta didik, perilaku, sikap, serta akhlak dari peserta didik akan menjadi lebih baik. Nilai pendidikan karakter yang diintegrasikan dalam penelitian ini adalah; keingintahuan, demokratis, tanggung jawab, kreatif, kepercayaan diri, dan kejujuran.

Tujuan penelitian ini secara umum adalah mendeskripsikan pengembangan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter yang memenuhi dua kriteria, yakni valid dan efektif. Secara khusus, tujuan penelitian diantaranya: (1) mendeskripsikan pengembangan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter, (2) mendeskripsikan kevalidan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter, dan (3) mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter.

Pembahasan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *four D* Thiagarajan (4D) meliputi; tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*dessiminate*). Namun dalam penelitian ini hanya dilaksanakan pada tahap pendefinisian sampai tahap pengembangan.

Hasil pengembangan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter dinyatakan valid. Tim dosen sebagai validator ahli memberikan nilai rata-rata: (1) teori pendukung mendapatkan nilai sejumlah 93,7% dengan kualifikasi sangat valid, (2) sintaks mendapatkan nilai sejumlah 87,5% dengan kualifikasi sangat valid, (3) sistem sosial mendapatkan nilai sejumlah 81,2% dengan kualifikasi sangat valid, (4) prinsip reaksi mendapatkan nilai sejumlah 87,5% dengan kualifikasi sangat valid, (5) sistem pendukung mendapatkan nilai sejumlah 87,5% dengan kualifikasi sangat valid, (6) dampak instruksional dan dampak pengiring mendapatkan nilai sejumlah 100% berkualifikasi sangat valid, serta (7) pelaksanaan pembelajaran mendapatkan nilai 87,5% dengan kualifikasi sangat valid. Tim guru memberikan nilai rata-rata: (1) teori pendukung mendapatkan nilai sejumlah 56,5% dengan kualifikasi cukup valid, (2) sintaks mendapatkan nilai sejumlah 69% dengan kualifikasi valid, (3) sistem sosial mendapatkan nilai sejumlah 72,5% dengan kualifikasi valid, (4) prinsip reaksi mendapatkan nilai sejumlah 71% dengan kualifikasi valid, (5) sistem pendukung mendapatkan nilai sejumlah 69% dengan kualifikasi valid, (6) dampak instruksional dan dampak pengiring mendapatkan nilai sejumlah 63% berkualifikasi valid, serta (7) pelaksanaan pembelajaran mendapatkan nilai sejumlah 69% dengan kualifikasi valid. Nilai keefektifan model diperoleh dari (1) lembar pengamatan keterlaksanaan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter dinyatakan memadai, (2) data hasil uji coba terbatas yang diikuti sepuluh siswa mempunyai nilai rata-rata 69, berkualifikasi cukup baik, (3) data hasil uji coba luas yang diikuti oleh 28 siswa mempunyai nilai rata-rata 76,5 berkualifikasi baik, (4) lembar observasi yang aktifitas guru selama dua pertemuan mendapatkan nilai sebesar 86,8% berkualifikasi sangat efektif dan data dari lembar aktifitas siswa selama dua pertemuan mendapatkan nilai sebesar 81,4% berkualifikasi sangat efektif, (5) hasil respon dari 28 peserta didik memperoleh skor 94,9% dengan kualifikasi sangat efektif.

Berdasar atas hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan berdasarkan aspek kevalidan didapatkan nilai dari validator tim dosen dan guru sebesar 79,6% dengan kriteria valid. Dari segi keefektifan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter yang diujicobakan pada saat uji coba luas hasil rata-rata nilai siswa adalah 76,5 dengan kategori baik.

Kata Kunci: Pengembangan Model *Role Playing*, Karakter.

Abstract

Research entitled “Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Jombang Tahun Ajar 2012/2013” becomes a title which is discussed in this research. Learning model is as a tool to reach a learning goal in class and function as orientation for learning to become clearer and guided. Nowadays, the government is making a serious effort of education of character

as a new education concept. Because its convinced that as education of character which is planted inside the protégés, will make their behaviors, attitudes, and morals well. Education of character values which are integrated in this research are; curiosity, democratic, responsibility, creativity, self confidence, and honesty.

The goal which is discussed generally in this research is describing the development of learning model of roll playing education of character-based which is fulfilled two criteria, valid and effective. Especially, this research's aim discusses three things, some of them; (1) describing the development of learning model of roll playing education of character-based, (2) describing the validity of learning model of roll playing education of character-based, and (3) describing the affectivity of learning model of roll playing education of character-based.

The discussion of this research uses development model of *four D* Thiagarajan (4D) includes; define phase, design phase, develop phase, disseminate phase. However this research implemented the define phase until the develop phase only.

The result of the development of learning model of roll playing education of character-based is valid. Lecture team as the expert valuator gives score average: (1) support theory gets score as much 93,7% with very valid qualification, (2) syntax gets score as much 87,5% with very valid qualification, (3) social system gets score as much 81,2% with very valid qualification, (4) reaction principle gets score as much 87,5% with very valid qualification, (5) support system gets score as much 87,5% with very valid qualification, (6) instructional and accompanist impact gets score as much 100% with very valid qualification, and (7) learning implementation gets score as much 87,5% with very valid qualification. Teacher team gives score average: (1) support theory gets score as much 56,5% with valid enough qualification, (2) syntax gets score as much 69% with valid qualification, (3) social system gets score as much 72,5% with valid qualification, (4) reaction principle gets score as much 71% with valid qualification, (5) support system gets score as much 69% with valid qualification, (6) instructional and accompanist impact gets score as much 63% with valid qualification, and (7) learning implementation gets score as much 69% with valid qualification. Score of model affectivity gets from: (1) observation sheet of the implementation of learning model of roll playing education of character-based stated as equal, (2) result data of limited trial run which is followed by ten students gets score average 69, qualified good enough, (3) result data of wide trial run which is followed by twenty eight students gets score average 76,5 qualified good, (4) observation sheet of teacher's activities during the two meetings gets score as much 86,8% qualified very effective and data from the student activities sheet during the two meetings gets score as much 81,4% qualified very effective, (5) response result from twenty eight protégés gets score as much 94,9% with very effective qualification.

Based on the result of discussion, it can be concluded that learning model of roll playing education of character-based, which is developed base on validity aspect, gets score from the valuator, lectures and teachers team, as much 79,6% with valid criteria. From aspect affectivity of learning model of roll playing education of character-based which is trial run when the trial run time, wide the result of students' score average is 76,5 with good criteria.

Keywords:The Development of Learning Model of Role Playing, Education of Character.

PENDAHULUAN

Proses belajar di kelas merupakan serangkaian perbuatan antara guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, guru dituntut untuk mengaplikasikan model-model pembelajaran. Adanya model pembelajaran ini bertujuan untuk membangun suasana kelas dan gaya mengajar yang bersifat monoton menjadi suasana belajar yang menyenangkan dan lebih terarah.

Joyce & Weil mengatakan bahwa cara penerapan pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap kemampuan siswa dalam mendidik diri mereka sendiri. Guru yang sukses bukan sekadar penyaji kharismatik dan persuasif. Lebih jauh guru yang sukses adalah mereka yang melibatkan para siswa dalam tugas-tugas yang sarat muatan kognitif dan sosial, serta mengajari para siswa mengerjakan tugas-tugas tersebut secara produktif.

Berdasarkan hasil wawancara tanggal 3 Januari 2012, dengan Ibu Tutik, guru bahasa Indonesia SMP Negeri 4

Jombang, diperoleh hasil bahwa selama ini KD bermain peran yang diajarkan kepada siswa cukup memotivasi siswa dalam memainkan peran. Guru seringkali menggunakan metode pemodelan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Meskipun metode pemodelan cukup memotivasi siswa, masih ada sebagian siswa yang merasa canggung dan malu dalam memainkan perannya. Hendaknya, guru juga mencoba alternatif model pembelajaran yang lain selain metode pemodelan yang diterapkan selama ini.

Model *role playing* merupakan model bermain peran yang belum pernah diterapkan oleh guru, khususnya di kelas VIII. Dari alasan inilah maka peneliti akan mengenalkan serta menerapkan model pembelajaran *role playing* sebelumnya akan dikembangkan terlebih dahulu dengan basis pendidikan karakter.

Basis pendidikan karakter dipilih karena diyakini kolaborasi nilai karakter dan model pembelajaran *role playing* mampu mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, siswa tidak hanya cerdas secara kognitif

namun cerdas secara akhlak dan moral. Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang digencarkan pemerintah saat ini, untuk mengatasi moral siswa yang mengalami kemerosotan.

Samani dan Haryanto mengatakan bahwa norma-norma para siswa telah berubah menjadi ketidakjujuran, kasar, mudah marah, dan cepat tersinggung. Hal ini dibuktikan dengan data statistik 180.000 siswa membolos setiap hari karena takut pada kekerasan dan pemalakan (*bullies*).

Berdasarkan paparan di atas maka dirumuskan tujuh nilai karakter sebagai basis pengembangan model *role playing*. Ketujuh nilai karakter diantaranya (1) kepercayaan diri, (2) keingintahuan, (3) kreatif, (4) demokratis, (5) tanggung jawab, (6) kejujuran, dan (7) logis kritis. Tujuh nilai karakter yang dikolaborasikan dalam tiap sintaks mengacu pada analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar bermain peran SMP kelas VIII serta analisis terhadap model *role playing*, yang merupakan model pembelajaran sosial.

Dari alasan tersebut maka judul penelitian ini ialah “Pengembangan Model *Role Playing* Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP N 4 Jombang.

Rumusan masalah yang dapat diambil dari latar belakang di atas adalah (1) bagaimanakah pengembangan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas VIII SMP N 4 Jombang, (2) bagaimanakah kevalidan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas VIII SMP N 4 Jombang, (3) bagaimanakah keefektifan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas VIII SMP N 4 Jombang.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Development Research*), dalam bidang pendidikan. Alur pengembangan produk menggunakan tahapan Thiagarajan (4D), yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini hanya dilakukan pada saat uji coba terbatas dan uji coba luas dan belum sampai pada tahap penyebaran (*disseminate*) karena keterbatasan waktu dan biaya.

Sumber data dan Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini ialah siswa SMP N 4 Jombang, kelas VIII G yang berjumlah 30 orang. Sedangkan data penelitian sesuai dengan rumusan masalah ada tiga yakni (1) data pengembangan produk sesuai alur Thiagarajan (4D), (2) data kevalidan produk berupa hasil validasi dari validator, dan (3) data keefektifan produk berupa data kepraktisan model, data keterlaksanaan model, data hasil belajar siswa, respon

siswa, aktivitas siswa dan guru pada pertemuan pertama dan kedua.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik (1) wawancara, untuk mengetahui karakteristik siswa serta model pembelajaran yang sering diterapkan oleh guru selama ini, (2) observasi, untuk mengumpulkan data terkait perilaku siswa dan guru, serta keterlaksanaan model. Instrumen data berupa lembar observasi, (3) hasil belajar siswa, untuk mengetahui serta mengukur ketuntasan belajar siswa dalam bermain peran, (4) angket respon siswa, digunakan untuk mengetahui sejauh mana respon siswa menggunakan model *role playing* berbasis pendidikan karakter, (5) hasil validasi, untuk mengukur kevalidan model *role playing* berbasis pendidikan karakter.

Teknik Analisis Data

- Data akan dianalisis secara kuantitatif, dengan rumus kevalidan model :

$P = \frac{\text{Jumlah Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100$

Data Keefektifan Model:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor seluruh peserta didik}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Jumlah skor pengamat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- Data Hasil Belajar Siswa:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor pemerolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100, \text{ kemudian}$$

akan dihitung berdasarkan rumus rata-rata:

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

Instrumen

Dalam menjaring data terkait aspek kevalidan, maka akan digunakan instrumen berupa lembar validasi untuk menilai kevalidan produk. Sedangkan data keefektifan model menggunakan instrumen berupa lembar observasi untuk menjaring data keterlaksanaan model, aktivitas guru, dan siswa. Tes untuk menjaring data ketuntasan belajar siswa dalam bermain peran, serta angket untuk menjaring data terkait respon siswa setelah model *role playing* diterapkan di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini diuraikan pembahasan sesuai dengan rumusan masalah, yakni hasil pengembangan Thiagarajan (4D), kevalidan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter, dan keefektifan model *role playing* berbasis pendidikan karakter.

Hasil Pengembangan Thiagarajan (4D)

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa alur yang digunakan untuk mengembangkan produk menggunakan model Thiagarajan (4D), yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja, karena keterbatasan waktu dan biaya.

Berdasarkan alur Thiagarajan diperoleh hasil tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*) sebagai berikut.

Pendefinisian (*Define*)

1. Analisis Ujung Depan

Pada analisis ujung depan peneliti menetapkan kurikulum yang berlaku pada saat model *role playing* dikembangkan. Kurikulum yang dipakai untuk peserta didik kelas VIII semester satu ialah KTSP. Model yang dikembangkan adalah model *role playing* yang diorientasikan dengan pendidikan karakter.

Model *role playing* berbasis pendidikan karakter dikembangkan dengan memerhatikan kebutuhan, perkembangan, dan potensi peserta didik. Sekolah harus arif terhadap potensi yang dimiliki peserta didik maupun lingkungan di sekitar lingkungan tempat satuan pendidikan tersebut berada.

Menurut Foester dalam Muslich (2010: 127) menyatakan, ada empat ciri dasar dalam pendidikan karakter. Pertama, ketentuan interior, yakni setiap tindakan diukur berdasarkan hirarki nilai. Untuk mengaplikasikan ciri dasar pertama, dalam pengembangan model *role playing* berbasis pendidikan karakter, akan digunakan instrumen aktivitas siswa dalam mengukur setiap perbuatan yang mencerminkan setiap nilai karakter, meliputi nilai karakter keingintahuan, kepercayaan diri, kreatif, tanggung jawab, logis kritis, kejujuran, dan demokratis. Setiap nilai karakter yang diukur akan dinilai pada lembar aktivitas siswa, pada pertemuan pertama dan kedua dalam tiap proses pembelajaran. Kedua, koherensi yang memberikan keberanian, membuat seseorang teguh pada prinsip, tidak mudah terombang-ambing pada situasi baru. Ketiga, otonomi yakni seseorang menginternalisasikan aturan dari luar sampai menjadi nilai-nilai bagi pribadi. Keempat, keteguhan dan kesetiaan. Kematangan keempat karakter ini memungkinkan manusia melewati individualitas menuju personalitas. Dari dasar tersebutlah, pendidikan karakter dijadikan basis atau aspek penting yang perlu dikembangkan dalam model pembelajaran *role playing*.

2. Analisis Peserta Didik

Peserta didik yang mengikuti uji coba terbatas dan uji coba luas adalah peserta didik kelas VIII G SMP Negeri 4 Jombang dengan jumlah 10 peserta didik untuk uji coba terbatas dan 30 peserta didik untuk uji coba luas, terdiri atas jumlah laki-laki sebanyak 15 orang dan perempuan sebanyak 15 orang. Karakteristik peserta didik kelas VIII G tergolong kelas yang membutuhkan pendampingan guru. Jika guru tidak memantau mereka enggan belajar, namun jika guru secara intensif memantau maka secara cepat dan sungguh-sungguh mereka mengerjakan.

3. Analisis Tugas

Penugasan yang diberikan kepada peserta didik berupa penugasan yang bersifat kelompok yaitu pembuatan kerangka naskah. Kerangka yang sudah diselesaikan, akan diperankan secara berkelompok pada pertemuan kedua. Tiap penampilan dari masing-masing kelompok akan dinilai oleh peserta didik lain, tugas pendidik ialah menyediakan rubrik penilaian. Aspek yang dinilai meliputi kejelasan vokal, intonasi sesuai tuntutan karakter tokoh dalam naskah, ekspresi wajah sesuai karakter tokoh, posisi pada saat pementasan tepat (tidak membelakangi penonton). Terdapat empat kriteria penilaian yakni kurang, cukup, baik, dan baik sekali. Kurang berarti poin yang diberikan adalah sepuluh, cukup dengan poin 15, baik dengan poin 20, dan baik sekali dengan poin 25.

4. Analisis Konsep

Model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter disusun untuk dua kali pertemuan. Pertemuan pertama fokus utama adalah diskusi pembuatan kerangka naskah, observasi, dan latihan pementasan sebelum naskah benar-benar diperankan di depan kelas. Hal ini dimaksudkan untuk mengatasi sikap keragu-raguan siswa dan lebih percaya diri dalam melakukan pemeranan. Pertemuan kedua difokuskan pada pemeranan. Tiap kelompok memerankan naskah yang dibuat di depan kelas, sedangkan kelompok lain bertugas menilai penampilan anggota kelompok lain pada rubrik penilaian.

5. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan dari indikator yang disusun secara operasional. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan diintegrasikan dengan pendidikan karakter. Ada tujuh nilai karakter yang dimasukkan dalam setiap langkah-langkah model *role playing* berbasis pendidikan karakter, yakni nilai karakter keingintahuan, kepercayaan diri, kreatif, tanggung jawab, kejujuran, demokratis, serta logis kritis.

Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan (*design*), hal yang dirancang sebagai berikut.

1. Pemilihan Teori Pembelajaran yang Mendukung Pengembangan Model *Role Playing* Berbasis Pendidikan Karakter.

Dalam mengembangkan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan, diperlukan beberapa teori pembelajaran dari para ahli yaitu Burrhus Frederic Skinner, Edward Chace Tolman, dan Albert Bandura yang semuanya dikolaborasikan dalam tiap sintaks.

2. Perancangan Silabus dan RPP Berbasis Pendidikan Karakter.

Silabus dan RPP yang dirancang mengikuti bentuk model yang dikembangkan secara otomatis mengandung nilai karakter. Materi pembelajaran, indikator, tujuan pembelajaran, media pembelajaran, berbasis nilai karakter. Tema naskah drama yang bertajuk tema sosial juga mengandung pendidikan karakter, yang sesuai dengan kondisi masa kini.

Kevalidan Model *Role Playing* Berbasis Pendidikan Karakter.

Hasil pengembangan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter dari segi kevalidan model yang dinilai dari tim dosen dan tim guru. Dua orang dosen dari Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan dua orang guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMP N 4 Jombang dari segi teori pendukung, sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional dan dampak pengiring, pelaksanaan pembelajaran mendapatkan total skor keseluruhan sebesar 78,64% dengan kriteria valid. Sedangkan dari segi kevalidan RPP yang dikembangkan keempat validator memberikan total skor sebesar 79,6 % dengan kualifikasi valid.

Keefektifan Model *Role Playing* Berbasis Pendidikan Karakter.

Keefektifan model *role playing* berbasis pendidikan karakter dijamin melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar keterlaksanaan model, angket respon siswa, hasil belajar siswa.

1. Data Hasil Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas

Dalam pembahasan terkait data keefektifan hasil belajar siswa, yang dinilai ialah kemampuan siswa dalam memainkan peran menggunakan model *role playing*

berbasis pendidikan karakter. Aspek yang dinilai mencakup empat kriteria yaitu, (1) vokal, (intonasi), (3) ekspresi, dan (4) posisi. Skala penilaian kurang memiliki nilai 10; cukup memiliki nilai 15; baik memiliki nilai 20; dan baik sekali memiliki nilai 25.

Hasil nilai uji coba terbatas bermain peran yang diikuti oleh sepuluh siswa kelas VIII G mendapatkan nilai rata-rata kelompok sebesar 67 dan 71. Ada dua kelompok masing-masing beranggotakan lima orang. Jika dihitung berdasarkan nilai rata-rata kelas, maka total nilai sebesar 69. Nilai 69 belum memenuhi KKM, hal ini disebabkan ada beberapa siswa yang malu-malu melakukan pemeranan sehingga berdampak pada hasil penilaian. Menurut skala terkecil nilai 69 tergolong nilai yang cukup baik.

Sedangkan data hasil uji coba luas menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan. Uji coba luas diikuti oleh 28 siswa, karena ada dua orang siswa yang tidak masuk. Nilai rata-rata kelompok satu sebesar 77, kelompok dua sebesar 75,6; kelompok tiga sebesar 75,75; kelompok empat sebesar 75,4; kelompok lima sebesar 75,6; dan kelompok enam sebesar 79. Jika dihitung berdasarkan rumus rata-rata, maka nilai rata-rata seluruh kelas sebesar 76,5. Dalam skala terkecil bermain peran, nilai 76,5 berkategori baik.

2. Hasil Pengamatan Lembar Observasi

Aktivitas Guru Pertemuan Pertama

Aspek penilaian aktivitas guru dalam pertemuan pertama mencakup 19 kriteria yakni (1) guru memulai pelajaran dengan doa, (2) penyampaian tujuan pembelajaran, (3) penyampaian apersepsi, (4) motivasi dari guru untuk siswa, (5) penyampaian pembelajaran secara bertahap, (6) guru mendorong kemampuan, keterampilan, serta partisipasi siswa di dalam kelas, (7) pengorganisasian siswa dengan baik dan terarah oleh guru, (8) kemampuan guru membimbing siswa dalam mengamati video pementasan drama, (9) guru dapat memimpin jalannya diskusi, (10) guru dapat membimbing siswa melakukan sesi latihan, (11) guru dapat mengoptimalkan sistem pendukung, (12) guru dapat mencapai dampak instruksional dan dampak pengiring, (13) guru dapat menerapkan prinsip reaksi, (14) guru dapat membangun sistem sosial, (15) guru dapat menguasai materi yang disampaikan, (16) guru membentuk kemampuan siswa belajar lebih efektif, (17) guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi

waktu, (18) guru merefleksi pembelajaran yang disampaikan pada hari itu, (19) guru memulai tahap-tahap pembelajaran dan mengakhiri pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu.

Hasil keseluruhan nilai dari aktivitas guru pada pertemuan pertama sebesar 85,1%. Dalam skala tarkent nilai 85,1% tergolong nilai yang sangat efektif.

Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama

Aspek yang dinilai dari aktivitas siswa meliputi tujuh kriteria. Ketujuh kriteria tersebut sekaligus untuk mengukur keterlaksanaan nilai karakter dalam tiap sintaks, diantaranya adalah (1) siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan sikap antusias dan ingin tahu, (2) pada saat video pementasan drama diputar siswa memperhatikan dengan seksama dan ingin tahu, (3) siswa dapat melakukan diskusi dengan sikap demokratis dan tanggung jawab, (4) dengan sikap kreatif, siswa mampu menghasilkan naskah drama, (5) siswa dapat melakukan pemeranan dengan sikap percaya diri dan tidak malu-malu, (6) siswa dapat memberikan nilai terhadap penampilan temannya dengan sikap jujur, terbuka dan sesuai dengan apa yang dilihat, (7) siswa dapat merefleksi pembelajaran dengan sikap antusias dan ingin tahu. Dari pemaparan di atas aktivitas siswa pada pertemuan pertama mendapatkan nilai sebesar 82,8%. Nilai 82,8% berdasarkan skala tarkent tergolong nilai yang sangat efektif.

Aktivitas Guru Pertemuan Kedua

Aspek yang dinilai dari aktivitas guru pada pertemuan kedua meliputi, (1) guru memulai pelajaran dengan doa, (2) penyampaian tujuan pembelajaran, (3) penyampaian apersepsi, (4) motivasi dari guru untuk siswa, (5) penyampaian pembelajaran secara bertahap, (6) guru dapat mengoptimalkan sistem pendukung, (7) guru dapat mencapai dampak instruksional dan dampak pengiring, (8) guru dapat membangun sistem sosial, (9) guru dapat menerapkan prinsip reaksi, (10) guru membentuk kemampuan siswa belajar lebih efektif, (11) guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu, (12) guru merefleksi pembelajaran yang disampaikan pada hari itu, (13) guru memulai tahap-tahap pembelajaran dan mengakhiri pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu. Berdasarkan aspek-aspek penilaian aktivitas guru pertemuan kedua di atas, nilai yang didapatkan sebesar 88,5%. Nilai 88,5% tergolong nilai yang sangat efektif.

Aktivitas Siswa Pertemuan Kedua

Aspek yang dinilai dari aktivitas siswa pada pertemuan kedua terdapat empat aspek sekaligus untuk

mengukur keterlaksanaan nilai karakter yang ada dalam tiap sintaks. Keempat aspek tersebut yakni, (1) siswa memperhatikan dengan sikap antusias dan ingin tahu, informasi yang disampaikan oleh guru, (2) siswa dapat melakukan pemeranan dengan penuh percaya diri, (3) secara konsisten, apa adanya siswa mampu memberikan penilaian terhadap penampilan anggota kelompok lain, (4) dengan sikap antusias dan ingin tahu siswa mampu merefleksi kegiatan pada hari itu. Dari aktivitas siswa pada pertemuan kedua total skor yang didapatkan sebesar 80%. Nilai 80% dalam skala tarkent berkategori sangat efektif.

Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Model *Role Playing* Berbasis Pendidikan Karakter

Hasil pengamatan keterlaksanaan model meliputi (1) sintaks, (2) sistem sosial, (3) prinsip reaksi, (4) sistem pendukung, (5) dampak instruksional dan dampak pengiring, dinyatakan baik dan memadai. Hal ini dibuktikan dengan komentar yang diberikan oleh observer bahwa guru dapat mengorganisasikan siswa serta melakukan proses belajar mengajar dengan baik.

Hasil Respon Siswa

Respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa setelah proses belajar menggunakan model *role playing* berbasis pendidikan karakter. Terdapat 12 pertanyaan yang dijawab melalui angket respon siswa diantaranya, (1) apakah siswa menyukai pembelajaran menggunakan model *role playing* berbasis pendidikan karakter, sebanyak 27 siswa menjawab iya, (2) apakah siswa merasa antusias mengikuti pembelajaran dengan model *role playing* berbasis pendidikan karakter, sebanyak 28 siswa menjawab iya, (3) apakah model *role playing* berbasis pendidikan karakter mampu membuat siswa lebih percaya diri, sebanyak 28 siswa menjawab iya, (4) apakah model *role playing* berbasis pendidikan karakter mampu menumbuhkan sikap kreatif siswa, sebanyak 28 siswa menjawab iya, (5) apakah model *role playing* berbasis pendidikan karakter mampu menumbuhkan jiwa demokratis siswa, sebanyak 27 siswa menjawab iya, (6) apakah model *role playing* berbasis pendidikan karakter mampu membuat perilaku siswa bertanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh guru, sebanyak 28 siswa menjawab iya, (7) apakah model *role playing* berbasis pendidikan karakter mampu mengubah perilaku siswa lebih jujur, sebanyak 26 siswa menjawab iya, (8) apakah model *role playing* berbasis pendidikan karakter cocok diterapkan dalam pembelajaran bermain peran, sebanyak 28 siswa menjawab iya, (9) apakah siswa mengalami kendala dalam pembelajaran bermain peran

menggunakan model *role playing* berbasis pendidikan karakter, sebanyak 17 siswa menjawab tidak, (10) apakah model *role playing* berbasis pendidikan karakter yang diterapkan dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam belajar, sebanyak 28 siswa menjawab iya, (11) apakah siswa memahami langkah-langkah model *role playing* berbasis pendidikan karakter, sebanyak 26

siswa menjawab iya, dan (12) apakah model *role playing* berbasis pendidikan karakter dapat diterapkan sebagai alternatif model yang sudah diterapkan oleh guru, khususnya dalam pembelajaran bermain peran, sebanyak 28 siswa menjawab iya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat ditarik benang merah bahwa model *role playing* yang dikembangkan menurut Thiagarajan (4D), menghasilkan tiga sintaks yakni, (1) fase awal terdiri dari fase pemanasan dan pasca pemanasan, (2) fase inti atau pemeranan, dan (3) fase penutup atau fase evaluasi dan refleksi. Tiga fase dikonsep untuk dua kali tatap muka. Pertemuan pertama difokuskan pada diskusi, observasi, dan sesi latihan. Sedangkan fase kedua difokuskan pada pemeranan. Hasil kevalidan model yang dinilai empat validator dosen dan guru mendapatkan nilai sebesar 78,6% dengan kualifikasi valid. Sedangkan keefektifan model yang didapatkan melalui hasil nilai uji coba luas yang diikuti oleh 28 siswa

kelas VIII G dalam memainkan peran sejumlah 76,5. Nilai 76,5 dalam skala pendeskripsian nilai dinyatakan baik. Data aktivitas guru pada pertemuan pertama mendapatkan skor sebesar 85,1%; pertemuan kedua 88,5%; aktivitas siswa pada pertemuan pertama 82,8% dan aktivitas siswa pada pertemuan kedua mendapatkan skor sebesar 80%. Keseluruhan nilai yang didapatkan dari data aktivitas guru dan siswa pada pertemuan maupun kedua mendapatkan skor yang tergolong sangat efektif. Hasil respon siswa secara keseluruhan juga berkategori sangat efektif, kecuali pada pertanyaan nomor sembilan berkategori cukup efektif. Dari segi keterlaksanaan model *role playing* berbasis pendidikan karakter, observer memberikan nilai dengan kualifikasi memadai.

Saran

Pengembangan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter dinyatakan valid dan efektif. Oleh karena itu, untuk mengaplikasikan produk, perlu dilakukan penerapan lebih lanjut oleh guru bahasa dan sastra Indonesia terhadap produk pengembangan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter pada proses belajar mengajar di kelas. Hal tersebut mengacu pada segi ketermanfaatan model yang

dikembangkan terhadap siswa dan guru. Model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter sebagai alternatif model pembelajaran diyakini turut mengubah perilaku peserta didik, oleh sebab itu perlu dilakukan kerjasama untuk guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mampu mengembangkan model *role playing* berbasis pendidikan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Joyce, Bruce., & M. Weil .2011. *Models Of Teaching*. Massachussetts: Allyn And Bacon Publishing Company.
- Samani, Muchlas, Haryanto.2011. *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT.Remaja Roesda Karya.
- Hergenhahn, B.R., & Matthew H. Olson. 2010. *Theories of Learning*. Jakarta: Kencana.
- Trianto.2010.*Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Muslich, Masnur.2011. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.