

## Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) dalam Membentuk Karakter Mahasiswa sebagai Calon Pendidik di Universitas Patempo

Bungatang<sup>1</sup>, Khaerati<sup>2</sup>, Israwati Akib<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Ekonomi, Universitas Patempo, Makassar

<sup>2</sup>Pendidikan Ekonomi, Universitas Patempo, Makassar

<sup>3</sup>Pendidikan Ekonomi, Universitas Patempo, Makassar

[Bunga\\_az\\_zahra@yahoo.com](mailto:Bunga_az_zahra@yahoo.com), [khaerati@jafaruddin@gmail.com](mailto:khaerati@jafaruddin@gmail.com), [israakibshmh@gmail.com](mailto:israakibshmh@gmail.com)

### Abstrak

**Kata kunci:** *Pembentukan* Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) merupakan model pembelajaran yang membantu mahasiswa memahami, berpikir, dan bertindak sendiri dengan memerankan perilaku orang lain dalam kehidupan nyata yang dilakukan dengan model *Role Playing* (bermain peran) dalam kegiatan diskusi secara berkelompok. Penelitian ini bertujuan untuk membentuk karakter mahasiswa dalam mengatasi degradasi moral di dunia pendidikan". Hasil penelitian ini diharapkan dapat membentuk karakter mahasiswa menjadi lebih baik dalam kehidupan bermasyarakat. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif dan desain penelitian berbentuk PTK. Penelitian dilaksanakan dengan 2 siklus dan dilaksanakan sesuai dengan model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa FKIP Universitas Patempo, sedangkan sampel dalam penelitian ini yakni mahasiswa kelas 1B Pendidikan Ekonomi FKIP UP dengan jumlah 40 mahasiswa. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dengan teknik observasi dan angket, dan data kuantitatif diperoleh melalui tes secara langsung yakni bermain peran dalam membentuk karakter mahasiswa. Data kualitatif dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan, sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan skor rata-rata setiap aspek yang dinilai dalam pembelajaran karakter dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran pada setiap siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dapat menjadi metode pembelajaran yang menarik dan dapat mengatasi degradasi moral mahasiswa di FKIP Universitas Patempo.

**Kata Kunci:** Karakter, *Role Playing*

### Abstract

*The Role-Playing learning model is a learning model which can assist the students to understand, think, and act alone by acting out the behavior of others in real life in the form of group discussion activities. This study aims to determine the influence of role-playing learning models in building students' character in overcoming moral degradation in the world of education. The results of this study are expected to build the character of students to be better in living in society. This research was conducted with a qualitative approach and the research design was Class Action Research. The research was carried out with 2 cycles by following the Role-Playing learning model. The population of this research was all students of FKIP, Universitas Patempo, while the sample of this research was class 1B students of Economic Education of FKIP, Universitas Patempo with the total number of students were 40. This research applied qualitative and quantitative data. Qualitative data was obtained through observation and questionnaire techniques, while quantitative data was obtained through direct tests, namely role-playing in building the students' character. Qualitative data was analyzed through three stages, namely data reduction, data display, and conclusions, while quantitative data was analyzed by using descriptive statistics. The result of the research shows that there is an increase in the average score of each aspect assessed in character learning by applying the role-playing learning model in cycle I and cycle II, it can be concluded that the Role-Playing learning model can be an interesting learning method and can overcome the moral degradation of students of Economics Education at FKIP Universitas Patempo.*

**Keywords:** Character-Building, *Role-Playing*

## 1. Pendahuluan

Dalam membentuk karakter, sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi berusaha memberikan pendidikan karakter yang terbaik kepada kaum pelajar. Selain itu dari segi budaya dan agama pun dapat menjadi penentu keberhasilan dalam mengatasi watak manusia dalam bermasyarakat. Penumbuhan dan penguatan karakter manusia dapat tumbuh dari kesadaran diri, bukan paksaan dari luar. Selaras yang diungkapkan oleh Azra (dalam hendarman, 2021:29) mengungkapkan bahwa budaya, pendidikan, dan agama merupakan tiga bidang yang berkaitan satu sama lain, yaitu berkenaan dengan tingkat nilai-nilai yang saat penting bagi manusia dalam berbagai aspek kehidupannya. Budaya umumnya mencakup nilai-nilai luhur yang secara tradisional menjadi panutan bagi masyarakat. Pendidikan selain mencakup proses transfer dan transmisi ilmu pengetahuan juga merupakan proses yang sangat strategis dalam menanamkan nilai dalam rangka pembudayaan anak manusia.

Degradasi moral dikalangan mahasiswa menjadi kekhawatiran kita terhadap masa depan mereka dalam menjalani kehidupan dan juga membangun negara Indonesia. Berbagai perilaku menyimpang yang telah membudaya perlu dihilangkan. Perilaku tidak beretika tersebut kadang terjadi lingkungan kampus seperti tindakan perundungan (bullying), berbuat anarkis dalam menyampaikan pendapat, plagiarisme atau penjiplakan karya tulis ilmiah, ketidaksantunan dalam berbahasa, berbohong, bahkan berbuat kriminal seperti pemalakan, penganiayaan, bahkan pembunuhan. Nilai-nilai moral terjadi tanpa terkendali dikarenakan adanya degradasi moral. Masyarakat pelajar perlu diberikan kesadaran dan pendidikan karakter. Sekolah, kampus, pesantren bahkan bimbingan belajar menjadi lembaga pendidikan yang memiliki pengaruh kuat dalam menumbuhkan dan menguatkan karakter dalam diri manusia.

Belakang ini, sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi sering terjadi kasus kekerasan, perundungan, dan perilaku-perilaku menyimpang lainnya. Peran guru dan orang tua memberikan pendidikan yang baik kepada anak dalam membentuk karakternya sangatlah berpengaruh. Guru tidak hanya ditugaskan memberikan pengajaran ilmu dan pengetahuan dan orang tua tidak hanya diwajibkan untuk menyekolahkan anak. Kepedulian dan kesadaran guru dan orang tua dalam membentuk karakter anak demi masa depannya dapat diterapkan sejak dini. Senada yang diungkapkan oleh Makarim, Nadiem Anwar (2019) dalam kegiatan Rapat Perdana Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengatakan bahwa "pendidikan terjadi di dua ruang yaitu di sekolah dan di rumah, yang keduanya mensyaratkan terjadinya "koneksi batin". Artinya, pembelajaran karakter anak harus sejalan yang terjadi di sekolah dengan di rumah. Di sekolah, anak diberikan pembelajaran karakter melalui proses pembelajaran, dan orang tua harus mencontohkan perilaku-perilaku dan moral yang baik kepada anak.

Proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses pembentukan karakter yang memungkinkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dapat menyatu ke dalam integritas kepribadiannya. Senada yang diungkapkan oleh Yahya, Slamet (2018: 2) mengatakan bahwa "kecerdasan intelektual tanpa diikuti dengan karakter atau akhlak yang mulia maka tidak akan ada gunanya. Maka dari itu, karakter atau akhlak adalah sesuatu yang sangat mendasar dan saling melengkapi. Masyarakat yang tidak berkarakter atau berakhlak mulia maka disebut sebagai manusia tidak beradab dan tidak memiliki harga atau nilai sama sekali. Oleh karena itu, maka aspek tersebut dipandang sangat penting.

Memberikan pengajaran karakter kepada mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan strategis dan inovasi menarik dalam membentuk karakter yang positif. Karakter mahasiswa dapat digali dan dibentuk dalam bentuk pengajaran yang menarik dan tidak membosankan. Menurut Nurpratiwi, Hany (2021:35) mengatakan bahwa "karakter mahasiswa bisa dikembangkan dan tumbuh secara perlahan melalui proses pendidikan. Perguruan tinggi sebagai wadah formal untuk mahasiswa melaksanakan proses pendidikan dan berperan untuk melanjutkan proses penanaman karakter. Senada yang diungkapkan oleh Assidiqi, Hasby (2015:49), mengatakan bahwa "pendidikan karakter yang baik harus melibatkan bukan saja aspek "pengetahuan yang baik (moral knowing), akan tetapi juga "merasakan dengan baik" (moral action). Pendidikan karakter menekankan pada habit atau kebiasaan yang terus menerus dipraktekkan dan dilakukan. Senada yang diungkapkan oleh Ki Hadjar Dewantara, bapak Pendidikan Indonesia, menyatakan bahwa pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran, dan tumbuh anak (Yulianto, Daris 2020:4).

Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter yang terkandung dalam pasal 3 meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, presentasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggungjawab. Sedangkan dalam penyelenggaraan penguatan kaarakter dimuat pada pasal 5 yang memuat prinsip : a) berorientasi pada berkembangnya potensi peserta didik secara menyeluruh dan terpadu; b) keteladanan dalam penerapan pendidikan karakter pada masing-masing lingkungan pendidikan; dan c) berlangsung melalui pembiasaan dan waktu dalam kehidupan sehari-hari (Hendarman, 2021:17). Lanjut Hendarman, adapun bentuk karakter manusia dalam kehidupan meliputi : rendah hati, tidak besar kepala, memikirkan kepentingan semua, menerima keputusan, menguatkan kebersamaan, mengontrol ambisi, meluruskan niat, menjaga kesinambungan, mendukung kesetaraan, menghaargai diri sendiri, pantang menyerah, menjaga kehormatan, bersahabat tanpa pamrih, menjaga kesantunan, hilangkan malu, bertanya kritis, mendengarkan suara orang, menuangkan kreativitas, bicara ilmiah tidak ilmiah, intropeksi diri, tanggung jawab dan berpikir, Menentang ketidakadilan, berani memulai, memahami orang, dan berlari mewujudkan ide.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan karakter adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik baik guru maupun dosen kepada peserta didik dalam membentuk kepribadiannya. Bagi mahasiswa, pendidikan karakter yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu mahasiswa membentuk perilaku dan etika yang baik dalam kehidupan mendatang khususnya dalam dunia kerja dan bersosialisasi dalam masyarakat. Peran dosen dalam membentuk karakter mahasiswa sangatlah komplek. Dosen sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran juga sekaligus dapat membantu mahasiswa dalam mengatasi degradasi moral dalam dirinya. Dalam menumbuhkan dan menguatkan karakter mahasiswa, dosen dapat menerapkan dan memodifikasi pembelajaran yang efektif dan menarik.

Menurut Joice dan Well (dalam Lefudin, 2017: 174), mengatakan bahwa model pembelajaran yang dikelompokkan dalam rumpun model sosial, pemrosesan informasi, pembelajaran pribadi, dan behavioral salah satunya adalah model bermain peran (*Role Playing*). Salah satu model pembelajaran yang mampu mengajarkan dan membentuk karakter yakni model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran). Model pembelajaran yang diterapkan dengan tujuan untuk belajar pengalaman adalah model bermain peran (*Role Playing*). Pada penerapan model bermain peran, mahasiswa dapat belajar karakter-karakter positif baik dari segi perilaku, sikap, maupun berbahasa pada orang lain. Menurut Shoimin, Aris (2014: 161) mengatakan bahwa model *Role Playing* (bermain peran) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Selain itu, menurut Hamalik, Oemar (2010: 214), mengatakan bahwa dalam pelaksanaan model bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu dosen dalam membentuk perilaku dan sikap mahasiswa menjadi lebih baik. Dan bagi mahasiswa, pendidikan karakter dapat dibentuk dan dikuatkan dengan cara belajar dari tingkah laku atau sikap manusia yang berkarakter dari sebuah peragaan atau peran dalam model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran).

## 2. Metode

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yakni penelitian yang berorientasi pada pembentukan karakter mahasiswa melalui model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dalam mencegah degradasi moral mahasiswa sebagai calon pendidik pada mahasiswa kelas 1B FKIP di Universitas Patempo. Penelitian ini dilaksanakan di mahasiswa Universitas Patempo Penelitian ini berlokasi di Jalan Inspeksi Kanal Citra Land No.10 Makassar.

Adapun populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas Patempo jurusan pendidikan ekonomi semester II Tahun akademik 2022/2023. Sampel adalah bagian dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara purposive sampling yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun sampel

penelitian yakni mahasiswa kelas IB pendidikan Ekonomi pada semester II tahun akademik 2022/2023. Sampel yang dipilih terdiri dari 40 mahasiswa.

Selain itu, teknik pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini yakni teknik bermain peran, observasi secara langsung, wawancara, analisis dokumen, dan pemberian tes. Peneliti mengamati dengan seksama suasana pembelajaran dan reaksi mahasiswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Aktivitas mahasiswa menjadi fokus utama pengamatan, baik peran serta dalam kelompok atau setelah terlepas dari kelompoknya. Peneliti menggunakan instrumen observasi antara lain lembar observasi

Dalam penelitian ini teknik analisis yang digunakan adalah teknik kualitatif deskriptif. Adapun data yang dikumpulkan bisa saja bersifat kuantitatif, uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata. Adapun langkah-langkah pengolahan data yakni (a) menganalisis data hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan setiap siklus dengan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu analisis yang menggunakan paparan sederhana, (2) menentukan penilaian kepada setiap mahasiswa dalam kelompoknya yakni: Penskoran terhadap hasil kelompok yang bermain peran serta mengukur tingkat keberhasilan penerapan model *Role Playing* dalam membentuk karakter mahasiswa dengan menggunakan rumus nilai akhir (NA) rata-rata siswa setiap siklus dan selanjutnya untuk mengetahui persentase ketuntasan mahasiswa maka digunakan rumus ketuntasan kelas. Menurut Sudjana, (2017) mengatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar siswa tersebut.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### a. Hasil Penelitian Siklus 1

##### 1. Perencanaan Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran untuk menerapkan model *Role Playing* atau bermain peran. Dalam setiap proses pembelajaran dan setiap siklus terdiri atas tiga kali pertemuan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* atau bermain peran. Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan yakni: (a) Menetapkan kelas penelitian, adapun kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah mahasiswa kelas IB dengan jumlah 40 orang, (b) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan metode *Role Playing* dengan materi kesantunan berbahasa dan bersikap dalam kehidupan sehari-hari dalam mata kuliah Bahasa Indonesia, (c) Mempersiapkan alat bantu pembelajaran dan referensi pembelajaran diantaranya materi pembelajaran dalam bentuk PPT, buku, video pembelajaran, dan alat dan bahan dalam bermain drama atau peran, dan (d) Menyiapkan lembar observasi mahasiswa yang digunakan untuk melihat aktivitas mahasiswa ketika proses pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* diterapkan.

##### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu, 27 Juli 2022, selama 2 jam pertemuan (2 x 40 menit). Pada pertemuan kedua dilakukan pada hari Senin, 1 Agustus 2022 selama 2 jam pelajaran (2x40 menit), sedangkan pada pertemuan ketiga dilakukan pada hari Rabu, 3 Agustus 2022 selama dua jam pelajaran (2x40 menit). Pada kegiatan pendahuluan, dosen membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama, selanjutnya guru mengisi daftar hadir kelas/ mengabsen siswa lalu dosen memberikan apersepsi. Kemudian dosen menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi kepada mahasiswa dan menyampaikan model yang akan digunakan. Selanjutnya pada kegiatan inti, mahasiswa menyimak penjelasan singkat dosen tentang pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran. Selanjutnya mahasiswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Role Playing*. Setiap mahasiswa aktif dalam peran yang diperankan. Kemudian dosen memberi kesempatan setiap mahasiswa yang sekiranya baik dalam memainkan peran yang dosen berikan dan dosen membimbing mahasiswa yang telah dipilih untuk melakukan peran karakter. Setelah selesai bermain drama, semua siswa kembali ke mejanya masing-masing dan mampu menyimpulkan dan menyebutkan apa saja yang terjadi dalam bermain peran tersebut. Pada kegiatan akhir pembelajaran, dosen bersama-sama dengan mahasiswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan kemudian memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dibahas dan menutup kegiatan pembelajaran dengan salam.

### 3. Pengamatan

#### a. Hasil observasi pada siklus I

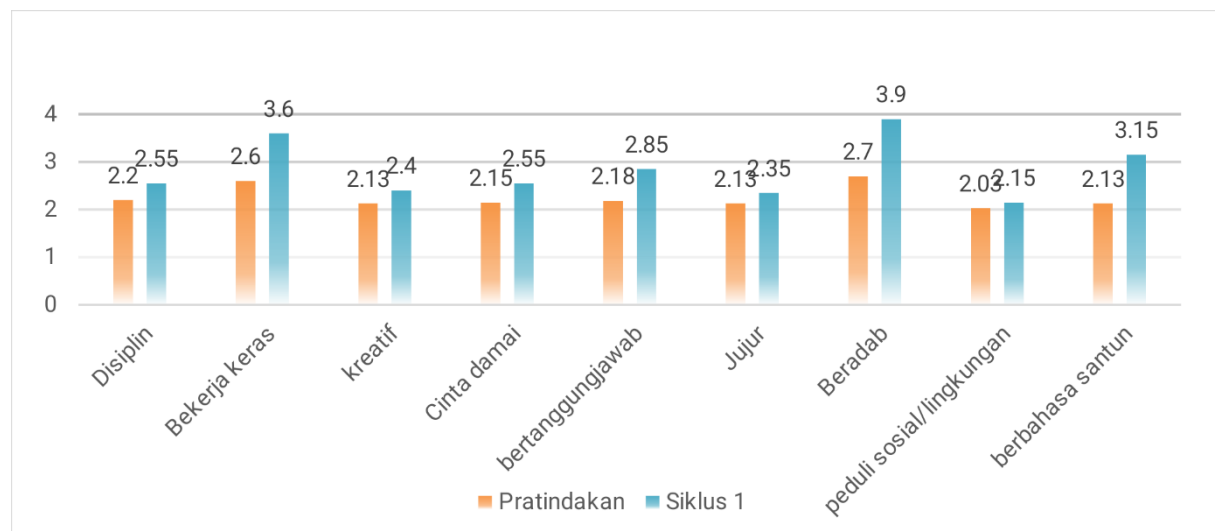
Observasi aktivitas dosen dilaksanakan selama 3 kali pertemuan pada siklus 1. Untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran dapat di lihat dari lembar observasi dosen yang telah di siapkan pengamat sebagaimana yang telah di siapkan oleh peneliti sebelumnya selama pembelajaran siklus 1. Secara umum, nilai mahasiswa dalam membentuk karakter bersikap dan berbahasa santun mulai meningkat jika dibandingkan dengan kemampuan mahasiswa pada pembelajaran sebelumnya setelah diberikan tindakan pada siklus I sebanyak 3 kali pertemuan.

Tabel 1: Perbandingan Hasil skor pembentukan karakter mahasiswa pada Pratindakan dan Siklus I

No	Aspek	Skor Rata-Rata Pratindakan	Skor Rata-Rata Siklus I	Peningkatan
A	Disiplin	2,20	2,55	0,35
B	Bekerja keras	2,60	3,65	1,05
C	kreatif	2,13	2,40	0,27
D	Cinta damai	2,15	2,55	0,40
E	Bertanggungjawab	2,18	2,85	0,67
F	Jujur	2,13	2,35	0,22
G	beradab	2,70	3,90	1,20
H	peduli sosial dan lingkungan	2,03	2,15	0,12
I	sopan santun dalam bertutur	2,13	3,15	1,02

Untuk lebih jelasnya data disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Grafik 1: Grafik Perbandingan Hasil pembentukan karakter sikap dan berbahasa santun mahasiswa pada Pratindakan dan Siklus 1

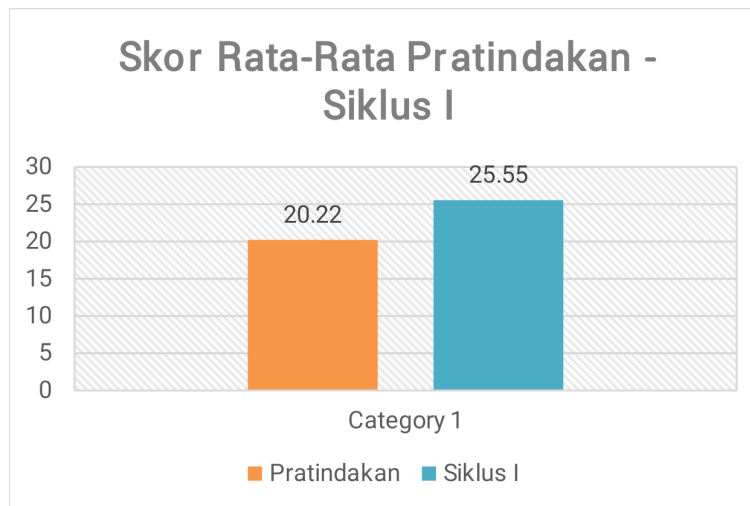


Berdasarkan tabel atau grafik di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam pembentukan karakter bahasa dan beradab mengalami peningkatan pada setiap aspek penilaian yaitu dapat dilihat dalam perbandingan antara skor rata-rata kelas pada pratindakan dan siklus I sebagai berikut A) disiplin sebesar 0,35, aspek (B) bekerja keras sebesar 1,05, aspek (C) kreatif sebesar 0,27, aspek (D) cintai damai sebesar 0,40, aspek (E) bertanggungjawab sebesar 0,67, aspek (F) jujur sebesar

0,22, aspek (G) beradab 1,20, aspek (H) peduli sosial dan lingkungan sebesar 0,12 dan aspek (I) berbahasa santun 1,02.

Dari hasil penilaian tiap-tiap aspek yang dinilai dalam memahami dan pembentukan karakter mahasiswa tersebut dapat dijumlahkan skor rata-rata kelas yang tampak dalam grafik berikut ini:

Grafik 2: Perbandingan Skor Rata-rata Kelas 1B Mahasiswa Universitas Patempo pada Pratindakan dan Siklus I



#### 4. Refleksi

Berdasarkan dari hasil yang didapatkan pada siklus I, diketahui bahwa pemahaman mahasiswa masih sangat rendah dan kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran puisi khususnya dalam pembentukan karakter mahasiswa. Oleh karena itu pembelajaran ini perlu dikaji ulang dengan rancangan pembelajaran karakter manusia yang telah dibuat peneliti dan dosen sesuai permasalahan pada siklus I.

Siklus I pada bagian pendahuluan dalam setiap kegiatan pembelajaran, mahasiswa belum tertarik, kurang termotivasi, belum siap menerima dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran karena dosen belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran secara maksimal yang diterapkan khususnya pada pertemuan pertama pada siklus I. Namun pada pertemuan berikutnya dosen sudah mulai terbiasa dan menguasai model tersebut dibantu juga oleh peneliti.

Pada akhir pembelajaran dosen merangkum semua materi dengan menjelaskan kembali tema pembelajaran yang telah dibahas agar pemahaman mahasiswa akan bertambah.

### B. Hasil Penelitian pada Siklus II

#### 1. Perencanaan Pembelajaran

Di bawah ini merupakan hasil pembelajaran mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran pembentukan karakter dari segi kesantunan bersikap dan berbahasa.

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran untuk menerapkan model Role Playing atau bermain peran. Dalam setiap proses pembelajaran dan setiap siklus terdiri atas tiga kali pertemuan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan model Role Playing atau bermain peran. Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan yakni: (a) Menetapkan kelas penelitian, adapun kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah mahasiswa kelas 1B dengan jumlah 40 orang, (b) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan model Role Playing dengan materi dalam mata kuliah Bahasa Indonesia, (c) Mempersiapkan alat bantu pembelajaran dan referensi pembelajaran diantaranya materi pembelajaran dalam bentuk PPT, buku, video pembelajaran, dan alat dan bahan dalam bermain drama atau peran, dan (d) Menyiapkan lembar observasi mahasiswa yang digunakan untuk melihat aktivitas bermain peran mahasiswa ketika proses pembelajaran diterapkan dengan menggunakan model Role Playing.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti memulai pertemuan pertama di lakukan pada hari Jumat, 5 Agustus 2022, selama 2 jam pertemuan(2 x 40 menit). Pada Pertemuan kedua di lakukan pada hari Kamis, 28 Juli 2022 selama 2 jam pelajaran (2x40 menit), sedangkan pada pertemuan ketiga di lakukan pada hari Senin, 8 Agustus 2022 selama dua jam pelajaran (2x40 menit). Dan jumlah siswa 40 orang dengan sub pokok bahasan kesantunan berbahasa dan bersikap dalam kehidupan sehari-hari dalam mata kuliah Bahasa Indonesia. Pada kegiatan pedahuluan, dosen membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama, selanjutnya guru mengisi daftar hadir mahasiswa lalu dosen memberikan appersepsi. Kemudian dosen menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi kepada mahasiswa dan menyampaikan model yang akan digunakan. Selanjutnya, pada kegiatan inti, mahasiswa menyimak penjelasan singkat dosen tentang pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran Role Playing atau bermain peran. Selanjutnya mahasiswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model Role Playing. Setiap mahasiswa aktif dalam peran yang diperankan. kemudian dosen memberi kesempatan setiap mahasiswa yang sekiranya baik dalam memainkan peran yang dosen berikan dan dosen membimbing mahasiswa yang telah di pilih untuk melakukan peran karakter. Setelah selesai bermain drama, semua siswa kembali ke mejanya masing-masing dan mampu menyimpulkan dan menyebutkan apa saja yang terjadi dalam bermain peran tersebut. Dan pada kegiatan penutup, dosen bersama-sama dengan mahasiswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah di laksanakan kemudian memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dibahas dan menutup kegiatan pembelajaran dengan salam.

## 3. Pengamatan

### a. Hasil observasi pada siklus II

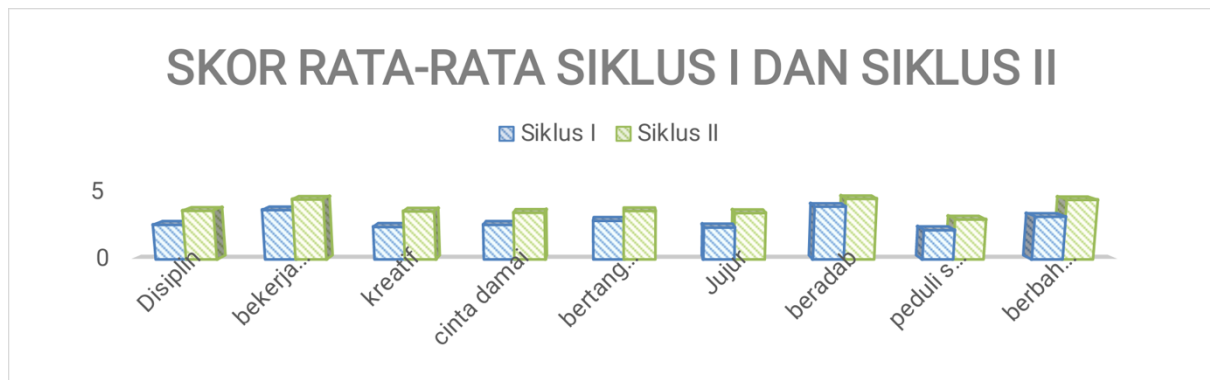
Observasi aktivitas dosen di laksanakan selama 3 kali pertemuan pada siklus II. Untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran dapat di lihat dari lembar observasi dosen yang telah di siapkan pengamat sebagaimana yang telah di siapkan oleh peneliti sebelumnya selama pembelajaran siklus II.

Tabel 2: Perbandingan Hasil skor pada Siklus II dan Siklus I

No	Aspek	Skor Rata-Rata Siklus I	Skor Rata-Rata Siklus II	Peningkatan
A	Disiplin	2,55	3,60	1,05
B	Bekerja keras	3,65	4,44	0,79
C	kreatif	2,40	3,55	1,15
D	Cinta damai	2,55	3,45	0,9
E	Bertanggungjawab	2,85	3,58	0,73
F	Jujur	2,35	3,43	1,08
G	beradab	3,90	4,48	0,58
H	peduli sosial dan lingkungan	2,15	2,95	0,8
I	sopan santun dalam bertutur	3,15	4,40	1,25

Untuk lebih jelasnya data disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut:

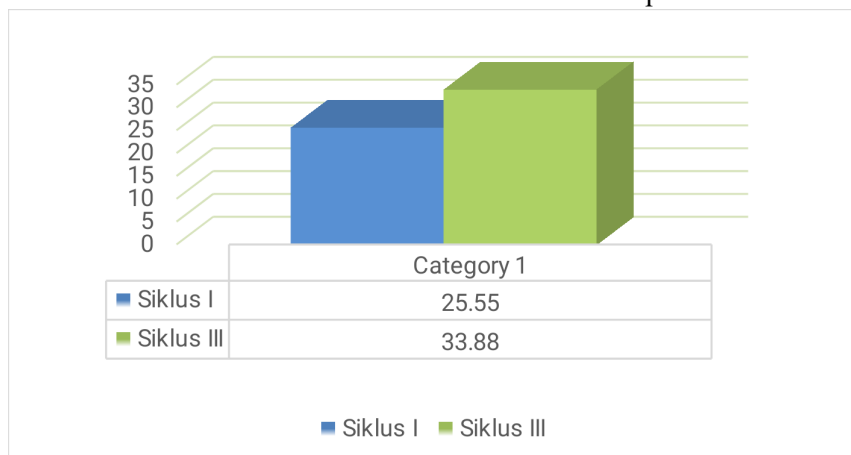
Grafik 3: Skor Rata-Rata Mahasiswa dalam Kegiatan Pembelajaran dari Siklus I dan II



Berdasarkan tabel atau grafik di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam pembentukan karakter mahasiswa mengalami peningkatan pada setiap aspek penilaian karakter manusia yaitu dapat dilihat dalam perbandingan antara skor rata-rata kelas pada siklus I dan siklus II sebagai berikut A) disiplin sebesar 1.05, aspek (B) bekerja sama sebesar 0,79, aspek (C) kreatif sebesar 1.15, aspek (D) cinta damai sebesar 0,9, aspek (E) bertanggungjawab sebesar 0,73, aspek (F) jujur sebesar 1,08 aspek (G) beradab sebesar 0,58, aspek (H) peduli sosial dan lingkungan sebesar 0,8 dan aspek (I) berbahasa santun sebesar 1,25.

Dari hasil penilaian tiap-tiap aspek yang dinilai dalam pembentukan karakter mahasiswa tersebut dapat dijumlahkan skor rata-rata kelas yang tampak dalam grafik berikut ini:

Grafik4: Skor Rata-rata Mahasiswa dalam Pembentukan Karakter pada Siklus I dan Siklus II



#### 4. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada tindakan siklus III ini, baik pertemuan pertama maupun kedua pembelajaran sudah berjalan efektif, lancar, dan lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Pembelajaran terlihat menarik dan menyenangkan karena dosen dan mahasiswa sudah mampu menerapkan model pembelajaran Role Playing atau bermain peran dan mampu menerapkan karakter mahasiswa dengan baik.

Dari asil penelitian yang telah diuraikan dalam penelitian ini maka dapat dikatakan bahwa kemampuan mahasiswa dalam pembentukan karakter bahasa dan beradab mengalami peningkatan pada setiap aspek penilaian yaitu dapat dilihat dalam perbandingan antara skor rata-rata kelas pada pratindakan dan siklus I sebagai berikut A) disiplin sebesar 0,35, aspek (B) bekerja keras sebesar 1,05, aspek (C) kreatif sebesar 0,27, aspek (D) cintai damai sebesar 0,40, aspek (E) bertanggungjawab sebesar 0,67, aspek (F) jujur sebesar 0,22, aspek (G) beradab 1,20, aspek (H) peduli sosial dan lingkungan sebesar 0,12 dan aspek (I) berbahasa santun 1,02. Sedangkan perbandingan antara siklus 1 dan siklus II dapat dilihat dalam perbandingan antara skor rata-rata kelas pada siklus I dan siklus II sebagai berikut A) disiplin sebesar 1.05, aspek (B) bekerja sama sebesar 0,79, aspek (C) kreatif sebesar 1.15, aspek (D) cinta damai sebesar 0,9, aspek (E) bertanggungjawab sebesar 0,73, aspek (F) jujur sebesar 1,08 aspek (G) beradab sebesar 0,58, aspek (H) peduli sosial dan lingkungan sebesar 0,8 dan aspek (I) berbahasa santun sebesar 1,25.



Berdasarkan peningkatan skor rata-rata setiap aspek yang dinilai dalam pembelajaran karakter dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing atau bermain peran yang dimulai dari penilaian pratinclan sampai dengan pascatinclan yang terlihat setiap siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing (bermain peran) dapat menjadi metode pembelajaran yang menarik dan dapat mengatasi degradasi moral mahasiswa di FKIP Universitas Patompo.

#### 4. Simpulan dan Saran

Adapun hasil penelitian berdasarkan peningkatan skor rata-rata setiap aspek yang dinilai dalam pembelajaran karakter dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing atau bermain peran pada setiap siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing (bermain peran) dapat menjadi metode pembelajaran yang menarik dan dapat mengatasi degradasi moral mahasiswa di FKIP Universitas Patompo. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat diterapkan model pembelajaran Role Playing dalam berbagai kegiatan pembelajaran agar membantu mahasiswa memahami, berpikir, dan bertindak sendiri dengan memerankan perilaku orang lain dalam kehidupan nyata yang dilakukan dengan model Role Playing (bermain peran) dalam kegiatan diskusi secara berkelompok.

#### Daftar Pustaka

- Assidiqi, Hasby. 2015. "Membentuk Karakter Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share", jurnal Pendidikan Matematika (online), Vol.1, No.1, 2015. Diakses pada tanggal 5 Januari 2022.
- Hamalik, Oemar. 2010. "Proses Belajar Mengajar". Bandung: Bumi Aksara.
- Hendarman. 2021. "Belajar (Karakter) dari Kehidupan. Jakarta Timur": Bestari Buana Murni.
- Lefudin. 2017. "Belajar dan Pembelajaran". Yogyakarta: Budi Utama.
- Makarim, Nadiem Anwar. 2019. "Rapat Perdana Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim". [https://www.youtube.com/watch?v\\_8929di0hgk](https://www.youtube.com/watch?v_8929di0hgk). 6 November 2019.
- Nurpratiwi, Hany. 2021. "Membangun Karakter Mahasiswa Indonesia melalui Pendidikan Moral", jurnal Pendidikan ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia (online), Vol.8 No.1, 2021. Diakses pada tanggal 25 Januari 2022.
- Shoimin, Aris. 2014. "68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. 2017. "Penilaian Hasil Belajar Mengajar". Bandung: Remaja Rosdakarya
- Yahya, Slamet. 2018. "Pendidikan Karakter Berbasis Ideologi". Yogyakarta: Lonar Mediatama.
- Yulianto, Daris. 2020. "Penguatan Pendidikan Karakter: Kajian Kebijakan PPK Pendidikan Karakter Kulon Progo (Pendekarku)". Yogyakarta: Bintang Surya Madani.