

**PENINGKATAN SIKAP DEMOKRATIS SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR MELALUI METODE BERMAIN PERAN
PADA MATA PELAJARAN PKn**

**(Penelitian Tindakan Kelas di Sekolah Dasar Negeri
Pulogebang 08 Pagi, Jakarta Timur)**



AWIRIA

7526110290

Tesis yang Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Mendapatkan Gelar Magister

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2013**

Peningkatan Sikap Demokratis Siswa Melalui Metode Bermain Peran

Pada Mata Pelajaran PKn

Penelitian Tindakan pada Siswa Kelas IV SDN Pulogebang 08 Pagi

Jakarta Timur

AWIRIA

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara penerapan metode bermain untuk meningkatkan sikap demokratis siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pulogebang 08 Pagi Jakarta Timur, dengan subyek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 40 orang. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan Mc. Taggart yang dilakukan dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan dan refleksi. Proses pengumpulan data melalui lembar angket yang telah dihitung reliabilitas dan validitasnya serta lembar observasi pelaksanaan metode bermain peran dengan menggunakan lembar pengamatan guru dan siswa, catatan lapangan dan hasil dokumentasi berupa foto. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan sikap demokratis siswa melalui metode bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket awal 70,28%, kemudian pada siklus I yaitu 73,73%, peningkatan pada siklus II mencapai 78,86%, dan aktivitas guru pada siklus I 77,77% dan siswa pada siklus I 55,5% tetapi pada siklus II sudah sesuai dengan langkah-langkah metode ini mencapai 100% (*mastery learning*) pada akhir siklus II. Implikasi dari penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan sikap demokratis siswa seperti kesediaan untuk di kritik, menghargai orang lain, tanggung jawab, dan mengutamakan musyawarah mufakat dalam setiap pengambilan keputusan.

Kata kunci : Metode Bermain Peran, Sikap Demokratis Siswa

Democratic Attitudes Students Through Improved Method Role Playing

Lesson In Civics

Action Research in the Fourth Grade Students of SDN 08 Morning

Pulogebang in East Jakarta

AWIRIA

Abstract

The purpose of this study was to determine how the application of the method to play to increase the students' democratic attitudes. The method of this study was as action research in the classroom with mc Taggart model done in two cycles. Each cycle consisted of planing, implementing the action, observing, and reflecting. Data collection used questionnaire. Which was valid and reliable observation of implementation of role playing method, field notes, and photographs of activities. The result of this study shows that there is an increase of students democratic attitudes through aplication of role playing method, where the students democratic attitudes and observation of reaching 73.73%, 77,77% in teachers aspect, 55,5% in students aspect in cycle one and 78,86% students democratic attitudes in cycle two, 100% in teachers and students aspect on cycle two. The implication of this study is that the use of role playing method can improve students democratic attitudes because they can learn to have willingness crities, respect others, be responsible, and give priority to consensus in decision making.

Keywords: Method of Playing a Role, Students' Democratic Attitudes

RINGKASAN

AWIRIA, PENINGKATAN SIKAP DEMOKRATIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA MATA PELAJARAN PKn

Penelitian Tindakan Kelas di Sekolah Dasar Negeri Pulogebang 08 Pagi, Jakarta Timur

Tesis, Jakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta, 2013

Secara umum pembelajaran PKn di kelas IV sudah dapat dikuasai oleh siswa, tetapi pada penerapannya belum maksimal terutama pada materi sikap demokratis siswa baik di lingkungan keluarga, bermain, maupun sekolah. Menurut Kemendiknas tahun 2010 sikap demokratis merupakan nilai-nilai luhur sebagai pondasi karakter bangsa yang harus dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia. Untuk meningkatkan sikap demokratis siswa baik secara kualitatif maupun kuantitatif peneliti menggunakan metode bermain peran.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pulogebang 08 Pagi Jakarta Timur, dengan subyek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 40 orang. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan Mc. Taggart yang dilakukan dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Untuk uji validitas menggunakan rumus korelasi product moment sebelum instrumen digunakan terlebih dulu di uji pakar, dari 35 instrumen 30 instrumen dinyatakan layak. Rumus penghitungan reliabilitas yang digunakan adalah teknik Alfa Cronbach, adapun hasilnya 0,893 dalam kategori reliabilitas tinggi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil kualitatif dari penelitian tindakan ini menunjukkan sikap demokratis meningkat pada karakter yang diharapkan pada siklus I yaitu menghargai orang lain, tanggung jawab, kerja sama, dan toleransi. Pada siklus II karakter yang banyak dicapai siswa berturut-turut adalah menghargai orang lain, tanggung jawab, kerja sama, dan toleransi. Hasil kuantitatif yang diperoleh pada angket awal 15 siswa belum mencapai KKM sebesar 37,5%, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 10 siswa belum mencapai KKM 25%, dan pada siklus II semua siswa telah lulus KKM 100%.

Dari hasil kedua data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran PKn dengan menggunakan bermain peran dapat meningkatkan sikap demokratis siswa.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
RINGKASAN	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN YUDISIUM MAGISTER	iv
BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian	9
C. Pertanyaan penelitian	9
D. Kegunaan hasil penelitian.....	9
BAB II. KAJIAN TEORITIK	
A. Kajian konseptual	
1. Pengertian sikap demokratis	12
a. Pengertian sikap	12
b. Pengertian demokratis	20
2. Mata pelajaran PKn	26
3. Karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar	29
4. Metode bermain peran	34
B. Penelitian yang relevan.....	41
C. Kerangka teoritis	42
D. Model tindakan	43
E. Hipotesis tindakan	51
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan.....	52
B. Tempat dan waktu penelitian	52
C. Desain dan prosedur penelitian	
1. Desain tindakan	53
2. Prosedur tindakan	54
3. Pelaksanaan tindakan	57
4. Pengamatan	59
5. Refleksi	60
D. Kriteria keberhasilan tindakan	62
E. Sumber data	62
F. Instrumen pengumpulan data	63

G. Uji Validitas dan Reabilitas	65
H. Teknik pengumpulan data	71
I. Teknik pemeriksaan keabsahan data.....	72
J. Teknik analisis data	72
BAB IV. HASIL, ANALISIS, DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan	
1. Deskripsi data siklus I	74
2. Deskripsi data siklus II	89
B. PEMBAHASAN	
1. Analisis data tindakan siklus I	100
2. Analisis data tindakan siklus II	105
3. Interpretasi hasil analisis	110
4. Keterbatasan penelitian	116
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Kesimpulan	118
B. Implikasi.....	118
C. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pada era globalisasi dimana tingkat persaingan antara negara yang semakin tinggi menuntut setiap negara untuk dapat menghadapi tantangan dengan selalu beradaptasi dan mengikuti segala perkembangan yang terjadi. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang senantiasa melaksanakan pembangunan nasional, yang secara terus menerus berusaha menggalakkan berbagai macam program pembangunan dengan tujuan untuk memajukan bangsa. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas dan partisipasi pendidikan.

Pendidikan adalah keharusan bagi perkembangan suatu bangsa. Salah satu lembaga formal pendidikan adalah sekolah, tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Menurut E. Mulyasa: "ada tiga syarat utama yang harus diperhatikan dalam pembangunan pendidikan yang dapat mempengaruhi peningkatan kualitas sumberdaya manusia yaitu:(1) sarana gedung, (2) buku yang berkualitas, (3) guru dan tenaga kependidikan yang profesional".¹ Guru memegang peran yang penting dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, dan diharapkan dapat

¹ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h.3.

mengelola kelas dengan baik dan memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

Dalam kegiatan belajar mengajar terjadi interaksi antara guru dan siswa. Agar kegiatan tersebut berjalan dengan baik, lancar, serta efisien dan efektif, maka diperlukan peran serta aktif antara siswa dan guru. Pada proses belajar mengajar tingkah laku awal siswa, oleh beberapa ahli pendidikan dianggap sebagai *input* yang menjadi titik tolak dalam proses belajar yang berakhir dengan suatu *output*.

Metode pembelajaran dapat digunakan oleh seorang guru sebagai cara-cara untuk membentuk nilai-nilai karakter siswa salah satu nilai karakter siswa adalah sikap demokratis, guru PKn merupakan aktor yang tepat dalam membentuk sikap demokratis siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Sumarsono adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau suatu kelompok dalam upaya menata dan membangun manusia Indonesia yang bermoral dan berakhlak budi pekerti yang luhur dan sopan.²

Bidang studi PKn juga merupakan wahana untuk menerapkan sikap demokratis. Penerapan sikap demokratis merupakan suatu proses, maka hal ini dapat diberikan melalui pendidikan dengan direncanakan secara matang. PKn merupakan mata pelajaran yang cukup strategis dalam penerapan

² Sumarsono, dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan* (Jakarta: Gramedia, 2004), h.3.

pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, yang diberikan pada setiap jenjang sekolah dan materinya disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Dengan dimilikinya pengertian, pemahaman, dan penerapan tentang demokratis diharapkan siswa dapat lebih mengutamakan kepentingan bersama, menghargai perbedaan pendapat, dan mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan sehingga menjadi warga negara yang baik berdasarkan pancasila.

Untuk mewujudkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diperlukan suasana pembelajaran yang dapat menampung terlaksananya sikap, nilai moral, dan aspek pengetahuan serta dapat mengembangkan potensi siswa semaksimal mungkin.

Hal ini menuntut kemampuan guru dalam mempergunakan berbagai metode mengajar yang tepat dan sesuai dengan situasi, kondisi kelas, minat, dan kemampuan siswa, sehingga terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dapat tercapai.

Cara belajar mempergunakan teknik yang beraneka ragam dan penggunaan makna disertai dengan pengertian yang mendalam dari pihak guru akan memperbesar minat belajar murid-murid dan karenanya akan mempertinggi pula hasil belajar mereka. Dengan mengajar, merangsang dan memberi kesempatan kepada siswa-siswa ikut serta mengemukakan pendapat, belajar mengambil keputusan, bekerja dalam kelompok, membuat

laporan, berdiskusi dan sebagainya, berarti membawa anak pada suasana belajar sesungguhnya dan bukan pada suasana biasa belaka.

Metode bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan pembangunan karakter siswa, sikap demokratis merupakan salah satu sikap yang diharapkan pemerintah dalam membangun karakter bangsa. Metode pembelajaran bermain peran diharapkan bisa meningkatkan sikap demokratis siswa, karena metode ini menitik beratkan kepada kemampuan siswa untuk dapat mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain.³ Yang artinya metode ini secara tidak langsung dapat membentuk sikap yang seharusnya dimiliki siswa, karena disini siswa dapat mengambil sisi positif dari orang yang bermain didalam metode bermain peran.⁴

Metode bermain peran cocoknya digunakan didalam pembelajaran PKn, karena metode ini sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Pembentukan jati diri, *character*, atau kepribadian merupakan salah satu tugas dari mata pelajaran PKn.

Pada saat ini pelajar bertingkah laku sesuai kehendak hatinya sendiri, tidak memiliki kemampuan untuk menganalisa dan bersikap kritis terhadap segala macam realita hidup yang mereka hadapi. Pelajar kehilangan logika dan penalaran yang obyektif dalam melihat permasalahan yang ada. Pelajar

³ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h.19.

⁴ Safan Amri dkk, *Implementasi Pendidikan Karakter* (Jakarta: 2011), h.31.

sering melakukan adegan ejekan lalu ada balasan mengejek dan pada akhirnya bila salah satu tidak dapat menahan amarahnya maka mulai berupaya menyerang lawannya.

Pelajar selalu menyalurkan emosi-emosinya, kekesalannya, kegembiraan, maupun keinginannya dengan meledak ledak sulit untuk dikendalikan. Emosi yang paling banyak ditampilkan pelajar adalah marah, cemburu, iri, ingin tahu, dan gembira, pelajar akan menjadi marah apabila mereka merasakan kekecewaan, sakit fisik, penghinaan, ancaman, merasa dipermainkan, dikritik, diajari, apabila dirinya dan temannya diperlakukan secara tidak baik, dihukum oleh guru, orang tua ataupun orang lain, apabila haknya dirasakan ditolak, bila segala sesuatunya tidak berjalan semestinya, tidak mencapai apa yang seharusnya mereka capai, terganggu setiap kali sedang sibuk atau milik pribadinya diabaikan oleh orang tua sehingga sering perilaku yang ditunjukkan dalam menyalurkan emosinya adalah dengan ada perasaan ingin menyerang, memukul, melempar atau bahkan menghancurkan objek yang dipersepsi sebagai penyebab marahnya. Bila hal-hal tersebut disalurkan maka terjadilah kecenderungan berperilaku agresif dengan melakukan perkelahian, tawuran, mencuri, memfitnah, membolos, merampok, dan lain-lain.

Hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan sikap demokrasi adalah kurang berminatnya siswa terhadap nilai-nilai karakter, karena dianggap sudah tidak sesuai lagi dikalangan anak-anak dan remaja, anak-anak

cenderung mengikuti sikap-sikap idolanya di tv tanpa memikirkan apakah sikap tersebut sesuai dengan nilai-nilai pancasila atau tidak. Sikap demokratis sebaiknya di pupuk sejak dini agar tidak terjadi sifat-sifat seperti diatas.

Dalam kenyataan dilapangan mengapa siswa tidak terlihat sikap demokratisnya adalah, Guru masih menggunakan gaya mengajar yang monoton atau satu arah tanpa adanya interaksi, hanya sekali-kali menggunakan metode diskusi, itupun masih terdapat banyak kendala yang disebabkan karena penguasaan metode pembelajaran yang terbatas, pemilihan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi ajar berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah khususnya pembelajaran tentang sikap demokratis, terlebih lagi sikap demokratis bukan hanya sekedar hasil, tetapi lebih mementingkan sikap dan perilakunya baik dikehidupan keluarga, lingkungan bermain, maupun sekolah.

Harapannya di masa yang akan datang guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, dan menyenangkan agar membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam menjalankan proses belajar sehingga materi seperti apapun dapat disampaikan kepada siswa dengan baik.

SDN Pulogebang 08 Pagi, Jakarta-Timur merupakan sekolah yang sedang menuju proses pengembangan kualitas sumber daya siswa-siswanya. Beberapa sarana dan prasarana penunjang terlaksananya

kelancaran proses pembelajaran di SDN Pulogebang 08 Pagi, Jakarta-Timur, tersedia seperti ruang komputer, laboratorium dan juga di SDN Pulogebang 08 Pagi, Jakarta-Timur telah memiliki Guru-Guru yang berkualitas, sekolah yang memiliki gedung satu lantai ini telah direnovasi menjadi sekolah yang layak untuk pendidikan dasar didaerah DKI Jakarta.

Dilihat dari gambaran secara keseluruhan, sekolah ini telah memiliki hampir sebagian besar penunjang proses pembelajaran. Namun, pada observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 November 2012, terdapat beberapa permasalahan terkait dengan sikap demokratis siswa, khususnya dikelas IV, antara lain yaitu sebagian besar calon ketua kelas yang kalah, belum bisa menerima kekalahan, dalam kegiatan diskusi banyak siswa yang tidak bisa menerima jika pendapatnya ditolak. Siswa cenderung marah dan langsung bersikap acuh terhadap temannya.⁵

Sesuai dengan pemaparan diatas belum bisa menerima kekalahan dan tidak bisa di kritik merupakan salah satu bentuk sikap demokratis yang tidak nampak pada kelas 4 SDN Pulogebang 08 Pagi, sikap demokratis pada saat ini sangat dibutuhkan, bukan saja sebagai sikap politik, tetapi juga terlebih lagi sebagai sikap budaya. Secara global sikap demokratis menjadi penting karena munculnya kekuatan baru yang akan dibawa oleh globalisasi telah menimbulkan berbagai perubahan yang negatif jika tidak ditanggapi secara

⁵ Hasil wawancara dengan Nurul Huda siswa kelas IV SDN Pulogebang 08 Pagi (Tanggal 5 November 2012).

demokratis. Sikap demokratis dapat ,menolak semua bentuk kekerasan ataupun pemaksaan, sikap demokratis membuka kesempatan kepada sebanyak mungkin orang untuk melakukan inisiatif, mengajukan pendapat, dan membela kepentingannya.⁶

Dengan adanya sikap demokratis diharapkan pelajar akan memiliki sikap yang nasionalisme, bertanggung jawab, tidak berprasangka, saling menghargai bila terjadi perbedaan pendapat, tidak langsung memukul, mengkomunikasikan terlebih dahulu bila terjadi masalah sehingga tidak terjadi kecenderungan untuk berperilaku agresif seperti perkelahian yang berwujud tawuran, merampok, memfitnah, mencuri dan sebagainya. Tentunya dengan memiliki sikap demokratis dapat membuat seseorang berpikir panjang dalam melakukan tindakan yang melanggar norma sehingga kecenderungan untuk berperilaku agresif sedikit demi sedikit dapat dikikis dan dihilangkan dan mengurangi tindakan kekerasan yang merugikan.

Dari fenomena di atas tidak salah jika peneliti menganggap sikap demokratis itu perlu ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, karena dapat membuat siswa menjadi pribadi yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Berdasarkan latar belakang di muka maka penulis akan mengadakan penelitian tindakan kelas untuk “meningkatkan sikap demokratis siswa kelas IV SDN Pulogebang 08 Pagi, Jakarta Timur melalui metode bermain Peran”

⁶ Hamzah B Uno, *Loc. Cit.*, h.19.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka fokus penelitian ini adalah meningkatkan sikap demokratis siswa kelas IV sekolah dasar dengan metode bermain peran dan proses meningkatkan sikap demokratis dilaksanakan di kelas IV sekolah dasar.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan di muka, maka rumusan penelitian menjadi.

1. Bagaimana upaya meningkatkan sikap demokratis pada siswa kelas IV SDN Pulogebang 08 Pagi Jakarta Timur melalui metode bermain peran ?
2. Apakah metode bermain peran dapat meningkatkan sikap demokratis siswa kelas IV SDN Pulogebang 08 Pagi Jakarta Timur?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Ada dua kegunaan penelitian yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu :

Kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

1. Secara teoretis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kajian dan informasi tentang upaya peningkatan sikap demokratis pada siswa kelas IV SDN pulogebang 08 pagi jakarta timur.
- b. Diharapkan penulisan ini akan memberikan sumbangan pengetahuan pendidikan bagi siswa sekolah dasar.

2. Secara praktis

- a. Sebagai masukan bagi pimpinan sekolah, tentang pentingnya meningkatkan sikap demokratis dengan metode bermain peran.
- b. Sebagai masukan bagi guru sekolah dasar dalam melaksanakan perannya sebagai guru agar dapat memaksimalkan fungsi bermain peran dalam upaya meningkatkan sikap demokratis dalam upaya peningkatan sikap demokratis beragama kepada siswa sekolah dasar.
- c. Adapun manfaat penelitian bagi peneliti sendiri adalah untuk meningkatkan wawasan pengetahuan tentang penelitian khususnya penelitian tindakan kelas, menjadi pendidik yang dapat memberikan memberikan teladan dan pengajaran kepada siswa dalam hal sikap demokratis.
- d. Bagi program studi pendidikan dasar

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif, menambah wawasan ilmu bagi mahasiswa pasca sarjana

program studi pendidikan dasar, mengenai upaya peningkatan sikap demokratis melalui metode bermain peran.

Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan referensi atau perbandingan oleh peneliti selanjutnya yang mengadakan penelitian dengan variable yang sejenis, sehingga pengetahuan yang ditemukan semakin bertambah.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Kajian konseptual

1. Pengertian sikap demokratis

a. Pengertian sikap

Sikap adalah suatu sistem yang menetap dalam diri individu berupa penilaian yang bersifat positif dan negatif, yakni suatu kecenderungan untuk menyetujui atau menolak.⁷

Sikap atau *Attitude* diartikan sebagai persyaratan evaluatif atau penilaian terhadap suatu objek, orang atau peristiwa.⁸ Sikap berbeda dengan dengan perilaku. Sikap masih berupa penilaian abstrak. Penilaian tersebut menjadi kongkrit dalam perilaku. Misal kita mempunyai sikap bahwa korupsi itu tidak baik, penilaian kita tersebut menjadi nyata ketika kita mewujudkan sikap tersebut kedalam perilaku tidak melakukan korupsi.

Menurut Zanna & dan Rempel, 1988, dalam Voughn & dan Hoog, 2002 mengemukakan bahwa sikap adalah :

⁷ David krech, Richard S, *Crutchfield dan Egerton Ballachey, Individual in Society* (New York: McGraw-Hill, 1992), hal.177

⁸ Dewi Hanggraeni, *Perilaku Organisasi* (Jakarta: Fakultas Universitas Indonesia, 2011), h.12.

*A favorable or unfavorable evaluative reaction toward something or someone, exhibited in one's belief, feelings or intended behavior.*⁹

(Reaksi evaluatif yang disukai atau tidak disukai terhadap sesuatu atau seseorang, menunjukkan kepercayaan, perasaan, atau kecenderungan perilaku seseorang).

Menurut Bem, 1970 sikap adalah :

*Attitudes are our affinities for and aversions to specific people, groups, objects, ideas, or situations.*¹⁰

(Sikap adalah kedekatan dan keengganan kepada orang-orang tertentu, kelompok, benda, gagasan, atau situasi)

Sedangkan menurut G.W. Allport dalam buku Handbook of Social Psychology membuat batasan defisiisi sikap sebagai berikut :

*.....a mental and neural state of readiness, organized through experience, exerting a directive or dynamic influence upon the individual's response to all objects and situations which it is related.*¹¹

(Kesiapan mental dan saraf, diatur melalui pengalaman, menggunakan pengaruh petunjuk atau dinamis atas respons individual terhadap semua objek dan situasi yang terkait).

Sikap adalah konsep yang dibentuk oleh tiga komponen, yaitu kognitif, afektif, dan perilaku. Komponen kognitif berisi semua pikiran serta ide-ide

⁹ Sarlito W. Sarwono dan Eko A. Meinarno, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), h.81.

¹⁰ Camille B. Wortman and Elizabeth F. Loftus, *Psychology* (NewYork: Alfred A. Knopf, 1985), h.496.

¹¹ Sarlito W. Sarwono dan Eko A. Meinarno, *loc. cit.*

yang berkenaan dengan objek sikap. Isi pemikiran seseorang meliputi hal-hal yang diketahuinya sekitar objek sikap, dapat berupa tanggapan atau keyakinan, kesan, atribusi, dan penilaian tentang objek sikap tadi. Komponen afektif dari sikap meliputi perasaan atau emosi seseorang terhadap objek sikap. Adanya komponen afeksi dari sikap, dapat diketahui melalui perasaan suka atau tidak suka, senang atau tidak senang terhadap objek sikap. Isi perasaan atau emosi pada penilaian seseorang terhadap objek sikap inilah yang mewarnai sikap menjadi suatu dorongan atau kekuatan daya.¹²

Komponen perilaku dapat diketahui melalui respons subjek yang berkenaan dengan objek sikap. Respons yang dimaksud dapat berupa tindakan atau perbuatan yang dapat diamati dan dapat berupa intense atau niat untuk melakukan perbuatan tertentu sehubungan dengan objek sikap. Intense merupakan merupakan predisposisi atau kesiapan unuk bertindak terhadap objek sikap. Jika orang mengenali dan memiliki pengetahuan yang luas tentang objek sikap yang disertai dengan perasaan positif mengenai kognisinya, maka ia akan cenderung mendekat, dan apabila seseorang memiliki anggapan, pengetahuan, dan keyakinan negatif yang disertai perasaan tidak senang terhadap objek sikap, maka ia cenderung menjauhi.¹³

¹² Sarlito W. Sarwono dan Eko A. Meinarno, *op. cit.*, h. 83.

¹³ *Ibid*

David Krathwohl dalam Mimin H. Sikap adalah ekspresi dari pandangan hidup atau nilai yang telah diyakini seseorang yang pada dasarnya terdiri dari tiga komponen yaitu :

1. Komponen afektif yaitu perasaan atau penilaian suatu objek.
2. Komponen kognitif yaitu kepercayaan atau keyakinan terhadap objek.
3. Komponen konatif yaitu kecenderungan untuk berperilaku terkait objek sikap.¹⁴

Tiga komponen sikap tersebut memberikan pemahaman bahwa sikap individu dibentuk oleh kognisi dalam menggunakan rasio yang dikombinasikan dengan kekuasaan emosi yang akan mendorong seseorang individu untuk menunjukkan perilaku tertentu.

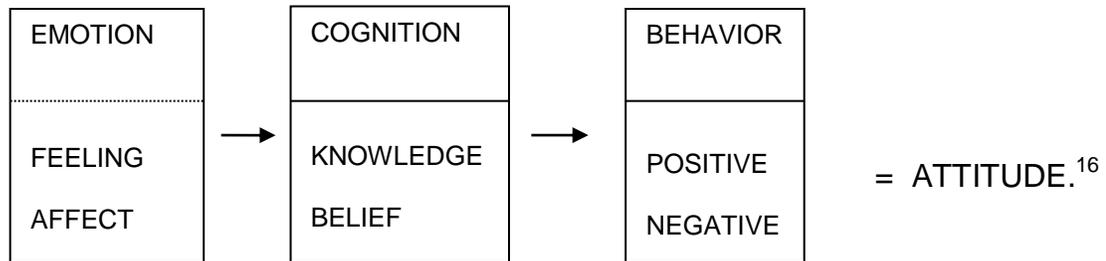
Menurut Insko dan Schopler, 1976 ada 3 komponen dalam pembentukan sikap :

*(1) cognitions or beliefs about a particular person, idea, situations, or thing; (2) an emotional reaction toward that stimulus; (3) a tendency to behave in a certain manner toward it.*¹⁵

¹⁴ Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan* (Ciputat: PT Gaung Persada Press, 2007), h. 62.

¹⁵ Camille B. Wortman and Elizabeth F. Loftus, *Psychology* (New York: Alfred A. Knopf, 1985), h.496.

Menurut Kellman, 1968 formasi pembentukan sikap adalah :



1. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap

Sikap bukan merupakan yang diberikan, melainkan terbentuk melalui proses belajar. Menurut Deaux, dan kawan kawan, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pembentukan sikap yaitu pengalaman langsung dengan objek sikap, pengaruh orang tua, pengaruh kelompok serta pengaruh media.¹⁷ Berikut ini akan dijelaskan mengenai keempat faktor tersebut ;

a. Pengalaman langsung dengan objek sikap

Pengalaman langsung dengan objek sikap merupakan cara yang paling awal dan dasar bagi pembentukan sikap dan cara yang paling ampuh untuk mengubah sikap awal yang didasarkan pada persepsi yang salah atau minimnya informasi.¹⁸ Sikap yang bersumber dari pengalaman langsung dengan objek sikap akan lebih diyakini dan sulit diubah daripada sikap yang

¹⁶ David L. Gallahue and John C. Ozmun, *Understanding Motor Development* (Newyork: The McGraw-Hill Companies,1998), h.403.

¹⁷ Deaux K., Dane F.C, dan L.S Wrightsman, *Social Psychology in the 90's*, (California:Brooks Cole Publishing, 1993), h.45.

¹⁸ Stuart, O, *Attitude and Opinions* (New Jersey: Presentice hall, 1977), h.56.

dibentuk melalui pengalaman tak langsung.¹⁹ Bentuk pengalaman langsung bisa berupa kejadian-kejadian penting yang menonjol, maupun situasi dimana individu berulang kali berhadapan dengan objek sikap. Menurut Zajonc dalam Oskamp, berhadapan dengan objek sikap tanpa penguat yang berasosiasi cukup untuk meningkatkan sikap positif terhadap objek. Seperti pendapat zimbardo, ketidak kenalan menimbulkan ketidaksukaan. Pengenalan menjadi penentu penting dari reaksi emosional, karena berhadapan berulang kali dengan suatu objek membuatnya makin menarik.

b. Pengaruh orang tua

Orang tua hampir memiliki kontrol penuh terhadap masukan informasi anak, tingkah laku yang dituntut dari anak, dan ganjaran atau hukuman yang diterima anak. Jadi mereka memiliki kekuasaan dan kekuatan untuk membentuk sikap anak. Banyak sikap masa kanak-kanak yang dibentuk melalui kombinasi antara pengalaman anak sendiri dan apa yang didengar atau dilihat dari orang tua.

c. Pengaruh kelompok

Interaksi dengan orang lain, terutama dengan kelompok tempat individu bergabung, turut mempengaruhi sikap apa saja yang terbentuk dan berkembang, antara lain karena adanya bentuk informasi tertentu yang tersedia, kebiasaan, norma, atau nilai-nilai dalam kelompok. Kelompok yang

¹⁹ *Ibid*, h.63.

bisa mempengaruhi pembentukan dan perubahan sikap antara lain adalah sekolah, teman bermain, masyarakat, dan budaya.

d. Pengaruh media

Menurut oskamp dalam Deaux, media terutama TV sebagai sumber informasi, merupakan faktor yang cukup berpengaruh dalam pembentukan sikap.²⁰ Penelitian menunjukkan bahwa media dapat membentuk sikap sekaligus memperkuat sikap yang telah terbentuk.

2. Pembentukan sikap

Sikap dibentuk melalui empat macam pembelajaran sebagai berikut.

a. Pengkondisian klasik (classical conditioning: learning based on association)

Proses pembelajaran dapat terjadi ketika suatu stimulus atau rangsang selalu diikuti rangsang lain, sehingga rangsang yang pertama menjadi suatu isyarat bagi rangsang yang kedua. Lama-lama, orang akan belajar jika stimulus pertama muncul, maka akan diikuti oleh stimulus kedua.

b. Pengkondisian instrumental (instrumental conditioning)

Proses pembelajaran terjadi ketika suatu perilaku mendatangkan hasil yang menyenangkan bagi seseorang, maka perilaku tersebut akan diulang kembali. Sebaliknya, bila perilaku mendatangkan hasil yang tidak

²⁰ Deaux, *loc,cit*, h.54.

menyenangkan bagi seseorang, maka perilaku tersebut tidak akan diulang lagi atau dihindari.

c. Belajar melalui pengamatan (observational learning, learning by example)

Proses pembelajaran dengan cara mengamati perilaku orang lain, kemudian dijadikan sebagai contoh untuk berperilaku serupa. Banyak perilaku yang dilakukan seseorang hanya karena mengamati perbuatan orang lain.

d. Perbandingan sosial (social comparison)

Proses pembelajaran dengan membandingkan orang lain untuk mengecek apakah pandangan kita mengenai sesuatu hal adalah benar atau salah disebut perbandingan sosial.²¹

Dengan demikian yang dimaksud dengan sikap adalah suatu kecenderungan untuk menyetujui atau menolak yang terbentuk melalui proses belajar dan bukan pemberian dimana terdapat 3 komponen yang membangun sikap yaitu (1) Komponen kognitif (*cognitive Component*), (2) Komponen afektif (*Affective Component*), (3) Komponen perilaku (*Behavioral Component*).

²¹ Sarlito W. Sarwono dan Eko A. Meinarno, *op.cip*, h.84.

b. Pengertian Demokratis

Demokratis adalah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.²² Tindakan demokratis di kelas akan tercermin dari : (1) mengambil keputusan kelas secara bersama melalui musyawarah, dan mufakat, (2) pemilihan kepengurusan kelas secara terbuka, (3) seluruh produk kebijakan melalui musyawarah dan mufakat, (4) mengimplementasikan model-model pembelajaran yang dialog dan interaktif.²³

Demokratis adalah kecenderungan individu untuk merespon situasi-situasi sosial berdasarkan nilai-nilai demokratis seperti keterbukaan, keseimbangan, penghargaan terhadap hak dan kewajiban, tidak adanya penekanan dan pemaksaan, tidak berprasangka buruk, bertanggung jawab, permusyawaratan, kekeluargaan, kesadaran, toleransi, serta nilai persatuan dan kesatuan.²⁴

Sikap Demokratis seperti menghormati perbedaan yang masuk akal, pandangan berbeda, dan harga diri manusia, menghargai hak minoritas, sikap peduli terhadap orang lain, keadilan, partisipasi,

²² Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), h.43.

²³ *Ibid*, h.101.

²⁴ Kausyardkk, <http://skripsipsikologie.wordpress.com/2010/06/23/sikap-demokratis-berhubungan-dengan-kecenderungan-perilaku-agresif-remaja/> (diakses Tanggal 10 Desember 2012).

kebebasan sebagai syarat warga negara untuk menciptakan masyarakat demokratis.²⁵

Sikap Demokratis juga tercermin dari (a). menghormati pendapat dan hak orang lain (b). tidak memaksakan kehendak kepada orang lain (c). melaksanakan musyawarah dalam mengambil Keputusan (d). mengusahakan musyawarah untuk mencapai mufakat (e). menerima dan melaksanakan hasil keputusan musyawarah (f). keputusan musyawarah dapat dipertanggung jawabkan secara moral (g). menerima kekalahan dalam kompetisi yang jujur dan adil (h). berpikir terbuka (mau menerima ide baru atau pendapat orang lain walaupun berbeda) (i). emosinya terkendali (j). berpartisipasi aktif dalam memecahkan masalah-masalah publik (termasuk aktif dalam kegiatan sekolah, memberikan masukan dalam pembuatan peraturan kelas, peraturan sekolah, peraturan desa) (k). menyasikan antara kepentingan pribadi dengan kepentingan umum.²⁶

Demokratis menekankan pencarian secara bebas dan penghayatan nilai-nilai hidup dengan langsung melibatkan siswa untuk menemukan nilai-nilai tersebut dalam pendampingan dan pengarahan guru. Siswa diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan, pendapat dan penilaian terhadap nilai-nilai yang ditemukan. Demokratis ini digunakan untuk menanamkan nilai-nilai diantaranya keterbukaan, kejujuran, penghargaan pendapat orang lain, sportifitas, kerendahan hati, dan toleransi melalui demokratis siswa diajak mulai dengan berani mengungkapkan gagasan, pendapat maupun perasaannya.

²⁵ Fuad Fahrudin, *Agama dan Pendidikan Demokrasi* (Jakarta: Pustaka Alvabet, 2006), h.44.

²⁶ Pengembangan Karakter dalam Materi Pembelajaran PKn
Disampaikan pada kegiatan MGMP PKn SMP Kota Yogyakarta, 18 Januari 2011;
* Staf Pengajar Jurusan PKn & Hukum FISE UNY), h.2.

Menurut buku *Pendidikan Budi Pekerti di Sekolah*. Sikap demokratis berarti juga keterbukaan untuk berani menerima dan mengakui bahwa pendapatnya belum tentu bahkan tidak diterima pada saat itu.²⁷

Prasyarat minimum untuk berkembangnya sikap demokratis adalah menolak semua bentuk kekerasan ataupun pemaksaan. Yang dianjurkan ialah penyelesaian melalui diskusi, persuasi, dan negosiasi. Orang tidak dapat mencapai kepentingan dengan memaksa orang lain, tetapi dengan melakukan tukar menukar kepentingan melalui berbagai bentuk negosiasi.²⁸

Terdapat tujuh butir yang merupakan prinsip-prinsip dalam prosedur-prosedur yang demokratis dan mencerminkan pandangan serta jalan hidup demokratis yang diinginkan.

Tujuh butir tersebut: (1) mengutamakan kepentingan masyarakat, (2) tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, (3) mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama, (4) musyawarah untuk mencapai mufakat diliputi semangat kekeluargaan, (5) memiliki i'tikad baik dan rasa tanggung jawab menerima dan melaksanakan hasil keputusan musyawarah, (6) musyawarah yang dilakukan dengan akal sehat dan sesuai dengan hati nurani yang luhur, (7) keputusan yang diambil harus dapat dipertanggung-jawabkan secara moral kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia serta nilai-nilai kebenaran dan keadilan.²⁹

²⁷ Ivona Indah dkk, *Pendidikan Budi Pekerti* (Yogyakarta: Kanisius, 2003), h.69.

²⁸ Yosef Lalu, *Katekese Umat* (Jakarta: Komisi Kateketik KWI, 2007), h.66.

²⁹ Sutan Zanti Arbi, *Pengantar kepada Filsafat Pendidikan* (Jakarta: Dikti Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988), h.294.

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi sikap demokratis siswa.

a. Lingkungan sekolah

Sekolah merupakan tempat menuntut ilmu pengetahuan dan wadah untuk mengembangkan keterampilan dan insituisi dalam proses perubahan sikap dan perilaku para peserta didik.³⁰

Keadaan lingkungan sekolah turut menentukan terhadap terwujudnya sikap demokratis siswa, lingkungan sekolah merupakan kehidupan sosial tempat para siswa menggunakan hak-hak dan kewajibannya.

Sekolah merupakan sarana yang dapat memberikan siswa berupa kemampuan dalam bertindak, belajar, dan mengatur masa depannya sendiri secara aktif dan mandiri. Mengembangkan kemampuan konseptual umum, sehingga mampu belajar menerapkan konsep yang sama atau yang berkaitan dengan bidang yang berbeda.

Atas dasar keterangan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa sekolah bertujuan pada bagaimana kehidupan siswa

³⁰ Isjoni, *Pendidikan Sebagai Investasi Masa Depan* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2006), h.91.

harus ditata sesuai dengan kewajaran dan keadaban. Bentuk-bentuk nyata dari sikap dan perilaku penuh keadaban dapat masukan dari sikap dan perilaku sabar, berorientasi pada pemecahan masalah serta mementingkan moral dan etika.

b. Lingkungan keluarga

keluarga adalah lembaga sosia terkecil. Keluarga merupakan bagian yang terkecil dalam masyarakat.³¹ keluarga yang mendidik anak-anaknya secara demokratis ialah keluarga yang memberikan kebebasan kepada anak-anaknya untuk mengembangkan bakat minatnya, memberikan contoh teladan tentang hal-hal yang baik dan secara terarah dan terus menerus memperhatikan dan mengarahkan tingkah laku anak kepada hal-hal yang baik.

c. Lingkungan masyarakat.

Masyarakat adalah sebuah kesatuan yang terbentuk dari sekelompok orang yang secara bersama-sama terikat oleh usaha untuk saling mencukupi kebutuhan hidup satu sama lain.³² Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah tempat-tempat les, sanggar majelis taklim, dan lain-lain.

³¹ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *ILMU dan Aplikasi Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 2007), h.219.

³² E. Sumaryono, *Etika Hukum* (Yogyakarta: Kanisius, 2002), h.52.

Lingkungan seperti ini dominan dapat memberikan efek positif terhadap pembentukan sikap demokratis siswa karena lingkungan yang kondusif memberikan siswa sikap-sikap yang positif seperti dapat menghargai keberadaan teman yang lebih unggul, dapat menghargai perbedaan yang ada. Sifat-sifat seperti ini merupakan sebagian dari sikap demokratis di lingkungan masyarakat, jadi dapat disimpulkan lingkungan masyarakat dapat membentuk sikap demokratis siswa.³³

Dengan demikian yang dimaksud dengan demokratis adalah cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain, yang ditandai dengan berani menerima dan mengakui bahwa pendapatnya belum tentu bahkan tidak diterima pada saat itu.

Sikap demokratis adalah kecenderungan menyetujui atau menolak sesuatu yang meliputi komponen kognitif, afektif, dan behavior mengenai penilaian persamaan hak dan kewajiban dirinya dan orang lain terdiri dari keterbukaan, menghargai orang lain, tanggung jawab dan musyawarah mufakat.

³³ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* (Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara, 2000), h.17-19.

2. Mata Pelajaran PKn

Pembelajaran PKn sangat dapat menjadikan siswa sebagai manusia Indonesia Indonesia yang berkualitas dan punya watak atau kepribadian yang terpuji, seperti religius, transparan, jujur, disiplin, percaya diri, tanggung jawab, sederhana, teguh, lugas, antisipatif, kritis, kritis, cepat tanggap, demokratis, modern, dan tetap menjaga kemajemukan masyarakat dan bangsa Indonesia.³⁴

Pelajaran PKn meliputi pengetahuan tentang nilai-nilai agama, budaya dan kewarganegaraan. Hal ini sebagai usaha membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan, mempunyai semangat kebangsaan dan cinta tanah air dalam membangun kehidupan berdasarkan sistem nilai Pancasila dan UUD 1945. Selain itu, siswa diharapkan memiliki kemampuan dasar berkenaan hubungan antara sesama warga negara serta antara warga negara dengan negara.

Dalam kurikulum Standar Nasional PKn untuk Pendidikan Dasar disebutkan bahwa visi PKn adalah mewujudkan proses pendidikan yang terarah pada pengembangan kemampuan individu sehingga menjadi warga negara yang yang cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab yang pada gilirannya mampu mendukung berkembangnya kehidupan bermasyarakat,

³⁴ Nurul Zuriyah, *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.150.

berbangsa, dan bernegara Indonesia yang cerdas dan berbudi pekerti luhur.³⁵

Sedangkan misi yang diemban mata pelajaran PKn adalah sebagai berikut :

- a. Memanfaatkan kenyataan dan kecenderungan masyarakat yang semakin transparan, tuntutan kendali mutu yang semakin mendesak dan proses demokratisasi yang semakin intens dan meluas sebagai konteks dan orientasi pendidikan demokrasi.
- b. Memanfaatkan substansi berbagai disiplin ilmu yang relevan sebagai wahana pedagogis untuk menghasilkan dampak instruksional dan pengiringnya berupa wawasan, disposisi, dan keterampilan kewarganegaraan sehingga dihasilkan desain yang bersifat indisipliner.
- c. Memanfaatkan berbagai konsep, prinsip, dan prosedur pembelajaran yang memungkinkan para peserta didik mampu belajar demokrasi dalam situasi yang demokratis dan untuk meningkatkan mutu masyarakat yang lebih demokratis.³⁶

Mata pelajaran PKn merupakan wahana yang tepat untuk meningkatkan sikap demokratis siswa, karena terdapat dalam misi mata pelajaran PKn yaitu Memanfaatkan berbagai konsep, prinsip, dan prosedur pembelajaran yang memungkinkan para peserta didik mampu belajar

³⁵ *Ibid*, h.148.

³⁶ Nurul Zuriah, *op. cit.*, h.149.

demokrasi dalam situasi yang demokratis dan untuk meningkatkan mutu masyarakat yang lebih demokratis.

Dengan demikian yang dimaksud dengan mata pelajaran PKn adalah wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya-budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari seperti sikap terpuji, seperti religius, transparan, jujur, disiplin, percaya diri, tanggung jawab, sederhana, teguh, lugas, antisipatif, kritis, kritis, cepat tanggap, demokratis, modern. Baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, warga negara dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Sikap Demokratis siswa dalam pembelajaran PKn adalah ekspresi dari penilaian persamaan hak dan kewajiban dirinya dan orang lain terdiri dari keterbukaan, menghargai orang lain, tanggung jawab dan musyawarah mufakat sehingga melakukan tindakan perilaku yang diinginkan meliputi komponen kognitif, afektif, dan perilaku, dengan indikator ; Aspek Kognitif (1) keyakinan tentang sikap keterbukaan, (2) keyakinan tentang menghargai orang lain, (3) keyakinan tentang tanggung jawab terhadap diri sendiri, (4) keyakinan tentang musyawarah mufakat dalam menyelesaikan masalah. Aspek Afektif (1) perasaan suka tidak suka tentang sikap keterbukaan, (2) perasaan suka tidak suka tentang menghargai orang lain, (3) perasaan suka tidak suka tentang tanggung jawab terhadap diri sendiri, (4) perasaan suka

tidak suka tentang musyawarah mufakat dalam menyelesaikan masalah. Aspek Perilaku (1) Perbuatan yang dapat diamati tentang sikap keterbukaan, (2) Perbuatan yang dapat diamati tentang menghargai orang lain, (3) Perbuatan yang dapat diamati tentang tanggung jawab terhadap diri sendiri, (4) Perbuatan yang dapat diamati tentang musyawarah mufakat dalam menyelesaikan masalah.

3. Karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar

Piaget menuliskan bahwa tahap operasional kongkrit adalah usia 8-11 tahun Mengajar anak ditingkatan operasional kongkrit :

- a. Lanjutkan menggunakan perangkat dan alat bantu visual kongkrit, terutama ketika berkenaan dengan bahan yang kompleks.
- b. Lanjutkan memberi murid-murid kesempatan untuk memanipulasi dan menguji objek-objek.
- c. Pastikan presentasi dari membaca menjadi detail dan terorganisir dengan baik.
- d. Gunakan contoh-contoh familiar untuk menjelaskan gagasan yang lebih rumit.
- e. Beri kesempatan untuk mengklarifikasi dan mengelompokkan objek-objek dari gagasan dalam tingkatan yang secara bertahap menjadi rumit.

f. Logis dan analitis.³⁷

Selain menurut Piaget, terdapat juga penjabaran fase operasional kongkrit menurut Martini Jamaris yaitu fase operasional kongkrit pada usia (7-11 tahun). Pada fase ini terjadi proses perkembangan penting dalam diri anak terhadap aspek-aspek, seperti dibawah ini :

1. Seriasi (*seriation*) yaitu kemampuan untuk menentukan urutan objek menurut ukurannya, bentuknya atau karakteristiknya yang lain.
2. Transitivity yaitu kemampuan untuk memahami hubungan-hubungan logis diantara elemen-elemen yang tersusun secara teratur.
3. Klasifikasi yaitu kemampuan untuk menentukan satu set objek berdasarkan karakteristik yang dimilikinya.
4. Decentering terjadi apabila anak mampu memberikan perhatian pada aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam memecahkan suatu masalah.
5. Reversibility adalah kemampuan anak dalam melakukan kegiatan yang dimulai dari belakang atau tahap akhir, seperti dalam menghitung dapat dilakukan dalam bentuk hitungan maju atau hitungan mundur.
6. Penghilangan sifat egosentris yaitu kemampuan untuk menerima sudut pandang orang lain walaupun pandangan tersebut menurutnya salah.
7. Kemampuan dalam memecahkan masalah secara kongkrit atau dalam bentuk kegiatan yang nyata.³⁸

³⁷ Parkay,Forrest W. Dan Stanford, *Menjadi seorang Guru, Edisi Ketujuh* (Jakarta: PT. Indeks, 2008), h.371-374.

Sedangkan Vygotsky menekankan bahwa anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka. Akan tetapi menurut Vygotsky, fungsi-fungsi mental memiliki koneksi-koneksi sosial. Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak mengembangkan konsep-konsep lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari percakapan dengan seorang penolong yang ahli.³⁹

1. Konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD)

Zona Perkembangan Proksimal adalah istilah Vygotsky untuk rangkaian tugas yang terlalu sulit dikuasai anak seorang diri tetapi dapat dipelajari dengan bantuan dan bimbingan orang dewasa atau anak-anak yang terlatih. Menurut teori Vygotsky, Zona Perkembangan Proksimal merupakan celah antara *actual development* dan *potensial development*, dimana antara apakah seorang anak dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang dewasa dan apakah seorang anak dapat melakukan sesuatu dengan arahan orang dewasa atau kerjasama dengan teman sebaya. Batas bawah dari ZPD adalah tingkat keahlian yang dimiliki anak yang bekerja secara mandiri. Batas atas adalah tingkat tanggung jawab tambahan yang dapat diterima oleh anak dengan bantuan seorang instruktur. Maksud dari

³⁸ Martini Jamaris, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Yayasan Penamas Murni, 2010), h.39.

³⁹ <http://utamitamii.blogspot.com/2012/04/teori-perkembangan-kognitif-vygotsky.html> (diakses tanggal 25 juli 2013)

ZPD adalah menitikberatkan ZPD pada interaksi sosial akan dapat memudahkan perkembangan anak.⁴⁰

2. Konsep *Scaffolding*

Scaffolding ialah perubahan tingkat dukungan. *Scaffolding* adalah istilah terkait perkembangan kognitif yang digunakan Vygotsky untuk mendeskripsikan perubahan dukungan selama sesi pembelajaran, dimana orang yang lebih terampil mengubah bimbingan sesuai tingkat kemampuan anak. Dialog adalah alat yang penting dalam ZPD. Vygotsky memandang anak-anak kaya konsep tetapi tidak sistematis, acak, dan spontan. Dalam dialog, konsep-konsep tersebut dapat dipertemukan dengan bimbingan yang sistematis, logis dan rasional.⁴¹

3. Bahasa dan Pemikiran

Menurut Vygotsky, anak menggunakan pembicaraan bukan saja untuk komunikasi sosial, tetapi juga untuk membantu mereka menyelesaikan tugas. Lebih jauh Vygotsky yakin bahwa anak pada usia dini menggunakan bahasa untuk merencanakan, membimbing, dan memonitor perilaku mereka. Vygotsky mengatakan bahwa bahasa dan pikiran pada awalnya berkembang

⁴⁰ *Ibid*

⁴¹ *Loc.cit.*

terpisah dan kemudian menyatu. Anak harus menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain sebelum mereka dapat memfokuskan ke dalam pikiran-pikiran mereka sendiri. Anak juga harus berkomunikasi secara eksternal dan menggunakan bahasa untuk jangka waktu yang lama sebelum mereka membuat transisi dari kemampuan bicara eksternal menjadi internal.⁴²

Dengan demikian berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan diatas, anak kelas 4 SD sekitar usia 10-11 tahun dimana anak sudah bisa berfikir logis, inisiatif, dan konkrit, ia sudah mampu memecahkan masalah kompleks dan sistematis. Sikap Demokratis merupakan salah satu isi materi didalam mata pelajaran PKn, dimana materi ini menekankan kepada hasil nyata atau kongkrit berupa tindakan setelah pembelajaran berlangsung. Seperti salah satunya, membahas tentang pemilihan ketua kelas secara Demokratis, yang artinya siswa diberikan pembelajaran bagaimana cara pemilihan ketua kelas yang Demokratis dengan menggunakan metode bermain peran. Makna yang dapat diambil oleh siswa adalah bagaimana pemilihan ketua kelas secara demokratis dan siswa yang kalah dapat menerima kekalahan secara ikhlas.

⁴² <http://www.anneahira.com/teori-perkembangan-kognitif-vygotsky.htm> (diakses tanggal 25 juli 2013)

4. Metode pembelajaran bermain peran

1. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode

1. Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴³

b. Pengertian Bermain Peran

Peran atau role dalam konsep, dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasan, ucapan dan tindakan.⁴⁴ Role-Play adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.⁴⁵

Bermain peran : metode ini memberikan kesempatan yang sangat baik untuk mempraktikkan perilaku baru dan mengkaji perasaan, sikap, serta nilai-nilai, memecahkan masalah dan memecahkan masalah pribadi yang berhubungan dengan keadaan manusia. Bermain peran memungkinkan peserta didik untuk menempati posisi orang lain, tanpa harus menanggung resiko yang harus sebenarnya.⁴⁶

Harris dalam Sue Rgers dan Julie Evans Mengatakan :

⁴³ Hamzah B. Uno. *Model Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h.2.

⁴⁴ Mark Charles and robt fox, *Role Playing Method in Class Rome* (Chicago: Scincer Research Associates, Inc 1966), h.5.

⁴⁵ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), h.98.

⁴⁶ Susan B. Bastable, *Perawat Sebagai Pendidik* (Jakarta: Kedokteran EGC, 1999), h.268.

*The term of role play is by role play, we mean the 'shared pretend play between children in which they temporarily act out the part of someone else using pretend actions and utterances.'*⁴⁷

(Dalam terminologinya melalui bermain peran, anak berbagi peran dimana mereka memerankan sementara menjadi orang lain melalui peran dan ucapan mereka).

Selanjutnya dikemukakan bahwa peran merupakan suatu pola hubungan yang ditunjukkan seorang individu kepada individu yang lain, sehingga dalam peran akan nampak berperan akrab, bersahabat, jujur, cakap, marah. Peran yang dimainkan oleh individu dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya, oleh karena itu perlu pemahaman terhadap peran itu sebaik-baiknya, sehingga perlu didukung oleh perasaan, penghayatan persepsi dan sikap. Maka bermain peran berarti membantu individu memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan oleh orang lain.

Menurut shaftel strategi pembelajaran dengan menggunakan bermain peran (role playing) merupakan suatu pendekatan baru yang digunakan dalam rangka pemecahan suatu masalah.⁴⁸ Sedangkan Charles dan fox mengemukakan; bermain peran merupakan strategi

⁴⁷ Sue Rogers and Julie Evans, *Inside Role-Play in Early Childhood Educations* (New York: Routledge, 2008), h.3.

⁴⁸ Fannie shaftel and George shaftel, *role-playing for social values : decision-marking in the cocial studies* (Englewood chliiffs, N.J. (rentice-hall,inc., 1967), h.67.

pembelajaran yang berpijak pada dimensi pribadi dan idemensi sosial.⁴⁹ Dari dimensi pribadi, strategi ini berusaha membantu pada anak, menemukan makna dalam kehidupan social lingkungannya yang bermanfaat bagi dirinya, sehingga ada kemungkinan dilema-dilema pribadi dapat dipecahkan bersama temannya. Sedangkan dari dimesi sosial, bahwa dalam kehidupan itu memerlukan bantuan orang lain. Dengan kata lain metode bermain peran ini membantu individu melalui proses kelompok social dimana anak belajar untuk mengotrol diri, mampu bersikap demokratis serta anak mampu menjalankan sebuah aturan yang berlaku.

Berdasarkan apa yang dikemukakan di atas maka metode bermain peran yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa, yaitu berkaitan dengan keterbukaan, menghargai orang lain, tanggung jawab, dan musyawarah mufakat.

B. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Model ini pertama dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. *Kedua*, bahwa bermain peran dapat

⁴⁹ Mark Charles and Robert Fos, op. cit, h.12.

mendorong siswa mengeks-presikan perasaanya dan bahkan melepaskan. *Ketiga*, bahwa proses psikologi melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Model ini dipelopori oleh George Shafte⁵⁰.

Dalam kehidupan nyata, setiap orang mempunyai cara yang unik dalam berhubungan dengan orang lain. Masing-masing dalam kehidupan memainkan sesuatu yang dinamakan peran. Oleh karena itu, untuk dapat memahami diri sendiri dan orang lain sangatlah penting bagi kita untuk menyadari peran dan bagaimana peran tersebut dilakukan. Untuk kebutuhan ini, kita mampu menempatkan diri dalam posisi atau situasi orang lain dan mengalami atau mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan orang lain tersebut.

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia social dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui

bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai

⁵⁰ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h.25.

sarana bagi siswa untuk: Menggali perasaanya, Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan, Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.⁵¹

Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, lingkungan kerja, dan lain-lain.

Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang di ikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu:

Langkah pertama, pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari. *Langkah kedua*, memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. *Langkah ketiga*, menata panggung dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. *Langkah keempat*, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, *Langkah kelima*, permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. *Langkah keenam*, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukannya. *Langkah ketujuh*, permainan peran ulang.

⁵¹ *Ibid*, h.26.

Langkah kedelapan, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. *Langkah kesembilan*, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.⁵²

Selain langkah-langkah diatas, metode bermain peran itu dilaksanakan dalam pengajaran PKn perlu dilalui beberapa fase dan kegiatan sebagai berikut:

1. Persiapan (Memilih Pemain, Mempersiapkan Penonton, Persiapan Para Pemain).
2. Pelaksanaan
 - a) Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup, dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi.
 - b) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci.
 - c) Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain.
 - d) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan.
 - e) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya: Dibimbing dengan pertanyaan, Mencari orang lain untuk peran itu, Menghentikan dan melangkah ketindak lanjut.
 - f) Jika pemain tersesat lakukan: Rumuskan kembali keadaan dan masalah, Simpulkan apa yang sudah dilakukan, hentikan dan arahkan kembali, Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat.
 - g) Jika siswa mengganggu: Tugasi dengan peran khusus, Jangan pedulikan dia, Jangan bolehkan pemirsa mengganggu, Jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan beri ia kesempatan untuk memerankannya.
3. Tindak Lanjut. (Diskusi, Melakukan bermain peran kembali).⁵³

Menurut Fannie Shaftel dan George Shaftel dalam Bruce Joyce, Marsha Weil dan Emily Calhoun mengilustrasikan tahapan bermain peran ada sembilan tahapan yaitu :

⁵² Hamzah B. Uno, *op.cit*, h.26.

⁵³ Abdul Azis Wahab, *op.cit*, h.112-114.

Fase Pertama : *Identify or introduce problem make problem explicit. Interpret problem story, explore issues.*

Fase Kedua : *Analyze roles. Select role players*

Fase Ketiga : *Set line of action. Restate roles. Get inside problem situation*

Fase Keempat : *Decide what to look for. Assign observation tasks*

Fase Kelima : *Begin role play. Maintain role play. Break role play*

Fase Keenam : *Review action of role play. Discuss major fokus. Develop next enactment.*

Fase Ketujuh : *Play revised roles; suggest next. Step or behavioral alternatif*

Fase Kedelapan : *As in phase six*

Fase kesembilan : *Relate problem situation to real experience and current problem. Explore general principles of behavior.*⁵⁴

Dengan demikian yang dimaksud dengan metode bermain peran adalah langkah-langkah pembelajaran terencana yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis yang memberikan kesempatan yang sangat baik untuk mempraktikkan perilaku baru dan mengkaji perasaan, sikap, serta nilai-nilai, memecahkan masalah dan memecahkan masalah pribadi yang berhubungan dengan keadaan manusia. Adapun langkah-langkah bermain peran yang akan di gunakan adalah sebagai berikut : (1) Pemanasan (2) Memilih peran dalam pembelajaran (3) Menyiapkan pengamat (4) Menata panggung (5) Pelaksanaan (6) Evaluasi (7) Permainan Ulang (8) Diskusi dan evaluasi (9) pengalaman dan pengambilan keputusan.

⁵⁴ Bruce Joyce, Marsya Weil and Emily Calhoun, *Models of Teaching* (Pearson, 2009), h.294.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian tindakan ini antara lain : merujuk pada tesis Zulkarnaen dengan judul tesis “Membentuk Sikap Toleransi Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan konsep diri siswa kelas I sekolah dasar.⁵⁵ Penelitian selanjutnya ditulis oleh Rr. Dina Kusumawardhani yang berkenaan dengan Peningkatan Konsep Diri Siswa Melalui Bermain Peran. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan kegiatan bermain peran maka Konsep diri dapat terbentuk.⁵⁶ Berdasarkan kedua penelitian di muka yang relevan dengan penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain peran diharapkan bisa meningkatkan sikap demokratis.

C. Kerangka Teoretis

Metode bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan pembangunan karakter siswa, sikap demokratis merupakan salah satu sikap yang diharapkan pemerintah dalam membangun karakter bangsa. Metode pembelajaran bermain peran tepat digunakan untuk membentuk sikap demokratis siswa, karena metode ini menitik beratkan

⁵⁵ Zulkarnaen, *Membentuk Sikap Toleransi Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain* (Penelitian Tindakan, UNJ: tidak diterbitkan, 2009), abstrak

⁵⁶ Rr. Dina Kusumawardhani, *Peningkatan Konsep Diri Siswa Melalui Bermain Peran, Penelitian Tindakan Siswa Kelas I SD* (Jakarta: tidak diterbitkan, 2009), abstrak

kepada kemampuan siswa untuk dapat mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain.

Metode pembelajaran bermain peran diharapkan bisa meningkatkan sikap demokratis siswa, karena metode ini menitik beratkan kepada kemampuan siswa untuk dapat mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Yang artinya metode ini secara tidak langsung dapat membentuk sikap yang seharusnya dimiliki siswa, karena disini siswa dapat mengambil sisi positif dari orang yang bermain didalam metode bermain peran.

Sikap demokratis adalah sikap mau menghargai pihak manapun dalam kehidupan bersama. Peningkatan sikap demokratis pada siswa adalah tanggung jawab semua elemen lebih husus lagi tenaga edukatif tempat siswa mendapat pendidikan, sedangkan meningkatkan sikap demokratis melalui bermain peran adalah langkah dan merupakan dunia belajar siswa. Dengan meningkatkan sikap demokratis pada siswa melalui bermain peran diharapkan siswa akan mampu untuk terbiasa dan dapat menghormati pendapat orang dari sejak dini, dan sekaligus guru tentunya harus menguasai dan memahami peserta didik mereka dengan memberikan stimulasi yang tepat dan guru mampu kreatif dan lebih inovatif dalam menciptakan pembelajaran siswa melalui bermain peran.

D. Model Tindakan

Disain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.⁵⁷ Berdasarkan jumlah dan sifat perilaku para anggota maka penelitian tindakan kelas (PTK) di satu kelas saja. Penelitian tindakan kelas dibagi dalam beberapa siklus, masing-masing siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observe*), serta refleksi (*reflect*).

Kemmis dan McTaggart dalam madya.⁵⁸ Yang mengatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk refleksi dari kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik-praktik itu dan terhadap situasi tempat dilakukan praktik-praktik tersebut. Sedangkan penelitian tindakan menurut Suhardjono menjelaskan bahwa penelitian tindakan dilaksanakan dengan berbagai tujuan, sehingga menunjukkan kategori yang berbeda. Menurutnya penelitian tindakan dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori, yaitu: (1) penelitian tindakan partisipasi (*participatory action research*), (2) penelitian tindakan kritis (*critical action*

⁵⁷ Suharsimi Arikonto, *Penelitian Tindakan Untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas* (Yogyakarta: Aditya Media, 2010), h.3.

⁵⁸ Suarsih Madya, *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan* (Jakarta: Alfabeta, 2006), h.6.

research), (3) penelitian tindakan institusi dan (4) penelitian tindakan kelas (*class action research*).

Penelitian tindakan partisipasi (*participatory action research*) merupakan penelitian tindakan yang menekankan kegiatan pada adanya keterlibatan pihak lain di luar peneliti, khususnya masyarakat luas yang tertarik dengan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Penelitian tindakan kritis (*critical action research*) merupakan penelitian tindakan yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang dipandang kritis karena berbahaya bagi kehidupan manusia.

Penelitian Penelitian tindakan institusi (*institutional action research*) merupakan penelitian tindakan yang bermaksud meningkatkan kualitas lembaga secara keseluruhan yang terkait erat dengan manajemen institusi tersebut.

Suharsini, Suhardjono, dan Supardi dalam Mulyasa menjelaskan PTK berasal dari 3 kata kunci yaitu Penelitian + Tindakan + Kelas yang dapat disimpulkan bahwa : Penelitian Tindakan Kelas merupakan upaya untuk mencermati kegiatan belajar kelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.⁵⁹

Sedangkan David Hopkins mendefinisikan *classroom research* adalah

⁵⁹ Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h.11

*Classroom research in the sense that I refer to it there, is an act undertaken by teachers, to enhance their own or a colleague's teaching, to test the assumptions of educational theory in practice, or as a means of evaluating and implementing whole school priorities.*⁶⁰

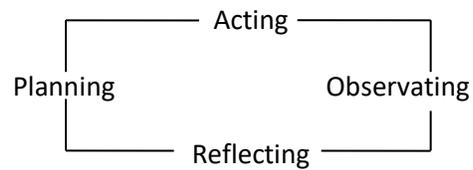
(PTK adalah suatu tindakan yang dilaksanakan oleh guru untuk meningkatkan pembelajaran baik sendiri atau pengajaran teman sejawat, untuk mengetes asumsi teori pendidikan dalam praktek atau sebagai alat mengevaluasi dan mengimplementasi seluruh program sekolah dengan skala prioritas).

Ada beberapa model Penelitian Tindakan Kelas diantaranya :

1) Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

Model ini menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, khususnya PTK. Dikatakan demikian karena dialah yang pertama kali memperkenalkan *Action Research* atau penelitian tindakan. Konsep pokok penelitian tindakan ini terdiri dari empat komponen, yaitu (a) Perencanaan (*planning*), (b) Tindakan (*acting*), (c) Pengamatan (*observing*), dan (d) refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen ini dapat digambarkan sebagai berikut :

⁶⁰ David Hopkins, *A Teacher's Guide to Classroom Research* (Buckingham: Open University Press, 1993), h.1.



Gambar 2.1. Siklus PTK menurut Kurt Lewin⁶¹

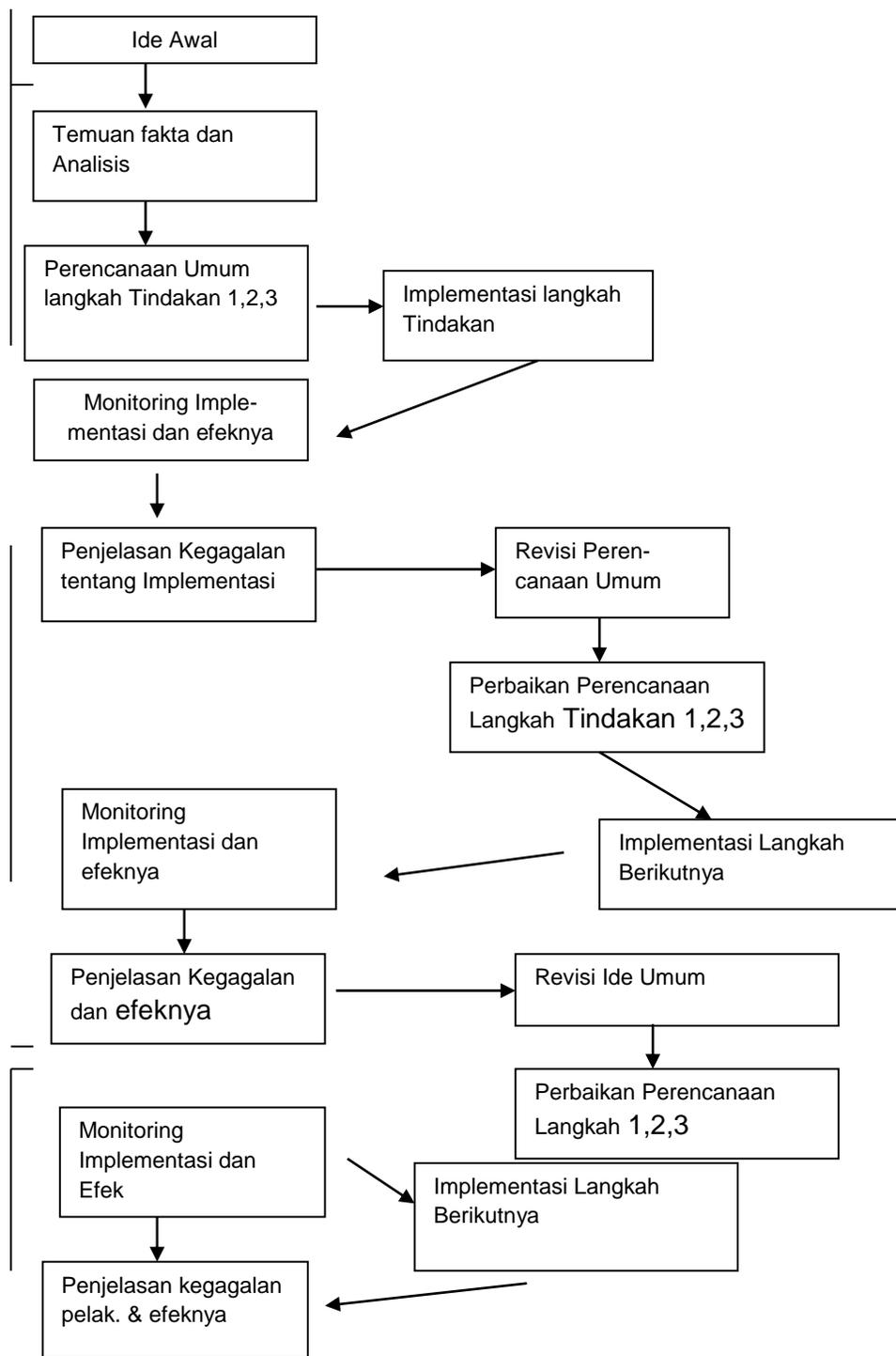
2). Model John Elliot

penelitian tindakan adalah penelitian untuk memperbaiki praktek dengan mengembangkan kapasitas peneliti untuk membedakan dan melakukan penilaian secara partikular, kompleks dalam situasi kemanusiaan. Penelitian tindakan dapat menyatukan penemuan, memperbaiki kinerja dan berperan untuk mengembangkan profesionalitas peneliti.⁶²

2.

⁶¹ Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : Indeks, 2011)

⁶² John Elliot, *Action Research For Educational Change* (Buckingham: Open University Press, 1992), h.52

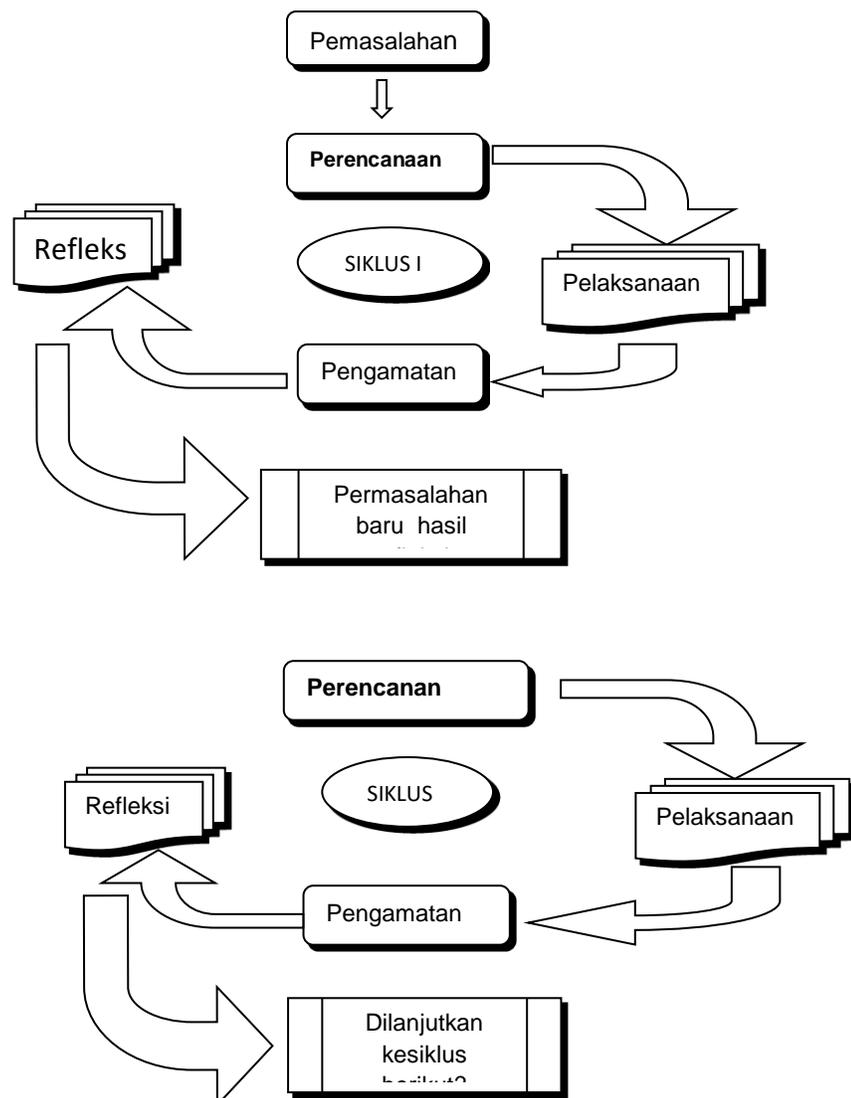


Gambar 2.2. Rancangan Penelitian Tindakan Model John Elliot.⁶³

⁶³ Muhyadi, <http://007indien.blogspot.com/2012/05/model-model-penelitian-tindakan-kelas.html>, (diakses tanggal 18 desember 2012)

4). Model Kemmis McTaggart

Model penelitian tindakan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model kemmis dan McTaggart. Adapun alur kegiatan penelitian tindakan menurut Kemmis dan McTaggart adalah

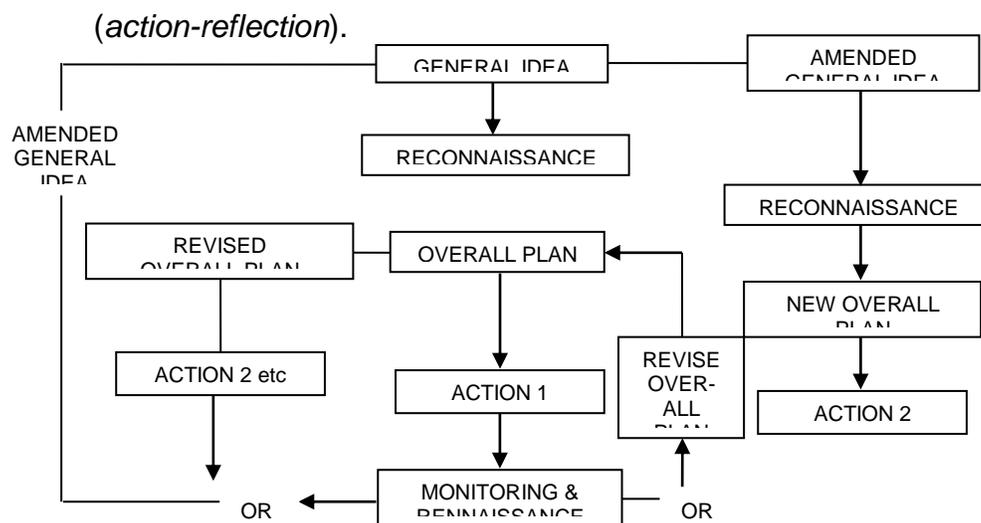


Gambar 2.3. Sumber: Suyadi, Panduan Penelitian Tindakan Kelas, (Diva Press, 2010), h. 50

Sesuai dengan model kemmis dan Taggart di atas, setelah satu siklus selesai di implementasikan yang di akhiri dengan refleksi, jika pada siklus pertama belum berhasil, maka akan dilanjutkan pada siklus (*replanning*) atau revisi terhadap implementasi siklus sebelumnya. Selanjutnya, berdasarkan perencanaan ulang tersebut, dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri, demikian seterusnya hingga mencapai hasil yang diharapkan sehingga dalam penelitian tindakan dapat dilakukan dalam beberapa siklus sampai mencapai hasil yang diharapkan.

5). Model Dave Ebbut

Bentuk spiral yang merupakan karya Kemmis dan MCTaggart bukan merupakan cara yang terbaik untuk menggambarkan proses refleksi-aksi

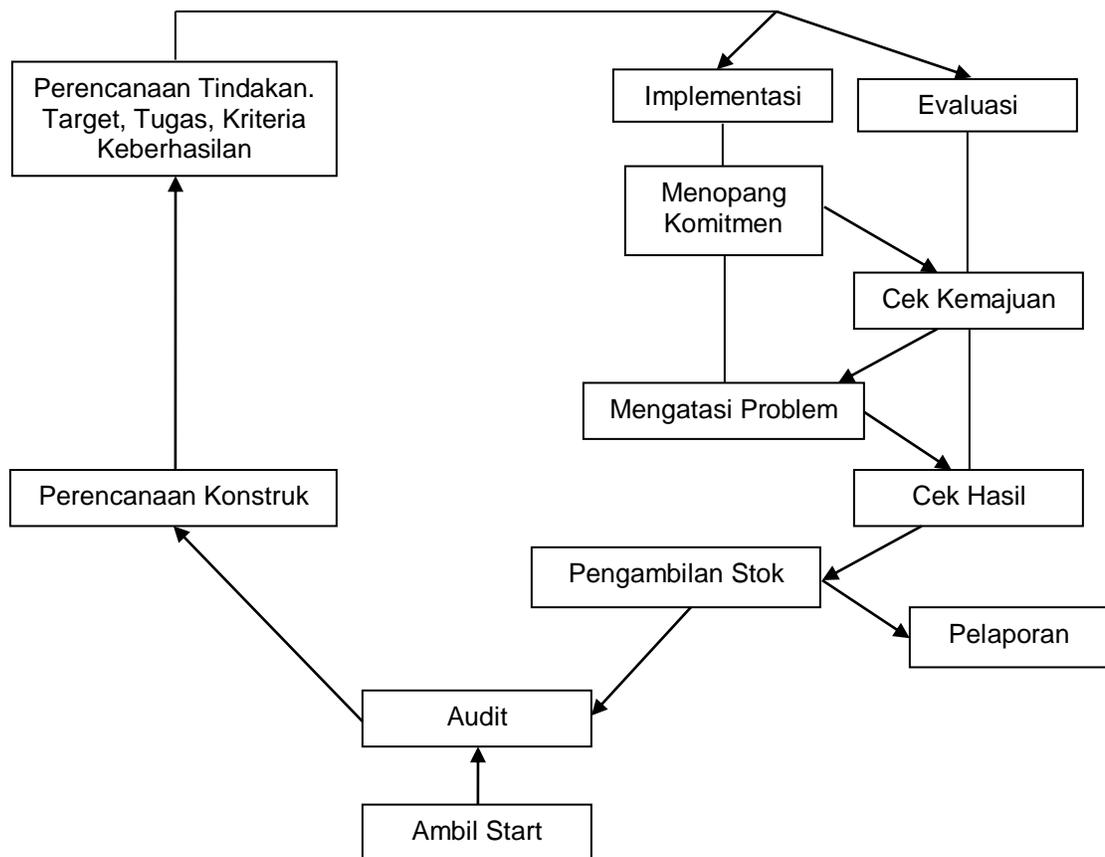


Gambar 2.4 Siklus PTK Model Dave Ebbut.⁶⁴

⁶⁴ *Ibid*, h.26.

6). Model Hopkins

Model ini hanya menggabungkan model PTK juga berdasarkan model-model yang sebelumnya yang sudah ada. Model Hopkins jika digambarkan adalah :



Gambar 2.5 Siklus PTK Model Hopkins.⁶⁵

Berdasarkan pendapat di muka, peneliti menarik kesimpulan bahwa dilakukannya penelitian tindakan adalah dalam rangka agar pengajar

⁶⁵ <http://rumusmatematika12.blogspot.com/2012/05/model-model-penelitian-tindakan-kelas.html> (diakses tanggal 12 juli 2013)

bersedia untuk mengintrospeksi, bercermin, merefleksi atau mengevaluasi dirinya sendiri sehingga kemampuannya sebagai seorang pengajar diterapkan cukup profesional.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan acuan teori rancangan intervensi tindakan sebagai mana yang telah diuraikan di atas, maka rumusan hipotesis penelitian tindakan adalah “sikap demokratis pada siswa kelas IV SDN Pulogebang 08 Pagi, Jakarta Timur melalui bermain peran dapat ditingkatkan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan

Berdasarkan latar belakang penelitian, identifikasi, dan perumusan masalah yang dapat dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap demokratis pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 08 Pulogebang 08 Pagi Jakarta Timur melalui metode bermain peran.

B. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Pulogebang 08 Pagi Jakarta Timur. Pemilihan lokasi ini di dasari oleh beberapa pertimbangan, yaitu

1. SDN Pulogebang 08 Pagi Jakarta Timur terdiri dari murid-murid yang berasal dari suku dan adat istiadat yang berbeda-beda.
2. SDN Pulogebang 08 Pagi Jakarta Timur dapat dilakukan penelitian untuk meningkatkan sikap demokratis pada siswa kelas IV

Sedangkan waktu penelitian dilakukan dari bulan maret sampai mei 2013

C. Desain dan Prosedur Tindakan

1) Desain Tindakan

Setiap perkembangan tentunya selalu akan membutuhkan stimulasi yang tepat didukung dengan pengawasan yang bersifat berkelanjutan baik dari kalangan keluarga, sekolah dan masyarakat, begitu juga tentang perkembangan sikap demokratis siswa. Penelitian tindakan kelas adalah salah satu cara yang digunakan untuk memberikan stimulasi dan pembiasaan kepada peserta didik.

Perkembangan siswa terutama perkembangan sikap demokratis yang secara langsung terpantau dan bisa dinilai yaitu berupa sikap, maka penelitian tindakan sangat memungkinkan untuk memberikan sebuah masukan atau sebuah pembelajaran berupa pembiasaan, pelajaran, penanaman sikap demokratis melalui kegiatan bermain peran yang akan diberikan oleh pendidik.

Pada prinsipnya riset aksi atau penelitian *action research* adalah penelitian untuk perbaikan atau peningkatan mutu. Sesuai dengan apa yang di ungkapkan Nc. Nliff (1992) mengemukakan bahwa tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan atau memperbaiki praktek pembelajaran menjadi lebih efektif. Sejalan dengan itu juga Buorg mengemukakan salah satu cara yang strategis bagi guru untuk meningkatkan atau memperbaiki layanan pendidikan bagi guru dalam konteks pembelajaran

di kelas, melalui penelitian tindakan kelas.⁶⁶ Dalam penelitian ini hal yang diperbaiki adalah meningkatkan sikap demokratis siswa melalui bermain peran. Di SDN Pulogebang 08 Pagi, Jakarta Timur.

Dalam penelitian tindakan ini peneliti berperan sebagai perancang proses pembelajaran (peneliti adalah guru) dibantu oleh kolaborator (Guru kelas IV A). Peneliti akan merancang dan melaksanakan tindakan sekaligus mengamati pelaksanaan tindakan, mencatat hal-hal penting yang akan digunakan sebagai bahan review sekaligus perbaikan untuk siklus berikutnya. Selama menjalani proses penelitian, peneliti melakukan pengamatan yang hasil dari pengamatan tersebut akan dievaluasi secara kolaboratif. Hasil pengamatan dan refleksi dari tindakan yang telah dilakukan dapat digunakan sebagai bahan analisis data dan perencanaan untuk siklus selanjutnya.

2) Prosedur Tindakan

Berkaitan dengan proses dari proses pendidikan tersebut dalam melakukan penelitian, peneliti memilih metode *action research* atau penelitian tindakan yaitu menggunakan model dari Kemmis dan Taggart berupa siklus spiral⁶⁷. Pengertian dari kata siklus disini memiliki makna bahwa putaran kegiatan yang meliputi tapan-tahapan rancangan pada setiap putarannya,

⁶⁶ Mc. Niff, J., *Action Research : Principle And Practive* (London : Routledge, 1992), h. 5.

⁶⁷ Rochiati Wiraatmadja, *Metode Penelitain Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya,2005), h.12.

Penelitian akan dilakukan dengan beberapa tahapan siklus. Pada tiap siklusnya terdiri dari beberapa tahapan yaitu: 1) perencanaan (planning), 2) tindakan (acting), 2) observasi (observation), 4), refleksi (reflection).

1. Assesmen Awal

Kegiatan refleksi asesmen awal terdiri dari beberapa langkah yaitu, melakukan analisis terhadap catatan harian guru dan dokumen hasil belajar PKn siswa, melakukan observer dilingkungan sekolah dan kelas yang dilakukan bersama kolaborator, memberikan angket awal untuk mengetahui peningkatan awal sikap demokratis pada mata pelajaran PKn.

2. Perencanaan

Adapun penyusunan perencanaan tindakan, yaitu :

- a. Mengadakan diskusi dengan kolaborator tentang pendekatan bermain peran dan penerapannya dalam pembelajaran di sekolah dasar, adapun langkah-langkah bermain peran yang akan di gunakan adalah sebagai berikut : (1) Pemanasan (2) Memilih peran dalam pembelajaran (3) Menyiapkan pengamat (4) Menata panggung (5) Pelaksanaan (6) Evaluasi (7) Permainan Ulang (8) Diskusi dan evaluasi (9) pengalaman dan pengambilan keputusan. Langkah-langkah ini sebagai upaya untuk meningkatkan sikap demokratis siswa secara optimal. Langkah ini bertujuan agar peneliti memiliki pengetahuan, pemahaman dan mampu menerapkan dalam pembelajaran di kelas.

- b. Menyusun desain pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, dalam mengembangkan sikap demokratis siswa yang berkaitan dengan pemilihan ketua kelas, pengambilan keputusan secara musyawarah mufakat, serta memahami dalam pelaksanaan sebuah aturan yang diberikan. Desain pembelajaran mencakup : tema dan sub tema, tujuan belajar atau aspek yang dikembangkan, aktivitas guru, aktivitas siswa, alat dan sumber belajar yang digunakan, alat penilaian perkembangan siswa.
- c. Mempersiapkan semua perlengkapan yang di butuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran, seperti alat dan media pembelajaran, lembar pengamatan proses pembelajaran, dan lembar observasi perkembangan anak serta dilengkapi dengan panduan observasi.
- d. Implementasi desain pembelajaran yang telah di susun, dan melakukan observasi terhadap perkembangan kecerdasan siswa dalam setiap proses pembelajaran.
- e. Pada tahapan ini peneliti melakukan diskusi dengan kolaborator yang mengamati aktivitas anak terutama keterlibatannya dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bermain peran. Tujuannya yaitu membahas hasil pengamatan tersebut selama proses implementasi. Diskusi ini dilakukan setiap akhir pelaksanaan tindakan pembelajaran dikelas.

3. Pelaksanaan Tindakan

a. Kegiatan Siklus I

Penelitian tindakan ini dirancang menjadi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Secara garis besar pelaksanaan pembelajaran siswa melalui bermain peran dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Perencanaan

Berdasarkan assesmen awal peneliti merencanakan tindakan siklus I, yaitu, pertama membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kedua, menyiapkan alat yang akan digunakan untuk bermain peran, ketiga, menyiapkan alat untuk pengamatan seperti lembar observasi, catatan lapangan, angket, foto, dan dokumen – dokumen lainnya.

2) Tindakan

Guru melakukan tindakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Pertemuan 1

Pemanasan, Guru dan siswa berdoa sebelum memulai pelajaran, absensi, mempersiapkan materi ajar, model, dan alat peraga. Pada kegiatan awal langkah-langkah metode bermain peran diterapkan, langkah pertama, guru memberikan pengarahan tata cara dan gambaran bermain peran dengan melakukan demonstrasi dan gambaran sikap demokratis dalam lingkungan sekolah, bermain, dan keluarga yang akan dilakukan nantinya.

Pemilihan Pemain, Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai para tokoh yang akan dimainkan pada bermain peran yang berkaitan dengan musyawarah mufakat yaitu pemilihan ketua kelas. Seperti tokoh calon ketua kelas, panitia pemilihan yaitu ketua dan sekretaris, serta siswa-siswa yang tidak mendapatkan peran.

Menyiapkan Pengamat, Guru menugaskan kepada siswa yang tidak bermain peran untuk menilai teman-temannya yang sedang melakukan kegiatan bermain peran, hal ini bertujuan untuk mengurangi keributan yang terjadi pada saat bermain peran berlangsung, selain itu, guru juga telah menugaskan kepada 2 orang siswa (laki-laki dan perempuan) untuk dijadikan pengamat.

Pertemuan 2

Penataan Panggung, Guru menyiapkan tempat yang sesuai untuk dijadikan tempat pementasan, yaitu depan ruang belajar, walau masih kurang memadai untuk dijadikan tempat pementasan, tetapi dirasa depan kelas paling cocok untuk dijadikan tempat pementasan.

Pelaksanaan, Siswa bermain peran sesuai karakter yang dipilih pada tahapan sebelumnya, ada yang bermain peran, dan ada yang mencatat kejadian-kejadian selama bermain peran berlangsung.

Evaluasi, Guru membimbing evaluasi dengan menanyakan kepada siswa apa saja kendala yang dihadapi dalam bermain peran

Pertemuan 3

Permainan Ulang, Siswa memperagakan kembali kedua kalinya sesuai dengan evaluasi yang telah dilakukan oleh guru dan siswa.

Diskusi, Guru bersama siswa mendiskusikan manfaat dari pementasan tersebut.

Berbagi pengalaman dan pengambilan keputusan, Guru memberikan penguatan bahwa sikap demokratis merupakan sikap yang sebaiknya dimiliki oleh siswa sesuai dengan Pancasila khususnya sila 4.

4. Observasi (Pengamatan)

Dalam melakukan penelitian, peneliti dan pendamping peneliti yaitu para kolaborator bersama-sama mengamati kegiatan atau aktivitas yang dilakukan saat bermain pada siswa SDN Pulogebang 08 Pagi, Jakarta Timur. Ini dilakukan karena sebelum memberikan penilaian, peneliti bersama pendamping harus mengetahui sejauh mana para peserta didik ikut serta dan aktif dalam kegiatan bermain peran yang diberikan, dan untuk mengetahui sikap demokratis siswa yang ditunjukkan oleh para peserta didik.

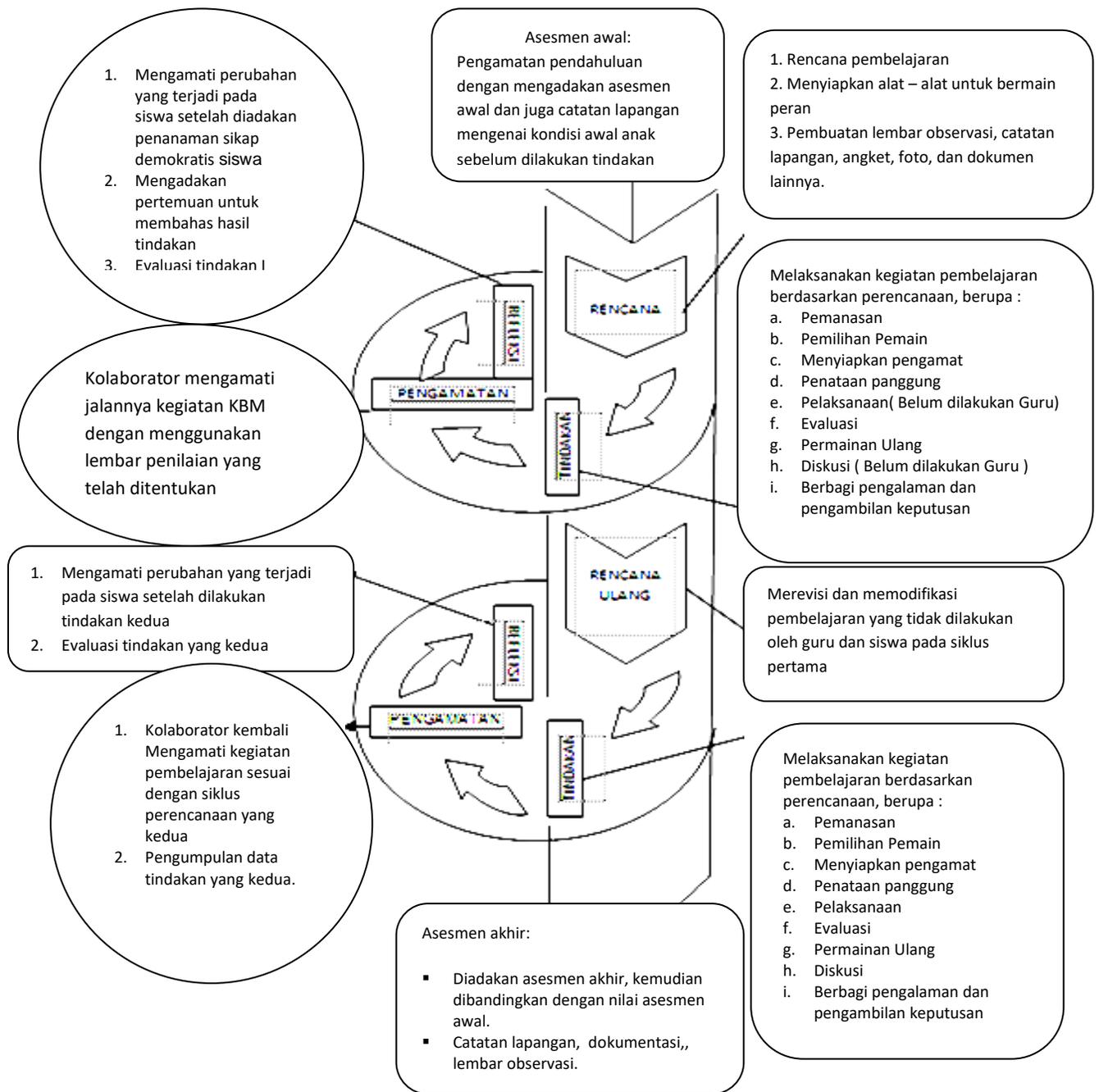
Kemudian setelah mengadakan pengamatan oleh peneliti dan pendamping peneliti melakukan pengamatan dan penilaian terhadap sikap demokratis siswa SDN Pulogebang 08 Pagi, Jakarta Timur.

kolaborator melakukan pengobservasian kepada peneliti pada proses penyampaian sistem pembelajaran yang dalam hal ini adalah bermain peran dengan standar penilaian yang sudah disiapkan oleh kolaborator. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peneliti melaksanakan pembelajaran yang sudah ditetapkan oleh kolaborator untuk tercapainya sebuah pembelajaran yang tepat.

5. Refleksi

Refleksi dilakukan yaitu untuk dapat memahami proses dan hasil dari tindakan yang telah dilakukan dan diamati oleh peneliti dan kolaborator. Dalam kegiatan refleksi ini mengkaji dan menganalisis tentang apa yang telah dilakukan atau dihasilkan dari suatu tindakan yang telah dilaksanakan dan apa saja yang sudah dicapai atau belum dicapai sesuai harapan. Kemudian dicari alternatif pemecahannya oleh peneliti dan kolaborator guna merancang alternatif tindakan pada siklus berikutnya (evaluasi).

Dari urain di muka, adalah penjelasan dari model rancangan Stephen Kemmis dan Robbin Mc. Taggard dan untuk lebih jelasnya, peneliti akan menguraikan perencanaan penelitian tindakan, tiap siklus I diadakan tiga kali pertemuan dan ada siklus ke II diadakan tiga kali pertemuan. Pada setiap siklusnya memiliki langkah-langkah seperti yang dijabarkan diatas, untuk lebih jelasnya perlu dilihat serangkaian langkah tiap siklus yang pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.1. Skema Desain Perencanaan Penelitian

Mengacu kepada Model Spiral Kemmis Dan Taggart

Sumber: The Action Research Spiral (Based On Kemmis And Taggart)

D. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria keberhasilan tindakan guru dan siswa dalam pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran bermain peran harus mencapai 100%. Pada akhir siklus siswa yang telah menunjukkan peningkatan sikap demokratis terlihat akan dari ekspresi perilaku baik. KKM yang telah ditentukan adalah 70% mengacu kepada standar KKM SDN Pulogebang 08 Pagi Jakarta Timur Tahun Ajaran 2012-2013.

E. Sumber data

Sumber data dalam penelitian tindakan ini diperoleh dari SDN Pulogebang 08 Pagi, Jakarta Timur, selain itu berupa alat-alat perekam, lembar observasi, dokumen, catatan lapangan, hasil instrumen serta guru SDN Pulogebang 08 Pagi, Jakarta Timur.

Adapun data penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif di peroleh dari penilaian yang berupa ceklis pada pelaksanaan tindakan siklus yang dapat dianalisis secara deskriptif, misalnya dengan mencari nilai rata-rata, persentase keberhasilan belajar dari evaluasi belajar melalui bermain peran yang dilaksanakan. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari data yang mendeskripsikan proses pembelajaran yaitu melalui bermain peran yang diperoleh melalui lembar observasi yang dituangkan dalam informasi yang berbentuk kalimat yang member gambaran tentang

aktivitas siswa mengikuti proses pembelajaran dan keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran.

F. Instrumen Pengumpul Data

1. Definisi Konseptual

Sikap demokratis adalah kecenderungan menyetujui atau menolak sesuatu yang meliputi komponen kognitif, afektif, dan behavior mengenai penilaian persamaan hak dan kewajiban dirinya dan orang lain terdiri dari keterbukaan, menghargai orang lain, tanggung jawab dan musyawarah mufakat.

2. Definisi Operasional

Sikap demokratis adalah penilaian siswa atas angket yang dicapai siswa setelah diobservasi secara berkelanjutan melalui bermain peran dan hasilnya diukur menggunakan persentase menggunakan panduan yang telah dibuat, siswa yang memiliki sikap demokratis mempunyai sikap keterbukaan, menghargai orang lain, tanggung jawab, dan musyawarah mufakat. Adapun ketentuan pemberian penilaian adalah dalam skala Pernyataan Positif dan pernyataan Negatif adalah

Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Ragu-Ragu (RR) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

3. Kisi-kisi Instrumen Sikap Demokratis.

Dimensi	Indikator	Sub Indikator	No Butir Pernyataan		Jumlah Pernyataan
			Positif	Negatif	
Kognitif	a. Keterbukaan	➤ Keyakinan pengetahuan tentang kesediaan menerima saran serta kritik dari orang lain	1,33, 35		2
	b. Menghargai orang lain	➤ Keyakinan pengetahuan tentang menghormati pendapat orang lain yang berbeda dengan dia	13	2	2
	c. Tanggung jawab	➤ Keyakinan pengetahuan tentang melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dia lakukan	14		1
	d. Musyawarah mufakat	➤ Keyakinan pengertian Menyelesaikan masalah didahului dengan diskusi	3,7	11	3
Afektif	a. Keterbukaan	➤ Suka atau tidak suka tentang kesediaan menerima saran serta kritik dari orang lain	25	26	2
	b. Menghargai orang lain	➤ Suka atau tidak suka menghormati pendapat orang lain yang berbeda dengan dia	19	4,34	2
	c. Tanggung jawab	➤ Suka atau tidak suka melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dia lakukan	18		1
	d. Musyawarah mufakat	➤ Suka atau tidak suka menyelesaikan masalah didahului dengan diskusi	21,10, 23	12,20, 28,32, 31	8

Behavior	a. Keterbukaan	➤ Kecenderungan dalam kesediaan menerima saran serta kritik dari orang lain	5		1
	b. Menghargai orang lain	➤ Kecenderungan dalam menghormati pendapat orang lain yang berbeda dengan dia	8,15	27,29	4
	c. Tanggung jawab	➤ Kecenderungan dalam melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dia lakukan	6,17	22,24,30	5
	d. Musyawarah mufakat	➤ Kecenderungan dalam menyelesaikan masalah didahului dengan diskusi	16	9	2
G. Jumlah Soal			19	16	35

Tabel 3.1. Kisi-kisi instrumen angket sikap demokratis siswa

H. Uji Validitas dan Reabilitas

1. Validitas Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas Instrumen merupakan salah satu syarat mutlak untuk menghasilkan penelitian yang valid. Validitas terbagi dua validitas internal yaitu berdasarkan teori-teori yang relevan yang diuji dengan *Expert Judgement*

dan validitas butir yaitu berdasarkan fakta-fakta empiris yang telah terbukti.⁶⁸

Uji coba instrumen untuk menghitung validitas. Rumus yang digunakan adalah rumus korelasi *product moment* sebagai berikut :⁶⁹

$$I. \quad r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

J.

K. Keterangan :

L. r_{xy} : Koefisien korelasi

M. n : Banyaknya siswa

N. X : Skor perbutir soal

O. Y : Skor total

Adapun pedoman memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi yang digunakan adalah sebagai berikut :

P.		S.	
Q.	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan	
R.			
T.	0,80 - 1,000	Y.	Sangat Kuat
U.	0,60 – 0,799	Z.	Kuat
V.	0,40 – 0,599	AA.	Cukup Kuat
W.	0,20 – 0,399	BB.	Rendah
X.	0,00 – 0,199	CC.	Sangat

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Alfabeta,2010), h. 172-175.

⁶⁹ Ridwan, *Metode & Teknik menyusun Tesis* (Bandung:PT Alfabeta,2009), h. 136.

	Rendah
--	--------

Uji validitas dilakukan dengan mengujicobakan instrumen sikap demokratis siswa pada 40 orang siswa Kelas IV di SDN Pulogebang 08 Pagi Jakarta Timur yang memiliki kriteria sama dengan sampel penelitian. Bentuk tes sikap demokratis siswa dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan berupa angket dengan pilihan yakni :

Sangat Setuju (SS) = 5 Setuju (S) = 4 Ragu-ragu (RR) = 3
Tidak Setuju (TS) = 2 Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

2. Reabilitas Instrumen

DD. Alat pengukur atau instrumen yang reabilitas adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Pada penelitian ini reabilitas instrumen diuji secara internal. Secara internal reabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik Alfa Cronbach. Perhitungan Alfa Cronbach dilakukan dengan menghitung rata-rata interkorelasi di antara butir-butir

Pernyataan dalam kuesioner variabel dikatakan reliabel jika nilai-nilai alfanya lebih dari 0,3. Alfa Cronbach digunakan untuk pengukuran tes sikap, rumus Alfa Cronbach yaitu sebagai berikut :

$$r = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r = Koefisien reliabilitas instrumen (alfa Cronbach)

k = Mean kuadrat antara subyek

$\sum s_i^2$ = Mean kuadrat kesalahan / varian item

s_t^2 = varian total

Rumus untuk varians total dan varian item :

$$s_t^2 = \frac{\sum s_t^2}{n} - \frac{(\sum s_i)^2}{n^2}$$

$$s_i^2 = \frac{JK_i^2}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

Keterangan

JK_i = Jumlah kuadrat seluruh skor item

JK_s = Jumlah kuadrat subyek

Pengujian instrumen sikap demokratis siswa dilakukan dengan membandingkan koefisien reliabilitas alfa cronbach dengan kriteria koefisien reliabilitas. Jika Koefisien reliabilitas alfa cronbach lebih besar

dari kriteria koefisien reliabilitas ($\rho_{Alfa\ Cronbach} > 0,3$), maka instrumen dinyatakan reliabel.

4. Instrumen Metode Bermain Peran

a. Definisi konseptual Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah langkah-langkah pembelajaran terencana yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis yang memberikan kesempatan yang sangat baik untuk mempraktikkan perilaku baru dan mengkaji perasaan, sikap, serta nilai-nilai, memecahkan masalah dan memecahkan masalah pribadi yang berhubungan dengan keadaan manusia.

b. Langkah-langkah operasional metode bermain peran

Metode pembelajaran bermain peran merupakan rancangan tindakan yang bermanfaat untuk meningkatkan sikap demokratis siswa.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran sebagai berikut : (1) Pemanasan (2) Memilih peran dalam pembelajaran (3) Menyiapkan pengamat (4) Menata panggung (5) Pelaksanaan (6) Evaluasi (7) Permainan Ulang (8) Diskusi dan evaluasi (9) pengalaman dan pengambilan keputusan.

No	Kegiatan Pelaksanaan Bermain Peran	Indikator		Nomor Pernyataan	
		Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1	Pemanasan	-Memberi pengarahan kepada siswa -Menjelaskan tujuan bermain peran	-Menyimak pengarahan dari guru		
2	Memilih peran dalam pembelajaran	-Menawarkan dan mendiskusikan peran kepada siswa	-Mempelajari peran yang diberikan guru		
3	Menyiapkan pengamat	-Memilih pengamat yang akan mengamati jalannya metode bermain peran	-Menghayati perannya -Memperlihatkan antusiasme dalam bermain peran		
4	Menata panggung	-Memberi pengarahan kepada siswa mengenai penataan panggung	-Mensimulasikan peran dengan kesesuaian alat yang akan digunakan		
5	Pelaksanaan	-Memberi instruksi kepada siswa untuk melaksanakan perannya	-Menampilkan peran sesuai dengan perannya masing-masing		
6	evaluasi	-Memberikan evaluasi atas penampilan siswa	-Memberikan masukan kepada teman dalam kegiatan bermain peran		
7	Permainan ulang	-Memberi kesempatan kedua untuk kembali bermain peran	-Menjalankan dan menampilkan peran yang sudah diperbaiki		
8	Diskusi dan evaluasi	Memberikan evaluasi kembali kepada siswa	Menerima perbaikan dari guru		
9	Pengalaman dan pengambilan keputusan	Guru dan siswa membuat kesimpulan atas kegiatan bermain peran yang telah dilakukan	Menceritakan pengalaman dan menyimpulkan apa yang sudah dilaksanakan dalam proses bermain peran		

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang sekaligus berguna untuk mengungkapkan permasalahan dari apa yang diteliti dapat dilakukan dengan berbagai setting, berbagai cara, dan melalui berbagai sumber, yang diantaranya melalui : lembar observasi, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi, untuk lebih jelasnya berikut uraiannya:

a. Lembar pengamatan

Lembar pengamatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Lembar pengamatan yang digunakan untuk mengamati penampilan guru dalam pembelajaran dari mulai membuka, melaksanakan kegiatan inti dan penutup pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

b. Catatan lapangan

Catatan lapangan adalah catatan yang dibuat berdasarkan atas hasil dari pengamatan dan pemantauan.

c. Observasi untuk pemantuan data proses melalui pengamatan langsung secara sistematis mengenai permasalahan yang diteliti dan kemudian dibuatkan catatan.

d. Dokumentasi (foto-foto selama penelitian)

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Setiap data yang telah diperoleh, perlu diperiksa keabsahannya, antara lain dengan :

1. Perpanjangan keikutsertaan, maksudnya keikutsertaan peneliti dalam pengumpulan data dengan waktu yang cukup, untuk mendapatkan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan.
2. Ketekunan pengamatan: untuk memperoleh kedalaman suatu data secara rinci, peneliti harus dengan teliti dan rinci mengamati factor-faktor yang menonjol pada masalah yang diteliti.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilih-memilihnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Adapun teknik analisis data data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah :

1. Data yang bersifat kualitatif (deskripsi pelaksanaan kegiatan atau pembelajaran dari tindakan yang diberikan serta pandangan-pandangan

dari guru), kemudian dianalisis secara induktif, dengan langkah-langkah reduksi data, display data, dan verifikasi data.⁷⁰

2. Data yang bersifat kuantitatif berupa analisis statistik deskriptif. Teknik ini untuk menggambarkan karakteristik distribusi skor responden masing-masing penelitian, teknik statistik deskriptif yang digunakan berupa tabel distribusi frekuensi, persentase, rata-rata, dan standart deviasi dari assesmen awal atau pretes, kesetiap siklusnya menggunakan aplikasi MS. Excel.

⁷⁰ Mathew B. Milles, A. Huberman, *Anlisis Data Kualitatif, Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru* (Penerjemah: Tjbep Rohensi Rohidi, Pendamping Mulyanto), (Jakarta: Universitas Indonesia, 1992), h.16-20.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan (*action research*) dilakukan di kelas IV SDN Pulogebang 08 Pagi Jakarta timur, yang berlangsung selama 2 siklus. Siklus I dan siklus II masing-masing terdiri dari tiga kali pertemuan. Pelaksanaan tiap siklus melalui tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap perencanaan ini, peneliti merancang tindakan yang akan dilaksanakan 3 kali pertemuan selama 2 minggu yaitu pertemuan pertama tanggal 7 Mei 2013, pertemuan kedua tanggal 10 Mei 2013, dan pertemuan ketiga tanggal 14 Mei 2013, dengan mengacu pada permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran.

Peneliti menggunakan satu standar kompetensi yaitu sikap demokratis siswa, kompetensi dasar mengenal kegiatan musyawarah mufakat melalui metode bermain peran, dengan materi ajar pemilihan ketua kelas, dimana terdapat sembilan tahap dalam metode bermain peran.

Pada pertemuan pertama peneliti melaksanakan langkah satu sampai tiga, yaitu (1) Pemanasan (2) Memilih peran dalam pembelajaran (3) Menyiapkan pengamat. Pada pertemuan kedua langkah keempat sampai keenam, yaitu (4) Menata panggung (5) Pelaksanaan (6) Evaluasi. Pada pertemuan ketiga langkah ketujuh sampai kesembilan yaitu, (7) Permainan Ulang (8) Diskusi dan evaluasi (9) pengalaman dan pengambilan keputusan.

Skenario pembelajaran di tunjukan dengan dibuatnya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan alokasi waktu yang telah ditentukan pada setiap pertemuannya adalah 2x35 menit sesuai dengan kapasitas jam belajar mengajar PKn di Sekolah SDN Pulogebang 08 Pagi Jakarta Timur.

Untuk melihat proses pembelajaran dibuat lembar obeservasi bagi guru dan siswa dilengkapi dengan foto dan video. Sedangkan untuk mengukur peningkatan sikap demokratis siswa disiapkan angket berbentuk pernyataan dengan jumlah 30 butir.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pembelajaran PKn tentang sikap demokratis di SDN Pulogebang 08 Pagi Jakarta Timur dilaksanakan dalam 2 minggu 3 kali pertemuan. Setiap pertemuan selama 2x35 menit.

Pertemuan 1 (Selasa, 7 Mei 2013, pukul 07.30 – 08.40)

a. Pada kegiatan awal (*Apersepsi / Motivasi*)

- Guru dan siswa berdoa setelah itu guru mengabsen siswa, Untuk memberi semangat, guru mengajak siswa untuk bernyanyi, sambil bertepuk tangan bersama-sama.

❖ Langkah Pertama : Pemanasan

- Guru mempersiapkan materi ajar, model, dan alat peraga. Pada kegiatan awal langkah-langkah metode bermain peran diterapkan, langkah pertama, guru memberikan pengarahannya tata cara dan gambaran bermain peran dengan melakukan demonstrasi dan gambaran sikap demokratis dalam lingkungan sekolah, bermain, dan keluarga yang akan dilakukan nantinya.
- Siswa mendengarkan, tetapi suasana kurang kondusif, ribut masih terjadi yang berdampak tidak efektifnya penyampaian penjelasan metode bermain peran.

b. Kegiatan inti

Eksplorasi :

❖ Langkah Kedua : Pemilihan Pemain

- Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai para tokoh yang akan dimainkan pada bermain peran yang

berkaitan dengan musyawarah mufakat yaitu pemilihan ketua kelas. Seperti tokoh calon ketua kelas, panitia pemilihan yaitu ketua dan sekretaris, serta siswa-siswa yang tidak mendapatkan peran.

- Guru menawarkan siapa saja yang ingin bermain peran, untuk tokoh - tokoh yang telah disediakan. Hanya beberapa orang saja yang mengangkat tangan, akhirnya guru yang memilih peran yang masih kosong sesuai dengan keahlian mereka.

- Guru membahas skenario cerita yang akan dipentaskan

❖ Langkah ketiga : Menyiapkan Pengamat

- Guru menugaskan kepada siswa yang tidak bermain peran untuk menilai teman-temannya yang sedang melakukan kegiatan bermain peran, hal ini bertujuan untuk mengurangi keributan yang terjadi pada saat bermain peran berlangsung.

Elaborasi

- Siswa mulai mempelajari skenario yang akan diperankan dalam pementasan. Banyak siswa yang tidak mengerti karakter yang akan ia perankan, disini guru mengarahkan kembali dengan sesekali memberikan penjelasan kepada siswa.

Konfirmasi

- Guru memberikan tepuk tangan kepada siswa yang bersedia dipilih dan mengangkat tangan untuk bermain peran.
- Guru memberikan nasihat, untuk pertemuan berikutnya agar sungguh-sungguh memainkan peran yang akan dijalankan oleh siswa.

C. Kegiatan penutup

- Siswa dibagikan lembar kerja siswa kemudian ditutup dengan salam bersama-sama.

Pertemuan Ke-2 (Jumat, 10 Mei 2013, pukul 07.30 – 08.40)

a. Kegiatan awal

- Untuk menertibkan siswa, guru mengajak siswa untuk bernyanyi, sambil bertepuk tangan bersama-sama.
- Guru mengingatkan kembali kegiatan minggu lalu. Kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan ini adalah bermain peran

b. Kegiatan inti

Eksplorasi

❖ Langkah Keempat : Penataan Panggung

- Guru menyiapkan tempat yang sesuai untuk dijadikan tempat pementasan, yaitu depan ruang belajar, walau masih kurang

memadai untuk dijadikan tempat pementasan, tetapi dirasa depan kelas paling cocok untuk dijadikan tempat pementasan.

- Siswa kembali mempelajari peran yang diberikan oleh guru, walau sudah diberikan pemaparan tentang peran yang akan dijalankan pada pertemuan berikutnya, terlihat siswa masih bingung tentang peran yang akan dijalankannya sambil kembali bertanya kecil kepada guru, guru pun memberikan penjelasan kembali kepada siswa.

❖ Langkah Kelima : Pelaksanaan

- Siswa mulai bermain peran, disini terlihat hampir semua siswa masih membaca skenario, terlihat bingung harus berbuat apa.
- Siswa dalam berperan masih bingung, tidak hafal skenario sehingga siswa yang lain ikut mentertawakan membuat suasana kelas menjadi gaduh.
- Guru kembali menenangkan kelas yang gaduh, agar suasana kelas menjadi kondusif kembali.

❖ Langkah keenam : Evaluasi

- Guru membimbing evaluasi dengan menanyakan kepada siswa, “bagaimana dengan pementasan tadi,? Apa kesulitan yang kalian hadapi dihadapi ?. Guru menuliskan di papan tulis apa saja yang dikatakan oleh siswa mengenai permainan.
- Guru dan siswa menyimpulkan apa yang harus diperbaiki adalah :
(1) Guru harus memberikan penjelasan dengan disertai praktek,

(2) Guru lebih memberikan perhatian kepada siswa disaat pementasan berlangsung, (3) Siswa harus bersungguh-sungguh.

- Guru memperbaiki hal-hal yang dianggap kurang tepat, seperti memperingati siswa atau anggota kelompok untuk tetap melakukan pementasan dengan tenang, disiplin, dan sungguh-sungguh.

Elaborasi :

- Guru menyemangati para siswa.
- Permainan telah usai. Siswa tanpa diminta merapihkan kembali kelas, tetapi masih dalam suasana gaduh, merapikan meja dan kursi sambil bercanda.

Konfirmasi

- Guru memberikan tepuk tangan kepada siswa kelas IV karena sudah memainkan peran.
- Guru memberikan komentar terhadap pelaksanaan bermain peran dan memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan.

Pertemuan Ke-3 (Selasa, 14 Mei 2013, pukul 07.30 – 08.40)

a. Kegiatan awal

- Untuk menertibkan siswa, guru mengajak siswa untuk bernyanyi, sambil bertepuk tangan bersama-sama.

- Guru mengingatkan kembali kegiatan minggu lalu. Kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan ini adalah Permainan ulang.

b. Kegiatan Inti

Eksplorasi

❖ Langkah Ketujuh : Permainan Ulang

- Siswa memperagakan kembali kedua kalinya sesuai dengan evaluasi yang telah dilakukan oleh guru dan siswa. Dipertunjukan ini siswa terlihat lebih bagus walau sesekali masih terjadi lupa naskah, kegaduhan juga sudah tidak seperti pada pementasan sebelumnya karena guru telah mengingatkan siswa agar bersungguh-sungguh sesuai dengan evaluasi yang telah dilakukan oleh guru dan siswa.

❖ Langkah Kedelapan : Diskusi.

- Guru bersama siswa mendiskusikan manfaat dari pementasan tersebut.

❖ Langkah kesembilan : Berbagi pengalaman dan pengambilan keputusan.

- Guru memberikan penguatan bahwa sikap demokratis merupakan sikap yang sebaiknya dimiliki oleh siswa sesuai dengan pancasila khususnya sila 4.

Elaborasi

- Guru masih sesekali membimbing siswa karena masih ada siswa yang tidak fokus dalam memainkan peran.
- Pementasan bermain peran selesai.
- Siswa merapikan kembali bangku dan meja ketempat semula, terlihat siswa masih gaduh dalam merapikan tempat duduk, tetapi intensitasnya sudah rendah tidak seperti pada pementasan sebelumnya, karena hal ini sudah dievaluasi oleh guru dan siswa pada tahap sbelumnya.

Konifrmasi

- guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan
- guru membagikan angket dan menjelaskan tata cara mengisi angket.

c. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan hadiah kepada siswa yang telah memainkan perannya dengan baik.
- Guru bersama siswa menutup kegiatan belajar mengajar dengan membaca doa.

c. Pengamatan Tindakan Siklus I

Pengamatan yang dilakukan dalam kegiatan ini bersamaan dengan pelaksanaan tindakan pembelajaran sikap demokratis siswa melalui metode bermain peran dengan materi ajar pemilihan ketua kelas.

Pengamatan dilakukan oleh kolabolator dengan mengamati jalannya setiap tindakan kegiatan pembelajaran dimulai dari kegiatan awal, inti, sampai kegiatan penutup pembelajaran, dengan menggunakan lembar pengamatan dan mencatat kejadian dilapangan.

Berdasarkan catatan lapangan ketika dilakukan pembelajaran dengan metode bermain peran, guru belum terlalu detail menjelaskan peraturan dan aturan main sehingga ada sebagian siswa pada waktu pelaksanaan masih bingung dan tidak tenang karena metode ini baru pertama kali diperkenalkan kepada siswa.

Skenario yang diberikan oleh guru sudah jelas, tetapi karena ini pertama kali diberikan kepada siswa, membuat siswa kebingungan yang berakibat sering lupanya skenario dalam setiap pementasan.

Pada pertemuan pertama: dari 3 aktivitas kegiatan guru yang diamati, terlihat sudah maksimal. Semua aktivitas telah dilakukan oleh guru. (Lampiran 4)

Pada pertemuan pertama, sikap demokratis belum bisa terlihat karena pada tahap ini siswa hanya disuruh menentukan apakah dia ingin bermain peran atau tidak.

Pada pertemuan pertemuan kedua : dari 3 aktivitas kegiatan guru yang diamati, terlihat belum maksimal. Ada 1 aktivitas yang masih guru lupa lakukan yaitu Guru memberi instruksi kepada siswa untuk melaksanakan perannya, 2 aktivitas sudah dilakukan. (Lampiran 4)

Pada pertemuan kedua, sikap demokratis belum terlihat karena masih banyak siswa yang kurang menghormati siswa lain saat pementasan berlangsung dan masih banyak siswa yang marah saat dikritik penampilannya pada saat pementasan.

Pada pertemuan pertemuan ketiga : dari 3 aktivitas kegiatan guru yang diamati, terlihat belum maksimal. Ada 1 aktivitas yang masih guru lupa lakukan yaitu Guru memberikan evaluasi kembali kepada siswa, 2 aktivitas sudah dilakukan. (Lampiran 4)

Pada pertemuan ketiga, guru sudah baik memotivasi siswa saat pementasan berlangsung, evaluasi yang diberikan guru juga sangat membantu siswa tetapi siswa masih kurang maksimal karena tidak percaya diri sehingga pementasan masih belum sempurna.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator pada saat proses pembelajaran berlangsung sudah berjalan cukup baik. Guru juga melakukan wawancara terhadap siswa diluar jam belajar, hal ini dilakukan untuk memberi penilaian apakah metode pembelajaran bermain peran efektif untuk meningkatkan sikap demokratis siswa atau tidak.

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Dari 40 siswa kelas IV SDN Pulogebang 08 Pagi terjadi peningkatan sesudah pembelajaran bermain peran ini berlangsung khususnya materi tentang sikap demokratis, pada pemberian angket awal dimana terdapat

15 orang yang sebelumnya belum memenuhi KKM persentasenya adalah 62.5%, setelah dilakukan siklus I menjadi 10 orang yang belum memenuhi KKM persentasenya 75%. KKM yang telah ditentukan di kelas IV pada mata pelajaran PKn adalah 70%.

No	Aktivitas yang Diamati	Data Dari Pengamat	Rencana Perbaikan
	Siklus I		
	Pertemuan ke-1		
1	Guru :		
	- Memberi pengarahan kepada siswa - Menjelaskan tujuan bermain peran	Guru kurang jelas dalam penyampaian tentang metode bermain peran	Guru harus lebih kreatif dalam penyampaian materi
	- Menawarkan dan mendiskusikan peran kepada siswa	Guru sudah menawarkan peran, tetapi suasana kelas masih ramai	Suasana kelas harus lebih kondusif
	- Memilih pengamat yang akan mengamati jalannya metode bermain peran	Guru belum tepat dalam pemilihan pengamat, sehingga pengamat seperti tidak ada fungsinya	Guru akan memilih pengamat yang berkompeten sebagai pengamat
2	Siswa :		
	- Menyimak pengarahan dari guru	Walaupun menyimak tetapi Siswa masih berisik	Siswa harus lebih fokus
	- Mempelajari peran yang diberikan guru	Siswa masih bingung tentang peran yang akan ia pelajari	Siswa harus aktif bertanya kepada guru
	-Menghayati perannya - Memperlihatkan antusiasme dalam bermain peran	Siswa tidak menghayati peran dengan baik dan benar	Siswa harus lebih fokus dalam bermain peran
3	Sikap Demokratis Siswa		
	- Keterbukaan untuk di	Tidak terlihat	Belum ada dalam

	kritik		pertemuan pertama
	- Menghormati orang lain	Mulai terlihat seperti menghargai teman yang ingin bermain peran	Harus ditingkatkan
	-Tanggung Jawab	Tidak terlihat	Belum ada dalam pertemuan pertama
	-Musyawarah mufakat	Mulai terlihat, siswa tahu akan manfaat musyawarah mufakat	Harus ditingkatkan
	Pertemuan Ke-2		
4	Guru :		
	-Memberi pengarahan kepada siswa mengenai penataan panggung	Guru tidak tegas dalam mengatur panggung	Harus lebih tertib
	-Memberi instruksi kepada siswa untuk melaksanakan perannya	Guru tidak memberikan instruksi kepada siswa harus bermain peran seperti apa	Guru akan menjelaskan kepada siswa secara detail pemeranan dalam bermain peran
	-Memberikan evaluasi atas penampilan siswa	Guru sudah baik dalam mengapresiasi penampilan siswa	Guru akan mengevaluasi secara detail
5	Siswa :		
	-Mensimulasikan peran dengan kesesuaian alat yang akan digunakan	Siswa tidak memanfaatkan alat yang ada untuk pementasan	Siswa harus lebih bisa memanfaatkan alat yang ada untuk bermain peran
	-Menampilkan peran sesuai dengan perannya masing-masing	Siswa tidak menampilkan perannya sesuai karakter dalam skenario	Siswa harus lebih fokus dalam bermain peran
	-Memberikan masukan kepada teman dalam kegiatan bermain peran	Siswa cenderung pasif dalam bermain peran maupun yang tidak bermain peran	Siswa harus lebih aktif
6	Sikap Demokratis Siswa		

	- Keterbukaan untuk di kritik	Siswa masih marah jika dikritik temannya	Siswa harus bersedia dikritik
	- Menghormati orang lain	Siswa belum bisa menghormati orang lain, seperti selalu mengejek temannya saat pementasan	Siswa harus lebih tertib
	-Tanggung Jawab	Belum terlihat, karena masih banyak siswa yang tidak menjalankan peran yang diberikan oleh guru	Siswa harus lebih bisa menjalankan amanat yang diberikan oleh guru
	-Musyawarah mufakat	Siswa sudah menyadari manfaat musyawarah mufakat	Harus ditingkatkan
	Pertemuan Ke-3		
7	Guru :		
	-Memberi kesempatan kedua untuk kembali bermain peran	Sudah dijalankan dengan baik	Harus ditingkatkan
	-Memberikan evaluasi kembali kepada siswa	Guru tidak memberikan evaluasi secara jelas	Guru akan memberikan evaluasi secara jelas agar dipertemuan berikutnya pemeranan dapat berjalan dengan baik
	-Guru dan siswa membuat kesimpulan atas kegiatan bermain peran yang telah dilakukan	Sudah dijalankan dengan baik	Harus ditingkatkan
8	Siswa :		
	-Menjalankan dan menampilkan peran yang sudah diperbaiki	Siswa mulai teratur dalam bermain peran	Siswa harus lebih fokus
	-Menerima perbaikan dari guru	Siswa mendengarkan apa masukan dari guru walau masih ada yang berisik	Siswa harus lebih fokus
	-Menceritakan	Ada sebagianSiswa	Siswa harus lebih

	pengalaman dan menyimpulkan apa yang sudah dilaksanakan dalam proses bermain peran	yang tidak mendengarkan temannya yang sedang berbagi pengalaman	fokus
9	Sikap Demokratis Siswa		
	- Keterbukaan untuk di kritik	Siswa masih marah jika dikritik temannya	Siswa harus bersedia dikritik
	- Menghormati orang lain	Siswa belum bisa menghormati orang lain, seperti selalu mengejek temannya saat pementasan	Siswa harus lebih tertib
	-Tanggung Jawab	Belum terlihat, karena masih banyak siswa yang tidak menjalankan peran yang diberikan oleh guru	Belum terlihat, karena masih banyak siswa yang tidak menjalankan peran yang diberikan oleh guru
	-Musyawarah mufakat	Siswa sudah menyadari manfaat musyawarah mufakat	Harus ditingkatkan

Tabel 4.1. Hasil Pengamatan dan Refleksi Siklus I

Paparan hasil pengamatan dan refleksi siklus I pada tabel diatas, ditemukan beberapa kelemahan serta kelebihan dari guru dan siswa. Dalam pengembangan sikap demokratis siswa seperti, siswa mengetahui manfaat pengambilan keputusan dengan musyawarah mufakat, bagaimana seharusnya menghargai orang lain, kesediaan dikritik dan lain-lain. Peneliti menganjurkan kepada para siswa untuk dapat menanamkan sikap

demokratis baik di lingkungan rumah, teman sepermainan, maupun di sekolah.

Berdasarkan hasil refleksi peneliti dan pengamat, maka beberapa kelemahan yang ditemui perlu diperbaiki, baik dalam proses pembelajaran maupun peningkatan sikap demokratis siswa. Sedangkan kemajuan yang diperoleh, perlu ditingkatkan lebih baik lagi. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus kedua.

2. Deskripsi Data Siklus II

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil yang didapat pada siklus I, maka disusun perencanaan tindakan pada siklus II. Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari selasa 21 Mei 2013, pertemuan kedua pada hari jumat 24 Mei 2013, dan pertemuan ketiga hari selasa tanggal 28 Mei 2013.

Peneliti menggunakan satu standar kompetensi yaitu sikap demokratis siswa, kompetensi dasar mengenal kegiatan musyawarah mufakat melalui metode bermain peran, dengan materi ajar pemilihan ketua RT, dimana terdapat sembilan tahap dalam metode bermain peran.

Dalam penyusunan skenario pembelajaran, disusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan dalam setiap tindakan dengan alokasi waktu untuk setiap pertemuan 2x35 menit.

Gambaran tentang proses pembelajaran yang meliputi cara mengajar guru dan tingkah laku siswa, didapat dengan menyusun lembar observasi kegiatan guru dan lembar observasi kegiatan siswa serta menyiapkan alat dokumentasi, yang dilakukan oleh kolaborator.

Pengukuran peningkatan sikap demokratis siswa, dilakukan dengan mengamati perkembangan peningkatan karakter siswa didalam atau diluar kegiatan belajar mengajar dan membuat angket serta obeservasi.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tindakan penelitian pada siklus II dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, kegiatan yang dilakukan dalam siklus II disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat dan sesuai metode bermain peran, berikut ini adalah uraian tindakan yang dilakukan selama siklus II.

Pertemuan ke-1 (Selasa 21 Mei 2013, Pukul 07.30-08.40)

a. Kegiatan Awal

❖ Langkah Pertama : Pemanasan

- Guru mempersiapkan bahan ajar yang akan digunakan. Guru melakukan apersepsi dengan kegiatan yang bisa menarik perhatian siswa kemudian siswa diajak bernyanyi bersama kemudian bersama-

sama guru mengawali pembelajaran dengan membaca doa dan memberi salam. Pada langkah pertama, guru menjelaskan mulai dari tujuan pembelajaran sampai tata cara skenario musyawarah yang akan dipentaskan

- Guru memperlihatkan video tentang pengambilan keputusan dengan musyawarah, sambil guru menjelaskan manfaat dari musyawarah.
- Siswa menonton dan mendengarkan dengan antusias, menonton disertai penjelasan dari guru membuat siswa lebih memahami pengertian sikap demokratis.

b. Kegiatan Inti

Eksplorasi :

❖ Langkah Kedua : Pemilihan Pemain

- Guru menjelaskan karakter setiap tokoh, seperti calon ketua RT harus tegas, berwibawa, dan tanggung jawab. Sedangkan ketua dan sekretaris yang ditunjuk sebagai pengamat harus jujur dan adil, tidak pilih kasih.
- Guru menawarkan peran kepada siswa, sesuai dengan tokoh yang tersedia.
- Siswa langsung mengangkat tangan, begitu guru menawarkan peran, tidak seperti pada tahap sebelumnya, karena ini sudah dilakukan pada siklus sebelumnya.

❖ Langkah Ketiga : Menyiapkan Pengamat

- Guru menugaskan kepada siswa yang tidak bermain peran untuk menilai teman-temannya yang sedang melakukan kegiatan bermain peran, disini guru menjelaskan pengamat harus adil, jujur tidak memihak kepada salah satu calon.

Elaborasi

- Siswa mulai mempelajari skenario yang akan diperankan dalam pementasan.

Konfirmasi

- Guru memberikan tepuk tangan kepada siswa yang bersedia dipilih dan mengangkat tangan untuk bermain peran.
- Guru memberikan nasihat, untuk pertemuan berikutnya agar sungguh-sungguh memainkan peran yang akan dijalankan oleh siswa.

C. Kegiatan penutup

- Siswa dibagikan lembar kerja siswa kemudian ditutup dengan salam bersama-sama.

Pertemuan Kedua (Jumat 24 Mei 2013, Pukul 07.30-08.40)

Kegiatan awal

- Untuk menertibkan siswa, guru mengajak siswa untuk bernyanyi, sambil bertepuk tangan bersama-sama.
- Guru mengingatkan kembali kegiatan minggu lalu. Kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan ini adalah Pementasan.

a. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- ❖ Langkah Keempat : Penataan Panggung
 - Guru memberikan arahan tempat mana yang akan dijadikan panggung pementasan
 - Siswa mempelajari skenario, disiklus kedua ini terlihat siswa sudah mulai teratur tidak seperti pada siklus pertama.
- ❖ Langkah Kelima : Pelaksanaan
 - Siswa menampilkan perannya, sekretaris sudah tidak bingung lagi harus mencatat apa, pada penampilan ini pun terlihat siswa sudah fokus, penonton pun sudah menyimak secara seksama.
 - Guru menginstruksikan dan mengarahkan siswa yang salah skenario agar bermain peran dapat berjalan dengan baik
 - Guru menyuruh kepada siswa untuk merapihkan kembali meja dan kursi, terlihat siswa dalam merapihkan sudah tidak terlihat yang main-main lagi.
- ❖ Langkah Keenam : Evaluasi
 - Guru membimbing evaluasi dengan bertanya kepada siswa tentang pelaksanaan bermain peran? Kendala yang dihadapi apa saja? Sudah bagus atau belum pelaksanaan bermain perannya? makna apa yang bisa diambil dari pementasan tersebut?

- Siswa mengeluarkan pendapatnya, yaitu yaitu “bermain peran sangat membantu kami, yaitu menemukan pentingnya sikap demokratis, diantaranya pengambilan keputusan sebaiknya dilakukan dengan musyawarah mufakat”

Elaborasi

- Siswa merapikan panggung dengan tertib, tidak terlihat siswa yang ribut saat menyiapkan panggung.
- Siswa melakukan permainan ulang. Terlihat siswa lebih santai dan melakukan permainan dengan tertib dan terlihat disiplin.
- Guru lebih banyak memperhatikan, menyimak, mengamati jalannya permainan.
- Setelah semua selesai siswa merapihkan kembali kelas. Disini siswa sangat cepat merapihkan kelas, tiada lagi yang main-main.

Konfirmasi

- Guru menanyakan hal-hal yang belum dipahami oleh siswa, kemudian meluruskan kesalahpahaman.

b. Penutup

- Siswa dibagikan lembar kerja siswa kemudian ditutup dengan salam bersama-sama.

Pertemuan Ke-3 (Jumat, 28 Mei 2013, pukul 07.30 – 08 40)

a. Kegiatan awal

- Untuk menertibkan siswa, guru mengajak siswa untuk bernyanyi, sambil bertepuk tangan bersama-sama.
- Guru mengingatkan kembali kegiatan minggu lalu. Kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan ini adalah Permainan ulang dan evaluasi.

b. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- ❖ Langkah Ketujuh : Permainan Ulang
 - Siswa memperagakan kembali sesuai skenario dari hasil evaluasi yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya.
- ❖ Langkah Kedelapan : diskusi dan Evaluasi
 - Guru menjelaskan kegiatan yang telah dilakukan bersama seperti, siswa di sekolah harus berani mengeluarkan pendapat, menghargai orang lain, tanggung jawab, mengutamakan musyawarah mufakat dalam pengambilan keputusan.
- ❖ Langkah kesembilan : Berbagi pengalaman dan pengambilan keputusan.
 - Guru memberikan penguatan bahwa sikap demokratis merupakan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sesuai dengan pancasila khususnya sila 4.

Elaborasi

- Guru memberikan penguatan bahwa sikap demokratis merupakan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sesuai dengan Pancasila khususnya sila 4.

Konfirmasi

- guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan
- guru memberikan nasihat
- guru memberikan kesimpulan
- guru membagikan angket

c. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan hadiah kepada siswa yang telah memainkan perannya dengan baik.
- Guru bersama siswa menutup kegiatan belajar mengajar dengan membaca doa.

c. Pengamatan Tindakan Siklus II

Pengamatan yang dilakukan dalam kegiatan ini sesuai dengan pelaksanaan tindakan pembelajaran sikap demokratis siswa melalui metode bermain peran. Pengamatan dilakukan oleh kolaborasi dengan mengamati jalannya setiap tindakan kegiatan pembelajaran dimulai dari kegiatan awal, inti, sampai kegiatan penutup pembelajaran, dengan

menggunakan lembar pengamatan berupa lembar observasi dan mencatat kejadian dilapangan.

Berdasarkan catatan lapangan ketika dilakukan pembelajaran dengan metode bermain peran, guru sudah menjelaskan peraturan dan aturan main sehingga siswa sudah mampu melaksanakan pementasan dengan baik. Pada pertemuan pertama: dari 3 aktivitas kegiatan guru yang diamati, semua telah dilakukan oleh guru dengan baik dan benar. (Lampiran 4)

Pada pertemuan pertama, sikap demokratis sudah bisa terlihat karena pada tahap ini siswa sudah berani mencalonkan diri untuk memerankan peran tanpa harus diminta oleh guru.

Pada pertemuan kedua : dari 3 aktivitas kegiatan guru yang diamati, semua telah dilakukan oleh guru dengan baik dan benar. (Lampiran 4)

Pada pertemuan kedua, sikap demokratis sudah terlihat karena siswa sudah bisa menghormati siswa lain saat pementasan berlangsung dan siswa tidak lagi marah saat dikritik penampilannya pada saat pementasan, siswa mengerti manfaat dari musyawarah mufakat, dan tanggung jawab dalam melaksanakan hasil keputusan bersama.

Pada pertemuan ketiga : dari 3 aktivitas kegiatan guru yang diamati, semua telah dilakukan oleh guru dengan baik dan benar. (Lampiran 4). Pada pertemuan ketiga, guru sudah baik memotivasi siswa saat

pementasan berlangsung, evaluasi yang diberikan guru juga sangat membantu siswa sehingga siswa dapat maksimal menjalankan peran yang dia mainkan.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator pada saat proses pembelajaran berlangsung berjalan cukup baik. Guru juga melakukan wawancara terhadap siswa diluar jam belajar, hal ini dilakukan untuk memberi penilaian apakah metode pembelajaran bermain peran efektif untuk meningkatkan sikap demokratis siswa atau tidak.

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I dan II terjadi peningkatan, dari 40 siswa kelas IV SDN Pulogebang 08 Pagi sesudah pembelajaran bermain peran ini berlangsung khususnya materi tentang sikap demokratis, dimana terdapat 10 orang yang sebelumnya belum memenuhi KKM sekarang kesepuluh orang tersebut telah memenuhi KKM, artinya 100% siswa telah lulus. KKM yang telah ditentukan di kelas IV pada mata pelajaran PKn adalah 70%.

No	Aktivitas yang Diamati	Data Dari Pengamat	Rencana Perbaikan
	Siklus I		
	Pertemuan ke-1		
1	Guru :		
	- Memberi pengarahan kepada siswa - Menjelaskan tujuan	Langkah-langkah pembelajaran tuntas 100%	

	bermain peran	
	- Menawarkan dan mendiskusikan peran kepada siswa	
	- Memilih pengamat yang akan mengamati jalannya metode bermain peran	
2	Siswa :	
	- Menyimak pengarahan dari guru	
	- Mempelajari peran yang diberikan guru	
	-Menghayati perannya	
	- Memperlihatkan antusiasme dalam bermain peran	
	Pertemuan Ke-2	
4	Guru :	
	-Memberi pengarahan kepada siswa mengenai penataan panggung	Langkah-langkah pembelajaran tuntas 100%
	-Memberi instruksi kepada siswa untuk melaksanakan perannya	
	-Memberikan evaluasi atas penampilan siswa	
5	Siswa :	
	-Mensimulasikan peran dengan kesesuaian alat yang akan digunakan	
	-Menampilkan peran sesuai dengan perannya masing-masing	
	-Memberikan masukan kepada teman dalam kegiatan bermain peran	

Pertemuan Ke-3			
7	Guru :	Langkah-langkah pembelajaran tuntas 100%	
	-Memberi kesempatan kedua untuk kembali bermain peran		
	-Memberikan evaluasi kembali kepada siswa		
	-Guru dan siswa membuat kesimpulan atas kegiatan bermain peran yang telah dilakukan		
8	Siswa :		
	-Menjalankan dan menampilkan peran yang sudah diperbaiki		
	-Menerima perbaikan dari guru		
	-Menceritakan pengalaman dan menyimpulkan apa yang sudah dilaksanakan dalam proses bermain peran		
9	Sikap Demokratis Siswa		
	- Keterbukaan untuk di kritik	Siswa sangat bersedia dikritik dalam pementasan, karena ia mulai tahu dikritik merupakan cara untuk membangun diri	
	- Menghormati orang lain	Siswa bisa menghormati orang lain saat bermain peran	
	-Tanggung Jawab	Siswa bisa menjalankan amanat, yaitu menjalankan peran yang diberikan oleh guru.	
	-Musyawarah mufakat	Siswa tahu akan manfaat musyawarah	

Tabel 4.2. Hasil Pengamatan dan Refleksi Siklus II

Paparan hasil pengamatan dan refleksi siklus II pada tabel diatas, menunjukkan pembelajaran sudah berjalan dengan baik, bermain peran

dengan lancar, dan siswa sangat antusias, yang berdampak siswa sudah mulai bisa dikritik, menghargai orang lain, tanggung jawab, dan jika ada masalah didahulukan dengan musyawarah mufakat.

Dari hasil siklus II, maka peneliti memutuskan untuk mengakhiri tindakan. Berdasarkan hasil yang didapat, maka pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan sikap demokratis siswa dalam pembelajaran PKn.

B. Pembahasan

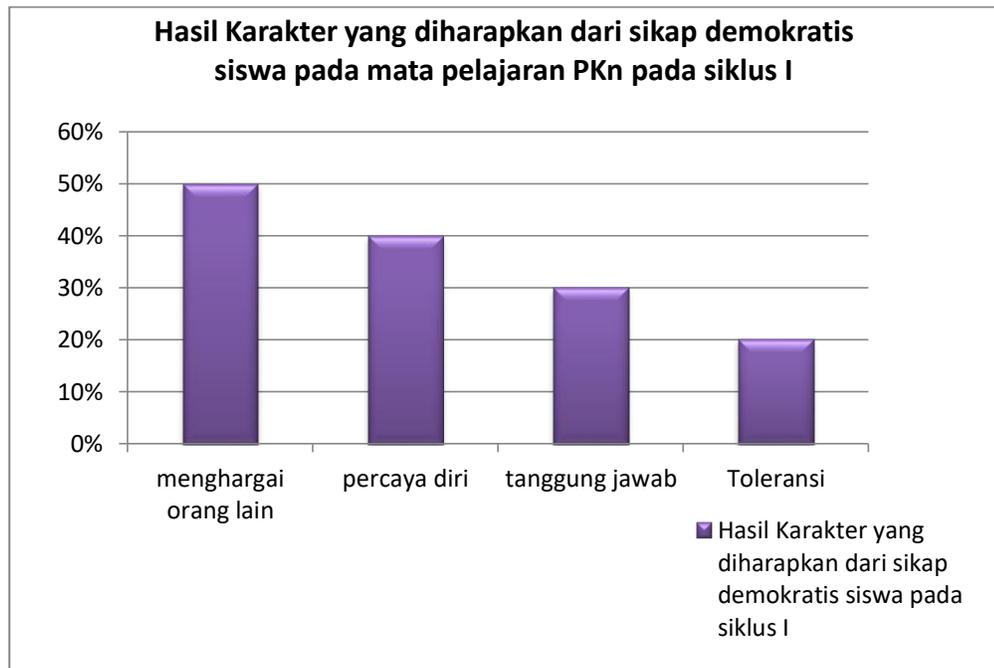
1. Analisis Data Tindakan Siklus I

Data dalam pembahasan ini bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor angket dari 40 siswa kelas IV SDN Pulogebang 08 Pagi Jakarta Timur serta presentase dari data pengamatan aktivitas guru dan siswa. Sedangkan data kualitatif berupa hasil pengamatan tindakan guru dan siswa selama proses pembelajaran dan aktivitas di sekolah, termasuk data catatan lapangan dan dokumentasi.

Analisis dalam penelitian ini meliputi analisis peningkatan sikap demokratis siswa, dan analisis proses pembelajaran melalui metode bermain peran.

a. Analisis Data Peningkatan Sikap Demokratis Siswa dalam Pembelajaran PKn.

Pada siklus I karakter yang kuat dikuasai siswa berturut dari tertinggi sampai terendah adalah Menghargai (50%), tanggung Jawab (40%), Kerja sama (30%) dan Toleransi (20%). Jadi dapat disimpulkan bahwa karakter yang paling dikuasai pada siklus I adalah Menghargai (50%) dan yang terendah adalah Toleransi (20%). Adapun gambaran secara visual dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini :



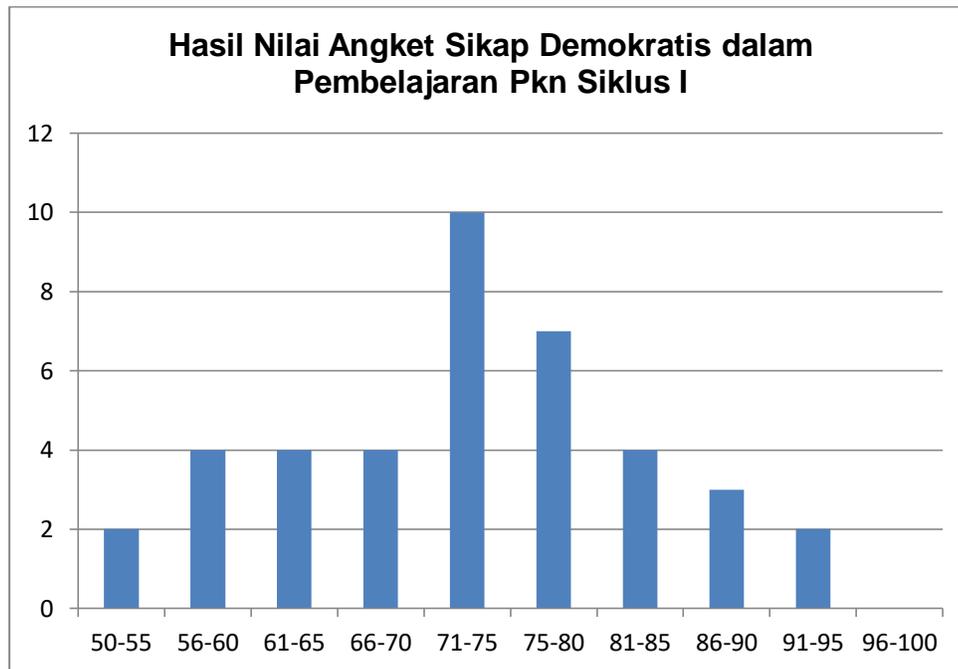
Gambar 4.1 Hasil Karakter yang diharapkan dari sikap demokratis siswa dalam pembelajaran PKn pada siklus I

Secara kuantitatif (data dapat dilihat pada lampiran pengamatan aktivitas siswa), distribusi nilai angket disajikan dalam tabel 4.2 berikut

Hasil Nilai Angket	Jumlah Siswa		
	Absolut	Relatif	Kumulatif
50-55	2	5	5
56-60	4	10	15
61-65	4	10	25
66-70	4	10	35
71-75	10	25	60
76-80	7	17.5	77.5
81-85	4	10	87.5
86-90	3	7.5	95
91-95	2	5	100
96-100	0	0	100
Jumlah	40	100	

Tabel 4.3. Distribusi Hasil Nilai Angket Sikap Demokratis dalam Pembelajaran PKn Siklus I

Sesuai dengan tabel diatas hasil nilai angket sikap demokratis siswa pada pembelajaran PKn siklus I, yang paling banyak adalah nilai 71-75 atau 25%. Adapun yang sudah tuntas memenuhi KKM sebanyak 30 siswa atau 75%. Dapat digambarkan secara visual yang disajikan dalam bentuk gambar diagram batang sebagai berikut :



Gambar 4.2. Hasil nilai angket sikap demokratis siswa dalam pembelajaran PKn siklus I

b. Analisis Data Pengamatan Kegiatan Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Siklus I.

Data yang di analisis berasal dari hasil instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa, catatan lapangan dan hasil dokumentasi yang diperoleh selama proses pembelajaran siklus I.

Dari hasil pengamatan dan refleksi di analisis bahwa ada beberapa kekurangan yang ditemui pada aktivitas guru setiap langkah metode bermain peran. Yaitu guru dalam penyampaian materi belum maksimal dalam menghubungkan dengan nilai-nilai demokratis pada

realitas kehidupan di lingkungan sekolah, rumah dan teman sepermainan. Guru kurang memberikan apresiasi kepada siswa dan sedikit memberikan kesempatan pada para siswa untuk berbagi pengalaman pada teman. Adapun dari aktivitas siswa situasi kelas belum tertib dan ada beberapa siswa yang tidak antusias dalam pembelajaran.

Pada siklus I aktivitas guru sudah mempraktikkan 3 langkah, setiap satu langkah pembelajaran pada metode bermain peran diberi skor 1. Dapat di analisis bahwa aktivitas guru dan siswa ditemukan dari sembilan langkah metode bermain peran dibagi menjadi tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama 3 langkah, pertemuan kedua 3 langkah, dan ketiga 3 langkah.

Analisis pertemuan pertama, dari 3 langkah aktivitas guru yang diamati semua sudah dilaksanakan. (Lampiran 4)

Analisis pertemuan kedua, dari 3 aktivitas kegiatan guru ada 1 aktivitas yang belum dilaksanakan. (Lampiran 4)

Analisi pertemuan ketiga, dari 3 aktivitas kegiatan guru ada 1 aktivitas yang belum dilaksanakan. (Lampiran 4)

Jumlah skor pengamatan aktivitas guru yang diperoleh pada tindakan I adalah 7 atau 77.7%. Adapun jumlah skor siswa adalah 5 atau 55.5% (dapat dilihat pada lampiran 4). Selengkapnya dapat dilihat dalam tabel 4.4 berikut :

No.	Sumber Data	Tindakan I		Target Standar Pencapaian	
		Skor	%	Skor	%
1.	Lembar pengamatan aktivitas guru	7	77.7%	9	100%
2.	Lembar pengamatan aktivitas siswa	5	55.5%	9	100%

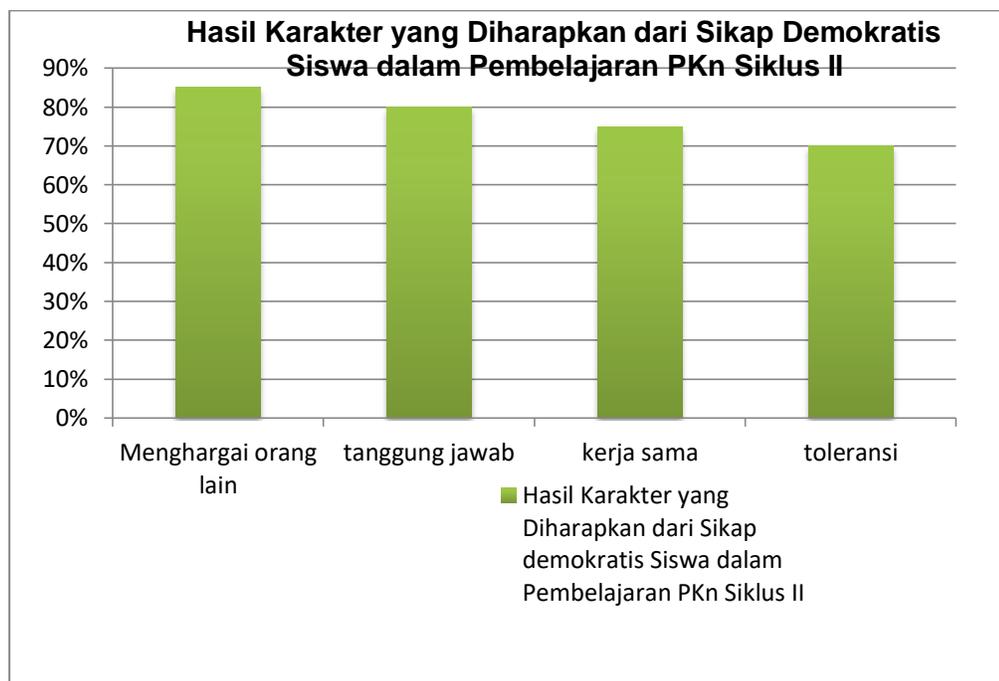
Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa Melalui Metode Bermain Peran pada Siklus I

Dari hasil analisis siklus I di atas, maka dapat disimpulkan tindakan yang dilakukan belum tuntas, sehingga harus ditingkatkan pada kekurangan yang ada, dan diputuskan untuk melanjutkan pada siklus II.

2. Analisis Data Tindakan Siklus II

a. Analisis Data Peningkatan Sikap Demokratis Siswa dalam Pembelajaran Pkn.

Pada siklus II karakter yang paling kuat dikuasai siswa berurut dari yang tertinggi sampai yang terendah adalah Menghargai (85%), tanggung Jawab (80%), Kerja sama (75%) dan Toleransi (70%). Jadi dapat disimpulkan bahwa karakter yang paling dikuasai pada siklus II adalah Menghargai (85%) dan yang terendah adalah Toleransi (70%). Adapun gambaran secara visual dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini :



Gambar 4.3 Hasil Karakter yang diharapkan dari sikap demokratis siswa pada siklus II

Analisis pada siklus II diperoleh setelah melakukan tindakan sesuai dengan catatan lapangan dan observasi. Siswa terlihat mengerti pentingnya sikap demokratis, seperti pada saat permainan sudah saking menghargai temannya, kesedian untuk dikritik jika salah, menyadari jika ada masalah sebaiknya didahulukan dengan musyawarah mufakat, dan tanggung jawab dalam melaksanakan hasil keputusan dalam musyawarah. Pengamatan perilaku siswa dicatat, diamati tingkah lakunya (dapat dilihat pada lampiran)

Secara kuantitatif siswa dinilai berdasarkan angket yang diisi oleh kolaborator tentang sikap demokratis, kemudian diperoleh (dapat dilihat pada lampiran) data nilai angket siswa. Dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut :

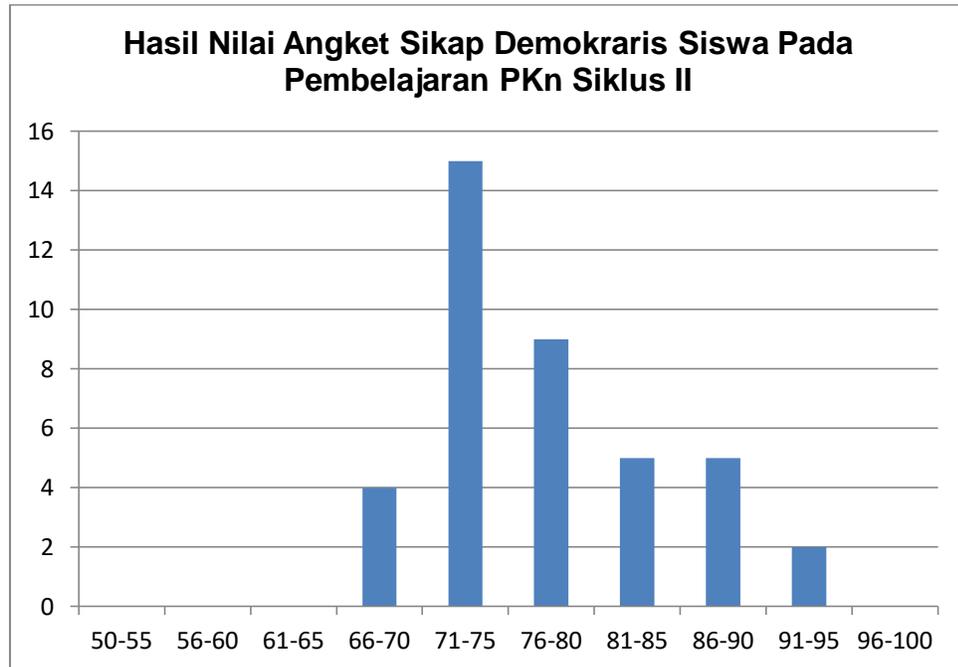
Hasil Nilai Angket	Jumlah Siswa		
	Absolut	Relatif	Kumulatif
50-55	0	0	0
56-60	0	0	0
61-65	0	0	0
66-70	4	10	10
71-75	15	37.5	47.5
76-80	9	22.5	70
81-85	5	12.5	82.5
86-90	5	12.5	95
91-95	2	5	100
96-100	0		
Jumlah	40	100	

Tabel 4.5 Distribusi Hasil Nilai Angket Demokratis Siswa dalam Pembelajaran PKn Siklus II.

Berdasarkan tabel 4.5 di atas hasil nilai angket sikap demokratis siswa pada pembelajaran PKn siklus II perolehan nilai yang terbanyak pada interval 71-75 yaitu sebanyak 15 siswa atau (35%).

Dari analisis data di atas bahwa siswa tidak ada lagi yang belum memenuhi KKM pada pembelajaran PKn. Peningkatan sikap demokratis siswa dengan metode bermain peran telah mencapai target 100% telah memenuhi KKM yang telah ditentukan, yaitu 70%.

Dibawah ini adalah gambaran secara visual nilai sikap demokratis siswa pada pembelajaran PKn siklus II yang disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



Gambar 4.4 Hasil Nilai Angket Sikap Demokratis Siswa Pada Pembelajaran PKn Siklus II

b. Analisis Data Pengamatan Kegiatan Pembelajaran PKn, dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Siklus II.

Sesuai dengan hasil catatan lapangan dan hasil pengamatan guru dan siswa bahwa pada siklus II langkah-langkah setiap metode bermain telah dilaksanakan guru dengan baik dan bagus. Pada siklus II pertemuan pertama dari sembilan aktivitas kegiatan guru dan siswa yang diamati dilaksanakan semua.

Analisis pertemuan kedua, jumlah skor guru dan siswa yang diperoleh pada tindakan II adalah 9 atau 100% (*mastery learning*). Selengkapnya disajikan dalam tabel 4.6 berikut :

No.	Sumber Data	Tindakan I		Target Standar Pencapaian	
		Skor	%	Skor	%
1.	Lembar pengamatan aktivitas guru	9	100%	9	100%
2.	Lembar pengamatan aktivitas siswa	9	100%	9	100%

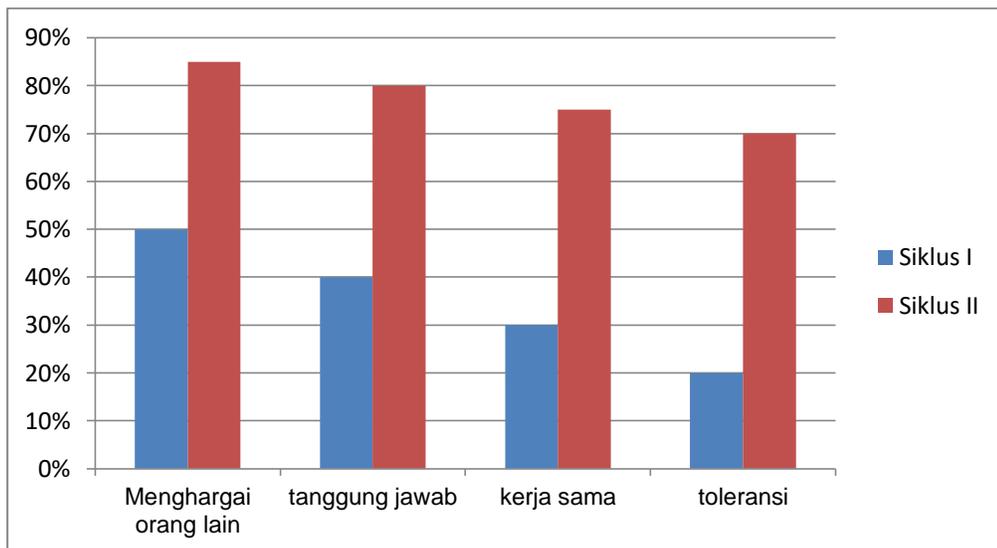
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa Melalui Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PKn pada Siklus II

Berdasarkan hasil analisis siklus II di atas, maka dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan yang signifikan pada pembelajaran PKn sikap demokratis melalui metode bermain peran. Tindakan pembelajaran yang dilakukan telah tuntas mencapai 100%

(*mastery learning*), dengan demikian tindakan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

3. Interpretasi Hasil Analisis

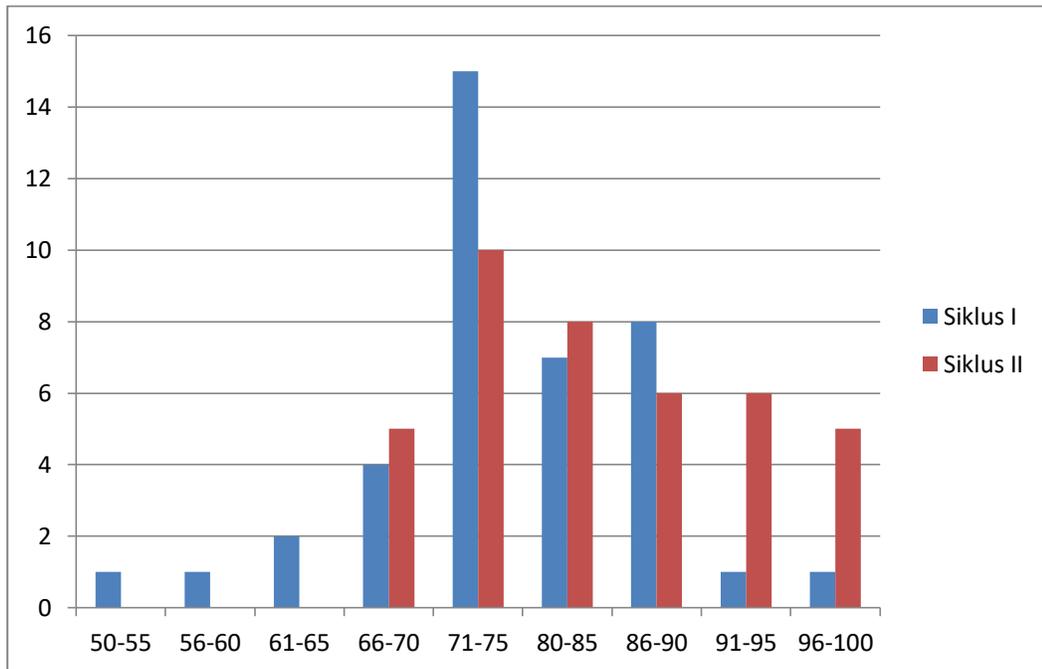
Dari dua siklus yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan sikap demokratis siswa tercakup didalamnya karakter percaya diri, menghargai orang lain, dan tanggung jawab, melalui metode bermain peran yang di presentasikan rendah ke tingginya, dapat dilihat secara visual pada diagram dibawah ini :



Gambar 4.5 Perbandingan Karakter yang Diharapkan dari Sikap Demokratis Siswa dalam Pembelajaran PKn Siklus I dan II.

Selain hal tersebut di atas, penulis menganalisis data yang diperoleh dari angket pada siklus I dan II. Adapun perbandingan hasil analisis data

jumlah skor angket sikap demokratis pada pembelajaran PKn siklus I dan II disajikan dalam gambar di gram berikut :



Gambar 4.6 Perbandingan Nilai Angket Sikap Demokratis Siswa dalam Pembelajaran PKn Siklus I dan II.

Pada gambar diatas nilai angket sikap demokratis pada pembelajaran siklus I siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 10 siswa 25%, yang sudah mencapai KKM sebanyak 30 siswa 75%.

Pada siklus II terjadi peningkatan yang memperoleh nilai dibawah KKM sudah tidak ada. Dapat dilihat peningkatan yang sangat signifikan pada siklus I masih ada 10 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM, tetapi disiklus II semua siswa memenuhi KKM.

Selain dari perbandingan nilai diatas, peneliti juga menekankan dari perubahan perilaku disekolah yang diamati dan dituangkan pada catatan lapangan dan dokumentasi lainnya.

Selanjutnya perbandingan hasil analisis data kegiatan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat dilihat pada hasil pengamatan siklus I dan II yang disajikan pada tabel 4.7 berikut ini :

No.	Aktivitas Guru	Siklus I	Siklus II
		Skor	Skor
1.	Memberi pengarahan kepada siswa dan menjelaskan tujuan bermain peran	1	1
2.	Menawarkan dan mendiskusikan peran kepada siswa	1	1
3.	Memilih pengamat yang akan mengamati jalannya metode bermain peran.	1	1
4.	Memberi pengarahan kepada siswa mengenai penataan panggung	1	1
5.	Memberi instruksi kepada siswa untuk melaksanakan perannya	0	1
6.	Memberikan evaluasi atas penampilan siswa	1	1
7.	Memberi kesempatan kedua	1	1

	untuk kembali bermain peran		
8.	Memberikan evaluasi kembali kepada siswa	0	1
9.	Guru dan siswa membuat kesimpulan atas kegiatan bermain peran yang telah dilakukan.	1	1

Tabel 4.7 Perbandingan Pengamatan Pembelajaran PKn melalui Metode Bermain Peran pada Aktivitas Guru Siklus I dan II

Berdasarkan data tabel 4.7 di atas dari 9 langkah aktivitas guru yang sudah dilakukan ada 7 langkah. Kemudian pada siklus ke II dari 9 langkah aktivitas guru semua dilakukan.

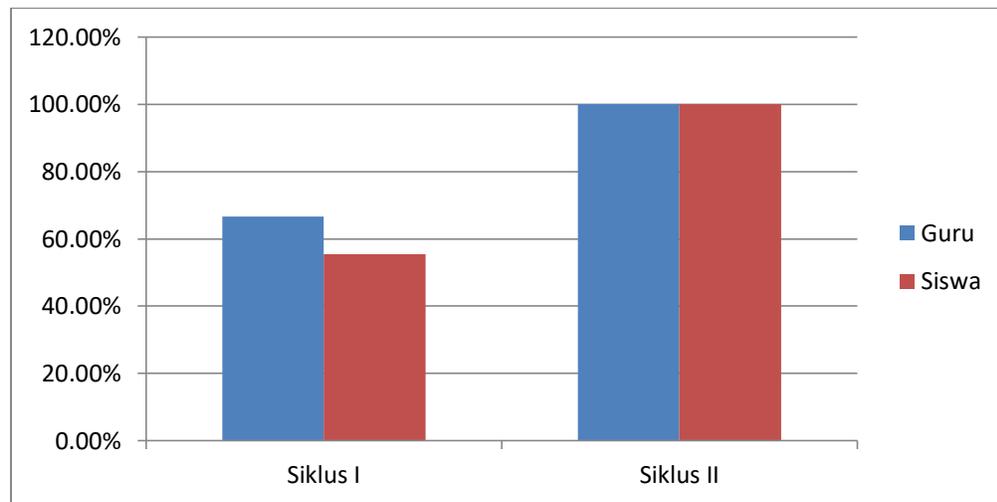
Perbandingan hasil pengamatan aktivitas siswa melalui metode bermain peran pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut :

No.	Aktivitas Siswa	Siklus I	Siklus II
		Skor	Skor
1.	Menyimak pengarahan dari guru	1	1
2.	Mempelajari peran yang di berikan guru	1	1
3.	Menghayati perannya dan memperlihatkan antusiasme dalam bermain peran	0	1

4.	Mensimulasikan peran dengan kesesuaian alat yang akan di gunakan	0	1
5.	Menampilkan peran sesuai dengan perannya masing-masing	0	1
6.	Memberikan masukan kepada teman dalam kegiatan bermain peran	0	1
7.	Menjalankan dan menampilkan peran yang sudah diperbaiki	1	1
8.	Menerima perbaikan dari guru	1	1
9.	Menceritakan pengalaman dan menyimpulkan apa yang sudah dilaksanakan dalam proses bermain peran	1	1

Tabel 4.8 Perbandingan hasil pengamatan aktivitas siswa melalui metode bermain peran pada siklus I dan II

Perbandingan hasil analisis data pengamatan aktivitas guru dan siswa melalui metode bermain peran dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini :



Gambar 4.7 Perbandingan Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa melalui Metode Bermain Peran Siklus I dan II

Pada diagram tersebut pada siklus I presentasi keberhasilan guru baru mencapai 77.7% dan siswa 55,5%, sedangkan pada siklus II presentasi hasil guru dan siswa 100%.

Berdasarkan data catatan lapangan, dan dokumentasi, dari proses pembelajaran serta berdasarkan pada teori yang dikaji peneliti, maka dapat dijelaskan bahwa telah terjadi peningkatan dalam pembelajaran PKn tentang sikap demokratis siswa melalui metode bermain peran, seperti siswa mulai bisa dikritik jika salah hal ini

disebabkan oleh proses bermain peran yang memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk menilai siswa lain jika ia melakukan kesalahan. Siswa juga sudah bisa menghargai orang lain karena bermain peran mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat siswa lain yang berbeda, seperti banyaknya pendapat yang berbeda pada setiap kesempatan untuk mengevaluasi temannya setelah bermain peran selesai. Siswa juga diajarkan bagaimana harus bertanggung jawab dalam menjalankan hasil keputusan bersama, seperti menjalankan hasil keputusan musyawarah, dan siswa harus menjalankan peran yang sudah diberikan oleh guru. Terakhir siswa diajarkan bagaimana cara penyelesaian masalah yang baik dan benar, yaitu melalui musyawarah mufakat karena dimusyawarah mufakat siswa diajarkan bagaimana cara berdemokrasi sesuai dengan pancasila yaitu sila 4, sebelumnya siswa tidak mendahulukan musyawarah mufakat dalam setiap pengambilan keputusan.

4. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menghadapi beberapa keterbatasan penelitian yang dapat mempengaruhi kondisi dari penelitian yang dilakukan. Adapun keterbatasan tersebut antara lain :

- a. Waktu yang tersedia untuk menyelesaikan penelitian ini relatif pendek, untuk itu sebaiknya dilakukan penelitian lanjutan berupa penelitian studi kasus.
- b. Dana yang besar membuat penelitian ini harus dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu penelitian studi kasus.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan sikap demokratis siswa .
2. Pembelajaran PKn tentang sikap demokratis membuat siswa, lebih menyadari pentingnya pengambilan keputusan melalui musyawarah mufakat, bisa lebih menghargai orang lain, tanggung jawab, dan kesediaan dikritik jika salah.
3. Terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada sikap demokratis siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I 30 siswa mencapai KKM atau 73,73% menjadi 40 siswa mencapai KKM pada siklus II atau 100%.

B. Implikasi

Hasil penelitian memberikan implikasi sebagai berikut :

1. Metode bermain peran bisa menjadi alternatif dalam meningkatkan sikap demokratis siswa, karena metode ini sangat menitikberatkan kepada perilaku siswa dalam bertindak

2. Penerapan sikap demokratis siswa di SD dapat dikembangkan dengan menggunakan metode bermain peran, seperti memberikan siswa ruang lingkup yang lebih luas untuk mengeluarkan kemampuannya, membuat siswa lebih aktif, serta membuat siswa lebih percaya diri.

c. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian tersebut, maka dikemukakan saran diantaranya :

1. Guru

Metode ini bisa dijadikan metode alternatif dalam pembelajaran PKn, karena siswa akan terlihat bosan jika guru terus melakukan metode konvensional.

2. Siswa

Siswa sebaiknya bisa lebih memahami bahwa semakin banyak metode pembelajaran membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, salah satunya adalah metode bermain peran yang dapat dimanfaatkan siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan KBM.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya menyadari jika metode konvensional sudah tidak efektif lagi, dan bisa lebih memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan metode lain seperti metode bermain peran

dengan cara memfasilitasi alat dan bahan yang diperlukan dalam metode bermain peran.

4. Peneliti

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji mengenai metode bermain peran terhadap kompetensi sikap demokratis siswa pada tingkat kelas yang berbeda. Serta sebaiknya dilakukan penelitian lanjutan berupa penelitian studi kasus.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Huberman dan Mathew B. Milles, , *Anlisis Data Kualitatif, Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia, 1992
- Amri, Safan, *Implementasi Pendidikan Karakter*. Jakarta: 2011
- Arbi, Sutan Zanti. *Pengantar kepada Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Dikti Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988.
- Arikonto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media, 2010.
- Azis Wahab, Abdul. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- B. Bastable, Susan. *Perawat Sebagai Pendidik*. Jakarta: Kedokteran EGC, 1999.
- B Uno, Hamzah, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Dane F.C , dan L.S Wrightsman, Deaux K.. *Social Psychology in the 90's*, California: Brooks Cole Publishing, 1993.
- Dedi Dwitagama dan Wijaya Kusumah, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Indeks, 2011
- Elliot, John. *Action Research For Educational Change*. Buckingham: Open University Press, 1992.
- Fahrudin, Fuad, *Agama dan Pendidikan Demokrasi*. Jakarta: Pustaka Alvabet, 2006.
- Fajar,Arnie. *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004



Forrest W. Dan Stanford, Parkay. *Menjadi seorang Guru, Edisi Ketujuh*. Jakarta: PT. Indeks, 2008.

Gallahue and John C. Ozmun, David L. *Understanding Motor Development*. New York: The McGraw-Hill Companies, 1998.

George shaftel, Fannie shaftel, *role-playing for social values : decision-marking in the cocial studies*. Englewood chliiffs, N.J. [rentice-hall,inc., 1967.

Hakim, Thursan, *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara, 2000.

Hanggraeni, Dewi, *Perilaku Organisasi* Jakarta: Fakultas Universitas Indonesia, 2011

Indah, Ivona. *Pendidikan Budi Pekerti*. Yogyakarta: Kanisius, 2003.

Isjoni, *Pendidikan Sebagai Investasi Masa Depan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2006.

Jamaris, Martini. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni, 2010.

Julie Evans, Sue Rogers. *Inside Role-Play in Early Childhood Educations*. New York: Routledge, 2008.

Koesoema, Doni, *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Grasindo, 2007

Lalu, Yosef. *Katekese Umat*. Jakarta: Komisi Kateketik KWI, 2007.

Lif Khoiru Ahmadi, Sofan Amri. *Konskruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010.

Madya, Suarsih. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Jakarta: Alfabeta, 2006.

Mulyasa, E. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.

_____. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

_____. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.

Nanang, *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama, 2007.

Niff, J, Mc. *Action Research : Principle And Practive*. London : Routledge, 1992

Rahayu,Minto. *Pendidikan Kewarganegaraan Perjuangan Menghadapi Jati Diri Bangsa*. Jakarta: Grasindo, 2007.

Richard S, David krech, *Crutchfield dan Egerton Ballachey, Individual in Society*. New York: McGraw-Hill, 1992.

Ridwan, *Metode & Tekhnik menyusun Tesis*. Bandung:PT Alfabeta,2009

Robt fox, Mark Charles. *Role Playing Method in Class Rome*. Chicago: Scincer Research Associates, Inc 1966.

Saifudin, Azwar, *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*. Yogy Pustaka Belajar, 2007.

Sagala,Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2008.

Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2008.

Sarlito W. Sarwono dan Eko A. Meinarno, *Psikologi Sosial* Jakarta: Salemba Humanika, 2009

Stuart, O, *Attitude and Opinions*. New Jersey: Presentice hall, 1977

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Alfabeta,2010

Sumarsono, *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Gramedia, 2004.

Sumaryono, E. *Etika Hukum*. Yogyakarta: Kanisius, 2002.

Supriatnoko, *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Penaku, 2008.

Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *ILMU dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo, 2007.

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sinar Grafika, 2006.

Wibowo, Agus, *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012.

Wiraatmadja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.

Wortman and Elizabeth, Camille B F. Loftus, *Psychology*. New York: Alfred Knopf, 1985

Zaini, Hisyam. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008.

Zuriah, Nurul. *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008

Kausyar <http://skripsipsikologie.wordpress.com/2010/06/23/sikap-demokratis-berhubungan-dengan-kecenderungan-perilaku-agresif-remaja/> (diakses Tanggal 10 Desember 2012).

<http://utamitamii.blogspot.com/2012/04/teori-perkembangan-kognitif-vygotsky.html> (diakses tanggal 25 juli 2013)

<http://www.anneahira.com/teori-perkembangan-kognitif-vygotsky.htm> (diakses tanggal 25 juli 2013)

<http://rumusmatematika12.blogspot.com/2012/05/model-model-penelitian-tindakan-kelas.html> (diakses tanggal 12 juli 2013)

Muhyadi,<http://007indien.blogspot.com/2012/05/model-model-penelitian-tindakan-kelas.html>, (diakses tanggal 18 desember 2012)

PENGEMBANGAN KARAKTER DALAM MATERI PEMBELAJARAN PKn
Disampaikan pada kegiatan MGMP PKn SMP Kota Yogyakarta, 18 Januari

2011;* Staf Pengajar Jurusan PKn & Hukum FISE UNY