

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER KEPEDULIAN DAN KERJASAMA PADA MATAKULIAH KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS DENGAN METODE BERMAIN PERAN

Oleh:

Dwiyanto Djoko Pranowo
FBS Universitas Negeri Yogyakarta
Email.: jkp_yknowo@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengimplemantasikan pendidikan karakter pada matakuliah Keterampilan Berbicara bahasa Prancis (“*Expression Orale I*”) dengan fokus pengembangan nilai-nilai kepedulian dan kerjasama pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY melalui metode pembelajaran bermain peran (*jeu de role*), (2) meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa dalam berbahasa Prancis.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) monitoring, (4) evaluasi, dan (5) refleksi. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, FBS UNY semester satu, yang mengikuti mata kuliah *Ex[pression orale I* kelas C. Jumlah peserta ada 22 mahasiswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan metode bermain peran dalam mata kuliah *Expression Orale I* mampu meningkatkan nilai-nilai kepedulian dan kerjasama mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis pada kategori mulai terlihat (MT). Mahasiswa sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten karena sudah ada pemahaman dan mendapat penguatan lingkungan terdekat (tahap *Heteronomi*), (2) model pembelajaran bermain peran (*jeu de role*) yang diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbicara berbahasa Prancis mahasiswa menjadi semakin baik. Mahasiswa antusias dalam mengikuti kuliah, merasa tidak ada tekanan, bebas berekspresi, dan kelas yang lebih hidup pada saat pembelajaran, dan rerata skor pretest 62 meningkat menjadi 72,7 pada rerata skor posttestnya.

Kata kunci : *jeu de role*, karakter, kepedulian, kerjasama

A. PENDAHULUAN

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

Para pendidik perlu menyadari betapa pentingnya pendidikan karakter sebagai sarana pembentuk perilaku, pengayaan nilai individu dengan cara menjadi figur keteladanan bagi anak didik serta mampu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi proses pertumbuhan berupa kenyamanan dan keamanan yang dapat membantu suasana pengembangan diri individu secara menyeluruh dari segi teknis, intelektual, psikologis, moral, sosial, estetis dan religius.

Pendidikan karakter tidak semata-mata bersifat individual, melainkan juga memiliki dimensi sosial struktural. Meskipun pada gilirannya kriteria penentu adalah nilai-nilai kebebasan individual yang bersifat personal. Pendidikan karakter yang berkaitan dengan dimensi sosial struktural, lebih melihat bagaimana menciptakan sebuah sistem sosial yang kondusif bagi pertumbuhan individu. Dalam konteks inilah, pendidikan moral dapat diletakkan dalam kerangka pendidikan karakter. Pendidikan moral merupakan pondasi bagi sebuah pendidikan karakter.

Berdasarkan pemahaman di atas Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis merasa bertanggungjawab untuk turut serta mendukung dalam mengembangkan pendidikan berkarakter bagi para mahasiswa. Diharapkan dengan pendidikan karakter para mahasiswa yang memiliki etika akan tetap ada, sehingga tercipta generasi yang bermoral dan bertanggungjawab serta mampu menunjukkan jati dirinya sebagai manusia yang berbudaya. Untuk itu, penulis mencoba melakukan tindakan pengelolaan kelas dengan metode bermain peran (*Jeu de role*). Dalam pembelajaran bermain peran dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, belajar berpikir kritis, menyampaikan pendapat, memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, membantu belajar, dan saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain.

Metode bermain peran diterapkan pada matakuliah di bawah tanggung jawab keilmuan penulis, yaitu keterampilan berbahasa Prancis, yang dalam hal ini dilakukan pada kelas Keterampilan Berbicara dan nantinya akan terus berlanjut ke mata kuliah lainnya. Oleh karena itu penulis ingin mengkaji: (a) bagaimana gambaran peningkatan nilai-nilai kepedulian dan kerjasama mahasiswa melalui implementasi metode bermain peran. (b) bagaimana peningkatan kualitas keterampilan berbicara mahasiswa melalui implementasi metode bermain peran.

1. Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran

Bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Menurut Depdikbud (1999:171) bermain peran adalah salah satu

bentuk permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain. Pembelajaran menggunakan metode ini akan membawa peserta didik untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya adalah teman-temannya sendiri. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksploitasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas. Melalui proses belajar seperti ini diharapkan peserta didik mampu menghayati tokoh yang diperankannya. Sehingga peserta didik akan belajar (1) mengeksplorasi perasaannya; (2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi; dan (4) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara. Keberhasilan dalam penghayatan peran menentukan berkembangnya pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai. (Endang Komara, 2012). Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Shaftel dan Shaftel dalam Mulyasa (2004:141) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi : (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; (2) memilih peran; (3) menyusun tahap-tahap peran; (4) menyiapkan pengamat; (5) tahap pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap I ; (7) pemeranan ulang; dan (8) diskusi dan evaluasi tahap II; dan (9) membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.

Tujuan dari penggunaan metode bermain peran adalah sebagai berikut: (1) Untuk motivasi siswa, (2) Untuk menarik minat dan perhatian siswa, (3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak, (4) Menarik siswa untuk bertanya, (5) Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, dan (6) Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

Agar proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran tidak kaku, maka perlu adanya langkah-langkah sebagai berikut. (Dahlan: 1990) (1) Identifikasi masalah dengan cara memotivasi para peserta didik, (2) Memilih tema, (3) Menyusun skenario pembelajaran, (4) Pemeranan, (5) Tahapan diskusi dan evaluasi, (6) Melakukan pemeranaan ulang, melakukan diskusi dan evaluasi tahap 2, (7) Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

Ada beberapa kelebihan pemanfaatan metode bermain peran dalam pembelajaran, yang antara lain adalah :

- a. Mahasiswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- b. Mahasiswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari dalam kelas.
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaikbaiknya.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

2. Pendidikan Karakter dalam pembelajaran di kelas

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat, watak. Berkarakter artinya mempunyai watak, mempunyai kepribadian (Kamisa,1997:281). Selanjutnya dalam Dorland's Pocket Medical Dictionary (1968:126) dinyatakan bahwa karakter adalah sifat nyata dan berbeda yang ditunjukkan oleh individu. Di dalam kamus psikologi dinyatakan bahwa karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang; biasanya mempunyai kaitan dengan sifat-sifat relatif tetap (Dali Gulo,1982:29).

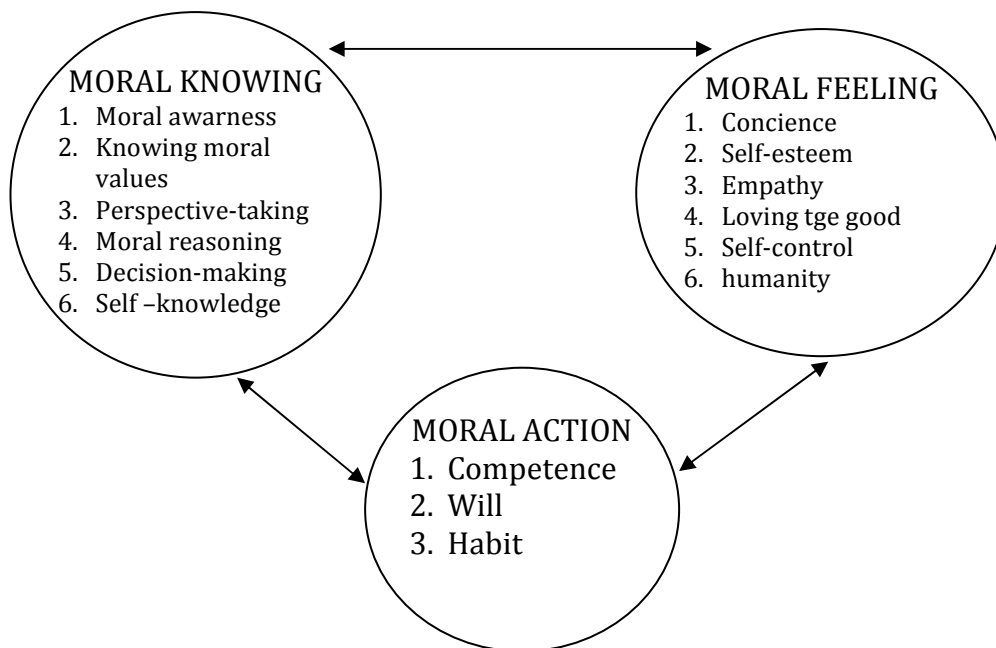
Pendidikan karakter merupakan upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan,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

Menurut Ari Ginanjar dalam Darmiyati Zuhdi,dkk. (2009) ada tujuh karakter dasar manusia yang dapat diteladani dari nama-nama Allah, yaitu: (1) jujur, (2) tanggungjawab, (3) disiplin, (4) visioner, (5) adil. (6) peduli, dan (7) kerjasama. Sedangkan Josephson Institute of Ethics (2005) via Endang Poerwati (2011: 79) mengkategorikan 6 pilar karakter, yaitu (1)

trustworthiness, (2) *respect*, (3) *responsibility*, (4) *fairness*, (5) *caring*, dan (6) *citizenship*. Masih menurut Endang Poerwati yang menyitir Lewis A. Barbara (2004) mengemukakan 10 pilar karakter, yaitu: (1) peduli, (2) sadar akan berkomunitas, (3) mau bekerjasama, (4) adil, (5) rela memaafkan, (6) jujur, (7) menjaga hubungan, (8) hormat terhadap sesama, (9) bertanggungjawab, dan (10) mengutamakan keselamatan.

Aspek-aspek karakter atau nilai-nilai target yang dapat diintegrasikan dalam proses perkuliahan menurut Darmiyati Zuchdi (2009) dalam Panduan Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Perkuliahan Di Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2012, antara lain adalah: (1) ketaatan beribadah, (2) kejujuran, (3) tanggung jawab, (4) kepedulian, (5) kerjasama, (6) hormat pada orang/pihak lain, dan (7) nilai-nilai lain yang sesuai dengan nilai-nilai religius, humanis, dan keindonesiaan.

Pendidikan karakter dapat dilakukan melalui tahapan *knowing* (pengetahuan), *acting* (pelaksanaan), dan *habit* (kebiasaan). Lickona (1991) dalam Chairiyah (2011:30) menggambarkan 3 komponen dalam membentuk karakter yang baik, yaitu:



Gambar 1. *Components of Good Character* (Lickona,1991:53)

Selanjutnya pendidikan karakter di kelas yang menjadi fokus penelitian ini adalah kepedulian dan kerjasama yang diimplementasikan dalam kerja kelompok yang dilaksanakan oleh mahasiswa secara bersama-sama. Kepedulian adalah Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah dan memperbaiki penyimpangan dan kerusakan di sekitar dirinya. Pendidikan karakter pada pembelajaran keterampilan berbahasa Prancis di Jurusan

Pendidikan Bahasa Prancis mengacu pada proses penanaman nilai berupa pemahaman-pemahaman, tata cara merawat dan menghidupkan nilai-nilai tersebut, serta bagaimana seorang mahasiswa memiliki kesempatan untuk dapat melatih nilai-nilai tersebut secara nyata dalam kehidupan kampus sehari-hari.

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

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

MT: Mulai Terlihat, apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten karena sudah ada pemahaman dan mendapat penguatan lingkungan terdekat (Tahap *Heteronomi*)

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

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

3. Implementasi Metode Bermain Peran pada Mata Kuliah “Keterampilan Berbicara”

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

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

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

Bermain peran adalah suatu kegiatan simulasi yang dilakukan di dalam kelas. Kegiatan dilakukan secara berkelompok. Langkah awal kegiatan bermain peran adalah menentukan topik dari simulasi yang akan dilakukan. Kemudian anggota kelompok mendiskusikan pembagian tokoh yang akan diperankan. Secara bersama sama anggota kelompok menyusun skenario percakapan masing-masing peran. Setelah dialog disepakati, mereka menghafal dan mempraktekan dalam kelompok. Hasil dari diskusi kelompok diperagakan di depan kelas. Pada saat satu kelompok memperagakan peran mereka, kelompok lain memperhatikan dan mencatat hal-hal yang dapat digunakan untuk memberi masukan kepada kelompok yang presentasi. Setelah semua kelompok memperagakan permainan peran, dosen memandu untuk mengadakan refleksi evaluatif terhadap penampilan dan materi yang disajikan.

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

4. Peningkatan keterampilan Berbicara Bahasa Prancis dengan Metode bermain Peran

Melalui kegiatan diskusi kelompok untuk menyusun skenario terjadilah proses interaksi antar anggota kelompok. Peran masing-masing anggota dituntut untuk menyumbangkan ide dan bertukar ide dengan yang lain. Mereka akan menggali ekspresi-ekspresi dalam bahasa Prancis untuk membentuk suatu kesatuan dialog yang runtut, baik dan benar bahasanya. Setelah dialog tersusun atas ide dan kesepakatan bersama, mereka akan menghafalkan dialoge bahasa Prancis tersebut sesuai peran masing-masing. Pada akhir kegiatan, mereka harus menampilkan karyanya di depan kelas.

Keseluruhan kegiatan tersebut mendorong mahasiswa untuk mempraktikan dan berdiskusi menggunakan bahasa Prancis. Dengan demikian, terbuka kesempatan yang luas bagi mahasiswa untuk melatih keterampilan berbicara berbahasa Prancis.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam bentuk siklus. Penelitian ini bersifat partisipatif dan kolaboratif yang didasarkan pada permasalahan yang muncul pada keterampilan berbicara. Desain penelitian tindakan yang akan dilakukan menggunakan model Kemmis dan Taggart dengan empat langkah dan pengulangannya yang merupakan siklus atau putaran, yang artinya sesudah langkah ke-4 lalu kembali lagi ke-1 dan seterusnya. Keempat langkah tersebut adalah Perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY. Penelitian dilaksanakan pada matakuliah *Expression Orale I* yang diselenggarakan pada semester gasal TA 2012-2013. Karena untuk matakuliah ini ada 4 kelas paralel, yaitu kelas A, B, C, dan D, sedangkan yang diampu oleh peneliti adalah kelas C dan D, maka penelitian akan dilaksanakan pada kelas C. Jumlah mahasiswa kelas C ada 22 mahasiswa. Kelas C inilah yang dijadikan subjek dalam penelitian ini. Kuliah dengan beban satuan kredit semester (SKS) 2 ini diselenggarakan pada setiap hari Senin pada jam 07.00 – 8.40 di ruang C15.203. Ruang kelas dilengkapi dengan LCD dan CCTV sehingga memungkinkan untuk dilakukan perekaman pada setiap kegiatan perkuliahan. Obyek dalam penelitian ini adalah peningkatan nilai-nilai, kerjasama, dan kepedulian mahasiswa peserta matakuliah keterampilan berbicara bahasa Prancis melalui metode bermain peran.

Penelitian ini mengandung data kualitatif. Data kualitatif berupa data perilaku siswa selama proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan metode bermain peran. Sumber data diambil pada sebelum, selama, dan sesudah penelitian tindakan dilakukan. Data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa cara dan alat, yaitu:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang perilaku mahasiswa dalam proses pembelajaran yang dibantu oleh anggota peneliti sebagai observer. Observasi difokuskan pada tingkat kepedulian dan kerjasama mahasiswa sejak menjelang masuk kelas dan selama mengikuti kegiatan perkuliahan. Lembar observasi yang digunakan dalam observasi awal dan selama proses siklus adalah seperti tampak pada kisi-kisi berikut ini.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi

No	Aspek	Indikator
1.	KEPEDULIAN	Menolong teman yang sedang kesulitan belajar
		Menjenguk teman yang sedang sakit.
		Mengetahui kondisi teman yang sakit/ kena musibah
		Membersihkan papan tulis
		Menyusun kursi sebelum mulai dan sesudah kuliah
		Memberi jalan agar orang lain bebas berlalu lalang
		Peka terhadap ketidaknyamanan ruang kelas (panas, gelap, kotor, tidak ada spidol, LCD, dsb.) saat kuliah berlangsung.
		Tidak menimbulkan
		Mengingatkan teman ketika ada yang berisik
		Membuang sampah di tempat yang sudah disediakan.
		Menutup pintu bila ke luar masuk kelas.
		Mendengarkan teman yang sedang berbicara
		2.
Ikut menciptakan suasana yang akrab dalam kelompok		
Mau mengalah dalam kelompok		
Mendukung teman yang mengajukan pendapat baik		
Tidak ingin menonjol dalam kelompok		
Mengakui kelebihan teman dalam kelompok		
Bisa menerima keputusan yang dilakukan kelompok		
Membantu teman yang belum bisa melakukan tugasnya dalam kelompok		
Memberikan informasi yang diketahui untuk membantu penyelesaian tugas kelompok		
Membuat anggota dalam kelompok menjadi penting		
menyatakan harapan yang positif kepada anggota dalam hal kemampuan dan perannya dalam kelompok		
Memotivasi/mendorong anggota yang kurang aktif dalam kelompok		
Beparticipasi aktif dalam diskusi		

2. Interview (wawancara)

Wawancara dilakukan peneliti dengan mahasiswa. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data tanggapan mahasiswa terhadap penerapan metode bermain peran dalam perkuliahan untuk memperoleh gambaran tentang keberterimaan metode tersebut. Wawancara dilakukan dengan sistem semi struktur dan bebas menurut situasi kondisi yang terjadi.

3. Catatan lapangan

Instrumen ini disusun untuk mengumpulkan data mengenai kegiatan mahasiswa dan hal lain yang terkait dengan proses pembelajaran bahasa Prancis khususnya keterampilan berbicara baik sebelum, selama, maupun sesudah berlangsungnya tindakan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi berupa catatan tentang mahasiswa, foto maupun rekaman hasil observasi, wawancara dan pelaksanaan tindakan.

C. Hasil Penelitian

1. Deskripsi karakter Mahasiswa sebelum dilakukan Tindakan

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

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

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

Bahkan mereka dengan ringannya menertawakan teman yang mencoba memberi jawaban tetapi jawaban tersebut salah.

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

2. Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

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

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

b. Implementasi Tindakan

Tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 19 November 2012, pukul 07.00 hingga 08.40 di gedung C15.203. Jumlah mahasiswa yang hadir 22, terdiri dari 1 orang laki-laki dan 21 wanita. Kegiatan diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan materi. Kemudian setelah berlatih menggunakan berbagai ungkapan perkenalan dalam bahasa Prancis, mahasiswa dibagi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 8 kelompok beranggotakan 2 orang dan 3 kelompok beranggotakan 3 orang sebagai tampak pada tabel berikut.

Pemilihan anggota kelompok sepenuhnya diserahkan kepada mahasiswa sehingga mereka akan memilih pasangan yang mereka saling merasa nyaman.

1) Keberhasilan Proses

Berikut data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan *Jeu de Role*.

Tabel 2 : Hasil Pengamatan Proses diskusi kelompok *Jeu de role*.

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

2) Keberhasilan Produk

Untuk mengetahui keberhasilan produk dapat dilihat melalui kenaikan skor keterampilan berbicara sebelum tindakan dan skor setelah siklus. Berikut ini adalah perbandingan rerata skor keterampilan berbicara antara sebelum siklus dan setelah siklus I.

Tabel 3 : Skor Keterampilan Berbicara Siklus I

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

Pada siklus I aspek yang mengalami peningkatan skor paling tinggi adalah penambahan kosakata dengan persentase kenaikan sebesar 2,7 dan yang paling rendah peningkatannya adalah aspek pelafalan dan penghayatan, yaitu 0,5. Seluruh aspek yang diukur masih tergolong sedang.

c. Refleksi

Meskipun proses kerja kelompok dan praktek bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan, namun keberhasilan produk belum memuaskan. Rerata skor keterampilan berbicara masih sedang. Pada pelaksanaan diskusi kelompok kecil untuk menyusun skenario bermain peran ada beberapa kendala, yaitu: (1) penguasaan kosakata mahasiswa masih sangat terbatas sehingga diskusi penyusunan skenario bermain peran menjadi kurang lancar, (2) kelompok kecil yang terdiri dari 2 – 3 mahasiswa terbentuk secara bebas sesuka mereka sehingga ada kecenderungan mereka mengelompok secara homogen dalam hal kemampuan berbahasanya. Beberapa mahasiswa yang menonjol cenderung membentuk kelompok sendiri, demikian juga sebaliknya, (3) Ada beberapa mahasiswa yang tingkat kepercayaan dirinya masih rendah sehingga lebih memilih diam dan membuka peluang untuk satu dua orang memonopoli jalannya diskusi, (4) dalam kondisi seperti itu makan kepedulian dan kerjasama menjadi kurang tampak.

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

3. Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Setelah melaksanakan siklus I dan refleksi tentang keterampilan berbicara dan terhadap tingkat kepedulian dan kerjasama mahasiswa, peneliti secara kolaboratif membuat perencanaan untuk siklus II. Perencanaan siklus ini menyangkut beberapa hal, yaitu:

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

b. Implementasi Tindakan

Tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 2 Desember 2012, pukul 07.00 hingga 08.40 di gedung C15.203. Jumlah mahasiswa yang hadir 22, terdiri dari 1 orang laki-laki dan 21 wanita. Kegiatan diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan materi. Kemudian setelah berlatih menggunakan berbagai ungkapan tentang *Les gouts, la date et l'heure* dan *la vie quotidienne* dalam bahasa Prancis, mahasiswa dibagi dalam kelompok besar yang terdiri dari 2 kelompok beranggotakan 5 orang dan 2 kelompok beranggotakan 6 orang.

Pemilihan anggota kelompok ditentukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan heterogenitas kompetensi mahasiswa sehingga setiap kelompok akan bervariasi tingkat kompetensi dan partisipasinya. Berikut dokumen gambar kerja mereka.

c. Pengamatan

1) Keberhasilan Proses

Berikut data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan *Jeu de Role* siklus II

Tabel 5: Hasil Pengamatan Proses diskusi kelompok *Jeu de role*.

No	Aspek Pengamatan	Jumlah/ (%)
	Kepedulian	
1.	Menolong teman yang sedang kesulitan belajar	10 (45%)
2.	Mengatur posisi tempat duduk sebelum dan	2 (9%)

	sesudah diskusi kelompok dengan memperhatikan mobilitas orang lain	
3.	Reaktif terhadap ketidaknyamanan ruang kelas (panas, gelap, kotor) saat kuliah berlangsung	2 (9%)
4.	Tidak menimbulkan kegaduhan yang dapat mengganggu kelompok lain	12 (54%)
5.	Mengingatkan teman ketika ada yang gaduh	4 (18%)
6.	Menjaga kebersihan kelas	2 (9%)
7.	Mengetahui kondisi teman yang tidak hadir	10 (45%)
8.	Mendengarkan teman yang sedang berbicara	18 (82%)
	Kerjasama	
1.	Memanfaatkan waktu diskusi dengan baik	12 (54%)
2.	Menciptakan suasana akrab dalam kelompok	15 (68%)
3.	Mau mengalah dalam kelompok	18 (82%)
4.	Mendukung teman yang mengajukan pendapat baik	4 (18%)
5.	Tidak ingin menonjol dalam kelompok	18 (82%)
6.	Bisa menerima keputusan yang dilakukan kelompok	22 (100%)
7.	Memberikan informasi yang diketahui untuk membantu penyelesaian tugas kelompok	10 (45%)
8.	Memotivasi/mendorong anggota yang kurang aktif dalam kelompok	4 (18%)
9.	Bpartisipasi aktif dalam diskusi	18 (82%)

2) Keberhasilan Produk

Untuk mengetahui keberhasilan produk dapat dilihat melalui kenaikan skor keterampilan berbicara sebelum tindakan dan skor setelah siklus. Berikut ini adalah perbandingan rerata skor keterampilan berbicara antara sebelum siklus dan setelah siklus II.

Tabel 6 : Skor Keterampilan Berbicara Siklus II

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

Pada siklus II aspek yang mengalami peningkatan skor paling tinggi adalah penambahan kelancaran dengan besaran kenaikan sebesar 4,1 dan yang paling rendah peningkatannya adalah aspek penghayatan, yaitu 0,8. Seluruh aspek yang diukur tergolong tinggi.

4. Refleksi

Proses kerja kelompok dan praktek bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan, dengan keberhasilan produk memuaskan. Rerata skor keterampilan berbicara tinggi. Pada pelaksanaan diskusi kelompok besar untuk menyusun skenario bermain peran diskusi lebih hidup. Dengan demikian target keberhasilan proses dan produk tercapai. Berikut adalah gambaran kegiatan observasi yang dilakukan oleh kolaborator.

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

Dari keberhasilan produk, aspek yang mengalami peningkatan skor paling tinggi adalah penambahan kosakata dengan persentase kenaikan sebesar 2,7 dan yang paling rendah peningkatannya adalah aspek pelafalan dan penghayatan, yaitu 0,5. Seluruh aspek yang diukur masih tergolong sedang. Hal ini cukup logis karena dalam diskusi mereka berusaha untuk menyusun dialog berbahasa Prancis dalam tema yang mereka pilih sendiri. Pada proses penyusunan inilah mereka saling memberi masukan tentang ekspresi, ungkapan, kata-kata yang sangat mungkin penguasaan antar anggota kelompok tidak sama sehingga bagi yang tidak tahu istilah-istilah, kosakata tertentu akan menjadi tahu dari teman kelompoknya atau dari sumber referensi yang mereka miliki. Yang pada gilirannya perbendaharaan kata mereka akan meningkat. Dari segi pelafalan kurang berkembang karena ungkapan-ungkapan yang mereka gunakan tidak jarang baru mereka kenal pada saat diskusi dan kemampuan pelafalan mereka relatif sama sehingga perlu nara sumber untuk membantu membetulkan pelafalan. Dari segi penghayatan masih kurang karena memang mereka hanya memiliki waktu yang sangat pendek untuk menghafalkan dialog dan mempresentasikan di depan kelas.

Meskipun proses kerja kelompok dan praktek bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan, namun keberhasilan proses dan produk belum memuaskan. Rerata skor keterampilan berbicara masih sedang. Pada pelaksanaan diskusi kelompok kecil untuk menyusun skenario bermain peran ada beberapa kendala, yaitu: (1) penguasaan kosakata mahasiswa masih sangat terbatas sehingga diskusi penyusunan skenario bermain peran menjadi kurang lancar, (2) kelompok kecil yang terdiri dari 2 – 3 mahasiswa terbentuk secara bebas sesuka mereka sehingga ada kecenderungan mereka mengelompok secara homogen dalam hal kemampuan berbahasanya. Beberapa mahasiswa yang menonjol cenderung

membentuk kelompok sendiri, demikian juga sebaliknya, (3) Ada beberapa mahasiswa yang tingkat kepercayaan dirinya masih rendah sehingga lebih memilih diam dan membuka peluang untuk satu dua orang memonopoli jalannya diskusi, (4) dalam kondisi seperti itu maka kepedulian dan kerjasama menjadi kurang tampak. Hal ini terekam pada saat observasi. Anggota kelompok yang lemah partisipasinya cenderung didiamkan oleh anggota lain sedangkan yang merasa lebih percaya diri lebih mendominasi jalannya penyusunan dialog. Pada saat refleksi hasil presentasi yang dilakukan bersama dengan mahasiswa peneliti mengkritisi baik pada hasil skenario bermain peran, pelafalan, penggunaan kosakata dan gramatikal, serta proses penyusunan skenario. Peneliti menekankan keterlibatan maksimal oleh seluruh anggota kelompok sehingga kepedulian akan kesulitan teman dan kerjasama perlu ditingkatkan.

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

Pada siklus II aspek yang mengalami peningkatan skor paling tinggi adalah penambahan kelancaran dengan besaran kenaikan sebesar 4,1 dan yang paling rendah peningkatannya adalah aspek penghayatan, yaitu 0,8. Seluruh aspek yang diukur tergolong tinggi. Proses kerja kelompok dan praktek bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan, dengan keberhasilan produk memuaskan. Rerata skor keterampilan berbicara tinggi. Pada pelaksanaan diskusi kelompok besar untuk menyusun skenario bermain peran diskusi lebih hidup. Kesadaran mahasiswa akan kepedulian dan kerjasama mulai terlihat nyata. Begitu memasuki ruang kelas mahasiswa sudah ada yang mempersiapkan ruang dengan baik. Ada yang menghapus papan tulis, menyalakan AC, merapikan tempat duduk. Pada saat diskusi berlangsung semua aktif karena saling memancing dan menyampaikan ide untuk penyusunan dialog. Dengan demikian target keberhasilan proses dan produk tercapai.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

- a. Metode bermain peran dalam pembelajaran mampu meningkatkan nilai-nilai kepedulian mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis pada kategori mulai terlihat (MT). Mahasiswa sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten karena sudah ada pemahaman dan mendapat penguatan lingkungan terdekat (Tahap *Heteronomi*).
- b. Metode bermain peran dalam matakuliah "*Expression Orale I*" mampu meningkatkan nilai-nilai kerjasama mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis pada kategori mulai terlihat (MT). Mahasiswa sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten karena sudah ada pemahaman dan mendapat penguatan lingkungan terdekat (Tahap *Heteronomi*).
- c. Metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa dengan peningkatan yang tinggi dari skor awal rerata 62 menjadi 72,7

2. Saran-saran

Agar pembentukan karakter mahasiswa dapat berhasil menuju pada kategori membudaya, dosen perlu menerapkan metode ini secara kontinyu. Pendidikan karakter hanya akan berhasil apabila dilakukan secara berkesinambungan dan menyeluruh. Selain meningkatkan karakter nilai kepedulian dan kerja sama, metode ini sangat disenangi oleh mahasiswa karena memberi kebebasan berekspresi dan menghilangkan rasa takut, rendah diri serta meningkatkan keberanian untuk mengemukakan pendapat. Oleh karena itu sangat disarankan kepada para dosen jurusan khususnya untuk menerapkan pada mata kuliah lain.

E. DAFTAR PUSTAKA

Burns, H.D. 1999. *Collaborative Action Research for English Language Teachers*.

Cambridge : Cambridge University Press.

Chairiyah. 2011. *Keefektifan metode membaca ceritera untuk pendidikan karakter terintegrasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar*. Thesis. Tidak dipublikasikan. Yogyakarta: PPS UNY

Dahlan MD. (1990) *Model-model Mengajar*, Bandung; Diponegoro.

David Elkind & Freddy Sweet. 2004. *Character Education*. New York : Oxford

DIRJEN DIKTI. 2010. Kerangka Acuan Pendidikan Karakter. Jakarta:

Ellis, R. 1994. *The Study of Second Language Acquisition*. New York : Oxford University Press

Endang Komara, Prof. Dr. H., M.Si. (2012) Model Bermain Peran Dalam Pembelajaran Partisipatif. Diunduh dari <http://khoirulanwari.wordpress.com/about/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran-partisipatif/> pada tgl. 19 Oktober 2012

Endang Poerwanti. 2011. *Pengembangan insrtrumen Asesmen pendidikan karakter di taman kanak-kanak*. Disertasi. Tidak dipublikasikan. Yogyakarta: PPS UNY.

E. Mulyasa.2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Konsep; Karakteristik dan Implementasi*. Bandung : P.T. Remaja Rosdakarya.

_____. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004; Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung : P.T. Remaja Rosdakarya.

Tarigan, Henri Guntur.1988. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa

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

F. BIODATA PENULIS

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd. adalah dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis FBS Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) sejak tahun 1988. Lahirk di Yogyakarta pada tanggal 2 Pebruari 1960. Pendidikan yang pernah ditempuh adalah Sarjana Muda Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris di Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (1983), Sarjana Pendidikan Bahasa Perancis IKIP Yogyakarta (1997), Magister Pendidikan bidang Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Pascasarjana IKIP Yogyakarta (1998). Doktor bidang PEP UNY (2012). Email: jkp_yknowo@yahoo.com
HP: 08122714859