

Pengembangan Model *Kotesgu* Dalam Pembelajaran Bermain Drama Bermuatan Pendidikan Karakter Pada Mahasiswa PBSI

Turahmat

Email: lintangsastra@yahoo.co.id

Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi kebutuhan pengembangan, merumuskan prinsip pengembangan, mengembangkan prototipe, dan mengidentifikasi keefektifan model *kotesgu*. Penelitian ini dilakukan dengan desain penelitian *R&D*. Hasil penelitian ini adalah kebutuhan pengembangan model *kotesgu* menurut mahasiswa dan dosen adalah diskusi, dosen mengaitkan materi sebelumnya, dan mahasiswa dibekali keterampilan mengajarkan teknik bermain drama. Prototipe model pembelajaran yaitu; pembagian kelompok, pengamatan materi, pembagian kartu, penelitian pertanyaan, pembagian pertanyaan, pembacaan pertanyaan, persiapan presentasi, presentasi, evaluasi kelas, dan evaluasi dosen. Model ini efektif digunakan dalam pembelajaran bermain drama.

Kata Kunci: Drama, Model *Kotesgu*, Pendidikan Karakter

Abstract: The purpose of this study is to identify development needs, formulate the principles of development, develops prototypes, and identify the effectiveness of the model kotesgu. The research was conducted by the research design R & D. The results of this study are as follows. Model development needs kotesgu by students and lecturers are discussions, associate professor of previous material, and equipped with the skills to teach engineering students stage plays. Prototype models of learning, namely: the division of groups, observation materials, card distribution, research questions, sharing questions, reading questions, presentation preparation, presentation, class evaluations, and evaluation of faculty. This model is effectively used in the learning stage plays.

Keywords: Drama, Model *Kotesgu*, Character Education

Pendahuluan

Selama ini pembelajaran bermain drama berlangsung kurang maksimal. Pemberian materi pemeranan tokoh drama masih kurang. Contoh teknik bermain drama masih kurang. Kurangnya

wawasan teknik bermain peran. Pemilihan model pembelajaran yang kurang sesuai. Kondisi ini mengakibatkan kualitas pembelajaran bermain drama kurang maksimal.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah model *kotesgu*. Model ini melatih mahasiswa untuk dapat berperan sebagai guru. Model ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas mahasiswa dalam mengajarkan materi drama. Dari latar belakang tersebut, maka dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Kooperatif Teknik *Semuanya adalah Guru (Kotesgu)* dalam Pembelajaran Bermain Drama Bermuatan Pendidikan Karakter pada Mahasiswa PBSI”.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan desain penelitian *Research and development (R&D)*. Menurut Borg and Gall (1989:782), terdapat sepuluh tahapan penelitian R&D. Dalam penelitian ini, hanya digunakan tujuh langkah.

Subjek penelitian ini yaitu: pengembangan model kooperatif teknik *everyone is teacher here*. Terdapat empat variable dalam penelitian ini, yaitu: model pembelajaran *KOTESGU*, pembelajaran bermain drama, pendidikan karakter, dan mahasiswa program studi PBSI. Penelitian ini dilaksanakan di tiga perguruan tinggi, yaitu IKIP PGRI Semarang, Universitas Pekalongan (Unikal), dan Universitas Sultan Agung (Unisula).

1. Teknik pengumpul data

Teknik pengumpulan data penelitian ini dilaksanakan melalui angket, jurnal, lembar pengamatan/observasi, dan lembar uji validasi. Angket kebutuhan model pembelajaran bermain drama bermuatan pendidikan karakter ditujukan kepada mahasiswa dan dosen. Dengan angket tersebut, peneliti akan memperoleh data awal mengenai kondisi mahasiswa pada pembelajaran bermain drama. Peneliti juga akan mengetahui model pembelajaran bermain drama yang selama ini digunakan dan harapan mahasiswa terhadap model pembelajaran bermain drama yang lebih baik.

Jurnal merupakan instrumen yang berisi butir-butir pernyataan pengamatan selama proses perkuliahan. Jurnal yang digunakan untuk mengamati proses perkuliahan adalah jurnal dosen dan mahasiswa.

Lembar observasi dalam penelitian digunakan untuk memperoleh data dengan cara mencatat keaktifan dan kreatifitas mahasiswa dalam pembelajaran bermain drama. Peneliti mempersiapkan lembar observasi yang berisi butir-butir pernyataan tentang sikap dan perilaku mahasiswa pada pembelajaran bermain drama sebelum dan sesudah menggunakan

model *kotesgu*. Pernyataan tersebut dituliskan pada lembar observasi mahasiswa, sehingga pengambil data tinggal memberi tanda cek saja.

Angket uji validitas ini akan membantu peneliti melihat kelemahan desain model yang dibuat. Angket dibagikan kepada dua ahli untuk mengoreksi dan merevisi desain model pembelajaran bermain drama bermuatan pendidikan karakter.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kebutuhan pembelajaran bermain drama adalah angket analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa, pedoman wawancara kebutuhan dosen dan mahasiswa, lembar observasi motifasi dan kreatifitas mahasiswa.

2. Teknik analisis data

Teknik ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan model pembelajaran bermain drama bermuatan pendidikan karakter bagi mahasiswa PBSI. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan rancangan analisis faktor/ data yang telah didapatkan dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

Teknik analisis data kebutuhan. Teknik yang digunakan yaitu analisis interaktif. Analisis ini dilaksanakan melalui empat hal, yaitu: reduksi data, sajian data, penarikan simpulan, dan verifikasi. Data diperoleh dari angket yang ditujukan kepada mahasiswa, dosen, dan ahli.

Teknik analisis data uji validasi ahli. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik kualitatif yang diperoleh dari lembar uji validasi. Teknik ini digunakan sebagai proses perbaikan dan penguatan terhadap produk yang akan dibuat.

Teknik analisis data uji coba terbatas. Data uji coba terbatas dilakukan dengan teknik analisis data kualitatif. Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari data nontes, yaitu data observasi, jurnal, dan dokumentasi. Analisis data yang dikumpulkan menunjukkan kumpulan informasi uji coba terbatas yang sudah terorganisasi. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengambil simpulan.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini sebagai berikut. Kebutuhan pengembangan model *kotesgu* menurut mahasiswa dan dosen adalah diskusi, dosen mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang dipelajari, mahasiswa dibekali keterampilan mengajarkan teknik bermain drama, dan mahasiswa memberikan evaluasi terhadap temannya. Prinsip pengembangan model *kotesgu* adalah terjadi kerjasama, pembentukan kelompok didasarkan asumsi mahasiswa lebih bebas bertanya kepada teman daripada kepada dosen, kemampuan individu harus lebih meningkat jika bekerja dalam

kelompok, dalam satu kelompok harus ada mahasiswa yang ahli bermain drama, kelompok dibentuk secara heterogen, kerja kelompok harus meningkatkan kreativitas individu, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan permainan drama, mahasiswa hanya meniru teknik bermain drama bukan konsep bermainnya, mahasiswa bebas melakukan improvisasi dalam bermain drama, jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah mahasiswa dalam kelas, dan harus bisa disisipi nilai karakter. Prototipe model pembelajaran dikembangkan dari aspek tujuan, langkah-langkah, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak pembelajaran, dan dampak pengiring.

Langkah hasil pengembangan yaitu; pembagian kelompok, pengamatan materi, pembagian kartu, penelitian pertanyaan, pembagian pertanyaan, pembacaan pertanyaan, persiapan presentasi, presentasi, evaluasi kelas, dan evaluasi dosen. Model ini efektif digunakan dalam pembelajaran bermain drama. Nilai mahasiswa dalam pembelajaran bermain drama meningkat saat dosen menggunakan model *kotesgu*. Dari empat puluh delapan mahasiswa, semua memperoleh nilai rata-rata di atas tujuh puluh. Dalam skala satu sampai empat, nilai mahasiswa minimal adalah tiga atau B. Dengan demikian maka tingkat keefektifan model *kotesgu* dalam pembelajaran bermain drama bermuatan pendidikan karakter adalah tinggi.

Pembahasan

Salah satu bentuk penyesuaian pengembangan model pembelajaran adalah dengan merumuskan prinsip-prinsip pengembangan model. Prinsip pengembangan model pembelajaran merupakan asas atau dasar yang menjadi patokan dalam pengembangan model pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dosen atau guru, dan kurikulum, serta disesuaikan pula dengan latar belakang lingkungan sosial tempat model tersebut dikembangkan. Peneliti merumuskan beberapa prinsip pengembangan yang dikomentari oleh mahasiswa dan dosen sebagai responden. Dari analisis data, dirumuskan sebelas prinsip pengembangan sebagai berikut:

Pertama, harus terjadi kerjasama di dalam kelas, baik dalam satu kelompok maupun antarkelompok. Kerjasama dalam satu kelompok diwujudkan dalam pembagian kerja yang jelas. Anggota kelompok harus menyepakati siapa saja yang akan menjadi sutradara, aktor utama, aktor pembantu, aktor figuran, penata musik, penata panggung, penata kostum, dan sebagainya. Pembagian kerja ini harus dilaksanakan dengan konsekuen oleh anggota kelompok. Kerjasama antarkelompok bisa dilaksanakan melalui latihan bersama antarbeberapa kelompok yang berbeda. Saat latihan bersama ini, masing-masing kelompok memberikan masukan atau komentar kepada kelompok lain, atas pementasan yang dilakukan. Wujud kerjasama yang lain

adalah dengan menjaga suasana kompetisi yang sehat antarkelompok. Misalnya, tidak meniru adegan, kostum, atau properti kelompok lain tanpa izin dari kelompok tersebut.

Kedua, pembentukan kelompok didasarkan pada asumsi bahwa mahasiswa akan lebih bebas bertanya kepada teman daripada kepada dosen. Mahasiswa biasanya malu bahkan takut untuk bertanya kepada dosen atas permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Kondisi ini akan menghambat proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, dibentuklah kelompok-kelompok belajar. Dalam kelompok belajar ini, mahasiswa bisa lebih bebas bertanya tentang permasalahan pembelajaran yang sedang dihadapi kepada temannya. Jika temannya juga tidak mengetahui dengan pasti jawaban atas permasalahan pembelajaran tersebut, minimal teman tersebut bisa menyampaikan permasalahan pembelajaran yang sedang dihadapi kepada dosen. Sehingga kesulitan-kesulitan yang muncul dalam pembelajaran akan lebih mudah diatasi.

Ketiga, kemampuan individu harus lebih meningkat manakala disatukan dalam kerja kelompok. Permainan drama merupakan permainan yang hanya bisa dilaksanakan jika terjadi kerja kelompok secara maksimal. Oleh karena itu, pembentukan kelompok memang mutlak diperlukan. Akan tetapi pembentukan kelompok ini tidak boleh menghambat perkembangan kompetensi individu. Justru sebaliknya, kerja kelompok harus bisa mengoptimalkan segenap kemampuan individu. Dalam kerja kelompok tersebut, kemampuan individu harus semakin meningkat.

Keempat, dalam satu kelompok, minimal harus ada satu mahasiswa yang ahli dalam bermain drama. Permainan drama merupakan permainan yang membutuhkan keahlian. Keahlian ini bisa dipupuk melalui latihan. Agar latihan bermain drama ini maksimal, maka harus ada satu anggota kelompok yang ahli dalam bermain drama. Oleh karena itu, dosen harus mengatur pembagian kelompok agar masing-masing kelompok memiliki satu ahli dalam bidang drama. Hal ini juga dimaksudkan agar kemampuan tiap kelompok berada pada tingkatan yang sama atau hampir sama. Sehingga tidak ada kelompok yang kemampuannya sangat rendah maupun sangat tinggi.

Kelima, kelompok dibentuk secara heterogen dengan anggota yang majemuk. Selain anggota yang ahli dalam bermain drama, anggota kelompok juga harus dipilih agar kelompok tersebut menjadi kelompok yang majemuk. Kriteria pemilihan anggota kelompok adalah keseimbangan antara anggota laki-laki dan perempuan, berasal dari daerah yang berbeda, merupakan penganut agama atau kepercayaan yang berbeda, dan berasal dari status sosial yang berbeda pula. Kelompok yang majemuk ini akan melatih anggotanya agar bisa bekerjasama dengan semua anggota kelompok.

Keenam, kerja kelompok jangan sampai membatasi kreativitas individu, tapi sebaliknya, akan meningkatkan kreativitas tiap individu. Pembelajaran bermain drama menuntut mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas. Dengan daya kreatif yang tinggi, akan tercipta permainan drama yang apik. Oleh karena itu, kreativitas masing-masing individu tidak boleh terhambat hanya karena mereka bekerja dalam kelompok. Justru kerja kelompok tersebut harus mampu meningkatkan kreativitas masing-masing individu. Daya kreatif yang dimiliki oleh masing-masing individu akan membuat permainan drama oleh kelompok menjadi lebih baik.

Ketujuh, model *kotesgu* harus memberikan kesempatan sebesar-besarnya kepada mahasiswa untuk mengembangkan permainan drama. *Kedelapan*, peniruan hanya dilakukan pada teknik bermain drama, bukan pada konsep pementasan, sehingga permainan drama akan tetap berkembang sesuai kreativitas mahasiswa. Mahasiswa hanya meniru teknik-teknik dasar bermain drama. Konsep pementasan dikembangkan berdasarkan kesepakatan kelompok.

Kesembilan, model *kotesgu* harus memberikan kesempatan sebesar-besarnya kepada mahasiswa untuk melakukan improvisasi dalam bermain drama. *Kesepuluh*, jumlah kelompok bisa berubah, disesuaikan dengan jumlah mahasiswa dalam kelas/ disesuaikan dengan jenis teknik drama yang akan dipelajari. *Kesebelas*, pengembangan model *kotesgu* harus bisa disisipi nilai-nilai pendidikan karakter.

Model *kotesgu*, dikembangkan pada setiap komponen, yaitu: asumsi/ tujuan, langkah pembelajaran, sistem sosial, prinsip reaksi/ pengelolaan, dampak pembelajaran, dan dampak pengiring. Adapun tujuan model *kotesgu* hasil pengembangan adalah sebagai berikut.

Sinergi yang ditingkatkan dalam bentuk kerja sama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar daripada dalam bentuk lingkungan kompetitif individual. Kelompok-kelompok sosial integratif memiliki pengaruh yang lebih besar daripada kelompok yang dibentuk secara berpasangan. Perasaan-perasaan saling berhubungan untuk menghasilkan energy yang positif.

Anggota-anggota kelompok dapat saling belajar satu sama lain. Setiap pembelajar akan memiliki bantuan yang lebih banyak daripada dalam sebuah struktur pembelajaran yang menimbulkan pengucilan antarsatu mahasiswa dengan mahasiswa yang lain.

Interaksi antaranggota akan menghasilkan aspek kognitif, semisal kompleksitas sosial, menciptakan sebuah aktivitas intelektual yang dapat mengembangkan pembelajaran ketika dibenturkan pada pembelajaran tunggal.

Kerja sama meningkatkan perasaan positif terhadap satu sama lain, menghilangkan pengasingan dan penyendirian, membangun sebuah hubungan, dan memberikan sebuah pandangan positif kepada orang lain.

Kerja sama meningkatkan penghargaan diri, tidak hanya melalui pembelajaran yang terus berkembang, namun juga melalui perasaan dihormati dan dihargai oleh orang lain dalam sebuah lingkaran.

Mahasiswa yang mengalami dan menjalani tugas serta merasa harus bekerja sama dapat meningkatkan kapasitasnya untuk bekerja sama secara produktif. Dengan kata lain, semakin banyak mahasiswa mendapat kesempatan untuk bekerja sama, maka mereka akan semakin mahir untuk bekerja sama, dalam hal ini akan sangat berguna bagi skill sosial mereka secara umum.

Mahasiswa, belajar dari beberapa latihan untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama. Tujuan-tujuan tersebut menjadi dasar pengembangan model *kotesgu* dalam pembelajaran bermain drama bermuatan pendidikan karakter pada mahasiswa PBSI. Dari tujuan-tujuan tersebut, dirumuskan sepuluh langkah pembelajaran hasil pengembangan. Awalnya model ini hanya terdiri dari enam langkah. Adapun langkah pembelajaran hasil pengembangan sebagai berikut.

No	MAHASISWA	LANGKAH	DOSEN
1	Dibagi menjadi sepuluh kelompok sesuai dengan jumlah teknik bermain drama Rendra dan Richard Boleslavsky. Tiap kelompok terdiri dari 4-5 mahasiswa.	PEMBAGIAN KELOMPOK	Membagi mahasiswa menjadi sepuluh kelompok secara heterogen, minimal harus ada 1 mahasiswa dalam tiap kelompok yang ahli dalam bermain drama.
2	Ditunjukkan materi pembelajaran berupa sepuluh teknik bermain drama, yang merupakan perpaduan antara teknik bermain drama Rendra dan teknik Boleslavsky.	PENGAMATAN MATERI	Memaparkan materi sepuluh teknik bermain drama, yang merupakan perpaduan antara teknik bermain drama Rendra dan teknik Boleslavsky
3	Tiap kelompok mendapatkan satu kartu/ kertas	PEMBAGIAN KARTU	Membagikan kartu/ kertas kepada tiap kelompok
4	Tiap kelompok mempelajari sepuluh teknik tersebut, kemudian menuliskan satu teknik ke dalam kartu.	PENULISAN PERTANYAAN	Mengamati kerja tiap kelompok, menjadi fasilitator.
5	Mengumpulkan kartu/ kertas yang	PEMBAGIAN	Menerima kartu/ kertas,

	telah berisi satu teknik bermain drama kepada dosen.	PERTANYAAN	membagikan kepada tiap kelompok secara acak, agar tidak ada kelompok yang memperoleh kartu milik kelompoknya sendiri.
6	Perwakilan tiap kelompok membacakan teknik bermain drama yang ada dalam kartu/kertas masing-masing.	PEMBACAAN PERTANYAAN	Mengatur perwakilan tiap kelompok untuk membacakan teknik bermain drama yang ada di dalam kartu/ kertas.
7	Masing-masing kelompok mempersiapkan diri untuk presentasi menjelaskan dan mempraktikkan teknik bermain drama yang baru dibacakan.	PERSIAPAN PRESENTASI	Mengecek persiapan tiap kelompok untuk mempresentasikan teknik bermain drama yang baru dibacakan.
8	Satu kelompok maju untuk mempresentasikan teknik bermain drama	PRESENTASI	Mengawasi presentasi dan mengatur kondisi kelas agar tetap kondusif.
9	Kelompok lain memberikan evaluasi dan masukan terhadap teknik bermain drama yang dipresentasikan.	EVALUASI KELAS	Memastikan peran serta tiap kelompok untuk aktif memberikan masukan/ evaluasi.
10	Memerhatikan evaluasi dari dosen dan menanyakan materi yang kurang jelas.	EVALUASI DOSEN	Memberikan evaluasi terhadap teknik bermain drama yang dipresentasikan.

Sistem sosial

Keterlibatan dosen dalam pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. Keterlibatan mahasiswa secara aktif dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kolaborasi bernilai sosial. Mengembangkan sikap tanggung jawab baik secara pribadi maupun kelompok. Mengembangkan sikap toleransi dalam diskusi. Kompetensi individu akan semakin kuat jika dilakukan secara berkelompok. Terjadinya diskusi yang dilandasi rasa keterbukaan, sehingga timbul rasa nyaman dan rasa persahabatan diantara kelompok.

Prinsip reaksi/ pengelolaan

Dosen mencermati perbedaan pola pikir mahasiswa terkait dengan proses dan kinerja pemecahan yang dilakukan. Dosen mencermati kapan harus melakukan intervensi terhadap proses pemecahan masalah peserta didik, agar pemecahan masalah pembelajaran tetap menjadi tugas yang harus dipecahkan sendiri oleh peserta didik. Dosen selalu memosisikan diri sebagai “pembelajar” yang juga seolah-olah belum tahu solusi dan prosedur pemecahan masalah pembelajaran, tetapi tetap berberan aktif memberikan rangsangan-rangsangan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan rasa penasaran di kalangan peserta didik untuk melakukan investigasi dan penyelidikan dalam mencari solusi pemecahan masalah pembelajaran. Adanya intereaksi dalam pembelajaran. Adanya aktivitas mahasiswa dalam melakukan eksplorasi, berdiskusi, kolaborasi, dan demonstrasi. Pembelajaran sebagai bentuk interaksi sosial yang terjadi antara dosen dan mahasiswa, mahasiswa dengan mahasiswa. Dosen memberi kesempatan keterlibatan mahasiswa dari kegiatan awal sampai akhir. Pembelajaran dapat berlangsung di dalam kelas dan di luar kelas.

Sistem Pendukung

Kesesuaian alat pendukung dengan pembelajaran. Bahan ajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran bermain drama adalah buku teknik bermain drama, buku teori drama, dan buku kumpulan naskah drama. Berbagai macam buku tentang pengetahuan dan teknik bermain drama. Diperlukan laptop/ komputer yang tersambung jaringan internet dan LCD dalam pembelajaran agar materi lebih mudah disajikan dan disampaikan. Ruang kelas yang bisa diubah menjadi panggung pementasan. Satuan acara perkuliahan. Naskah drama berbermuatan pendidikan karakter. Properti/ tata panggung yang sudah disesuaikan dengan naskah drama. Kartu indeks untuk menuliskan teknik-teknik bermain drama. Asesmen pembelajaran model *kotesgu* dalam pembelajaran bermain drama berbermuatan pendidikan karakter, lengkap dengan pedoman penskoran/ rubrik masalah.

Dampak Pembelajaran

Dampak pembelajaran merupakan kompetensi peserta didik dalam bermain drama yang ingin dicapai melalui penerapan model *kotesgu* dalam pembelajaran bermain drama berbermuatan pendidikan karakter. Kompetensi tersebut, meliputi beberapa kemampuan peserta didik dalam memahami berbagai macam teknik bermain drama. Mampu mempraktikkan berbagai macam teknik bermain drama. Memahami jenis naskah drama berbermuatan pendidikan karakter. Mampu mengajarkan teknik bermain drama berbermuatan pendidikan karakter kepada teman-temannya, sebagai upaya latihan mengajar di hadapan peserta didik.

Dampak Pengiring

Dampak pengiring model ini adalah kesadaran dan pemahaman dosen terhadap karakteristik model *kotesgu* dalam pembelajaran bermain drama bermuatan pendidikan karakter, yang berciri: Keterciptaan *nurture efek* (nilai-nilai sertaan). Kemanfaatan nilai-nilai sertaan pada diri mahasiswa. Kemanfaatan nilai-nilai sertaan pada masyarakat. Menekankan proses belajar yang berorientasi pada pengembangan pemahaman yang mendalam (*learning with understanding*). Menggunakan permasalahan aktual, yaitu permasalahan yang nyata atau dekat dengan lingkungan dan kehidupan mahasiswa. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah serta kemampuan berargumentasi dan berkomunikasi dalam diskusi. Memberikan kesempatan yang luas untuk menemukan konsep, definisi, prosedur, dan teknik-teknik bermain drama secara mandiri. Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik simpulan, misalnya melalui kegiatan penyeleksian, eksplorasi, dan observasi naskah. Mengembangkan kompetensi berpikir kreatif dan kritis yang melibatkan imajinasi dan intuisi. Memperhatikan dan mengakomodasi perbedaan karakteristik individu.

Perangkat pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari; silabus, Satuan Acara Perkuliahan (SAP), dan materi ajar bermain drama. Standar kompetensi di atas, dijabarkan ke dalam kompetensi dasar sebagai berikut menentukan naskah drama, menyutradarai pementasan, latihan teknik bermain drama secara bertahap menuju pentas, (mementaskan drama. Empat kompetensi dasar di atas, dijabarkan lagi ke dalam beberapa indikator dan kegiatan pembelajaran. Indikator inilah yang akan dijabarkan ke dalam SAP. Salah satu prinsip yang mendasari pengembangan SAP adalah nilai pendidikan karakter. Nilai-nilai ini dijabarkan ke dalam 18 indikator, yang masing-masing harus disisipkan ke dalam SAP tersebut.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab empat, diperoleh simpulan tentang tiga hal berikut; kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam pengembangan model *kotesgu* pada pembelajaran bermain drama bermuatan pendidikan karakter bagi mahasiswa PBSI, prinsip pengembangan model *kotesgu* dalam pembelajaran bermain drama bermuatan pendidikan karakter pada mahasiswa PBSI, dan prototipe model *kotesgu* dalam pembelajaran bermain drama bermuatan pendidikan karakter pada mahasiswa PBSI.

Mahasiswa dan dosen membutuhkan model pembelajaran bermain drama bermuatan pendidikan karakter bagi mahasiswa PBSI. Model pembelajaran tersebut harus mampu memadukan kompetensi mahasiswa dalam bermain drama dan kemampuan mahasiswa dalam

mengajarkan materi bermain drama. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model kooperatif teknik everyone is teacher here.

Terdapat sebelas prinsip pengembangan model *kotesgu* dalam pembelajaran bermain drama bermuatan pendidikan karakter pada mahasiswa PBSI. (1) terjadi kerjasama, baik dalam satu kelompok maupun antarkelompok. (2) Pembentukan kelompok didasarkan pada asumsi bahwa mahasiswa akan lebih bebas bertanya kepada teman daripada kepada dosen. (3) Kemampuan individu harus lebih meningkat jika bekerja dalam kelompok. (4) Dalam satu kelompok, harus ada mahasiswa yang ahli bermain drama. (5) Kelompok dibentuk secara heterogen. (6) Kerja kelompok harus meningkatkan kreativitas individu. (7) Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan permainan drama. (8) Mahasiswa hanya meniru teknik bermain drama, bukan konsep bermainnya. (9) Mahasiswa bebas melakukan improvisasi dalam bermain drama. (10) Jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah mahasiswa dalam kelas. (11) Harus bisa disisipi nilai-nilai pendidikan karakter.

Prototipe model pembelajaran dikembangkan dari aspek tujuan, langkah-langkah, sistem sosial, prinsip reaksi/ pengelolaan, sistem pendukung, dampak pembelajaran, dan dampak pengiring. Langkah hasil pengembangan yaitu; pembagian kelompok, pengamatan materi, pembagian kartu, penulisan pertanyaan, pembagian pertanyaan, pembacaan pertanyaan, persiapan presentasi, presentasi, evaluasi kelas, dan evaluasi dosen.

Saran

Produk hasil pengembangan model pembelajaran ini bisa diterapkan di perguruan tinggi lain yang memiliki latar belakang yang hampir sama dengan sampel penelitian. Untuk menggunakan model ini, penulis memberikan saran, *pertama* dosen harus memahami teknik-teknik bermain drama. *Dua*, dosen memahami nilai-nilai pendidikan karakter. *Tiga*, dosen mampu mengatur kondisi kelas. *Empat*, dosen mampu mengontrol kapan ia harus masuk dalam kerja salah satu mahasiswa.

Daftar Pustaka

- Aminuddin. 2003. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Casassas, Coralie. 2012. *Female Roles and Engagement of Women in the Classical Sanskrit Theatre Kūṭiyāṭṭam: A Contemporary Theatre Tradition*. Asian Theatre Journal. Volume 29, Number 1, Spring 2012, pp. 1-30 | 10.1353/atj.2012.0003
- Bakdi Soemanto. 2001. *Jagat Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo.

- Benninga, Jacques S. and Susan M. Tracz. 2010. *Continuity and Discontinuity in Character Education*. International Research Handbook on Values Education and Student Wellbeing, Part 2, Pages 521-548.
- Diener, Robert Biswas. 2006. *From the Equator to the North Pole: A Study of Character Strengths*. Journal of Happiness Studies. Volume 7, Number 3, 293-310.
- Gerard, Toffin. 2012. *A Vaishnava Theatrical Performance in Nepal: The Kāttī-pyākhā of Lalitpur City*. Asian Theatre Journal. Volume 29, Number 1, Spring 2012, pp. 31-53 | 10.1353/atj.2012.0008
- Hall, Gene E, Linda F. Quinn, dan Donna M. Gollnick. 2008. *The Joy of Teaching: Mengajar dengan Senang*. Terjemahan Soraya Ramli. Jakarta: PT Indeks.
- Jacobsen, David A., Paul Eggen, & Donald Kauchak. 2009. *Methods for Teaching: Metode-Metode Pengajaran Meningkatkan Belajar Mahasiswa TK-SMA*. Terjemahan Achmad Fawaid & Khoirul Anam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, Bruce dan Marsha Weil. 2009. *Model of Teaching: Model-Model Pengajaran*. Terjemahan Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, Bruce dan Marsha Weil. (2000). *Models of Teaching: Model-Model Pengajaran*. Edisi Delapan. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Kertajaya, Hermawan, (2010). *Grow with Character: The Model Marketing*. Jakarta: PT. Gramedia Pusaka Utama
- Moleong, L. J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Park, Nansook and Christopher Peterson. 2006. *Character Strengths and Happiness among Young Children: Content Analysis of Parental Descriptions*. Journal of Happiness Studies, 2006, Volume 7, Number 3, Pages 323-341.
- Park, Nansook and Christopher Peterson. 2009. *The Cultivation of Character Strengths*. Journal International Teaching for Wisdom. Part I, 59-77
- Rendra, W.S.. 1982. *Tentang Bermain Drama*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sitorus, Eka D. 2003. *The Art of Acting; Seni Peran untuk Teater, Film, dan TV*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Su'ud, Abu, Suwandi, dan Sudharto. 2011. *Pendidikan Karakter di Sekolah dan Perguruan tinggi*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.

Tilaar, H.A.R. 2004. *Karakter , Tantangan-tantangan Global masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Pt Grasindo.