

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI BERBASIS KARAKTER
PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN IPA DI PROGRAM STUDI PGSD
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

NURHAIRANI

Dosen Jurusan PPSD Prodi PGSD FIP UNIMED

ABSTRAK

PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) merupakan salah satu program studi di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan yang akan menghasilkan calon-calon guru di sekolah dasar. Di program studi PGSD setiap mahasiswa memiliki kewajiban untuk mengambil mata kuliah pendidikan IPA sebagai bekal bagi mahasiswa untuk memberikan materi IPA di tingkat Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini ingin menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter kepada mahasiswa melalui model pembelajaran simulasi, dan meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidikan IPA di SD. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan mengikuti alur yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penerapan model pembelajaran simulasi dapat membangun nilai-nilai karakter mahasiswa. Dari hasil penelitian ini juga dapat dilihat bahwa dengan menerapkan model pembelajaran simulasi perkembangan kualitas karakter mahasiswa sejalan dengan perkembangan kemampuan mahasiswa dalam melakukan pembelajaran IPA di SD

Kata kunci : Karakter, Penelitian Tindakan Kelas, Pendidikan IPA di SD

PENDAHULUAN

Prodi PGSD sebagai prodi yang akan menghasilkan calon guru sekolah dasar memberikan kewajiban kepada setiap mahasiswa untuk mengambil mata kuliah pendidikan IPA di SD. Salah satu kompetensi yang ingin dicapai pada kuliah Pendidikan IPA di SD ini adalah mahasiswa mempunyai kemampuan dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran IPA di SD yang aktif, inovatif, efektif, dan bermakna bagi peserta didik.

Rendahnya keberhasilan dalam proses perkuliahan dan belum tercapainya target sesuai dengan apa yang diharapkan merupakan persoalan yang sering ditemukan. Indikasi ini dapat dilihat dari proses latihan mengajar di kelas, hampir seluruh mahasiswa kurang mampu melakukan proses pembelajaran yang baik di kelas. Hasil penelusuran awal peneliti bahwa mahasiswa Program Studi PGSD yang

sedang melakukan PPL (Program Pengalaman Lapangan) ternyata masih kesulitan untuk mengajarkan mata pelajaran IPA baik di kelas rendah maupun di kelas tinggi.

Rendahnya keberhasilan dalam proses perkuliahan juga berbanding lurus dengan lemahnya karakter yang dimiliki mahasiswa dalam proses pembelajaran tersebut. Hasil penelusuran awal terdapat beberapa indikasi lemahnya karakter mahasiswa dalam proses pembelajaran IPA. *Pertama*, Ada kecenderungan dilakukannya mahasiswa dimana mereka masih mengedepankan komunitas-komunitas berkelompok di dalam kelas. *Kedua*, imbas dari kecenderungan berkelompok-berkelompoknya mahasiswa, maka berimbas juga kurang kreatifnya mahasiswa dalam pengembangan proses pembelajaran IPA. *Ketiga*, Mahasiswa kurang memiliki sifat empati. *Keempat*

mahasiswa, kurang peka terhadap situasi yang ada di kelas. *Kelima*, mahasiswa kurang memiliki rasa percaya diri sehingga kurang memiliki kemampuan untuk menganalisis kurikulum IPA SD. *Keenam*, Mahasiswa kurang mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan. *Ketujuh*, mahasiswa kurang menunjukkan rasa tanggung jawab sebagai mahasiswa.

Bila dianalisis dari hasil pemantauan tersebut menunjukkan bahwa, salah satu yang menjadi akar permasalahan pada proses perkuliahan pendidikan IPA di SD adalah belum berlangsungnya pengembangan kompetensi secara simultan dengan pengembangan karakter mahasiswa. Sebagai bagian dari upaya menyikapi beberapa masalah di atas perlu dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan mengembangkan perangkat pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran praktek. Dalam hal ini solusi pemecahan yang dipilih oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di atas adalah dengan menerapkan model pembelajaran simulasi.

Model pembelajaran simulasi merupakan salah satu model pembelajaran praktek interaktif yang melibatkan penciptaan situasi atau ruang belajar dalam suatu program pelatihan, khususnya dalam upaya pengembangan karakter mahasiswa (Soekamto dan Winataputra, 1997). Melalui penerapan model pembelajaran simulasi mahasiswa dapat melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari khususnya dalam mata kuliah pendidikan IPA di SD mahasiswa dapat berlatih bagaimana melaksanakan proses pembelajaran IPA yang aktif, kreatif, efektif dan

menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat SD. Selain itu mahasiswa memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, melatih memecahkan masalah, meningkatkan keaktifan belajar, dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa, melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, menumbuhkan daya kreatif siswa, dan melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Model pembelajaran simulasi juga termasuk salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan Universitas Negeri Medan (Unimed) sebagai model pembelajaran yang bisa membangun nilai-nilai karakter kepada mahasiswa. Nilai karakter yang dapat diperoleh melalui penerapan model pembelajaran simulasi adalah 1) pengalaman dan terampil; 2) kreatif; 3) imajinatif; 4) Empati; 5) Apresiatif dan peka terhadap situasi; 6) percaya diri; 7) jujur; 8) kepemimpinan; 9) ketepatan analisis; 10) mandiri; dan 11) tanggung jawab (Asih, dkk; 2012)

Jika perbaikan dilakukan maka diasumsikan suasana dan proses belajar akan mendorong pertumbuhan karakter yang diharapkan, dan kompetensi mahasiswa secara simultan dapat dicapai.

Research Question

Berdasarkan fenomena dan akar permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka solusi masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran simulasi dapat menanamkan nilai-nilai karakter kepada mahasiswa?
2. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran simulasi dapat meningkatkan kompetensi

mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidikan IPA di SD?

Tujuan Penelitian

Hasil pemaparan yang telah tercantum di atas, maka tujuan penelitian ini dirumuskan dalam beberapa hal:

1. Menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter kepada mahasiswa melalui model pembelajaran simulasi.
2. Meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidikan IPA di SD.

KERANGKA BERFIKIR

Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk membangun karakter individu dewasa, sehingga mempunyai kekuatan untuk berjuang (Menanti, dkk, 2012). Pendidikan karakter diartikan sebagai *the deliberate use of all dimensions of school life to foster character development*. Oleh sebab itu perkembangan karakter peserta didik, seluruh komponen di sekolah harus dilibatkan, yakni meliputi isi kurikulum (*the content of curriculum*), proses pembelajaran (*the process of instruction*), kualitas hubungan (*the quality of relationships*), penanganan mata pelajaran (*the handling of discipline*), pelaksanaan aktivitas ko-kurikuler, dan etos seluruh lingkungan sekolah (Arismantoro, 2009).

Kilpatrick dan Lickona dapat dikatakan sebagai pencetus utama dalam hal pendidikan yang karakter. Mereka berdua memiliki kepercayaan bahwa *moral absolute* sangat perlu diajarkan kepada generasi muda agar mereka

memiliki pemahaman yang baik mengenai mana jalan yang baik dan benar. Dilain pihak menurut Heritage Foundation dalam Arismantoro (2009) bahwa pendidikan karakter memiliki tujuan membentuk manusia secara utuh (holistik) yang berkarakter, yaitu mengembangkan aspek fisik, emosi, sosial, kreativitas, spiritual, dan intelektual siswa secara optimal. Selain untuk membentuk manusia yang *lifelong learners* (pembelajar sejati), salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk mengembangkan pendidikan karakter adalah menerapkan metode belajar yang melibatkan partisipasi aktif mahasiswa, yakni metode yang dapat meningkatkan motivasi mahasiswa, karena seluruh dimensi manusia terlibat secara aktif dengan diberikan materi pelajaran yang kongkret, bermakna, serta relevan dalam konteks kehidupannya (*student active learning, contextual learning, inquiry based learning, integrated learning*).

Pengembangan Karakter

Pada dasarnya karakter akan terbentuk bila aktivitas dilakukan berulang-ulang secara rutin hingga menjadi suatu kebiasaan (habit), yang akhirnya tidak hanya menjadi suatu karakter. Universitas Negeri Medan berupaya membangun nilai-nilai karakter yang terdiri dari enam karakter. Keenam karakter tersebut disebut *the six pillars of characters* yaitu kejujuran (*trustworthiness*), rasa hormat (*respect*), tanggung jawab (*responsibility*), keadilan (*fairness*), kepedulian (*caring*), dan warga Negara yang baik (*good citizenship*) (Asish, dkk; 201). Enam pilar ini merupakan dasar untuk mengetahui karakter seseorang benar atau salah dengan mengaplikasikan makna enam pilar tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Upaya pendidikan karakter harus segera diimplementasikan menjadi budaya dan mewarnai iklim akademik tidak dapat ditunda lagi, karena persoalan krisis karakter sudah begitu memprihatinkan. Dengan demikian seluruh program baik yang sudah di desain melalui pembelajaran kuliah maupun yang sifatnya pengembangan kreativitas harus berkarakter, sehingga terjadi penguatan karakter. Hal ini inilah yang menjadi salah tugas dari universitas, selain melahirkan lulusan yang berkompeten dalam bidang pendidikan, lulusan mahasiswa juga dibekali etika yang berkarakter sehingga mereka memiliki wawasan yang luas.

Model Pembelajaran Simulasi

Menurut Djamarah (2006) model pembelajaran simulasi adalah model pembelajaran yang memperagakan atau mempertunjukkan kepada suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan yang disertai dengan lisan. Dilain fihak menurut Depdiknas (2005), model pembelajaran simulasi merupakan model praktek yang sifatnya untuk mengembangkan keterampilan peserta didik (ranah kognitif maupun keterampilan). Model ini memindahkan situasi yang nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar karena adanya kesulitan atau keterbatasan untuk melakukan prakter di dalam situasi yang sesungguhnya.

Simulasi merupakan suatu metode pembelajaran praktek interaktif yang melibatkan penciptaan situasi atau ruang belajar dalam suatu program pelatihan. Tujuan dari simulasi adalah untuk memunculkan pengalaman pembelajaran selama mengikuti program pelatihan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian

pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Metode ini mirip dengan permainan peran, tetapi dalam simulasi, peserta peserta lebih banyak berperan sebagai dirinya sendiri saat melakukan kegiatan.

Berdasarkan uraian di atas jelaslah bahwa, model pembelajaran simulasi merupakan model pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya (state of affaris) atau proses.

Langkah Model Pembelajaran Simulasi

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru dalam merancang model pembelajaran simulasi. *Pertama*, mempersiapkan siswa yang menjadi pemeran simulasi. *Kedua*, menyusun skenario dengan memperkenalkan siswa terhadap aturan, peran, prosedur, pemberi skor (nilai), tujuan permainan dan lain- lain. Guru menunjuk siswa untuk memegang peran- peran tertentu dan menguji cobakan simulasi untuk memastikan bahwa seluruh siswa memahami aturan main simulasi tersebut. *Ketiga*, melaksanakan simulasi, siswa berpartisipasi dalam permainan simulasi dan guru melakukan peranannya sebagaimana mestinya; dan *Keempat*, melakukan refleksi atau umpan balik dari simulasi yang telah dilakukan.

Desain Penelitian

Berdasarkan rumus masalah dan tujuan penelitian ini, maka rancangan penelitian yang dipergunakan adalah Penelitian Tindakan. Adapun rancangan (desain) Penelitian Tindakan yang dipergunakan dalam penelitian ini

adalah menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Menurut Kemmis dan McTaggart (Manurung, 2008), pelaksanaan tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari dua siklus yang meliputi empat langkah yaitu (1) Perencanaan Tindakan; (2) Pelaksanaan Tindakan; (3) Observasi; (4) Refleksi Langkah pelaksanaan tindakan dimaksud dapat dilihat pada gambar 1.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa regular B 2011 program studi pendidikan guru sekolah dasar Unimed yang sedang mengikuti perkuliahan Pendidikan IPA di SD tahun pelajaran 2012//2013. Penelitian ini dilaksanakan enam bulan dengan diawali kegiatan pra tindakan, yaitu dari bulan April 2012 kemudian dilanjutkan sampai bulan Oktober 2012.

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini yakni, peningkatan karakter setelah diberikan tindakan diukur dengan menggunakan instrumen angket dan format observasi dan kemampuan mahasiswa dalam melakukan latihan proses pembelajaran IPA di SD diukur dengan menggunakan instrumen pelaksanaan proses pembelajaran.

HASIL TEMUAN

Data Siklus I

Data awal pemilihan karakter mahasiswa, maka dapat dilakukan tindakan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran simulasi berbasis karakter.

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan sintaks model pembelajaran simulasi yang tertuang di desain pembelajaran. Sedangkan untuk keterampilan mahasiswa dalam mengajar IPA di SD kelas tinggi masih belum sesuai dengan

yang diharapkan. Masih kurangnya kemampuan mahasiswa dalam melakukan simulasi mengajar pada siklus I disebabkan karena mahasiswa mahasiswa belum menguasai keterampilan-keterampilan mengajar yaitu keterampilan membuka pembelajaran khususnya dalam kegiatan apersepsi, mahasiswa kelihatan sangat gugup ketika melakukan simulasi mengajar, dan pelaksanaan simulasi mengajar tidak sesuai dengan desain pembelajaran yang tertuang dalam RPP, pembelajaran cenderung berpusat pada siswa.

Hasil pengembangan karakter mahasiswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel. Karakter Mahasiswa Siklus I

No	Butir Pernyataan Karakter	Kon-disi Awal	Sik-lus I	% Ke-naik-an
1	Pengalaman dan Terampil:			
	Mampu menguasai materi yang akan dipelajari.	9	11	22.2
	Mampu mengaplikasikan teori yang telah dipelajari	10	12	20.0
2	Kreatif:			
	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki	10	11	10.0
	Mampu mengembangkan gagasan ataupun ide dari teori yang telah dipelajari	8	13	62.5
	Mampu menemukan ide-ide baru dari proses pembelajaran yang telah ada.	11	15	36.4
3	Empati:			
	Merasakan apa	16	24	50.0

	yang dirasakan teman dekat/anggota kelompok/sekelas			
	Menanyakan kepada teman jika teman menunjukkan perilaku yang tidak biasanya.	14	22	57.1
	Menstimulus teman yang tidak hadir, tidak aktif dalam perkuliahan	9	14	55.6
4	Apresiatif dan Peka terhadap situasi			
	Mampu lebih aktif dalam proses pembelajaran	10	14	40.0
	Tumbuh kecintaan dan keceriaan dalam proses pembelajaran	13	18	38.5
	Mampu mengaplikasikan nilai-nilai positif dari proses pembelajaran yang dituangkan ke dalam kehidupan.	12	19	58.3
5	Percaya Diri			
	Mempunyai persiapan yang baik untuk memulai proses pembelajaran	5	7	40.0
	Mempunyai ketangguhan dalam proses pembelajaran	10	14	40.0
6	Jujur			
	Mempunyai sikap untuk tidak melakukan tindakan plagiat dalam proses pembelajaran/pada waktu ujian	8	9	12.5
	Memiliki integritas untuk tidak berbohong/berani mengatakan apa adanya, tanpa ditutup-tutupi, ditambah atau dikurangi.	10	12	20.0
7	Tanggung			

	Jawab			
	Mempunyai kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas	10	15	50.0
	Mempunyai kedisiplinan dalam hal waktu.	17	22	29.4
	Menunjukkan rasa tanggung jawab sebagai mahasiswa	15	23	53.3
8	Mandiri			
	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung dengan orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas	8	13	62.5

Dilihat dari rata-rata persentase kenaikan kepemilikan karakter setelah tindakan siklus I bahwa, ada beberapa karakter yang masih perlu mendapatkan perhatian, khususnya karakter terampil, kreatif, jujur dan tanggung jawab persentase kenaikan kepemilikan karakter masih cukup rendah. Hasil tindakan siklus I ini menunjukkan masih harus dilanjutkan pada siklus II.

Data Siklus II

Dari hasil refleksi kekurangan-kekurangan yang ada maka dilakukan perbaikan-perbaikan untuk siklus II. Kemampuan mahasiswa dalam melakukan simulasi mengajar sudah sangat baik. Dapat dilihat dari kemampuan mahasiswa dalam mengajar baik pada kegiatan awal, inti dan penutup. Mahasiswa sudah mampu melakukan kegiatan apersepsi dan memotivasi siswa, mahasiswa juga sudah tidak gugup ketika melakukan simulasi mengajar, dan kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan hakekat IPA

Hasil pengembangan karakter mahasiswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Karakter Mahasiswa Siklus II

No	Butir Pernyataan Karakter	Siklus I	Siklus II	% Kenaikan
1	Pengalaman dan Terampil:			
	Mampu menguasai materi yang akan dipelajari.	11	14	27.3
	Mampu mengaplikasikan teori yang telah dipelajari	12	22	83.3
2	Kreatif:			
	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki	11	18	63.6
	Mampu mengembangkan gagasan ataupun ide dari teori yang telah dipelajari	13	24	84.6
3	Empati:			
	Merasakan apa yang dirasakan teman dekat/anggota kelompok/sekelas	24	25	4.2
	Menanyakan kepada teman jika teman menunjukkan perilaku yang tidak biasanya.	22	24	9.1
4	Apresiasi dan Peka terhadap situasi			
	Mampu lebih aktif dalam proses pembelajaran	14	23	64.3
	Tumbuh kecintaan dan keceriaan dalam proses pembelajaran	18	25	38.9
	Mampu mengaplikasikan nilai-nilai positif dari proses pembelajaran yang dituangkan ke dalam	19	20	5.3

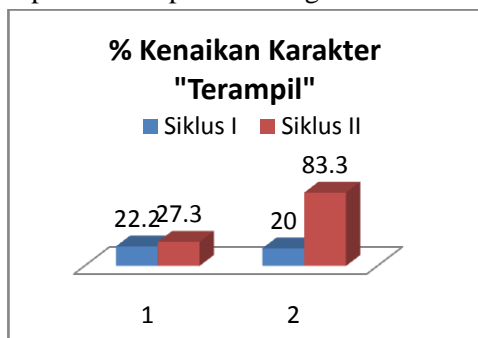
	kehidupan.			
5	Percaya Diri			
	Mempunyai persiapan yang baik untuk memulai proses pembelajaran	7	11	57.1
	Mempunyai ketangguhan dalam proses pembelajaran	14	20	42.9
6	Jujur			
	Mempunyai sikap untuk tidak melakukan tindakan plagiat dalam proses pembelajaran/pada waktu ujian	9	15	66.7
	Memiliki integritas untuk tidak berbohong/berani mengatakan apa adanya, tanpa ditutup-tutupi, ditambah atau dikurangi.	12	21	75.0
7	Tanggung Jawab			
	Mempunyai kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas	15	26	73.3
	Mempunyai kedisiplinan dalam hal waktu.	22	26	18.2
	Menunjukkan rasa tanggung jawab sebagai mahasiswa	23	26	13.0
8	Mandiri			
	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung dengan orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas	13	22	69.2

Hasil tindakan siklus II menunjukkan bahwa, rata-rata kepemilikan karakter mahasiswa mengalami peningkatan. Dengan demikian pemilihan karakter dari delapan karakter yang diinginkan telah meningkat.

Analisis Hasil

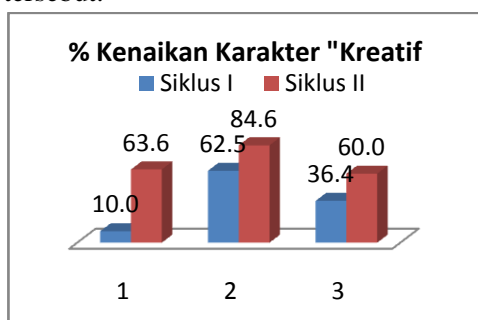
Setelah dilakukan berbagai kegiatan mulai dari kegiatan pra penelitian sampai tindakan pada siklus I dan siklus II, maka analisis terhadap

perkembangan masing-masing karakter dapat dideskripsikan sebagai berikut:



Gambar 2. Persen Kenaikan Kepemilikan Karakter Terampil

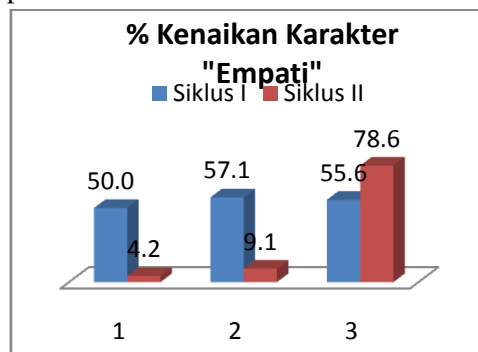
Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa, kepemilikan karakter pengalaman dan terampil setelah tindakan siklus I dan siklus II mengalami perkembangan. Pada Indikator pertama yaitu mampu menguasai materi yang akan dipelajari persentase kenaikan pada siklus I sebesar 22,2% dan siklus II sebesar 27,3%. Sedangkan pada indikator kedua yaitu “Mampu mengaplikasikan teori yang telah dipelajari” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 20% dan siklus II sebesar 83,3%. Ini berarti setelah dilakukan pembinaan dan penerapan model pembelajaran simulasi terjadi perubahan karakter pada aspek tersebut.



Gambar 3. Persen Kenaikan Kepemilikan Karakter Kreatif

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa, kepemilikan karakter “kreatif” setelah tindakan siklus I dan siklus II mengalami perkembangan. Pada Indikator pertama yaitu berpikir dan

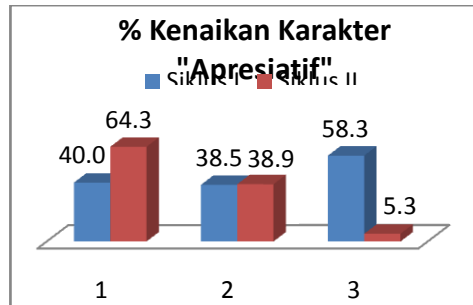
melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 10% dan siklus II sebesar 63,6%. Pada indikator “mampu mengembangkan gagasan ataupun ide dari teori yang telah dipelajari” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 62,5% dan siklus II sebesar 84,6%. Pada indikator “Mampu menemukan ide-ide baru dari proses pembelajaran yang telah ada” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 36,4% dan siklus II 60,0%. Ini berarti setelah dilakukan pembinaan dan penerapan model pembelajaran simulasi terjadi perubahan karakter kreatif.



Gambar 4. Persen Kenaikan Kepemilikan Karakter Empati

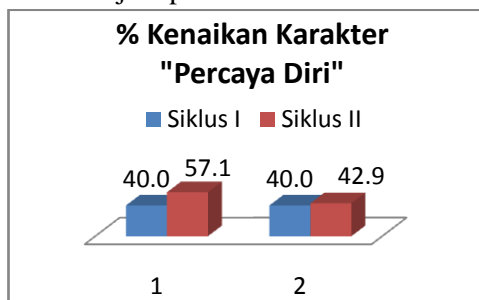
Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa, kepemilikan karakter “empati” setelah tindakan siklus I dan siklus II mengalami perkembangan. Pada Indikator pertama yaitu “merasakan apa yang dirasakan teman dekat/anggota kelompok/sekelas” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 50% dan siklus II sebesar 4,2%. Pada indikator “menanyakan kepada teman jika teman menunjukkan perilaku yang tidak biasanya” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 57,1% dan siklus II sebesar 9,1%. Pada indikator ketiga yaitu “menstimulus teman yang tidak hadir, tidak aktif dalam perkuliahan” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 55,6% dan siklus II 78,6%. Ini

berarti setelah dilakukan pembinaan dan penerapan model pembelajaran simulasi karakter empati yang dimiliki mahasiswa sudah sangat baik.



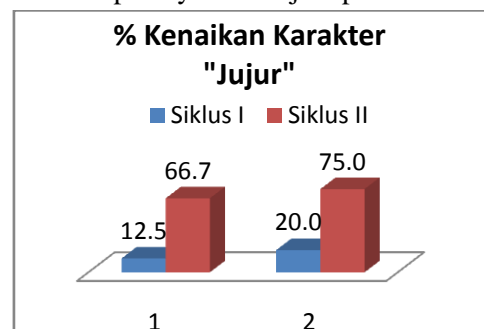
Gambar 5. Persen Kenaikan Kepemilikan Karakter Apresiatif

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa, kepemilikan karakter “apresiatif dan peka terhadap situasi” setelah tindakan siklus I dan siklus II mengalami perkembangan. Pada Indikator pertama yaitu “mampu lebih aktif dalam proses pembelajaran” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 40% dan siklus II sebesar 64,3%. Pada indikator “tumbuh kecintaan dan keceriaan dalam proses pembelajaran” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 38,5% dan siklus II sebesar 38,9%. Pada indikator ketiga yaitu “mampu mengaplikasikan nilai-nilai positif dari proses pembelajaran yang dituangkan ke dalam kehidupan” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 58,3% dan siklus II 5,3%. Ini berarti setelah dilakukan pembinaan dan penerapan model pembelajaran simulasi karakter apresiatif dan peka terhadap situasi terjadi perubahan.



Gambar 6. Persen Kenaikan Kepemilikan Karakter Percaya Diri

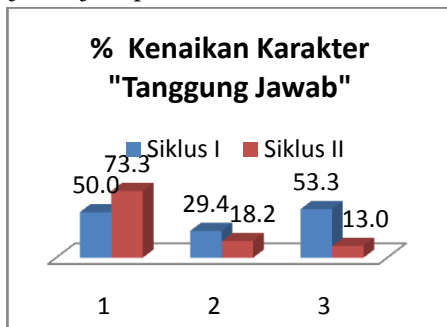
Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa, kepemilikan karakter “percaya diri” setelah tindakan siklus I dan siklus II mengalami perkembangan. Pada Indikator pertama yaitu “mempunyai persiapan yang baik untuk memulai proses pembelajaran” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 40% dan siklus II sebesar 57,1%. Pada indikator kedua yaitu “mempunyai ketangguhan dalam proses pembelajaran” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 40% dan siklus II sebesar 42,9%. Ini berarti setelah dilakukan pembinaan dan penerapan model pembelajaran simulasi karakter percaya diri terjadi perubahan.



Gambar 7. Persen Kenaikan Kepemilikan Karakter Jujur

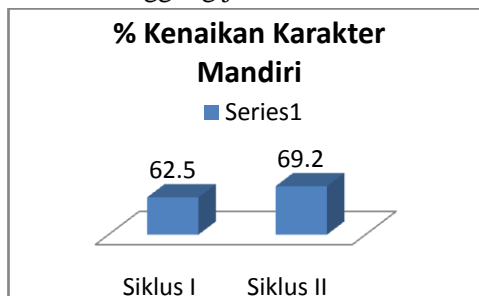
Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa, kepemilikan karakter “jujur” setelah tindakan siklus I dan siklus II mengalami perkembangan. Pada Indikator pertama yaitu “mempunyai sikap untuk tidak melakukan tindakan plagiat dalam proses pembelajaran/pada waktu ujian” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 12,5% dan siklus II sebesar 66,7%. Pada indikator kedua yaitu “memiliki integritas untuk tidak berbohong/berani mengatakan apa adanya, tanpa ditutup-tutupi, ditambah atau dikurangi” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 20,0% dan siklus II sebesar 75,0%. Ini berarti setelah dilakukan pembinaan dan penerapan

model pembelajaran simulasi karakter jujur terjadi perubahan.



Gambar 8. Persen Kenaikan Kepemilikan Karakter Tanggung Jawab

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa, kepemilikan karakter “tanggung jawab” setelah tindakan siklus I dan siklus II mengalami perkembangan. Pada Indikator pertama yaitu “mempunyai kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 50% dan siklus II sebesar 73,3%. Pada indikator “mempunyai kedisiplinan dalam hal waktu” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 29,4% dan siklus II sebesar 18,2%. Pada indikator “menunjukkan rasa tanggung jawab sebagai mahasiswa” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 53,3% dan siklus II 13,0%. Ini berarti setelah dilakukan pembinaan dan penerapan model pembelajaran simulasi terjadi perubahan karakter tanggung jawab.



Gambar 9. Persen Kenaikan Kepemilikan Karakter Mandiri

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa, kepemilikan karakter “mandiri” setelah tindakan siklus I dan siklus II

mengalami perkembangan. Indikator dari karakter mandiri “sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung dengan orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas” persentase kenaikan pada siklus I sebesar 62,5% dan siklus II sebesar 69,2%. Ini berarti setelah dilakukan pembinaan dan penerapan model pembelajaran simulasi terjadi perubahan karakter tanggung jawab.

Hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa, seluruh target yang akan dicapai dapat tercapai sebagaimana direncanakan. Berdasarkan hasil ini dapat dikemukakan bahwa, perbaikan proses perkuliahan telah dapat dilakukan. Artinya penciptaan suasana dan proses perkuliahan untuk efektif dalam mendorong pengembangan karakter dan kompetensi mahasiswa dapat tercapai dengan menerapkan model pembelajaran simulasi.

PENUTUP

Penciptaan suasana dan proses perkuliahan untuk efektif dalam mendorong pengembangan karakter dan kompetensi mahasiswa dapat tercapai dengan menerapkan model pembelajaran simulasi. Keadaan karakter mahasiswa pada awal perkuliahan berada pada kategori cukup berkembang menjadi kategori baik setelah perkuliahan. Setelah tindakan tampak bahwa perkembangan yang paling pesat terjadi pada karakter pengalaman dan terampil, kreatif, empati, jujur dan tanggung jawab. Keadaan lain yang berkembang baik adalah karakter apresiatif dan peka terhadap situasi, percaya diri, dan mandiri

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa, dengan menerapkan model pembelajaran simulasi perkembangan kualitas karakter mahasiswa sejalan dengan perkembangan kemampuan mahasiswa

dalam melakukan pembelajaran IPA di SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Aly & Eny Rahma. (1998). *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arismantoro. (2009). *Tinjauan Berbagai Aspek Character Building: Bagaimana Mendidik Anak Berkarakter*. Yogyakarta : Tiara Wacana
- Lickona. T. (1992). *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility di Perguruan Tinggi*. Bandung: UPI
- Manurung. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Menanti, A. (2009). *Building Character by Using Various Learning Resources*. Paper. State University of Medan.
- Menanti, dkk. (2012). *Pendidikan Karakter: Membangun Budaya Akademik di Universitas Negeri Medan*. Medan: Unimed.
- Rahmulyani, dkk. (2012). *Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Berbasis Pendidikan Karakter Melalui Program Pengalaman Lapangan*. Laporan Penelitian. Medan: Unimed
- Republik Indonesia. (2010). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan*, Jakarta: Kemdiknas
- Sanjaya, Wina. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana
- Soekamto.T dan Winataputra. (1997). *Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiharto, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sumaji, dkk. (1998). *Pendidikan Sains yang Humanistis*. Yogyakarta: Kanisus
- Uno, B. Hamzah. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Winataputra, Udin S. (2001). *Model-model pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Universitas Terbuka,