

**PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
BERBASIS BERMAIN PERAN UNTUK PEMAHAMAN  
NILAI-NILAI DEMOKRASI PADA SISWA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

**(Tesis)**

**Oleh**

Janie Irma Suryani



**PASCA SARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
TAHUN 2017**

**PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
BERBASIS BERMAIN PERAN UNTUK PEMAHAMAN  
NILAI-NILAI DEMOKRASI PADA SISWA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**JANIE IRMA SURYANI**

**Tesis**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
MAGISTER PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Pasca Sarjana  
Program Studi Magister Keguruan Guru SD**



**PASCA SARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
TAHUN 2017**

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS BERMAIN PERAN UNTUK PEMAHAMAN NILAI-NILAI DEMOKRASI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**Janie Irma Suryani**

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk RPP berbasis bermain peran yang tepat bagi siswa kelas IV SD dan mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang difokuskan pada pemahaman nilai-nilai demokrasi. Metode yang digunakan adalah *Research & Development (R&D)*. Alat pengumpulan data menggunakan lembar angket dan tes soal berupa essay. Populasi penelitian ini 449 siswa dan sampel 60 siswa. Data analisis menggunakan Uji-t, hasil penelitian menunjukkan bahwa RPP berbasis bermain peran valid dan efektif digunakan sebagai perangkat pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh kelompok siswa kelas IV SD yang menggunakan RPP berbasis bermain peran lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan RPP konvensional.

**Kata Kunci: RPP, Bermain Peran, Hasil Belajar Nilai-Nilai Demokrasi.**

## **ABSTRACT**

### **THE DEVELOPMENT OF LESSON PLAN BASED ON ROLE PLAYING FOR DEMOCRACY VALUE UNDERSTANDING TO 4<sup>th</sup> GRADE ELEMENTARY SCHOOL**

The aim of this research is to produce a lesson plan based on role playing that proper for 4<sup>th</sup> grade students and to know the difference of learning result between the students which focused on democracy values understanding. The method that used in this research is Research & Development (R&D). The collecting data tool using questionnaire and essay test. Population for this research are 449 students and 60 students is chosen as sample. Data analysis using t-Test. The result of this research shows that lesson plan based on role playing valid and effective used as instructional set in improving student leaning result. Hypothesis testing also shows that learning result that achieved by students's group whose using lesson plan based on role playing is higher than the group who using conventional lesson plan.

**Key Word: lesson plan, role playing, learning result in democracy values**

Judul Tesis : **Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Bermain Peran untuk Pemahaman Nilai-Nilai Demokrasi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**

Nama Mahasiswa : **Janie Irma Suryani**

No. Pokok Mahasiswa : 1423053042

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Dr. Munaris, M.Pd.**

NIP 19700807 200501 1 001

**Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.**

NIP 19561005 198303 2 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi  
Magister Pendidikan Dasar

**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**

NIP 19600328 198603 2 002

**Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**

NIP 19570711 198503 1 004

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Dr. Munaris, M.Pd.**

**Sekretaris : Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.**

**Penguji Anggota : I. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.**

**II. Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**

**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Muhammad Fuad, M.Hum**  
NIP. 19590722 198603 1 003

**Direktur Program Pascasarjana**

**Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.**  
NIP. 19530528 198103 1 002

**4. Tanggal Lulus Ujian : 30 Oktober 2017**

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul **“Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Bermain Peran Untuk Pemahaman Nilai-Nilai Demokrasi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”** adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut *Plagiatisme*.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung,  
Pembuat Pernyataan



**Janie Irma Suryani**  
NPM. 1423053042

## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Bandar Lampung pada tanggal 24 Januari 1990, putri bungsu dari empat bersaudara pasangan Bapak Hi. Andy Suryani, S.Pd. dan Ibu Sri Suyatmi, dengan semangat kegigihan yang tertanam serta kasih sayang dan motivasi yang selalu diberikan dari kedua orang tua yang sangat mengutamakan kesederhanaan dalam hidup dengan harapan dapat menjadi lebih baik untuk masa depan, maka penulis mengawali jenjang pendidikan di TK Unila Bandar Lampung Tahun 1994 dan tamat tahun 1995, Sekolah Dasar Negeri 2 Penengahan Bandar Lampung tahun 1995 dan tamat tahun 2001. Kemudian dilanjutkan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Bandar Lampung tamat pada tahun 2004 dengan hasil yang baik. Kemudian penulis melanjutkan ke Sekolah Menengah Kejuruan Gajah Mada (SMK Gajah Mada) Bandar Lampung. Penulis melanjutkan ke Program Strata satu (S1) PGSD di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tahun 2007 dan tamat tahun 2011 dengan nilai yang sangat memuaskan. Penulis sempat bekerja di perusahaan swasta di Kota Bandar Lampung, karena kecintaannya dengan dunia pendidikan pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikannya kembali di Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

## **MOTTO**

Hadapilah problem hidup diri kamu dan akuilah keberadaanya, tetapi jangan biarkan diri kamu dikuasainya. Biarkanlah diri kamu menyadari adanya pendidikan situasi berupa kesabaran, kebahagiaan, dan pemahaman makna.

**(Hellen Keller)**

## **PERSEMBAHAN**

Syukur Alhamdulillah kupersembahkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan cinta kasihnya yang telah dilimpahkan kepadaku sehingga menjadikan segala yang aku kerjakan dari yang sulit menjadi mudah.

Kupersembahkan tesis ini untuk :

### **Bapak Hi. Andy Suryani, S.Pd dan Ibu Sri Suyatmi**

Beliau adalah kedua orang tua yang sangat aku cintai dan aku sayangi. Kedua orangtua yang telah membesarkanku dengan mencurahkan kasih sayangnya sampai sekarang ini, beliau telah berjuang mendidik sampai membiayai sejak masih berada didalam kandungan hingga sekarang serta tidak lupa selalu mendoakan sampai keberhasilanku saat ini. Terima kasih Mama dan Papa.

### **Dra. Cik Nunah**

Bungsak (tante) terima kasih banyak atas segala support moril dan materil yang selama ini engkau berikan kepada ku, semoga setiap tetes keringatmu menjadi ladang pahala untuk mu dan aku selalu mendoakan agar Allah senantiasa memberikan kesehatan dan kebahagiaan untuk bungsak.

### **Bambang Septiawan, S.Kom**

Suami yang kini mendampingi hari-hariku. Terima kasih atas kesabaranmu dan kesetiaanmu dalam menemaniku hingga studi ini selesai. Terima kasih atas pengayoman yang kau persembahkan dengan penuh ketelatenan dan ketulusan. Semoga cinta kasih sayang mu akan selalu hadir disetiap waktu.

### **Joky Sastra Negara, A.Md., Welly Agustono, S.Pd., Novemberita Wella Maharani, Rizka Jumiati, Karlina, Siti Mayang Sari, Annisa, Faris, Zidane, Bilal, Syamil**

yang senantiasa memberikan motivasi tiada henti dan memberikan warna kegembiraan dalam hari-hari perjuangan studi ini. Sampai pada waktunya perjuangan ini selesai dan membuahkan hasil

## SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmad, taufik, dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul "Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Bermain Peran Untuk Pemahaman Nilai-Nilai Demokrasi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" sebagai syarat meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan pada tesis ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih atas bantuan dan bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung, yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Pasca Sarjana Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., selaku Direktur Pasca Sarjana Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Pasca Sarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Pasca Sarjana Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Pasca Sarjana Universitas Lampung.

5. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah memfasilitasi dan memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Pasca Sarjana Universitas Lampung dan tiada henti memberikan motivasi terhadap penulis sehingga dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Bapak Dr. Munaris, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar dan meluangkan waktunya dalam proses penyempurnaan tesis ini. Sungguh luar biasa sosok beliau yang selalu memberikan banyak motivasi untuk selalu bersemangat menyelesaikan tesis ini. Terima kasih Bapak untuk segala ilmu yang telah engkau berikan.
7. Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya disela-sela kesibukan beliau untuk membimbing penulis dan juga memberikan saran kepada penulis sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan sumbang saran untuk penyempurnaan tesis ini, tak hanya itu beliau jugalah yang selalu memberikan motivasi, semangat kepada penulis untuk tetap berjuang hingga sampai di puncak study ini. Terima kasih teramat sangat buat beliau.
9. Ibu Dr. Adelina Hasyim, M.Pd., selaku Dosen validator uji ahli desain perangkat pembelajaran yang telah memberikan sumbang saran untuk penyempurnaan produk penelitian ini.
10. Bapak Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku Dosen validator uji ahli bahasa yang telah memberikan sumbang saran untuk penyempurnaan produk penelitian ini.
11. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Karyawan Pasca Sarjana Universitas Lampung, yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuannya dari awal penulis menjadi mahasiswa hingga sampai pada penulis menyelesaikan studinya, semoga amal dan kebaikan kalian semua dibalas oleh Allah SWT.

12. Bapak dan Ibu Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu dewan guru beserta seluruh peserta didik Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Nusa Indah Kecamatan Metro Pusat Kota Metro yang telah berkenan membantu proses penelitian.
13. Almamater tercinta Universitas Lampung, semoga tetap jaya sepanjang masa.
14. Kepada teman-teman angkatan 2014 semester genap tanpa terkecuali yang telah memberikan bantuannya selama ini motivasi dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini, spesial buat sahabat seperjuangan (Vivin, Mbak Rini, Metri, Apriyana).
15. Penulis juga tidak lupa mengucapkan banyak terima kasih untuk tim BS0721 (Noval, Imam, Supri) tali persaudaraan yang erat membuat kita selalu saling menopang, sukses untuk kita semua.
16. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua yang terlibat dalam penyusunan tesis ini yang belum disebutkan di atas.

Penulis menyadari mungkin masih terdapat kekurangan dalam penulisan tesis ini, maka penulis meminta maaf apabila ada kata-kata yang kurang sesuai dengan pembaca. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi seluruh lapisan masyarakat khususnya dalam dunia pendidikan.

Bandar Lampung, Juli 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	11
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
<b>A. Kajian Teori</b> .....	15
<b>1. Rencana Pelaksanaan Perangkat Pembelajaran</b> .....	15
1.1. Pengertian RPP .....	15
1.2. Prinsip Penyusunan RPP Berdasarkan Permenkikbud No. 22 Tahun 2016 .....	17
1.3. Langkah-Langkah Penyusunan RPP .....	18
<b>2. Bermain Peran</b> .....	19
2.1. Pengertian Bermain Peran .....	19
2.2. Tujuan Bermain Peran .....	21
2.3. Struktur Kegiatan Pembelajaran Berbasis Bermain Peran .....	23
2.4. Peran Guru dalam Kegiatan Bermain Peran .....	30
<b>3. Demokrasi</b> .....	32
3.1. Pengertian Demokrasi .....	32
3.2. Nilai-Nilai Demokrasi .....	33
3.3. Prilaku Demokrasi .....	38
3.4. Pendidikan Demokrasi Di Sekolah .....	49
<b>4. HOTS (Hight Order Thinking Skills)</b> .....	55
4.1. Pengertian HOT .....	55
4.2. Karakteristik HOT .....	58
<b>B. Penelitian yang Relevan</b> .....	62
<b>C. Kerangka Pikir Penelitian</b> .....	66
<b>D. Hipotesis</b> .....	70
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	71
B. Desain Penelitian .....	71
C. Langkah-Langkah Penelitian .....	75

D. Populasi dan Sampel .....	80
E. Definisi Operasional Konsep dan Definisi Operasional Variabel.....	81
F. Alat Pengumpulan Data .....	82
G. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen .....	86
H. Validasi Produk RPP Berbasis Bermain Peran .....	93
I. Teknik Analisis Data .....	93
<b>IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan</b>	
A. Hasil Validasi Ahli Desain.....	95
1. Hasil Ahli Desain Perangkat Pembelajaran .....	95
2. Hasil Ahli Bahasa .....	96
3. Hasil Respon Guru .....	98
4. Hasil Uji Lapangan Diperluas.....	98
5. Hasil Uji-t .....	101
B. Pembahasan.....	102
<b>V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	108
B. Implikasi.....	109
C. Saran.....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>116</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
3.1 Data Kelas IV Sekolah Gugus Nusa Indah Kecamatan Metro Pusat Kota Metro Tahun Ajaran 2015/2016 .....	80
3.2 Data Siswa Kelas IV Tahun Ajaran 2015/2016.....	81
3.3 Klasifikasi Koefisien Validitas .....	87
3.4 Hasil Perhitungan Nilai Validitas Tiap Butir Soal.....	88
3.5 Rekapitulasi Uji Validitas Soal .....	88
3.6 Uji Normalitas Data Penelitian .....	91
3.7 Uji Homogenitas Data penelitian .....	92
4.1 Analisis Data Tabel Kemampuan Awal Kelas Eksperimen .....	99
4.2 Analisis Data Tabel Kemampuan Awal Kelas Kontrol .....	99
4.3 Analisis Data Tabel Ketercapaian Kompetensi Siswa Kelas Eksperimen .....	100
4.4 Analisis Data Tabel Ketercapaian Kompetensi Siswa Kelas Kontrol .....	100

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Dampak-Dampak Instruksional dan Pengiring dalam Bermain Peran .....	25
2.2 Kerangka Pikir Penelitian .....	69
3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Menurut Borg and Gall.....	72
3.2 Skema Metode Penelitian Pengembangan Sukmadinata .....	74
3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan RPP Berbasis Bermain Peran .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Pedoman Wawancara Dengan Guru untuk Analisi Kebutuhan .....	116
2	Lembar Penilain Oleh Ahli Desain Perangkat Pembelajaran .....	117
3	Lembar Penilain Oleh Ahli Bahasa.....	123
4	Angket Respon Guru.....	125
5	Kisi-Kisi Soal.....	129
6	Rubrik Penilaian Soal .....	132
7	Instrumen Tes Soal .....	136
8	Uji Validitas dan Reabilitas Butir Soal .....	138
9	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen .....	139
10	Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol.....	140
11	Data Hasil Belajar Pre-Tes & Pos-Tes Kelas Eksperimen .....	141
12	Data Hasil Belajar Pre-Tes & Pos-Tes Kelas Kontrol .....	142
13	Uji Normalitas.....	143
14	Uji Homogenitas .....	158
15	Uji-t.....	162
16	Titik Persentase Distribusi t (df = 41-80) .....	164

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara hal ini tercantum pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS.

Implikasi besar dengan lahirnya UU No. 33 Tahun 2004 dan UU No. 20 Tahun 2003 adalah perubahan radikal otoritas pengembangan pendidikan yang semula berada dalam kekuasaan pemerintah daerah dan kini semangat perubahan radikal tersebut memperoleh tempat yang sangat kuat dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang menegaskan dalam pasal 4 ayat 1 bahwa pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa.

Dunia pendidikan haruslah ada tuntutan kepada sekolah untuk mentransfer pengajaran yang bersifat akademis ke dalam realitas kehidupan yang luas

dimasyarakat. Sekolah merupakan sebuah organisasi, yakni unit sosial yang sengaja dibentuk oleh beberapa orang yang satu sama lainnya saling berkoordinasi dalam melaksanakan tujuannya untuk mencapai tujuan bersama. Tujannya yaitu mendidik anak-anak dan mengantarkan mereka menuju fase kedewasaan agar mereka mandiri baik secara psikologis, biologis, maupun sosial.

Pada Kurikulum 2013 (K.13) kriteria kualifikasi kemampuan lebih diutamakan pada sikap, pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik. Setiap peserta didik harus dapat mengembangkan kemampuan tersebut, seperti halnya dalam mengembangkan sikap di era globalisasi dengan kehidupan yang demokratis ini. Membangun masyarakat yang demokratis merupakan suatu keniscayaan yang harus dilakukan oleh Negara. Semua warga Negara bahkan setiap generasi muda harus memiliki nilai-nilai demokratis kebangsaannya. Hal ini dapat dilakukan melalui pendidikan dan pembelajaran yang dimulai dari pendidikan dasar.

Pendidikan demokrasi pada hakekatnya membimbing peserta didik agar semakin dewasa dalam berdemokrasi dengan cara mensosialisasikan nilai-nilai demokrasi, agar prilakunya mencerminkan kehidupan yang demokratis. Demokrasi dalam pendidikan merupakan pandangan hidup yang mengutarakan persamaan hak dan kewajiban serta perlakuan yang sama di dalam berlangsungnya proses pendidikan antara pendidik dan peserta didik.

Demokrasi di sekolah dapat diartikan sebagai pelaksanaan seluruh kegiatan di sekolah yang sesuai dengan nilai-nilai demokrasi. Sekolah demokratis membawa semangat demokrasi tersebut dalam perencanaan, pengelolaan, dan evaluasi penyelenggaraan pendidikan sesuai dengan nilai-nilai demokrasi Pancasila.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa praktik pendidik belum mampu menggali potensi individu, terutama dalam mengembangkan diri untuk pemahaman nilai-nilai demokrasi. Hal ini dibuktikan bahwa kegiatan pembelajaran masih berorientasi pada guru (*teacher oriented*). Guru bersikap otoriter dengan pendapatnya, menganggap pendapatnya paling benar. Peserta didik menjadi tidak dapat berimajinasi dan minim kreativitas. Akibatnya, peserta didik menjadi tidak percaya diri dan yang lebih buruk lagi, peserta didik meniru untuk tidak menghargai pendapat orang lain. Serta hal ini berpengaruh pada rendahnya pemahaman nilai-nilai demokrasi peserta didik, hal ini dibuktikan dengan data empirik sebagai berikut.

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Rata-Rata nilai	KKM	Ketuntasan/Kriteria				
					Siswa tuntas	Persentase	Siswa tidak tuntas	Persentase	
1	SDN 1 Metro Pusat	A	29	71	75	10	34,5%	19	65,5%
		B	28	73	75	10	35,7%	18	64,3%
		C	28	70	75	8	28,6%	20	71,4%
2	SDN 2 Metro Pusat	A	29	68	70	16	55,2%	18	62,1%
		B	29	65	70	18	62,1%	11	37,9%
3	SDN 3 Metro Pusat	A	31	70	75	12	38,7%	19	61,3%
		B	30	68	75	14	46,7%	16	53,3%
4	SDN 4 Metro Pusat	A	30	60	70	15	50%	15	50%
		B	30	58	70	13	43,3%	17	56,7%
5	SDN 5 Metro Pusat	A	30	65	70	14	46,7%	16	53,3%
		B	32	60	70	13	40,6%	19	59,4%

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Rata-Rata nilai	KKM	Ketuntasan/Kriteria				
					Siswa tuntas	Persentase	Siswa tidak tuntas	Persentase	
		C	30	62	70	13	43,3%	17	56,7%
6	SDN 6 Metro Pusat	A	33	73	75	11	33,3%	22	66,7%
		B	31	70	75	12	41,9%	19	61,3%
		C	29	68	75	14	48,3%	15	51,7%

Seperti yang dikemukakan oleh Monswela (2010:58) bahwa untuk mendorong kemajuan intelektual, semangat refleksi dan koordinasi harus dipromosikan di dalam kelas karena ini adalah proses pembangunan. Salah satu yang mendorong peserta didik untuk mempertimbangkan, mengusulkan dan secara terbuka mendiskusikan berbagai gagasan, ini merupakan pendidikan demokrasi atau kebebasan akademik di kelas.

Pemahaman nilai-nilai demokratis di sekolah juga perlu diterapkan untuk menghadapi era globalisasi yang kini diyakini akan menghadirkan banyak perubahan global seiring dengan akselerasi keluar masuknya berbagai kultur dan peradaban baru dari berbagai bangsa di dunia, dapat diartikan bahwa dunia pendidikan dalam mencetak sumber daya manusia yang bermutu dan profesional harus menyiapkan generasi yang demokratis, sehingga memiliki resistensi yang kokoh di tengah-tengah konflik peradaban.

Berdasarkan analisis kebutuhan dinyatakan bahwa guru membutuhkan RPP yang pada proses kegiatan pembelajaran dapat meorientasikan pemahaman nilai-nilai demokrasi bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan tujuan dari K.13 yang didalamnya lebih menekankan pada pengembangan sikap sosial yang salah satunya adalah pemahaman nilai-nilai demokrasi. Agar tujuan dari

K.13 tersebut dapat tercapai, maka setiap guru perlu mengembangkan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan dari K.13. Untuk mencapai tujuan tersebut maka perlu adanya proses pembelajaran yang kegiatannya, sesuai dengan K.13, dalam hal ini guru harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai untuk pemahaman nilai-nilai demokrasi. Akan tetapi, guru belum tahu bagaimana cara merancang RPP yang dapat mengimplementasikan pemahaman nilai-nilai demokrasi kedalam proses kegiatan pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan data analisis kebutuhan guru kelas IV Sekolah Dasar Gugus Nusa Indah Kota Metro Pusat, yakni dari 15 guru yang ada 13 guru sepakat untuk mengembangkan RPP. Berdasarkan analisis tersebut maka peneliti melakukan inovasi dengan membuat sebuah RPP berbasis bermain peran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai demokrasi, sehingga untuk mengungkapkan peristiwa-peristiwa hidup dan kehidupan yang terjadi di masyarakat, baik secara nyata maupun tidak nyata peserta didik dapat mengimplementasikannya.

Shapiro dan Leopold (2012:122), menjelaskan bahwa bermain peran membantu peserta didik dalam berkomunikasi, mengungkapkan perasaan, memperkaya kosa kata dan menilai pengetahuan mereka yang sudah ada. Berdasarkan hasil penelitian dari jurnal Shapiro (2012) dan Vinterek (2010), bahwa bermain peran bisa menjadi kegiatan bermain yang nyata, peserta didik bukan hanya harus mempertimbangkan bahasa otentik apa yang

digunakan tetapi peserta didik juga memiliki beberapa ruang untuk bereksperimen.

Dapat dikatakan bahwa antara ruang praktek dan bermain merupakan lahan subur bagi pertumbuhan kognitif dan bahasa. Bermain peran merupakan salah satu kegiatan di kelas yang dapat mempertahankan keterlibatan intelektual, mempromosikan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan memfasilitasi akuisi bahasa. Selain itu, sikap guru yang penting dan tercermin dalam cara guru bertindak di kehidupan sehari-hari atau pada saat proses pembelajaran di kelas.

Pembelajaran berbasis bermain peran ini merupakan salah satu bentuk inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan sebagai berikut (a) untuk memotivasi peserta didik, (b) untuk menarik minat dan perhatian peserta didik, (c) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi situasi saat mengalami emosi, perbedaan pendapat, dan permasalahan dalam lingkungan hidup sosial anak, (d) menarik peserta didik untuk bertanya, (e) mengembangkan kemampuan komunikasi peserta didik, dan (f) melatih peserta didik untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata (Mulyana, 2012). Hal inilah yang menjadi keunggulan kegiatan pembelajaran, sehingga peneliti memilih pembelajaran berbasis bermain untuk memberikan pemahaman nilai-nilai demokrasi pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Berkaitan dengan implementasi dalam pemahaman nilai-nilai demokrasi, Vinterek (2010: 370) menyatakan bahwa, partisipasi dalam proses demokrasi seperti suara dan berpartisipasi dalam kelompok yang mewakili berbagai kegiatan sebagai alternatif cara belajar tentang demokrasi, disamping pendidikan formal tentang demokrasi.

Cara guru mengajar dan pembinaan mempromosikan sikap demokrasi di antara peserta didik juga menetapkan suatu budaya dengan tanda-tanda demokrasi yang kuat. Kesiapan untuk mendengarkan dan juga untuk memberikan suara pikiran peserta didik serta kesiapan untuk terlibat dalam kegiatan. Tindakan guru mempromosikan cara hidup demokrasi di dalam kelas, hal ini menjadi budaya demokrasi yang pada gilirannya semua orang di kelas tampak belajar. Guru juga membuat sangat jelas siapa yang memutuskan, apa yang harus dilakukan di sekolah dan mengapa. Hal ini memungkinkan dapat membantu peserta didik untuk memahami batas-batas apa yang dapat diputuskan pada tingkat sekolah, guru dan diri sendiri.

Penerapan ini juga menunjukkan pentingnya sikap demokrasi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana interaksi yang keluar dari sikap seperti itu tampaknya memiliki peran besar untuk mengajarkan bermain peran dan mendorong nilai-nilai demokrasi. Langkah yang menarik untuk direalisasi bersama terutama oleh insan pendidik dan pihak-pihak yang berkecimpung di dunia pendidikan adalah menciptakan ruang hidup dan praktek pendidikan sebagai sebuah kehidupan yang nyata.

Berdasarkan hal tersebut maka kegiatan bermain peran pun diaplikasikan dalam pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas, hal ini dikarenakan pada kenyataannya kegiatan pembelajaran bermain peran memiliki peranan penting untuk melatih peserta didik dalam pemahaman nilai-nilai demokrasi pada kehidupan nyata dan dapat melatih mentalnya untuk lebih berani dan percaya diri serta bertanggung jawab.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas perlu diidentifikasi permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut.

1. Kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam hal ini adalah RPP.
2. Guru kelas IV SD yang ada di Gugus Nusa Indah Kecamatan Metro Pusat Kota Metro, pada kegiatan pembelajaran jarang sekali ditemukan guru yang menggunakan pembelajaran bermain peran untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran.
3. Guru kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya.
4. Guru kurang memberikan hal-hal yang konkrit/nyata saat proses pembelajaran.
5. Antusias peserta didik yang masih terlihat kurang dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
6. Sebagian besar peserta didik kurang menghargai pendapat orang lain.

7. Rendahnya pemahaman nilai-nilai demokrasi di lingkungan sekolah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penerapan RPP berbasis bermain peran.
2. Pembelajaran dibatasi nilai-nilai demokrasi.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini, sabagai berikut.

“Rendahnya pemahaman nilai-nilai demokrasi pada peserta didik” dengan demikian permasalahan yang diajukan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk pengembangan produk RPP berbasis bermain peran.
2. Apakah RPP berbasis bermain peran efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul

**“Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Bermain Peran untuk Pemahaman Nilai-Nilai Demokrasi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.**

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk pengembangan RPP berbasis bermain peran yang tepat.
2. Mengetahui efektivitas RPP berbasis bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritik**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran ilmu bagi dunia pendidikan dan juga dapat bermanfaat bagi peneliti lain untuk mengembangkan penanaman sikap demokrasi di dunia pendidikan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **1) Bagi Peserta didik**

Manfaat yang dapat dirasakan langsung oleh peserta didik berupa adanya motivasi yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan menggunakan metode pembelajaran yang lebih konkrit untuk mengekspresikan diri dalam persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

## **2) Bagi Guru**

Manfaat bagi guru yaitu untuk mengetahui kemampuan dalam pelaksanaan pembelajaran dan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran.

## **3) Bagi Sekolah**

Manfaat untuk sekolah yaitu sebagai bahan perbandingan bagi kepala sekolah dan guru sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengembangan kegiatan pembelajaran berbasis bermain peran.

## **4) Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran terhadap pemecahan masalah dan penyusunan program yang berkaitan dengan masalah sosial dalam pemahaman nilai-nilai demokrasi pada peserta didik.

## **G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Penyusunan RPP yang dikembang pada penelitian ini disesuaikan dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses, yang terdiri dari:

1. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan.
2. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema.
3. Kelas/semester.
4. Materi pokok.

5. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai.
6. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
7. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.
8. Materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi.
9. Metode pembelajaran digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai.
10. Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.
11. Sumber belajar dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan.
12. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup.
13. Penilaian hasil pembelajaran.

Spesifikasi produk yang peneliti kembangkan adalah sebagai berikut.

1. Identitas sekolah

Pada bagian ini tertulis nama sekolah.

2. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema

Tema dan subtema yang dikembangkan yaitu Tema Pahlawanku Subtema Sikap Kepahlawanan.

3. Kelas/semester.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar pada semester ganjil.

4. Materi pokok.

Peneliti mengembangkan materi pokok PKKn bertema nilai-nilai demokrasi.

5. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai.

6. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

7. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.

Pengembangan kompetensi dan indikator difokuskan pada PPKn.

8. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi, dalam penelitian ini materi dikembangkan dan diimplementasi dengan bermain peran.

9. Metode pembelajaran digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai. Metode yang digunakan adalah bermain peran.
10. Media pembelajaran yang digunakan adalah teks skenario bermain peran.
11. Sumber belajar dalam penelitian ini adalah buku guru dan buku siswa.
12. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup yang disesuaikan dengan langkah-langkah bermain peran. Pada bagian ini merupakan letak pengembangan RPP.
13. Penilaian hasil pembelajaran pada penelitian ini sesuai dengan pedoman K.13.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

##### **1.1 Pengertian RPP**

Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses menjelaskan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan suatu rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan ataupun lebih. RPP berkembang dari silabus untuk lebih mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik untuk mencapai Kompetensi Dasar.

Menurut Permendikbud 81A Tahun 2013 lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran, yang pertama dalam pembelajaran menurut standar proses merupakan perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan dalam penyusunan suatu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. RPP merupakan sebuah rencana pembelajaran yang dikembangkan dengan rinci dari materi pokok atau tema tertentu mengacu pada silabus.

Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses memberikan pengertian bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih.

Pengembangan RPP dapat dilakukan pada setiap awal semester atau awal tahun pelajaran yang didalamnya terdapat beberapa komponen-komponen seperti (1) identitas sekolah, (2) identitas mata pelajaran atau tema/subtema, (3) kelas/semester, (4) materi pokok, (5) alokasi waktu, (6) tujuan pembelajaran, (7) KD dan Indikator, (8) materi pembelajaran, (9) metode pembelajaran, (10) media pembelajaran, (11) sumber belajar, (12) langkah-langkah pembelajaran, (12) penilaian. Pengembangan RPP dapat dilakukan oleh guru secara individu maupun berkelompok dalam Musyawarah Guru Mata

Pelajaran (MGMP) di suatu kawasan dengan di bawah koordinasi dan supervisi oleh pengawas atau dinas pendidikan.

Berdasarkan permendikbud diatas peneliti menyimpulkan bahwa RPP merupakan salah satu standar proses yang wajib disusun oleh guru dengan lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, efisien, menyenangkan, menantang, inspiratif, motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk prakarsa, kreativitas, serta kemandirian yang sesuai bakat, minat, serta perkembangan fisik serta psikologis siswa.

## **1.2 Prinsip Penyusunan RPP berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016**

Dalam menyusun RPP hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut.

1. Perbedaan individual peserta didik antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.
2. Partisipasi aktif peserta didik.
3. Berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian.
4. Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
5. Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.
6. Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD,

materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.

7. Mengakomodasi pembelajaran tematik terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
8. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Pengembangan RPP harus didasari dengan prinsip-prinsip penyusunan RPP berdasarkan permendikbud No. 22 Tahun 2016 yaitu (1) melihat latar belakang individu setiap peserta didik, (2) partisipasi aktif peserta didik, (3) kegiatan pembelajaran berpusat kepada peserta didik, (4) adanya pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas peserta didik, (5) adanya tindak lanjut setelah kegiatan pembelajaran, (6) adanya keterpaduan dan keterkaitan KD untuk mencapai tujuan pembelajaran, (7) mengakomodasi pembelajaran tematik dengan keterpaduan mata pelajaran, aspek belajar dan keragaman budaya, (8) adanya komunikasi belajar untuk menyampaikan informasi.

### **1.3 Langkah-Langkah Penyusunan RPP**

Pengembangan RPP dalam penelitian ini mengacu pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016 dengan langkah-langkah penyusunan RPP sebagai berikut.

1. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan.
2. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema.
3. Kelas/Semester.
4. Materi pokok.
5. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk

- pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai.
6. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
  7. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.
  8. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi.
  9. Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai.
  10. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.
  11. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan.
  12. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup
  13. Penilaian hasil pembelajaran.

## **2. Bermain Peran**

### **2.1 Pengertian Bermain Peran**

Menurut Dimitrova (2005:18) Bermain Peran adalah permainan simulatif yang disajikan berdasarkan nilai-nilai kehidupan. Tetapi hal ini juga memungkinkan untuk mensimulasikan perilaku terhadap diri sendiri secara nyata. Akan tetapi menurut Magos dalam Shapiro (2012:122) menjelaskan bahwa bermain peran kegiatan yang membantu siswa dalam berkomunikasi, mengungkapkan perasaan mereka, memperkaya kosa kata mereka dan menilai pengetahuan mereka yang sudah ada.

Bermain peran yang dikemukakan oleh Bruce (2011:328) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial, model pengajaran ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial, hal ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antar manusia. Kegiatan bermain peran juga dapat menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah.

Fannie dalam Bruce (2011:328) mendefinisikan bahwa bermain peran merupakan kegiatan siswa dalam mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antar manusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan. Secara bersama-sama, siswa bisa mengungkapkan perasaan, tingkah laku, nilai, dan strategi pemecahan masalah.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas penulis menarik kesimpulan bahwa bermain peran merupakan proses kegiatan pembelajaran dapat menyokong proses pengembangan sikap sopan dan demokratis melalui cara berkomunikasi, mengungkapkan perasaan, memperkaya kosa kata mereka dan menilai pengetahuan yang sudah ada untuk menghadapi permasalahan di lingkungan sosial.

## 2.2 Tujuan Bermain Peran

Rangkaian tindakan yang terkandung didalam kegiatan bermain peran membuat seseorang untuk menempatkan dirinya dalam posisi sebagai orang lain dan mencoba berinteraksi dengan orang lain yang juga kebagian tugas sebagai pemeran. Tujuan dari bermain peran menurut Bruce (2011:329) adalah sebagai berikut.

1. Mengeksplorasi perasaan siswa.
2. Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa.
3. Mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku.
4. Mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda.

Secara implisit bermain peran menganjurkan sebuah pengalaman yang berbasis pembelajaran keadaan yang terjadi “disini dan saat ini”, bahwa ada kemungkinan untuk menciptakan analogi yang asli dan sama dengan masalah kehidupan yang nyata dan lewat pengulangan kejadian ini, siswa bisa memahami dan merenungkan sampel kehidupan.

Paulston dalam Shapiro (2012:121) menyatakan tujuan dari bermain peran yaitu untuk memperbaiki perolehan dari kosa kata dan tata bahasa struktur untuk memajukan penggunaan bahasa secara spontan. Lebih lanjut tujuan bermain peran menurut Ladousse dalam Shapiro (2012:121) yaitu:

1. Untuk meningkatkan motivasi siswa.
2. Untuk melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

3. Untuk memberikan keyakinan siswa dalam melaksanakan tugasnya saat proses pembelajaran.

Berbeda halnya yang dikemukakan oleh Shor dalam Shapiro (2012:123) tujuan dari bermain peran adalah:

1. Untuk membantu siswa terlibat secara kritis dengan materi pelajaran.
2. Membantu siswa untuk mempertimbangkan makna yang mendalam.
3. Memahami implikasi pribadi.
4. Mengetahui konsekuensi sosial dan dapat memecahkan persoalan.

Bermain peran merupakan suatu aktivitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berpikir anak usia tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa tujuan yang dikemukakan oleh para ahli, maka peneliti menyimpulkan bahwa tujuan dari bermain peran adalah sebagai berikut.

1. Anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan.
2. Memperoleh wawasan-wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya.
3. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
4. Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita secara inisiatif anak.
5. Melatih daya tangkap, konsentrasi, dan membuat kesimpulan.

6. Membantu mengembangkan kognitif dan perkembangan fantasi.
7. Menciptakan suasana yang menyenangkan.
8. Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan.
9. Membangun pemikiran yang analitis dan kritis.
10. Membangun sikap positif, sikap afektif melalui penghayatan isi cerita, membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi.
11. Membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan.

### **2.3 Struktur Kegiatan Pembelajaran Berbasis Bermain Peran**

Bruce (2011:341-342) bermain peran merupakan salah satu cara untuk memulai program pendidikan sosial yang sistematis, dimana bermain peran menyediakan banyak materi untuk didiskusikan dan dianalisis. Kegiatan bermain peran juga merupakan cara untuk memberikan saran pada kelompok siswa dalam menghadapi sebuah masalah kesehariannya. Ciri khas masalah sosial yang mudah untuk ditelusuri dengan bantuan bermain peran ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Konflik Interpersonal**

Fungsi utama bermain peran adalah memunculkan konflik antara beberapa orang sehingga siswa bisa menemukan teknik untuk mengatasi konflik tersebut.

#### **2. Relasi Antar Kelompok**

Masalah interpersonal yang muncul dari *stereotype* etnis, rasial, atau dari kepercayaan dapat diselidiki melalui bermain peran.

Masalah ini melibatkan konflik yang mungkin saja muncul kepermukaan.

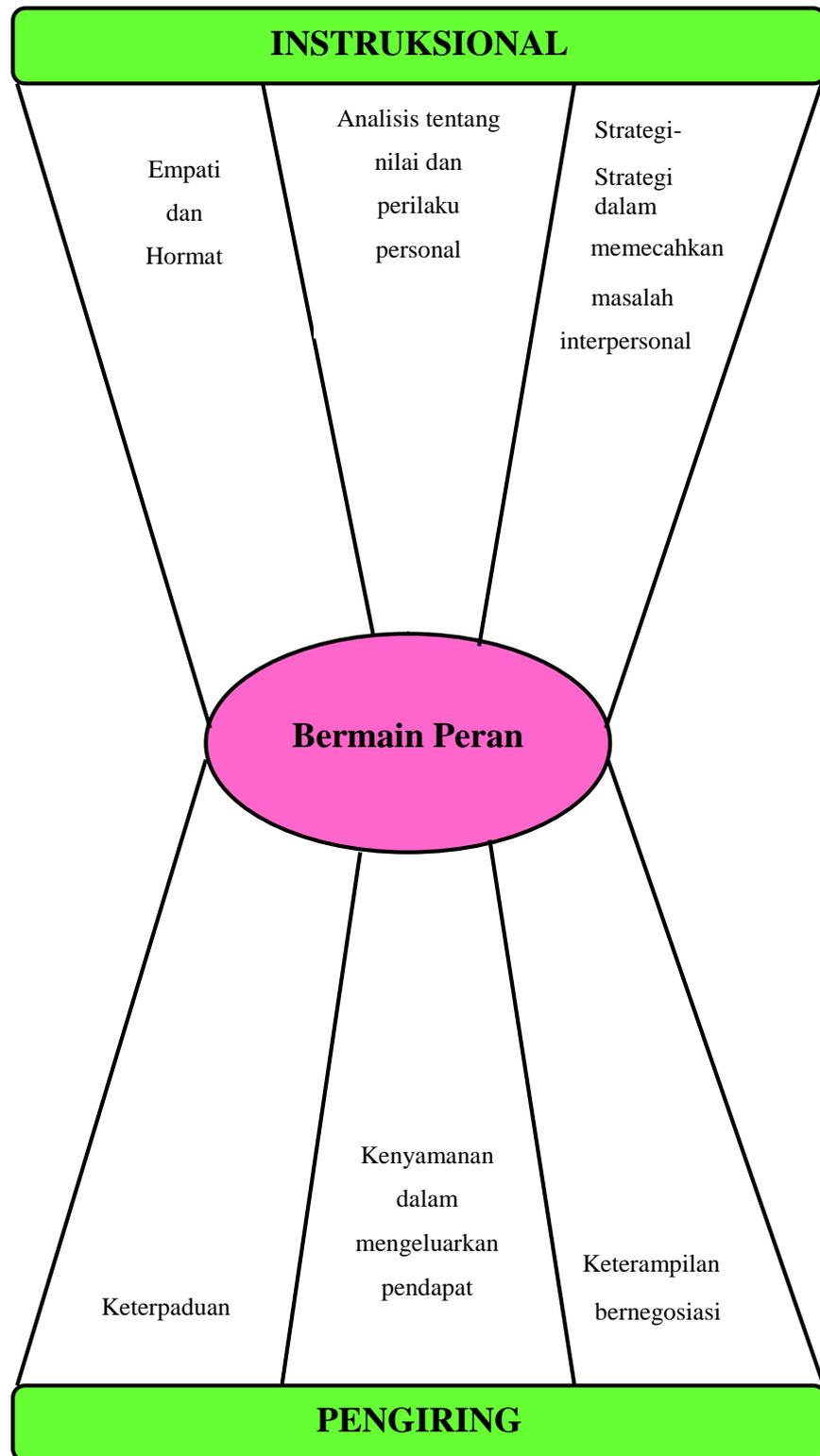
### 3. Dilema Individu

Hal ini muncul ketika seseorang terperangkap dalam dua nilai yang bertentangan atau antara kepentingannya dan kepentingan orang lain.

### 4. Masalah Histori atau Kontemporer

Hal ini mencakup situasi yang bermasalah, saat ini atau di masa lalu dimana pembuat kebijakan harus menghadapi suatu masalah atau seseorang dan kemudian membuat keputusan.

Kegiatan bermain peran dalam pembelajaran memiliki dampak instruksional yang diatur secara khusus untuk mendidik siswa dalam (1) menganalisis nilai dan perilaku masing-masing individu, (2) pengembangan strategi-strategi dalam memecahkan masalah interpersonal ataupun personal, (3) pengembangan rasa empati terhadap orang lain. Sedangkan dampak pengiringnya adalah pemerolehan informasi mengenai masalah sosial dan nilai, sebagaimana dalam mengungkapkan opini seseorang. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2.1 Dampak-Dampak Instruksional dan Pengiring dalam Bermain Peran**

Kegiatan bermain peran memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Menurut Sagala dalam Ismawati (2016:614) kelebihan dari bermain peran yaitu, dengan penerapan bermain peran didalam kegiatan pembelajaran siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya murid akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif. Bermain peran dapat menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima.

Konsep penerapan bermain peran yang dilakukan pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan siswa. Kemudian siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya kedalam gerakan-gerakan serta pengucapan kata-kata yang sesuai dengan peran yang dimainkannya, dalam memainkan perannya pun sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa asalkan tidak keluar dari konteks yang telah ditetapkan oleh guru.

Manfaat bermain peran bergantung pada kualitas pemeranan dan khususnya analisis yang mengiringnya. Manfaat ini juga ditentukan oleh persepsi peserta didik mengenai peran yang juga terdapat dalam kehidupan nyata. Beberapa peserta didik tertentu harus belajar untuk bisa terlibat aktif dalam bermain peran sehingga materi yang dikembangkan dapat dianalisis secara serius. Bruce, dkk (2011:331), menyarankan latihan pantomime sebagai sebuah cara untuk membantu siswa yang belum berpengalaman. Bermain peran tidak

akan pernah bisa sukses jika gurunya hanya membuang dan tidak bisa memanfaatkan situasi permasalahan, tidak mau mendorong siswa untuk bertindak, lalu melakukan diskusi untuk membuat satu pemeranan.

Shaftels dalam Bruce, dkk (2011:332), berpendapat bahwa bermain peran terdiri dari sembilan langkah yang dijelaskan sebagai berikut:

**a. Memanaskan/Menghangatkan Suasana Kelompok dan**

**Memotivasi Peserta Didik**

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

**b. Memilih Partisipan/Peran**

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus

mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

**c. Menyusun Tahap-Tahap Peran**

Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.

**d. Menyiapkan Peneliti/Pengamat**

Menyiapkan pengamat sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

**e. Pemeranan**

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Ada kalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah mamakan waktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.

**f. Diskusi dan Evaluasi**

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun

secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

**g. Memerankan Kembali**

Pemeranan ulang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

**h. Berdiskusi dan Mengevaluasi**

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

**i. Membagi Pengalaman dan Mengambil Kesimpulan**

Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

Masing-masing langkah dan tahap ini memiliki tujuan khusus yang akan menambah kekayaan hasil dari proses bermain peran serta membantu siswa untuk fokus pada aktivitas pembelajaran. Secara bersamaan, langkah-langkah di atas juga memastikan bahwa ada sebuah garis pikiran yang dapat ditemukan selama aktivitas juga memastikan bahwa semua siswa telah siap dengan peran mereka

masing-masing, memahami tujuan dari peran masing-masing, dan mengadakan diskusi yang tidak hanya merupakan menjadi ajang reaksi yang ke- sana ke mari.

#### 2.4 Peran Guru dalam Kegiatan Bermain Peran

Telah diidentifikasi lima prinsip reaksi dan peran yang penting dalam pembelajaran berbasis bermain peran, menurut Bruce (2011:341) lima prinsip reaksi dan peran guru dalam pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut.

- a. **Pertama**, guru seharusnya menerima semua respons dan saran siswa, khususnya pendapat dan perasaan mereka, dengan cara yang tidak terkesan menghakimi.
- b. **Kedua**, guru harus merespons dalam rangka membantu peserta didik menelusuri sisi-sisi yang berbeda dalam situasi permasalahan tertentu, memperhitungkan dan mempertimbangkan alternatif yang muncul dari sudut pandang yang berbeda.
- c. **Ketiga**, dengan merefleksikan, memparafrase, dan merangkum respons, guru dapat meningkatkan kesadaran siswa mengenai perasaan dan pikiran mereka sendiri.
- d. **Keempat**, guru harus menitik beratkan bahwa ada beberapa cara berbeda untuk memainkan peran yang sama dan ada pula konsekuensi berbeda yang akan mereka temui.
- e. **Kelima**, ada banyak cara yang alternatif untuk memecahkan kembali suatu masalah tidak ada satu jalan yang mutlak benar. Guru membantu siswa mempertimbangkan dan melihat konsekuensi-konsekuensi untuk mengevaluasi solusi dan membandingkannya dengan alternatif lain.

Berbeda halnya seperti yang diungkapkan oleh Yulianti (2015:40) bahwa peran guru dalam kegiatan bermain peran dapat memberikan suatu wadah kegiatan bermain anak. Melalui serangkaian kegiatan main tersebut, guru mengalirkan materi pembelajaran yang telah disusun. Rangkaian kegiatan itu harus saling berkaitan dan saling

mendukung untuk mencapai tujuan belajar harian dan tujuan belajar pada semua sentra dalam satu hari harus sama. Setiap sentra mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah direncanakan guru. Kegiatan sentra dijalankan dengan tema-tema belajar yang telah ditentukan dan akan berganti dalam periode tertentu. Setiap sentra juga secara terpadu membangun anak dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan tiga (3) jenis main, yaitu main sensorimotor, main peran, dan main pembangunan.

Sedangkan menurut Marista (2013:48) peran guru dalam kegiatan bermain peran yaitu, guru dapat mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antar siswa dengan cara memperagakannya, bekerja sama dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama guru dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Akan tetapi Slamet dalam Marista (2014:49) peran guru dalam kegiatan bermain peran bisa menjadi fasilitator dimana guru mengajarkan kosa kata baru, kalimat dan dialog yang di butuhkan pada situasi bermain peran. Guru juga bisa sebagai penonton, perannya adalah melihat proses/kegiatan bermain peran kemudian memberikan komentar dan saran setelah permainan itu selesai. Selain itu guru juga bisa berperan sebagai partisipan, dalam hal ini guru kadang kala bisa ikut ambil bagian dan bermain dengan siswa.

Jadi dari beberapa pendapat diatas dapat dirangkum bahwa guru memiliki peran penting dalam kegiatan bermain peran di kelas, hal ini dikarenakan guru merupakan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran.

### **3. Demokrasi**

#### **3.1 Pengertian Demokrasi**

Demokrasi adalah gabungan dari dua kata yaitu *demos* dan *kratos* yang diambil dari bahasa Yunani, *demos* yang bermakna rakyat dan *kratos* yang berarti kekuasaan. Apabila digabungkan bermakna kekuasaan di tangan rakyat (Tarco dalam Rosyada, 2013:15).

Menurut Geertz dalam Badu (2015:12) demokrasi merupakan sebuah nilai budaya atau kebudayaan karena demokrasi mencakup makna, simbol-simbol, kumpulan nilai, kepercayaan, sikap, tata cara, dan gaya hidup yang diturunkan sepanjang sejarah dan dianut bersama.

Berbeda halnya yang dikemukakan oleh Siana dalam artikelnya bahwa demokrasi memiliki pengertian sebagai bentuk pemerintahan yang seluruh warga negara atau rakyat memiliki hak-hak dalam jalannya pemerintahan serta memiliki hak dalam mengambil keputusan dalam mengubah hidupnya sendiri. Sehingga paham demokrasi sangat disukai oleh masyarakat karna rakyat diberikan hak-hak yang dijaga yang biasa disebut kedaulatan rakyat.

Demokrasi juga memiliki nilai-nilai demokrasi sehingga bisa tampak jelas mengenai demokrasi dan tidak terdapatnya perbedaan dalam memberikan arti tentang demokrasi. Nilai-nilai demokrasi yaitu:

1. Memberikan jaminan tegaknya keadilan.
2. Semaksimal mungkin menekan penggunaan kebebasan.
3. Secara teratur menyelenggarakan pergantian kepemimpinan.
4. Secara melembaga menyelesaikan perselisian melalui jalur damai.
5. Memberikan jaminan terhadap terselenggaranya perubahan pada masyarakat secara damai tanpa adanya gejolak.
6. Menganggap wajar dan mengakui adanya keanekaragaman.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas mengenai pengertian demokrasi dapat disimpulkan bahwa demokrasi di sekolah merupakan pelaksanaan seluruh kegiatan di sekolah yang sesuai dengan nilai-nilai demokrasi. Mekanisme berdemokrasi dalam politik tidak sepenuhnya sesuai dengan mekanisme dalam kepemimpinan lembaga pendidikan, namun secara substantif sekolah demokratis adalah membawa semangat demokrasi tersebut dalam perencanaan, pengelolaan dan evaluasi penyelenggaraan pendidikan di sekolah sesuai dengan nilai-nilai demokrasi Pancasila.

### **3.2 Nilai-Nilai Demokrasi**

Menurut Srijanti dalam Taufik (2015:144) nilai-nilai demokrasi membutuhkan hal-hal berikut.

#### **1. Kesadaran Akan Pluralisme**

Masyarakat yang hidup demokratis harus menjaga keberagaman yang ada di masyarakat. Demokrasi menjamin keseimbangan hak

dan kewajiban warga negara. Maka kesadaran akan pluralitas sangat penting dimiliki bagi rakyat Indonesia sebagai bangsa yang sangat beragam dari sisi etnis, bahasa, budaya, agama, dan potensi alamnya.

## **2. Sikap yang Jujur dan Pikiran yang Sehat**

Pengambilan keputusan didasarkan pada prinsip musyawarah mufakat, dan memperhatikan kepentingan masyarakat pada umumnya. Pengambilan keputusan dalam demokrasi membutuhkan kejujuran, logis atau berdasar akal sehat dan tercapai dengan sumber daya yang ada. Demokrasi membutuhkan sikap tulus setiap orang untuk beritikad baik.

## **3. Demokrasi Membutuhkan Kerjasama Antarwarga Masyarakat dan Sikap Serta Itikad Baik**

Demokrasi membutuhkan kerjasama antar anggota masyarakat untuk mengambil keputusan yang disepakati semua pihak. Masyarakat yang terkotak-kotak dan penuh curiga kepada masyarakat lainnya mengakibatkan demokrasi tidak berjalan dengan baik.

## **4. Demokrasi Membutuhkan Sikap Kedewasaan**

Demokrasi mengharuskan adanya kesadaran untuk dengan tulus menerima kemungkinan kompromi atau kekalahan dalam pengambilan keputusan. Semangat demokrasi menuntut kesediaan masyarakat untuk memberikan kritik yang membangun, disampaikan dengan cara yang sopan dan

bertanggung jawab untuk kemungkinan menerima bentuk-bentuk tertentu.

### **5. Demokrasi Membutuhkan Pertimbangan Moral**

Demokrasi mewajibkan adanya keyakinan bahwa cara mencapai kemenangan haruslah sejalan dengan tujuan dan berdasarkan moral serta tidak menghalalkan segala cara. Demokrasi memerlukan pertimbangan moral atau keluhuran akhlak menjadi acuan dalam berbuat mencapai tujuan.

Berbeda halnya dengan Mayo dalam Hapsari (2015:188) merinci beberapa nilai yang terdapat dalam demokrasi, yaitu:

1. Menyelesaikan persoalan secara damai dan melembaga.
2. Menjamin terselenggaranya perubahan secara damai dalam suatu masyarakat yang sedang berubah.
3. Menyelenggarakan pergantian pemimpin secara teratur.
4. Membatasi pemakaian kekerasan sampai taraf yang minimum.
5. Mengakui serta menganggap wajar adanya keanekaragaman (*diversity*).
6. Menjamin tegaknya keadilan.

Carothers dalam Hapsari (2015: 188) menjabarkan nilai demokrasi berdasarkan pada fitur pemerintahan seperti berikut.

- (1) *Transparency*.
- (2) *Accountability*.
- (3) *Responsiveness*.

Sedangkan Stanley E. Dimond dalam Hapsari (2015:188)

merumuskan demokrasi di sekolah dengan program *Civics* sebagai berikut:

*Citizenship as it relates to school activities has two-fold meaning. In a narrow-sense, citizenship includes only legal status in country and the activities closely related to the political function-voting, governmental organization, holding of public office, and legal right and responsibility.*

Inti dari *civics* adalah hak dan kewajiban warga dari sebuah negara.

Pemahaman nilai-nilai demokrasi tidak hanya bersifat teoritis namun perlu direalisasikan dalam perilaku warga negara dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan keterhubungan dengan manusia lain dan alam sekitarnya.

Sekolah yang ingin mengajarkan nilai, harus meyakini bahwa (1) terdapat nilai-nilai universal yang disepakati bersama dan berharga sehingga dapat dan harus diajarkan sekolah di tengah-tengah masyarakat yang pluralistik dan (2) sekolah tidak boleh sekedar menyampaikan nilai-nilai tersebut, tetapi juga harus membantu para siswa memahami, menghayati, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai tersebut (Hapsari 2015:191).

Pendidikan demokrasi ini penting, karena memberikan hasil: *teaching students democratic knowledge, skills, and dispositions; ensuring equity and access for all children in all schools; developing educators who nurture students' individual talents in a democratic context; and ensuring that all educators act as good stewards of our nation's schools.*

Hapsari 2015:191, demokrasi yang dimaksud tentunya berlandaskan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia sehingga siswa diharapkan memiliki watak dan kepribadian, dengan ciri-ciri sebagai berikut.

1. Mengembangkan sikap hidup yang positif dan mengurangi sikap menggantungkan diri kepada nasib.
2. Mengembangkan sikap yang menilai tinggi disiplin, kesinambungan, kenikmatan dan mutu hasil kerja.
3. Mengukuhkan kembali sikap hidup selaras dengan alam.
4. Berorientasi kepada hidup dimasa depan, mengembangkan sikap tepat waktu dan kebiasaan berhemat.
5. Mengukuhkan nilai gotong royong, mengurangi sikap dan mental feodal dan mental pegawai, serta meningkatkan disiplin nasional dalam arti taat yang konkret kepada orang tua, komandan, pemimpin, pemuka agama, dan lain-lain seperti hukum dan prinsip.

Nilai-nilai demokrasi perlu dibangun pada setiap diri dengan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya demokrasi dalam kehidupan dengan kesadarannya, maka seseorang akan terdorong untuk mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pengalaman yang dilalui, maka mereka akan belajar seperti kendala-kendala yang dihadapi. Untuk mengatasi kendala-kendala ini, maka perlu dibangun sebuah komunikasi. Komunikasi yang efektif adalah pesan dapat diterima oleh penerima tanpa bias-bias komunikasi, dengan belajar teknik berkomunikasi, seseorang dapat membuat keputusan untuk mengambil tindakan.

Nilai-nilai demokrasi dapat diwujudkan dalam kehidupan sekolah adalah sikap keterbukaan. Sikap keterbukaan diperlukan dalam rangka mentradisikan budaya demokratis yang bertanggung jawab.

### 3.3 Perilaku Demokrasi

Yuliana (2013:15) mengemukakan bahwa perilaku demokrasi perlu dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam keluarga, sekolah, maupun dalam masyarakat, diantaranya:

- a) Penghargaan atas kesamaan (kesederajatan).
- b) Penghargaan atas kebebasan.
- c) Penghargaan akan partisipasi dalam kehidupan bersama  
(musyawarah untuk mencapai mufakat).
- d) Penghargaan atas perbedaan (*pluralitas*).

Lebih lanjut John Dew dalam Yuliana (2013:16) menyatakan bahwa didalam perilaku demokrasi adanya sikap toleransi, menghormati perbedaan pendapat, memahami dan menyadari keanekaragaman masyarakat, terbuka dalam menjunjung tinggi nilai-nilai dan martabat manusia, mampu mengendalikan diri sehingga tidak mengganggu orang lain, kebersamaan dan kemanusiaan, percaya diri tidak menggantungkan diri pada orang lain dan taat pada peraturan yang berlaku.

#### 1. Toleransi

Toleransi merupakan suatu sikap yang menghargai dan menjunjung tinggi hak-hak setiap individu, baik hak beribadat sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing, hak untuk mengemukakan pendapat, hak menjalin hubungan sosial dimasyarakat maupun hak-hak yang lain.

## **2. Menghargai Perbedaan Pendapat**

Ciri dari kehidupan berdemokrasi adalah adanya kebebasan untuk berpendapat. Oleh karena itu dalam kehidupan berdemokrasi harus mampu menjunjung tinggi adanya keragaman pendapat dari masing-masing individu. Sikap menjunjung tinggi adanya perbedaan pendapat dalam kehidupan berdemokrasi ini ditunjukkan dari adanya nilai untuk menghargai setiap pendapat yang dikemukakan orang lain.

## **3. Memahami dan Menyadari Keanekaragaman Masyarakat**

Nilai yang perlu dijunjung tinggi dalam kehidupan berdemokrasi adalah adanya keanekaragaman yang ada pada masyarakat, baik keanekaragaman ras, suku, maupun agama. Tanpa adanya kesadaran adanya keanekaragaman yang ada pada masyarakat maka tidak mungkin nilai demokrasi dapat dijunjung setinggi-tingginya dan bahkan apabila adanya keragaman tersebut tidak diakui oleh anggota masyarakat maka yang timbul dimasyarakat adalah perpecahan.

## **4. Terbuka dan Menjunjung Tinggi Nilai-Nilai dan Martabat Manusia**

Sikap terbuka dan kemauan untuk menjunjung tinggi nilai-nilai dan martabat manusia merupakan salah satu nilai yang terkandung dalam kehidupan berdemokrasi. Tanpa adanya kemauan untuk terbuka dan menjunjung tinggi nilai-nilai dan martabat manusia maka yang ada dalam kehidupan bermasyarakat

adalah saling menghina, merendahkan, dan menjatuhkan satu dengan yang lain.

### **5. Pengendalian Diri**

Nilai pengendalian diri dalam kehidupan berdemokrasi mutlak diperlukan agar setiap perbuatan yang dilakukan tidak merugikan orang lain.

### **6. Kemanusiaan dan Kebersamaan**

Sikap kemanusiaan dan kebersamaan adalah sudah menjadi salah satu nilai yang harus dijunjung tinggi dalam kehidupan berdemokrasi sebab sudah menjadi kodratnya manusia diciptakan sebagai makhluk individu dan sekaligus makhluk sosial. Dalam kehidupan sosial tanpa adanya kebersamaan dalam menyelesaikan setiap persoalan yang timbul maka segala sesuatunya akan terasa sangat berat untuk diselesaikan.

### **7. Kepercayaan Diri**

Sikap percaya diri dalam kehidupan bermasyarakat sangat penting dimiliki oleh setiap anggota masyarakat guna mengurangi adanya sikap selalu menggantungkan diri kepada orang lain. Dengan adanya kepercayaan diri yang mantap dalam diri setiap individu pada mereka cenderung akan terlebih dahulu berusaha menyelesaikan setiap persoalan yang dihadapi sebelum pada akhirnya meminta pertolongan orang lain.

## **8. Ketaatan Pada Peraturan yang Berlaku**

Taat dan patuh memiliki arti selalu melaksanakan segala peraturan yang ditetapkan. Ketaatan dan kepatuhan yang dilaksanakan dengan sungguh-sungguh akan mewujudkan ketertiban dan ketentraman dalam kehidupan bermasyarakat. Peraturan yang dibuat harus dilaksanakan secara bersama-sama sebab peraturan tersebut merupakan hasil kesepakatan bersama. Ketaatan dan kepatuhan juga merupakan modal yang utama bagi setiap orang untuk mewujudkan keadilan masyarakat secara keseluruhan.

Fitra (2014:1) Perilaku demokratis adalah perilaku seseorang yang dilandasi oleh nilai-nilai demokrasi. Perilaku demokratis pada umumnya akan muncul dalam bentuk sebagai berikut.

### **a. Menerima Perlakuan yang Demokratis Dari Orang Lain**

Contoh sikap menerima perlakuan yang demokratis dari orang lain di antaranya:

- a) Menerima kritikan dengan lapang dada.
- b) Menghargai pendapat dari orang lain.
- c) Menyampaikan pendapat secara arif dan bijaksana.
- d) Menghargai makna dialog dengan tidak mendominasi suatu pembicaraan.
- e) Menerima dan melaksanakan hasil keputusan dengan penuh tanggung jawab.

**b. Berperilaku Demokratis Kepada Orang Lain**

Contoh sikap berperilaku demokratis kepada orang lain di antaranya sebagai berikut:

- a) Tidak suka memaksakan kehendak.
- b) Tidak suka memotong pembicaraan orang lain.
- c) Tidak bersikap egois.
- d) Akomodatif terhadap kepentingan umum.
- e) Lebih mengutamakan kemampuan nalar dan akal sehat dalam berpendapat.
- f) Santun dan tertib dalam memberikan pendapat dan gagasan.
- g) Peduli terhadap kemajuan bangsa dan negara.

**c. Perilaku Demokratis di Lingkungan Keluarga**

Pengenalan sikap demokratis dapat dimulai dari rumah. Setiap keluarga dapat menerapkan sikap demokratis bagi seluruh anggotanya. Beberapa contoh penerapan sikap demokratis dalam keluarga adalah sebagai berikut:

- a) Saling menghargai pendapat.
- b) Saling menghormati dan menyayangi satu sama lain.
- c) Mendiskusikan permasalahan.
- d) Dapat berbagi peran dalam keluarga.

**d. Perilaku Demokratis di Lingkungan Sekolah**

Sekolah juga menjadi tempat anak mengenal, mengetahui, dan melaksanakan perilaku demokratis. Teori mengenai demokrasi

diajarkan di sekolah. Anak juga dapat menerapkan teori yang telah dipelajari di sekolah. Contoh perilaku budaya demokratis yang dapat dilakukan di lingkungan sekolah adalah:

- a) Memilih ketua kelas.
- b) Membuat struktur organisasi kelas.
- c) Memilih ketua OSIS.
- d) Membuat struktur organisasi kelas.
- e) Berdiskusi.
- f) Bermain bersama teman.
- g) Menyusun program kerja OSIS.

**e. Perilaku Demokratis di Lingkungan Masyarakat**

Penerapan perilaku demokratis makin dibutuhkan dalam pergaulan di masyarakat. Lingkungan masyarakat merupakan tempat orang berinteraksi dengan orang lain. Contoh perilaku budaya demokratis dalam lingkungan masyarakat adalah:

- a) Memilih ketua RT, ketua RW, hingga kepala desa.
- b) Melakukan musyawarah desa.
- c) Menghargai perbedaan suku, agama, ras, maupun golongan.
- d) Mengedepankan musyawarah untuk mufakat dalam menyelesaikan permasalahan.

**f. Perilaku Demokratis dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara**

Penerapan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dapat dilakukan dalam kegiatan sebagai berikut:

- a) Pemilihan Umum dan Pemilihan Kepala Daerah.
- b) Pembagian kekuasaan negara menjadi kekuasaan eksekutif, legislatif dan yudikatif.
- c) Kebebasan pers yang bertanggung jawab dan independent.
- d) Kesetaraan dalam hukum dan pemerintahan.
- e) Kebebasan berserikat, berkumpul dan mengeluarkan pendapat.

Lebih lanjut menurut Asef (2012:2) memaparkan tentang makna sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi. Sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi memiliki makna menerima, melaksanakan prinsip-prinsip demokrasi di dalam berbagai lingkungan kehidupan. Sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi wajib dimiliki dan dikembangkan oleh seluruh warga negara Indonesia dalam berbagai lingkungan kehidupan karena dengan adanya perilaku positif terhadap pelaksanaan demokrasi, seluruh kehidupan akan diwarnai nilai-nilai demokrasi atau terbentuk kehidupan yang demokratis.

#### **1. Sikap Positif Terhadap Pelaksanaan Demokrasi Di Dalam Lingkungan Keluarga**

Keluarga merupakan tempat tinggal manusia yang tetap dan merupakan dasar dari terbentuknya kelompok masyarakat, bangsa dan negara. Sebagian besar manusia hidup di dalam lingkungan keluarga sehingga keluarga memiliki peranan yang sangat penting di dalam pelaksanaan demokrasi. Keluarga-keluarga yang demokratis akan membentuk masyarakat yang

demokratis dan jika berkembang akan membentuk kehidupan bernegara yang demokratis. Mengingat betapa pentingnya kehidupan di dalam keluarga maka perlu dikembangkan sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi di dalam kehidupan keluarga. Sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi di dalam lingkungan keluarga dapat dilakukan dengan cara.

- a. Menghargai pendapat semua anggota keluarga.
- b. Tidak memaksakan kehendak kepada sesama anggota keluarga.
- c. Menghargai adanya perbedaan karakter/sikap sesama anggota keluarga.
- d. Melakukan musyawarah dalam pembagian kerja.
- e. Terbuka dalam memecahkan masalah.
- f. Saling menyayangi sesama anggota keluarga.

## **2. Sikap Positif Terhadap Pelaksanaan Demokrasi Di Dalam Lingkungan Sekolah**

Sekolah merupakan lembaga resmi yang bertugas khusus mendidik anak-anak bangsa yang akan melahirkan calon-calon pemimpin bangsa di masa yang akan datang. Pembentukan perilaku siswa di sekolah akan sangat menentukan perilaku dan moral bangsa di masa yang akan datang. Sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi di dalam lingkungan sekolah dapat dilakukan dengan cara.

- a. Tidak membeda-bedakan teman dalam pergaulan sehari-hari.
- b. Menghormati adanya perbedaan agama, suku bangsa , ras dan perbedaan lain.
- c. Mengutamakan musyawarah, membuat kesepakatan dalam menyelesaikan masalah.
- d. Menghargai pendapat orang lain/teman.
- e. Melaksanakan pemilihan pengurus OSIS, ketua kelas, kegiatan Pramuka dan lain-lain secara bebas.
- f. Menghindari adanya segala bentuk pemaksaan.
- g. Mengakui adanya persamaan hak dan kewajiban antara sesama teman.
- h. Memberi kesempatan kepada orang lain untuk mengajukan gagasan, pikiran atau pendapat demi kebaikan dan kemajuan.

### **3. Sikap Positif Terhadap Pelaksanaan Demokrasi Di Dalam Lingkungan Masyarakat**

Masyarakat merupakan tempat pergaulan antara manusia yang ruang lingkungannya luas sehingga sangat mempengaruhi pelaksanaan demokrasi. Pembentukan perilaku atau watak seseorang sangat dipengaruhi oleh pergaulan manusia di dalam masyarakat. Mengingat pentingnya kehidupan masyarakat maka perlu dikembangkan sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi. Sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi di dalam lingkungan masyarakat dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- a. Membiasakan diri membentuk pimpinan organisasi melalui pemilihan.
- b. Bersedia dipilih menjadi pimpinan dan bersedia dipimpin.
- c. Bersedia menerima segala bentuk perbedaan yang ada dalam masyarakat.
- d. Tidak memaksakan kehendak kepada orang lain.
- e. Menghindari segala bentuk kekerasan terhadap orang lain.
- f. Tidak mencampuri urusan pribadi orang lain.
- g. Kesiediaan hidup bersama dengan semua warga tanpa membeda-bedakan.
- h. Menyelesaikan masalah dengan mengutamakan kesepakatan/musyawarah.
- i. Tidak merasa benar/menang sendiri dalam berbicara dengan orang lain.
- j. Bersedia mengakui kesalahan sendiri.
- k. Menghargai pendapat orang lain yang berbeda dengan pendapatnya.
- l. Mengakui persamaan hak dan kewajiban di antara sesama warga masyarakat.

#### **4. Sikap Positif Terhadap Pelaksanaan Demokrasi Di Dalam Lingkungan Kenegaraan**

Kehidupan bernegara sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi dapat dilakukan oleh para pemegang pemerintahan atau para pemimpin politik. Tingkah laku para pemimpin sangat

penting sebab merekalah yang sehari-hari menjalankan pemerintahan negara maupun lembaga-lembaga negara. Sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi di dalam lingkungan kenegaraan dapat dilakukan dengan cara.

- a. Memiliki rasa malu dan bertanggung jawab kepada publik.
- b. Bersedia menerima kesalahan atau kekalahan secara dewasa dan ikhlas.
- c. Sikap mengedepankan kedamaian dan kesejukan kepada masyarakat.
- d. Perilaku taat kepada hukuman peraturan perundang-undangan bukan kekuasaan.
- e. Kesiediaan para pemimpin untuk senantiasa mendengar dan menghargai pendapat warganya.
- f. Mengutamakan musyawarah atau kesepakatan bersama untuk menyelesaikan masalah-masalah kenegaraan.
- g. Tidak saling menghujat, memfitnah, mengatakan buruk kepada sesama pemimpin.
- h. Sikap terbuka dan tidak suka berbohong kepada publik.

Selain para pemimpin setiap warga negara juga dapat menerapkan perilaku positif terhadap pelaksanaan demokrasi di dalam lingkungan kenegaraan antara lain dengan cara, seperti berikut.

- a. Menggunakan hak pilih di dalam pemilihan umum dengan sebaik-baiknya.

- b. Menyampaikan pendapat/gagasannya kepada wakil-wakil rakyat terhadap pelaksanaan pembangunan atau kebijakan publik yang dikeluarkan oleh pemerintah.
- c. Menghadiri apabila ada undangan dari pejabat negara yang membahas masalah-masalah tertentu yang berkaitan dengan kenegaraan.
- d. Menghormati pejabat atau pemimpin negara yang telah dipilih secara demokratis.
- e. Bersikap kritis tidak apatis/pasif terhadap kebijakan publik atau peraturan perundang-undangan yang telah oleh negara/pemerintah.

Berdasarkan penjabaran di atas sikap dan perilaku itu perlu di terapkan dalam kehidupan nyata, banyak hal atau pengalaman yang harus ditanamkan pada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan pemahaman nilai-nilai demokrasi.

### **3.4 Pendidikan Demokrasi Di Sekolah**

Demokrasi membutuhkan pertimbangan moral, demokrasi mewajibkan adanya keyakinan bahwa cara mencapai kemenangan haruslah sejalan dengan tujuan dan berdasarkan moral serta tidak menghalalkan segala cara. Demokrasi memerlukan pertimbangan moral atau keluhuran akhlak menjadi acuan dalam berbuat mencapai tujuan.

Dunia pendidikan yang bertujuan untuk pemahaman nilai-nilai demokrasi pada anak sekolah dasar, Monswela (2010:58) berpendapat bahwa untuk mendorong kemajuan intelektual, semangat refleksi dan koordinasi harus dipromosikan di dalam kelas karena ini adalah proses pembangunan. Salah satu yang mendorong peserta didik untuk mempertimbangkan, mengusulkan dan secara terbuka mendiskusikan berbagai gagasan ini merupakan pendidikan demokrasi atau kebebasan akademik di kelas Monswela (2010:57). Sumber utama dari belajar yang signifikan adalah ketika pelajar memecahkan masalah sendiri atau dirinya sendiri dari pada diajarkan. Hal ini karena mereka memiliki kemampuan yang berbeda dalam belajar, fakta tak terhindarkan dari alam, pengajaran harus disesuaikan dengan perbedaan individu dan siswa tidak harus diperlakukan seolah-olah semua orang hanya sama.

A. Beane dalam Rosyada (2013:16) menjelaskan berbagai kondisi yang sangat perlu dikembangkan dalam upaya membangun sekolah demokratis sebagai berikut.

1. Keterbukaan saluran ide dan gagasan, sehingga semua orang bisa menerima informasi seoptimal mungkin.
2. Memberikan kepercayaan kepada individu-individu dan kelompok dengan kapasitas yang mereka miliki untuk menyelesaikan berbagai persoalan sekolah.
3. Menyampaikan kritik sebagai analisis dalam proses penyampaian evaluasi terhadap ide-ide, problem-problem dan berbagai kebijakan yang dikeluarkan sekolah.
4. Memperlihatkan kepedulian terhadap kesejahteraan orang lain dan terhadap persoalan-persoalan publik.
5. Ada kepedulian terhadap harga diri, hak-hak individu, dan hak-hak minoritas.
6. Pemahaman bahwa demokrasi yang dikembangkan belumlah

mencerminkan demokrasi yang diidealkan, sehingga demokrasi harus tetap dikembangkan dan bisa membimbing keseluruhan hidup manusia.

7. Terdapat sebuah institusi yang dapat terus mempromosikan dan mengembangkan cara-cara hidup demokratis.

Inti dari teori diatas bahwa sekolah demokratis itu akan terwujud jika semua informasi penting dapat dijangkau semua *stakeholder* sekolah, sehingga semua unsur tersebut memahami arah pengembangan sekolah, berbagai problem yang dihadapinya, serta langkah-langkah yang sedang akan ditempuh.

Sekolah demokratis juga harus dikembangkan dengan sikap *trust* atau kepercayaan. Sekolah demokratis juga harus diimbangi dengan perhatian yang kuat terhadap hak-hak asasi manusia. Sejalan dengan itu, Michael W. Apple dalam Rosyada (2013:17) mengungkapkan bahwa sekolah demokratis tiada lain adalah mengimplementasikan pola-pola demokratis dalam pengelolaan sekolah, yang secara umum mencakup dua aspek yakni struktur organisasi dan prosedur kerja dalam stuktur tersebut, serta merancang kurikulum yang bisa mengantarkan anak-anak didik memiliki berbagai pengalaman tentang praktik-praktik demokratis.

Demikian pula dengan pola pembinaan siswa, bahwa pendidikan itu untuk semuanya guru harus mampu memberikan perhatian yang sama pada semua siswa, tanpa membeda-bedakan dan semuanya memperoleh perlakuan yang sama sesuai dengan kebutuhannya. Pengembangan sekolah menuju sekolah yang demokratis ini relevan

dilakukan karena berbagai argumentasi yang secara garis besar dapat dikategorisasi menjadi dua, yaitu tipologi sekolah abad ke-21 dan model pembelajaran yang sesuai.

Lyn Haas dalam Rosyada (2013:18) menjelaskan bahwa sekolah-sekolah sekarang harus dapat memenuhi beberapa kualifikasi ideal, sebagai berikut.

1. Pendidikan untuk semua, yakni semua siswa harus memperoleh perlakuan yang sama, memperoleh pelajaran sehingga memperoleh peluang untuk mencapai kompetensi keilmuan sesuai batas-batas kurikuler, serta memiliki basis *skill* dan keterampilan yang sesuai dengan minat mereka.
2. Memberikan *skill* dan keterampilan yang sesuai dengan kemajuan teknologi.
3. Penekanan pada kerja sama, yakni menekankan pada pengalaman para siswa dalam melakukan kerja sama dengan yang lain, melalui penugasan-penugasan kelompok dalam proses pembelajaran, sehingga mereka memiliki pengalaman mengembangkan kerja sama.
4. Pengembangan kecerdasan ganda, yakni bahwa para siswa harus diberi kesempatan untuk mengembangkan *multiple intelligence* mereka, dengan memberi peluang untuk mengembangkan *skill* dan keterampilan yang beragam.
5. Integrasi program pendidikan dengan kegiatan pengabdian pada masyarakat, agar mereka memiliki kepekaan sosial.

Oleh sebab itu, argument di atas memperkuat bahwa sekolah demokratis itu amat relevan untuk dikembangkan.

Menurut John I. Goodlad dalam Rosyada (2013:20) terpenuhinya misi pendidikan sangat tergantung pada kemampuan guru untuk menanamkan *setting* demokrasi pada siswa dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya pada siswa untuk belajar, yakni bahwa sekolah menjadi tempat yang nyaman bagi siswa untuk semaksimal mungkin mereka belajar. Oleh sebab itu guru harus mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang memberikan peluang lebih besar bagi siswa untuk belajar.

Peraturan perundang-undangan menggariskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1).

Menurut Winatraputra dalam Rahmi Anjani (2014:21), Pembelajaran pendidikan demokrasi dapat dibagi menjadi dua yaitu *school based democracy education* yakni pendidikan demokrasi dalam konteks formal atau sekolah dan *society based democracy education* yakni pendidikan demokrasi dalam konteks kehidupan masyarakat.

Kemudian yang lebih ditekankan pada penelitian ini adalah pendidikan demokrasi yang dibelajarkan di sekolah atau *school based democracy education* melalui mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Mata pelajaran PPKn sebagai mata pelajaran wajib yang diajarkan pendidikan demokrasi Pancasila menjadi-kan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang sangat penting karena mempunyai tujuan *good and smart citizen*, maksudnya adalah warga negara Indonesia harus baik dan cerdas secara ajeg memelihara dan mengembangkan cita-cita dan nilai demokrasi sesuai perkembangan jaman, secara efektif dalam menangani serta mengolah krisis yang selalu muncul untuk kemaslahatan masyarakat Indonesia sebagai bagian integral dari masyarakat global yang damai dan sejahtera.

Pendidikan demokrasi yang dibelajarkan di sekolah melalui mata pelajaran PPKn dituntut dapat memberikan pemahaman dan dapat mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran di persekolahan. Spirit dari tuntutan itu pada intinya adalah sebagai perubahan dimana dengan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan pendidikan demokrasi yang di dalamnya terdapat prinsip demokrasi dapat diterapkan dengan baik di persekolahan. Hal ini dilakukan dengan mengubah gaya mendidik Kewarganegaraan yang menfokuskan pada kajian unsur-unsur, isu-isu dan konteks yang berbeda secara berkelanjutan.

Adanya pendidikan demokrasi melalui pembelajaran PPKn diharapkan dapat menghasilkan siswa yang demokratis karena bahan-bahan ajar, metode mengajar yang digunakan adalah bahan metode mengajar yang demokratis serta berlandaskan Pancasila yang mengacu kepada lima sila Pancasila yaitu:

1. Ketuhanan Yang Maha Esa.
2. Kemanusiaan yang adil dan beradab.
3. Persatuan Indonesia.
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan.
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Oleh karena itu, dapat dikatakan dengan jelas bahwa pendidikan demokrasi harus ditanamkan sedini mungkin supaya siswa dapat mengetahui dan memahami arti pentingnya demokrasi yang berlandaskan pada Pancasila.

#### **4. HOTS (*High Order Thinking Skills*)**

##### **4.1 Pengertian HOTS (*High Order Thinking Skills*)**

Menurut Handayani (2015:1058) Berpikir tingkat tinggi adalah konsep reformasi pendidikan yang didasarkan pada pembelajaran taksonomi, seperti Taksonomi Bloom. Idennya adalah bahwa beberapa jenis pembelajaran membutuhkan pemrosesan kognitif lebih dari yang lain, tetapi juga memiliki manfaat lebih umum. Berpikir tingkat tinggi melibatkan belajar keterampilan menghakimi kompleks seperti

berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan kata lain, pembelajaran pemecahan masalah dapat meningkatkan cara berpikir siswa yaitu berpikir kritis dan kreatif yang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Ennis dalam Yuniar (2015:190) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah suatu proses berpikir reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang diyakini untuk diperbuat. Tujuan berpikir kritis adalah untuk mengujikan suatu pernyataan, pendapat atau gagasan, dan ide. Sedangkan menurut Wade dalam Handayani (2013:1053) berpikir kritis melibatkan kemampuan-kemampuan untuk mengajukan beberapa pertanyaan, mengidentifikasi masalah, menguji fakta-fakta, menganalisis asumsi-asumsi, menghindari tindakan sederhana, mempertimbangkan interpretasi lain dan mentoleransi ambiguitas.

Sejalan dengan Newman and Wehlage dalam Widodo (2013:162) menyatakan bahwa *HOTS requires students to manipulate informations and ideas in ways that transform their meaning and implications, such as when students combine facts and ideas in order to synthesize, generalize, explain, hypothize, or arrive at some conclusion or interpretation*. Dengan HOTS siswa akan belajar lebih mendalam, *knowledge is thick*, siswa akan memahami konsep lebih baik. Hal itu sesuai dengan karakter yang substantif untuk suatu pelajaran ketika siswa mampu mendemonstrasikan pemahamannya

secara baik dan mendalam, dengan HOTS siswa dapat membedakan ide atau gagasan secara jelas, berargumen dengan baik, mampu memecahkan masalah, mampu mengkonstruksi penjelasan, mampu berhipotesis dan memahami hal-hal kompleks menjadi lebih jelas.

Thomas dan Thorne dalam Widodo (2013:162) menyatakan bahwa bahwa HOT dapat dipelajari, HOT dapat diajarkan pada murid, dengan HOT keterampilan dan karakter siswa dapat ditingkatkan. Selanjutnya dikatakan bahwa ada perbedaan hasil pembelajaran yang cenderung hapalan dan pembelajaran HOT yang menggunakan pemikiran tingkat tinggi.

Filsaime dalam Handayani (2013:1053) mengklasifikasikan karakteristik HOTS, yaitu: Orisinalitas yang ditunjukkan oleh sebuah respon yang tidak biasa, unik, dan jarang terjadi. Elaborasi yang ditunjukkan oleh sejumlah tambahan dan detail yang bisa dibuat untuk stimulus sederhana untuk membuatnya lebih kompleks dalam bentuk dekorasi, warna, bayangan atau desain. Kelancaran yang merupakan kemampuan untuk menciptakan banyak ide, merupakan salah satu indikator yang paling kuat dari berpikir kreatif. Fleksibilitas yaitu kemampuan untuk mengatasi rintangan-rintangan mental, mengubah pendekatan untuk sebuah masalah.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) adalah memberikan

alasan secara logis, memproses informasi, membuat keputusan, pemecahan masalah, bagaimana berpikir, analisis, klasifikasi, membandingkan, merumuskan hipotesis, membuat kesimpulan, menarik kesimpulan, mengkritisi, menginterpretasi, menterjemahkan konsep abstrak ke dalam kenyataan, visual, yang berhubungan dengan pendengaran atau ekspresi kinestetik, membuat dan mendukung keputusan yang mendiskriminasi, dan menarik fakta dan kesimpulan dari konteks.

#### **4.2 Karakteristik HOTS**

Peran pendidikan di sekolah yang terdapat dalam kurikulum, berfokus untuk mengembangkan sumber daya manusia seperti kognitif, afektif dan psikomotorik, atau sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Peran pendidikan di sekolah yang terdapat dalam kurikulum, berfokus untuk mengembangkan sumber daya manusia seperti kognitif, afektif dan psikomotorik, atau sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) merupakan salah satu indikasi keberhasilan peningkatan sumber daya manusia dalam bidang pendidikan pada abad 21 ini. Dua alasan yang sangat sederhana yang menjadikan mengapa *higher order thinking skills* itu penting, ialah siswa akan sukses (berprestasi) di sekolah dan tumbuh menjadi orang dewasa yang memberikan kontribusi positif kepada masyarakat (Conklin dalam Arifin, 2017:95).

Terdapat beberapa karakteristik HOTS menurut Conklin dalam Arifin (2017:95), yaitu “*characteristics of higher-order thinking skills: higher-order thinking skills encompass both critical thinking and creative thinking*”. Maksud petikan tersebut adalah karakteristik kemampuan berpikir tingkat tinggi mencakup berpikir kritis dan berpikir kreatif. Berpikir kritis dan kreatif merupakan dua kemampuan manusia yang sangat mendasar karena berpikir kritis dan berpikir kreatif dapat mendorong seseorang untuk senantiasa memandang setiap permasalahan yang dihadapi secara kritis, dan mencoba mencari penyelesaiannya secara kreatif, sehingga diperoleh suatu hal baru yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupannya.

Selain itu Resnick dalam Arifin (2017:95) mengatakan bahwa, HOTS memiliki karakteristik, seperti yang diungkapkan yaitu *non algoritmik*, bersifat kompleks, *multiple solutions* (mempunyai banyak solusi), melibatkan variasi pengambilan keputusan dan interpretasi, penerapan *multiple criteria* (banyak kriteria), dan bersifat *effortful* (membutuhkan banyak usaha). Disebut *effortful* (banyak usaha) karena ketika menyelesaikan soal HOTS, dibutuhkan pemikiran yang lebih dan mendalam.

Menurut Hastuti (2013: 13) karakteristik penilaian berbasis HOTS antara lain sebagai berikut.

- (1) Proses penilaian menitik beratkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, logis, analitis, sintesis, evaluasi, dan pemecahan masalah, bukan sekedar menghafal atau mengingat.
- (2) Guru dapat memberikan permasalahan kepada siswa sebagai bahan diskusi dan pemecahan masalah sehingga dapat merangsang aktivitas berpikir.
- (3) Kegiatan penilaian dapat dilakukan melalui kegiatan diskusi, kegiatan lapangan, praktik, menyusun laporan praktik, dan siswa diberi kesempatan untuk mengevaluasi sendiri kemampuannya.
- (4) Penilaian dapat meningkatkan sikap dan perilaku positif siswa yang mencakup motivasi belajar, kejujuran, kemandirian, percaya diri, kedisiplinan, serta tanggung jawab.
- (5) Dapat memberikan umpan balik yang mampu mengoreksi kesalahan atau mengklarifikasi kesalahan (*corrective feedback*) kepada siswa.

Presseisen dalam Yuniar (2015:190) menyatakan bahwa “HOTS (*High Order Thinking Skills*) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi dibagi menjadi empat kelompok, yaitu:

- (1) Pemecahan masalah.
- (2) Membuat keputusan.
- (3) Berpikir kritis.
- (4) Berpikir kreatif

Hal ini lebih ditekankan dalam kelompok berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan kegiatan berpikir secara mendalam tentang berbagai hal untuk mencapai suatu kesimpulan.

Menurut Ennis dalam Yuniar (2015:190) mengemukakan bahwa indikator keterampilan berpikir kritis dibagi menjadi lima kelompok yaitu:

1. Memberikan penjelasan sederhana, terdiri dari keterampilan memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen, bertanya dan menjawab pertanyaan.
2. Membangun keterampilan dasar, terdiri dari menyesuaikan dengan sumber, mengamati dan melaporkan hasil observasi.
3. Menyimpulkan, terdiri dari keterampilan mempertimbangkan kesimpulan, melakukan generalisasi dan melakukan evaluasi.
4. Membuat penjelasan lebih lanjut, contohnya mengartikan istilah dan membuat definisi.
5. Mengatur strategi dan taktik, contohnya menentukan suatu tindakan dan berinteraksi dengan orang lain dan berkomunikasi.

Berdasarkan pengertian dan karakteristik yang sudah dijelaskan diatas, hal-hal yang penting yang sangat ditekankan dalam berpikir kritis dan hubungannya dengan bermain peran atau persoalan yang sedang dibicarakan menurut pemikiran Edward Glaser maupun Richard W. Paul dalam Relita (2015:4) adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan untuk menentukan dan mengambil posisi yang tepat dalam mendiskusikan atau menyoal sebuah isu. Artinya kita harus menentukan posisi yang tepat terhadap sebuah persoalan yang dihadapi. Jangan membiarkan diri bimbang dalam menentukan posisi.
2. Pemikiran yang kita berikan harus relevan dengan topik yang sedang dibicarakan.
3. Argumen yang kita sampaikan harus rasional.
4. Dengan alasan-alasan yang jelas, kita harus memutuskan untuk menerima atau menolak sebuah keputusan atau klaim yang dibuat oleh oranglain.
5. Keputusan tersebut harus datang dari diri sendiri, bukan dipengaruhi oleh faktor luar.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Ingrid Pramling Samuelsson and Maj Asplund Carlsson (2008:623-641), menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan dunia bermain tidak terpisah dari belajar tetapi mengacu pada kesamaan dalam karakter dalam rangka untuk mempromosikan kreativitas peserta didik yang akan datang, dengan cara memperkenalkan gagasan dari tindakan, obyek belajar dan bermain dapat dijadikan sebagai langkah alternatif guru untuk dijadikan pendekatan pendidikan kepada peserta didik guna untuk pedagogi perkembangan anak.

2. Hasil penelitian Shawna Shapiro and Lisa Leopold (2012:120-130) menyatakan bahwa bermain peran merupakan salah satu *repertoar* kegiatan di kelas yang dapat mempertahankan keterlibatan intelektual, mempromosikan keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan memfasilitasi akuisisi bahasa.
3. Hasil penelitian Monika Vinterek (2010:367-380) menyatakan bahwa kegiatan untuk mengeksplorasi pengajaran siswa kaitannya dengan perilaku dan sikap mereka pada kegiatan sehari-hari di dalam kelas. Tujuan utama pendidikan demokrasi terkait dengan ajaran guru dan mendorong tindakan yang menarik. Hasil didasarkan pada analisis data dari 120 jam observasi kelas dan dikontekstualisasikan wawancara dengan guru utama selama periode satu setengah tahun. Menggunakan data dari audio rekaman dan catatan yang diambil dari pengamatan, telah dianalisis perilaku dan sikap murid dalam kaitannya dengan tujuan pendidikan dan pengajaran guru dan mendorong tindakan. Sikap demokrasi dan konsep penting yang digunakan dalam penelitian ini adalah tanda-tanda demokrasi. Kesimpulan adalah bahwa cara demokrasi dianggap dan tinggal di kelas ini tampaknya memiliki potensi besar untuk mempromosikan pengetahuan nilai-nilai tentang demokrasi.
4. Hasil penelitian Bernard Monswela (2010:56-62) menyatakan bahwa dengan pembelajaran yang demokrasi terjadinya interaksi hubungan sosial timbal balik antara pelajar dan guru di dalam kelas. Hal ini dikarenakan guru menganggap siswa sebagai cukup dewasa untuk dapat mengambil keputusan yang bertanggung jawab pada aturan yang mengatur tingkah

mereka. Interaksi kolaboratif antara guru dan siswa meningkatkan kemungkinan aktivitas intelektual dan mengakomodasi pembelajaran dalam pengertian perkembangan.

5. Hasil penelitian Ece Zehir Topkaya (2011:32-48) memberikan bukti bahwa adanya tetapi korelasi positif antara nilai-nilai demokrasi *pre-service* guru dan peserta didik, bahwa khasiat dari pra-pelayanan guru terhadap peserta didik lebih mungkin untuk memiliki orientasi yang progresif bahwa mereka menampilkan kecenderungan lebih humanistik dan melakukan kontrol kepada siswa mereka kurang lebih siswa mereka.
6. Berdasarkan hasil penelitian dari H. Dimitrova (2015:17-20) bahwa simulatif dan bermain peran merupakan kegiatan pemain sendiri yang menyajikan idenya, karakter dan mengikuti strategi sendiri untuk pemecahan masalah dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan, kompetensi, pengalaman sosial dalam bingkai dari situasi keseluruhan.
7. Hasil penelitian James G. Boggs (2007:832-858) menunjukkan bahwa bermain peran mampu meningkatkan pengetahuan siswa melalui observasi tentang bagaimana teori dibahas di kelas beroperasi di kehidupan nyata yang merupakan salah satu tujuan utama pembelajaran. Secara khusus, penelitian ini menemukan bahwa nilai rata-rata ujian kelas yang menerapkan drama interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan kelas-kelas yang tidak terkena bermain peran.
8. Hasil penelitian Niyazi Can (2011: 6256-6260) menyatakan bahwa guru harus memiliki keterampilan dalam mengembangkan pembelajaran yang disesuaikan dengan budaya belajar dan lingkungan sosial peserta didik.

Sehingga tujuan pembelajaran yang berkelanjutan memberikan pemahaman saat proses kerjasama, kepekaan terhadap lingkungan dan meningkatkan kesadaran dalam tim, serta kepekaan terhadap terjadinya perbedaan.

9. Helen Cartner (2011:49-67) menyimpulkan dari penelitiannya tentang kegiatan bermain peran yang diterapkan pada pembelajaran disekolah yaitu bahwa hasilnya akan meningkatkan pemahaman pemikiran pedagogis guru tentang bermain sebagai media belajar, hal yang penting untuk mendorong guru agar lebih menekankan pada pemahaman teoritis dan bermain sebagai bentuk dasar praktis untuk belajar. Selain itu, kegiatan bermain peran ini mendorong untuk mempertimbangkan ruangan luar lingkungan sebagai konteks potensi belajar untuk bermain dan belajar, karena dapat meningkatkan potensi untuk jenis bermain yang beragam dan signifikan bagi peserta didik. Terutama proses bermain, fisik bermain dan jenis bermain yang dianggap penting dalam membina persahabatan (berpura-pura, otentik, tradisional dan bermain bebas) yang kondusif untuk di luar ruangan.
10. Hasil penelitian Dipty Subba (2014:37-40) menyatakan bahwa pentingnya nilai demokrasi dan menempatkan peran guru di dunia demokratis saat ini. Sekolah adalah tempat di mana cita-cita demokrasi seperti kesetaraan, kebebasan, keadilan ditanamkan pada individu. Guru adalah instrumen perubahan yang paling utama. Agar demokrasi terus berkembang, peserta didik harus diajar untuk menilai hal itu sebagai cara hidup. Keterampilan yang diperlukan untuk membangun demokrasi tidak berkembang secara

otomatis pada anak-anak. Mengajar demokrasi berarti mempersiapkan anak menjadi warganegara yang akan melestarikan dan membentuk demokrasi di masa depan. Oleh karena itu, demokrasi harus menjadi aspek kunci dalam setiap bentuk pendidikan pada usia seminimal mungkin. Anak-anak harus belajar mengambil tanggung jawab atas tindakan mereka. Hasil pendidikan ini hanya mungkin dilakukan melalui tindakan. Sementara konsep kunci demokrasi harus dipahami oleh anak-anak, hidup dan bertindak di lingkungan yang demokratis adalah satu-satunya dan latihan terbaik. Sekolah, institusi, klub dan organisasi anak-anak dan bahkan keluarga yang menghormati prinsip demokrasi dan memiliki struktur demokrasi yang nyata berfungsi sebagai model terbaik untuk membantu anak belajar tentang demokrasi. Kualitas seperti toleransi, penerimaan, pandangan yang lebih luas, kesadaran global, refleksi dan keadilan yang setara berada di dalam guru untuk membentuk anak dalam segala cara yang mungkin untuk menghadapi dunia persaingan saat ini. Keyakinan, pemikiran dan keputusan guru tentang masalah pendidikan menempati bagian utama dari konteks psikologis proses pengajaran. Pendidik harus mendemokratisasikan pedagogi mereka sehingga *trainee* mereka belajar pemahaman dan keterampilan praktik demokrasi selama pengalaman pelatihan mereka.

### **C. Kerangka Pikir Penelitian**

Indonesia adalah salah satu negara yang menganut sistem pemerintahan demokrasi. Pemerintah yang demokrasi tidak dapat berjalan dengan baik

apabila tidak didukung dengan kultur demokratis oleh warga negaranya, guna mewujudkan negara dengan budaya demokratis dibutuhkan pemahaman nilai-nilai demokrasi sejak dini, dimulai dari pendidikan salah satunya pada tingkat sekolah dasar.

Seperti yang terkandung dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang menegaskan dalam pasal 4 ayat 1 bahwa pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa. Senada dengan Kurikulum 2013 (K.13) kriteria kualifikasi kemampuan lebih diutamakan pada sikap, pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik. Setiap peserta didik harus dapat mengembangkan kemampuan tersebut, seperti halnya dalam mengembangkan sikap di era globalisasi dengan kehidupan yang demokratis ini.

Berdasarkan UU dan kurikulum tersebut bahwa nilai-nilai demokrasi di sekolah dasar dapat diimplementasi melalui kegiatan pembelajaran. Nilai demokrasi yang diajarkan diintegrasikan melalui mata pelajaran yang memuat nilai-nilai demokrasi. Nilai demokrasi juga diajarkan ketika proses pembelajaran berlangsung. Melalui pengembangan kegiatan pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan guru untuk mengimplementasikan nilai-nilai demokrasi dalam diri peserta didik.

Permasalahan yang terjadi di lapangan bahwa praktek pendidikan belum mampu menggali potensi individu, terutama dalam mengembangkan diri untuk pemahaman nilai-nilai demokrasi. Sehingga peserta didik menjadi tidak

dapat berimajinasi dan minim kreativitas. Akibatnya, peserta didik menjadi tidak percaya diri, tidak menghargai pendapat orang lain, tidak berlapang dada saat menerima kritikan.

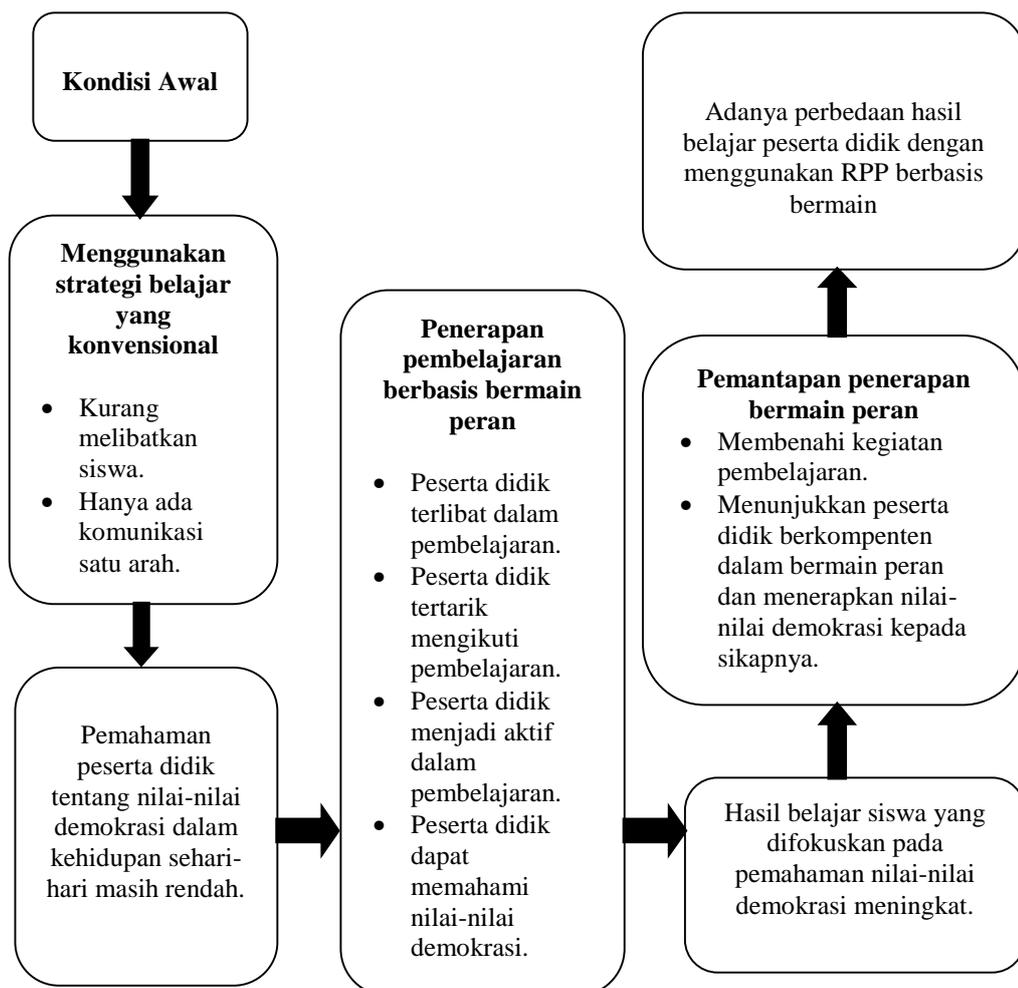
Solusinya guru harus dapat mengembangkan RPP yang tujuan dari implementasinya agar peserta didik mampu mengeksplorasi pengetahuan yang baik (*moral knowing*), perasaan yang baik (*good feeling/moral feeling*), dan perilaku yang baik (*moral action*). Salah satu pengembangannya yaitu RPP berbasis bermain peran.

RPP berbasis bermain peran memiliki kelebihan adalah, sebagai berikut.

1. Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
5. Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan peserta didik.
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional peserta didik dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Dari delapan kelebihan tersebut terlihat bahwa dalam pelaksanaan bermain peran peserta didik dapat belajar dari pengalamannya secara langsung, maka proses pembelajaran tersebut dapat mewujudkan pemahaman nilai-nilai demokrasi peserta didik di kehidupan nyata. Kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2.2. Kerangka Pikir Penelitian**

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut.

1. Terwujudnya produk RPP berbasis bermain peran yang tepat.
2. RPP berbasis bermain peran efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.

### **III. METODE PENELITIAN**

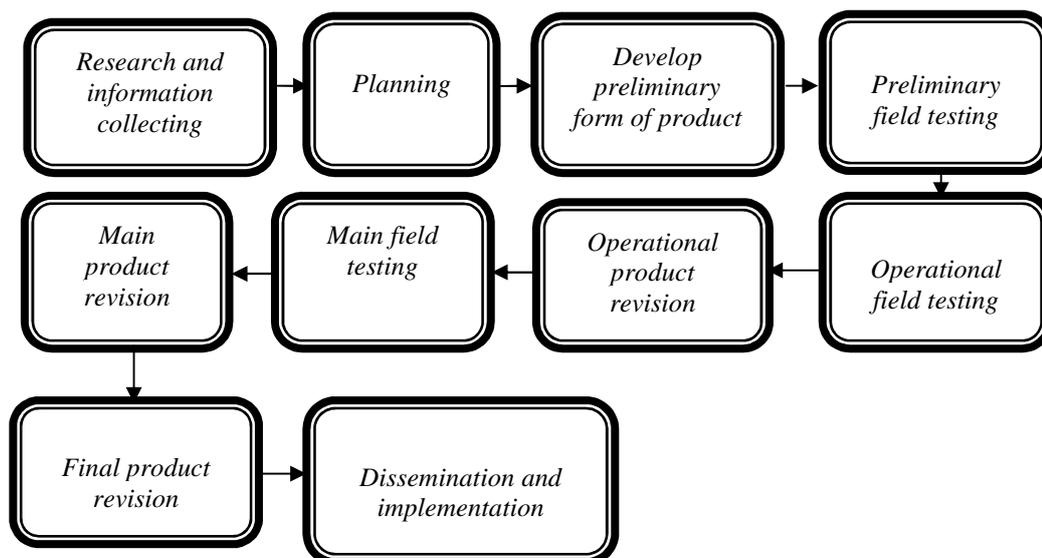
#### **A. Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan dapat berupa proses, produk, dan rancangan. Sedangkan menurut Sugiyono (2011:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

#### **B. Desain Penelitian**

Menurut Borg and Gall (1983:773) menyatakan bahwa "*what is research and development ?it is a process used to develop and validate educational product*" apakah penelitian pengembangan itu? penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian tesis ini adalah metode penelitian Borg and Gall (1983:775) memiliki sepuluh langkah yang digambarkan dengan skema sebagai berikut:



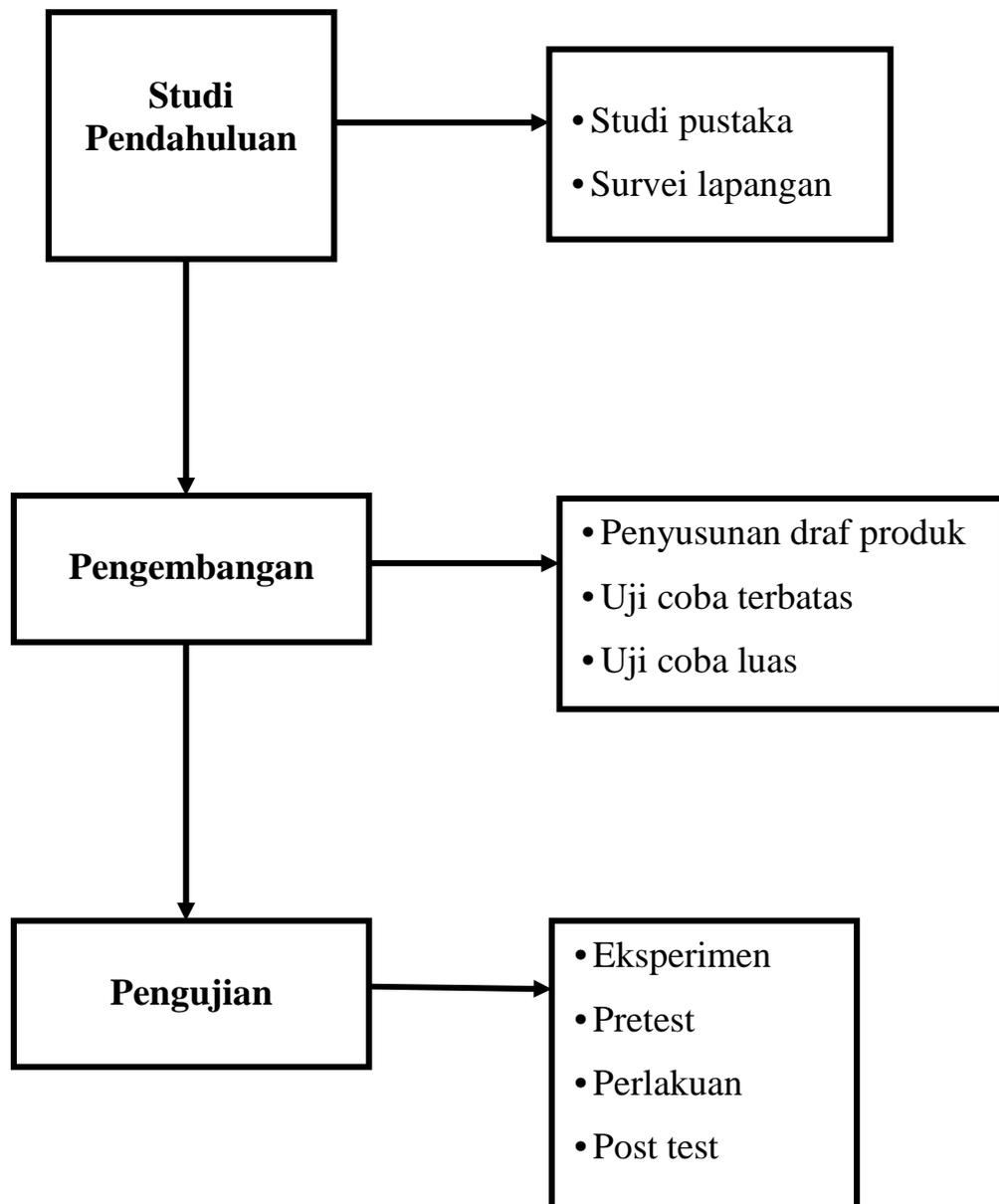
**Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Menurut Borg and Gall**

Berikut adalah penjabaran langkah pengembangan menurut Borg and Gall:

1. Pengumpulan informasi penelitian (*Research and information collecting*) terdiri atas tinjauan pustaka, observasi kelas, dan persiapan penyusunan laporan.
2. Perencanaan (*Planning*) terdiri atas mendefinisikan (membatasi) keterampilan, menyatakan tujuan dalam menentukan pelajaran, dan pengujian kelayakan dalam skala kecil.
3. Mengembangkan bentuk awal produk (*Develop preliminary form of product*) mempersiapkan bahan ajar, buku panduan, dan alat evaluasi.
4. Uji lapangan tahap awal (*Preliminary field testing*) dilaksanakan pada 1-3 sekolah dengan menggunakan 6-12 subjek, kumpulkan dan analisis data wawancara, observasional dan kuesioner.
5. Revisi produk utama (*Main product revision*) hasil dari uji lapangan tahap awal.

6. Uji lapangan utama (*Main field testing*) dilaksanakan pada 5-15 sekolah dengan 30-100 subjek. Pengumpulan data kuantitatif atas kinerja sebelum dan sudah pelajaran. Hasilnya kemudian dievaluasi dan dibandingkan dengan data kelompok kontrol.
7. Revisi produk operasional (*Operational product revision*) revisi produk yang disarankan melalui uji lapangan utama.
8. Uji lapangan operasional (*Operational field testing*) dilaksanakan pada 10-30 sekolah dengan 40-200 subjek. Kumpulkan dan analisis data wawancara, observasional dan kuesioner.
9. Revisi produk tahap akhir (*Final product revision*) revisi produk sebagaimana yang disarankan oleh uji lapangan operasional.
10. Disemienasi dan implementasi (*Dissemination and implementation*) laporan produk dalam rapat ataupun jurnal.

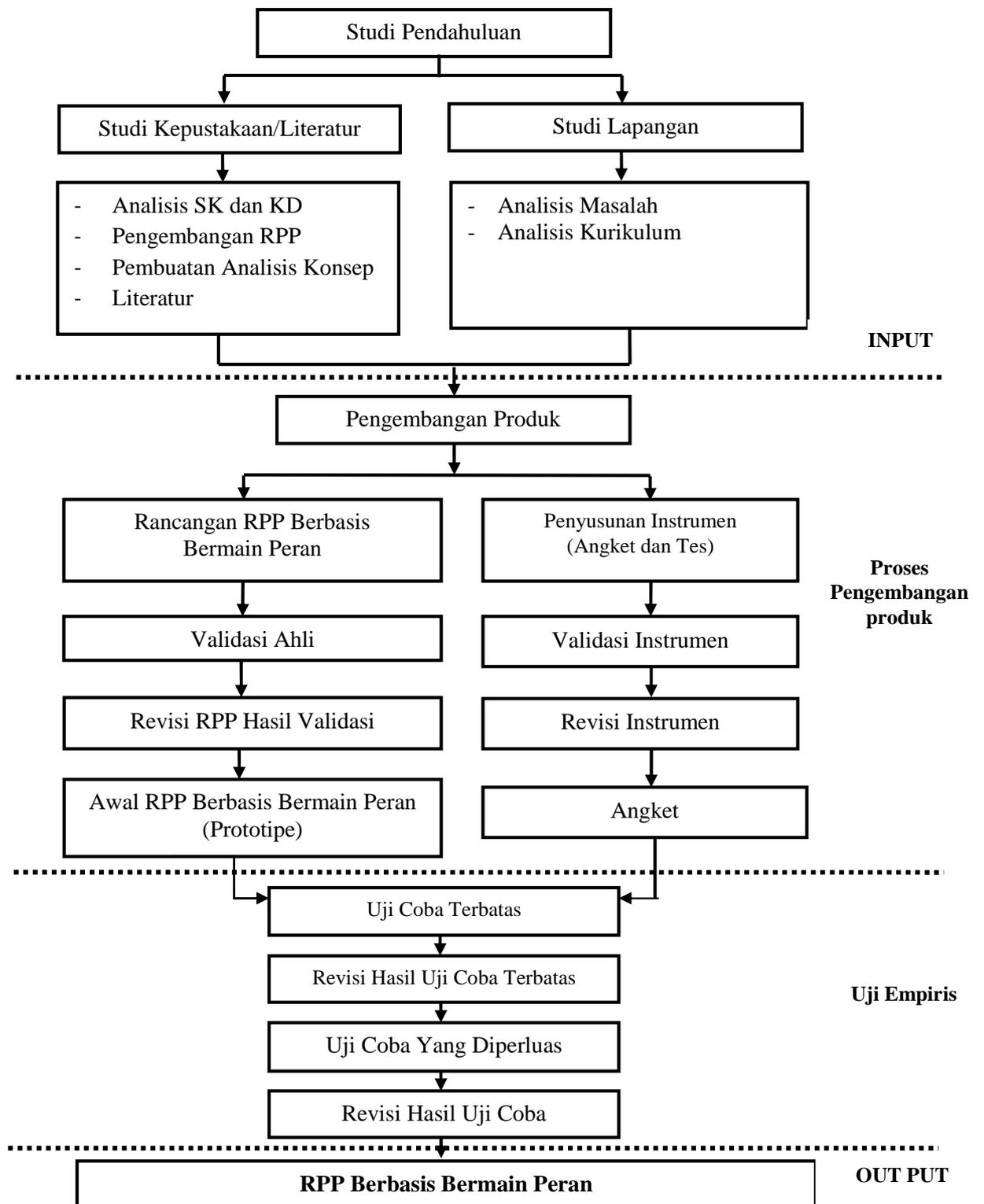
Pada penelitian ini langkah-langkah penelitian dan pengembangan sampai tahap tujuh yakni revisi produk operasional. Kesepuluh langkah tersebut melalui serangkaian penelitian yang telah dilakukan disederhanakan oleh Sukmadinata (2006:189) menjadi tiga langkah yakni langkah *pertama* studi pendahuluan yang terdiri atas studi pustaka. Studi lapangan *kedua* pengembangan draf model, yang meliputi penyusunan draf awal, uji coba terbatas, dan uji coba lebih luas dan *ketiga* validasi model yang dilaksanakan dalam bentuk eksperimen. Berikut skema penelitian:



**Gambar 3.2 Skema Metode Penelitian Pengembangan Sukmadinata  
(2009:72)**

Berdasarkan penjabaran langkah-langkah pengembangan menurut Borg and Gall yang disederhanakan oleh Sukmadinata, maka langkah-langkah penelitian yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

### C. Langkah-Langkah Penelitian



**Gambar 3.3** Prosedur Penelitian Pengembangan RPP Berbasis Bermain Peran

Berdasarkan alur penelitian di atas, maka dapat dijelaskan langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Studi Pendahuluan**

Tahap pertama dari penelitian ini adalah studi pendahuluan. Studi pendahuluan adalah tahap awal atau persiapan untuk pengembangan (Sukmadinata, 2009). Tujuan dari studi pendahuluan adalah menghimpun data tentang kondisi yang ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang dikembangkan. Langkah-langkah studi pendahuluan adalah sebagai berikut:

#### **a. Studi Kepustakaan**

Studi ini digunakan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat suatu produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, yang dilakukan adalah menganalisis materi serta menganalisis Standar Isi yang meliputi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk merancang dalam RPP berbasis bermain peran untuk pemahaman nilai-nilai demokrasi. Selain itu, juga mencari literatur terkait pengembangan RPP berbasis bermain peran dan nilai-nilai demokrasi.

#### **b. Studi Lapangan**

Studi lapangan dilakukan di Gugus Nusa Indah berada di pusat Kota Metro. Berdasarkan analisis masalah dilapangan bahwa praktek pendidikan belum mampu menggali potensi individu, terutama dalam mengembangkan diri untuk pemahaman nilai-nilai demokrasi. Hal ini dibuktikan bahwa kegiatan pembelajaran masih berorientasi pada guru

(*teacher oriented*). Guru bersikap otoriter dengan pendapatnya, menganggap pendapatnya paling benar. Peserta didik menjadi tidak dapat berimajinasi dan minim kreativitas. Akibatnya, peserta didik menjadi tidak percaya diri dan yang lebih buruk lagi, peserta didik meniru untuk tidak menghargai pendapat orang lain. Serta hal ini berpengaruh pada rendahnya pemahaman nilai-nilai demokrasi peserta didik, hal ini dibuktikan dengan tabel sebagai berikut.

No	Nama Sekolah		Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas
1	SDN 1 Metro Pusat	A	29	10	19
		B	28	10	18
		C	28	8	20
2	SDN 2 Metro Pusat	A	29	16	18
		B	29	18	11
3	SDN 3 Metro Pusat	A	31	12	19
		B	30	14	16
4	SDN 4 Metro Pusat	A	30	15	15
		B	30	13	17
5	SDN 5 Metro Pusat	A	30	14	16
		B	32	13	19
		C	30	13	17
6	SDN 6 Metro Pusat	A	33	11	22
		B	31	12	19
		C	29	14	15
<b>JUMLAH</b>			<b>449</b>	<b>193</b>	<b>261</b>
<b>RATA-RATA</b>				<b>12,9%</b>	<b>17,4%</b>

Sedangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru, dinyatakan bahwa guru membutuhkan RPP berbasis bermain peran. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan data tabel dibawah.

No.	Nama Sekolah		Jumlah Guru	Penilaian Kebutuhan Guru	
				Butuh	Tidak Butuh
1	SDN 1 Metro Pusat	A	1	√	
		B	1		√
		C	1	√	
2	SDN 2 Metro Pusat	A	1		√
		B	1	√	

No.	Nama Sekolah	Jumlah Guru	Penilaian Kebutuhan Guru		
			Butuh	Tidak Butuh	
3	SDN 3 Metro Pusat	A	1	√	
		B	1	√	
4	SDN 4 Metro Pusat	A	1	√	
		B	1	√	
5	SDN 5 Metro Pusat	A	1	√	
		B	1	√	
		C	1	√	
6	SDN 6 Metro Pusat	A	1	√	
		B	1	√	
		C	1	√	
<b>JUMLAH</b>			<b>15</b>	<b>13</b>	<b>2</b>

## 2. Pengembangan Produk

- a. Penyusunan Pengembangan RPP Berbasis Bermain Peran untuk Pemahaman Nilai-Nilai.  
Acuan dalam perencanaan dan pengembangan RPP berbasis bermain peran untuk pemahaman nilai-nilai demokrasi adalah hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Penyusunan pengembangan RPP berbasis bermain peran ini berdasarkan Kurikulum 2013.
- b. Validasi Produk dan Revisi Produk  
Setelah selesai dilakukan penyusunan RPP berbasis bermain peran untuk pemahaman nilai-nilai demokrasi, kemudian RPP tersebut divalidasi oleh seorang ahli. Validasi merupakan proses penilaian kesesuaian RPP terhadap standar isi, kompetensi dasar dan indikator-indikator untuk mengetahui apakah RPP yang disusun telah memenuhi kategori RPP yang baik, serta untuk mengetahui apakah RPP yang disusun telah sesuai berbasis bermain peran.

Setelah divalidasi ahli, kemudian rancangan atau desain produk tersebut direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli dalam hal ini ahli desain/media perangkat pembelajaran dan ahli bahasa, kemudian mengkonsultasikan hasil revisi produk, setelah itu produk hasil revisi tersebut dapat diuji cobakan secara terbatas.

### **3. Pengujian Produk**

Pengujian produk meliputi uji coba produk terbatas, revisi setelah uji coba produk terbatas, uji coba produk yang diperluas dan revisi hasil uji coba eksperimen.

#### **a. Uji Coba Produk Terbatas**

Setelah dihasilkan suatu RPP berbasis bermain peran yang telah divalidasi oleh ahli dan telah dilakukan revisi, maka dilakukan uji coba produk terbatas untuk mengetahui hasil pemahaman nilai-nilai demokrasi berdasarkan proses kegiatan pembelajaran yang sudah dirancang.

#### **b. Revisi Produk Setelah Uji Coba Produk Terbatas**

Setelah uji coba produk terbatas dilakukan maka langkah selanjutnya adalah merevisi produk. Revisi dilakukan berdasarkan pertimbangan hasil uji coba terbatas.

#### **c. Uji Coba Diperluas**

Setelah revisi uji coba produk terbatas selanjutnya uji coba diperluas.

Uji coba diperluas ini dilakukan untuk dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk menilai efektivitas RPP dan menilai

apakah nilai-nilai demokrasi sudah terimplementasi dalam proses pembelajaran atau belum.

d. Revisi Uji Diperluas

Setelah uji coba diperluas tahap terakhir adalah merevisi dari hasil uji coba tersebut dan membuat produk RPP berbasis bermain peran.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini mengambil Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Nusa Indah Kecamatan Metro Pusat Kota Metro dengan jumlah yang terdiri dari:

**Tabel 3.1 Data Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Nusa Indah Kecamatan Metro Pusat Kota Metro Kelas Tahun Ajaran 2015/2016**

No.	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah
1.	SDN 1 Metro Pusat	IV A	29
		IV B	28
		IV C	28
2.	SDN 2 Metro Pusat	IV A	29
		IV B	29
3.	SDN 3 Metro Pusat	IV A	31
		IV B	30
4.	SDN 4 Metro Pusat	IV A	30
		IV B	30
5.	SDN 5 Metro Pusat	IV A	30
		IV B	32
		IV C	30
6.	SDN 6 Metro Pusat	IV A	33
		IV B	31
		IV C	29
<b>JUMLAH SISWA</b>			<b>449</b>

Sumber: Data administrasi Gugus Nusa Indah

## 2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 4 Metro Pusat sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat sebagai kelompok kontrol. Adapun data siswa kelas IV SDN 4 Metro Pusat dan SDN 5 Metro Pusat adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Data Siswa Kelas IV Tahun Ajaran 2015/2016**

No.	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah
1.	SDN 4 Metro Pusat	IV A	30
2.	SDN 5 Metro Pusat	IV A	30
<b>JUMLAH SISWA</b>			<b>60</b>

**Sumber: Data administrasi kepala sekolah**

## E. Definisi Konsep dan Definisi Variabel

### 1. Definisi Konsep

Definisi konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Variabel Bebas

Penelitian ini variabel bebasnya adalah produk RPP berbasis bermain peran.

#### b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu pemahaman nilai-nilai demokrasi.

## 2. Definisi Variabel

Definisi variabel dari penelitian ini adalah RPP bermain peran yang digunakan untuk memberikan pemahaman nilai-nilai demokrasi kepada peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada tema Pahlawanku sub tema Sikap Kepahlawanan.

## F. Alat Pengumpul Data

Alat/Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah:

### 1. Lembar Pedoman Wawancara dengan Guru untuk Analisis

#### Kebutuhan

No.	Hal Yang Ditanyakan	Jumlah Item
1.	Apakah Bapak/Ibu sudah membuat RPP tematik berbasis bermain peran?	1
2.	Jika sudah apakah RPP yang dikembangkan sudah sesuai KI, KD, dan Indikator?	1
3.	Apakah dalam pembelajaran Bapak/Ibu sudah memberikan pemahaman nilai-nilai demokrasi kepada peserta didik?	1
4.	Apakah peserta didik Bapak/Ibu sudah menunjukkan sikap yang berkaitan dengan nilai-nilai demokrasi?	1
5.	Apakah perlu pengembangan RPP berbasis bermain peran untuk menanamkan nilai-nilai demokrasi pada tema PAHLAWANKU kelas IV Sekolah Dasar?	1
<b>Total Item</b>		<b>5</b>

### 2. Lembar Penilaian Oleh Ahli Desain Perangkat Pembelajaran.

NO	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Jumlah Item
A.	Kesesuaian Identitas	1. Nama Sekolah	
		2. Kelas/Semester	

NO	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Jumlah Item
		3. Tema	<b>6</b>
		4. Subtema	
		5. Pertemuan ke-	
		6. Alokasi Waktu	
<b>B.</b>	<b>Kompetensi Inti</b>		<b>1</b>
<b>C.</b>	<b>Perumusan Tujuan Pembelajaran</b>	1. Tujuan realistik, dapat dicapai melalui proses pembelajaran	<b>5</b>
		2. Relevan antara KI, kompetensi dasar dan indikator	
		3. Mencakup pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan	
		4. Mengandung unsur proses dan hasil pembelajaran.	
		5. Mengandung Audience Behavior Condition Degree	
<b>D.</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	1. Kompetensi Dasar Sikap Spritual (KD dari KI-1)	<b>4</b>
		2. Kompetensi Dasar Sikap Sosial (KD dari KI-2)	
		3. Kompetensi Dasar Pengetahuan (KD dari KI-3)	
		4. Kompetensi Dasar Pengetahuan (KD dari KI-4)	
<b>Total Item</b>			<b>16</b>

### 3. Lembar Penilaian Oleh Ahli Bahasa.

No	Aspek Yang Di Nilai	Indikator	Jumlah Item
<b>1.</b>	<b>Lugas</b>	1. Ketepatan struktur kalimat	<b>3</b>

No	Aspek Yang Di Nilai	Indikator	Jumlah Item
		2. Keefektifan kalimat	
		3. Kebakuan istilah	
2.	Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	1
3.	Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik	
		6. Kemampuan mendorong berfikir kritis	2
4.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	7. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	
		8. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	2
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	9. Ketepatan tata bahasa	
		10. Ketepatan ejaan	2
6.	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	11. Konsisten penggunaan istilah	
		12. Konsisten penggunaan simbol	2
<b>Total Item</b>			<b>12</b>

#### 4. Lembar Angket Respon Guru.

No	Aspek Yang Dinilai	Butir Penilaian	Jumlah Item
1.	Kemenaarikan	Variasi penggunaan huruf (ukuran, bentuk, jenis dan warna) dalam RPP	
		Kemenaarikan ilustrasi yang digunakan dalam RPP	
		Kemenaarikan desain <i>lay out</i> RPP	
		Variasi warna yang digunakan dalam RPP	
		Kemenaarikan penggunaan gambar-gambar dalam RPP	
		Kemenaarikan permasalahan yang ada dalam RPP	
		Kemenaarikan kesesuaian gambar yang tersedia dalam RPP	
			<b>10</b>

No	Aspek Yang Dinilai	Butir Penilaian	Jumlah Item
		Kemenarikan pertanyaan-pertanyaan yang tersedia di dalam RPP	
		Pemberian gambar pada pertanyaan yang ada dalam RPP	
		Kemenariakn format keseluruhan RPP	
2.	<b>Kemudahan</b>	Cakupan isi RPP membantu mempermudah penggunaan RPP	4
		Kejelasan isi RPP membantu mempermudah penggunaan RPP	
		Alur penyajian RPP membantu guru mempermudah proses pembelajaran	
		Bahasa yang digunakan dalam RPP dapat anda pahami secara jelas sehingga mempermudah penggunaan RPP	
3.	<b>Kemanfaatan</b>	RPP membantu meningkatkan minat belajar siswa	5
		RPP membantu guru untuk menyampaikan materi secara mudah	
		RPP dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep yang akan dipelajari	
		RPP dapat membantu mempermudah mencapai tujuan pembelajaran	
		Evaluasi (uji kompetensi) yang ada dalam RPP membantu guru mengetahui tingkat pemahaman nilai-nilai demokrasi yang dikuasai oleh peserta didik	
<b>Total Item</b>			<b>19</b>

### 5. Lembar Instrumen Soal.

Lembar instrument soal dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 136.

## **G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Dalam menyusun instrumen, agar instrumen menjadi alat ukur yang baik, maka dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

### **1. Uji Validitas**

Menurut Arikunto (2013: 211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kesahihan suatu instrumen. Uji validitas meliputi pengujian validitas internal (validitas isi dan validitas konstruksi) dan validitas eksternal.

Pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pembelajaran/indikator yang diajarkan.

Pengujian validitas isi dilakukan dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi tersebut terdapat kompetensi atau variabel yang diukur, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir item pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan pada indikator. Pada setiap instrumen terdapat butir-butir item pernyataan atau pertanyaan, untuk menguji validitas butir-butir instrumen, selanjutnya dilakukan pengujian validitas konstruksi. Setelah instrumen dikonstruksi berdasarkan aspek-aspek yang diukur dan berlandaskan teori-teori yang ada, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan para ahli (*judgment experts*).

Berdasarkan pengalaman empiris di lapangan selesai, maka dilanjutkan dengan uji coba instrumen. Instrumen diujikan pada sampel penelitian. Sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas internal apabila setiap bagian instrumen mendukung tujuan instrumen secara keseluruhan, yaitu

mengungkap data variabel yang dimaksud. Instrumen dapat berupa butir pertanyaan dari angket atau butir-butir soal tes, dapat pula berupa kumpulan dari butir-butir tersebut yang mencerminkan suatu faktor. Uji validitas pada penelitian ini digunakan konten validiti. Sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila faktor-faktor yang merupakan bagian dari instrumen tersebut tidak menyimpang dari fungsi instrumen. Pengujian validitas instrumen dapat dilakukan dengan teknik korelasi *product moment* dengan rumus:

$$r_{\text{hitung}} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

n : Jumlah responden

X : Skor variabel (jawaban responden)

Y : Skor total dari variabel (jawaban responden)

Sumber Arikunto (2013: 317)

Selanjutnya koefisien korelasi dapat diinterpretasikan ke dalam klasifikasi koefisien validitas sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Klasifikasi Koefisien Validitas**

Koefisien validitas ( $r_{xy}$ )	Interpretasi
$0,90 < r_{xy} \leq 1,00$	Validitas sangat tinggi
$0,70 < r_{xy} \leq 0,90$	Validitas tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,70$	Validitas sedang
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Validitas rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Validitas sangat rendah
$r_{xy} \leq 0,00$	Tidak valid

Sumber : J.P Guilford dalam Guntur Nurcahyanto, (2013:2)

**Tabel 3.4 Hasil Perhitungan Nilai Validitas Tiap Butir Soal**

No. Soal	Validitas	Interpretasi
1	0,77	Tinggi
2	0,86	Tinggi
3	0,75	Tinggi
4	0,51	Sedang
5	0,41	Sedang

Sumber : J.P Guilford dalam Guntur Nurcahyanto, (2013:2)

Dengan kriteria pengujian, apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka item soal tersebut valid dan sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat pengukuran atau angket tersebut tidak valid. Dalam tahap ini dilakukan dua kegiatan uji validitas yaitu Uji validitas instrumen kemampuan awal dan Uji validitas instrumen ketercapaian kompetensi siswa dengan uji signifikansi koefisien korelasi dengan kriteria menggunakan  $r$  kritis pada taraf signifikansi 0,05.

Uji validitas soal dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi dengan kriteria menggunakan  $r$  kritis pada taraf signifikansi 0,05. Untuk  $\alpha = 0,05$  dan  $df = k - 2 = 25 - 2 = 23$  diperoleh  $r_{tabel} = 0,397$ . Hasil rekapitulasi uji validitas soal adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.5 Rekapitulasi Uji Validitas Soal**

No	Uji Validitas	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Jumlah Soal Valid	20	80%
2.	Jumlah Soal Tidak Valid	5	20%
Jumlah		25	100%

Sumber: Data Hasil Penelitian.

25 butir soal ada 5 soal (20%) yang tidak valid, dan 20 soal (80%) yang valid. Soal yang tidak valid adalah soal nomor 10, 13, 19, 23, 25. Hal ini

didasarkan dari hasil perhitungan nilai  $r_{hitung}$  untuk soal nomor 10, 13, 19, 23, 25 lebih kecil dari  $r_{tabel}$ , sedangkan soal yang lainnya lebih besar dari  $r_{tabel}$ . Hasil perhitungan validitas butir soal selengkapnya terdapat pada lampiran 8 halaman 138.

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2013: 221) reliabilitas menunjuk bahwa instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu instrumen dikatakan memiliki reliabilitas tinggi apabila tes memiliki konsistensi dalam mengukur kemampuan yang hendak diukur. Ada dua jenis reliabilitas yaitu reliabilitas eksternal dan reliabilitas internal.

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini digunakan reliabilitas internal yaitu diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil pengetesan kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik belah dua (*split half*) Spearman- Brown. Peneliti mengelompokkan skor butir bernomor genap sebagai belahan pertama dan kelompok skor butir bernomor ganjil sebagai belahan kedua, langkah selanjutnya adalah mengkorelasikan skor belahan pertama dengan skor belahan kedua, dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* kemudian teknik penghitungan reliabilitas dihitung dengan menggunakan rumus Spearman-Brown adalah sebagai berikut.

$$r_{11} = \frac{2r_{1/2\ 1/2}}{1 + r_{1/2\ 1/2}}$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$r_{\frac{1}{2} \frac{1}{2}}$  = Indeks korelasi antara dua belahan instrumen

Catatan: reliabilitas hanya dihitung berdasarkan butir-butir pertanyaan yang terbukti valid.

Kriteria pengujian, apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 maka pengukuran tersebut reliabel, dan sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka pengukuran tersebut tidak reliabel. Arikunto (2006: 276) menyatakan bahwa jika alat instrumen tersebut reliabel, maka kriteria penafsiran mengenai indeks korelasi (r) adalah sebagai berikut.

a) 0,800 sampai dengan 1,00 = sangat tinggi

b) 0,600 sampai dengan 0,799 = tinggi

c) 0,400 sampai dengan 0,599 = cukup

d) 0,200 sampai dengan 0,399 = rendah

Berdasarkan uji reliabilitas soal diperoleh nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,63

sedangkan pada taraf = 0,05 dan  $df = k - 2 = 20 - 2 = 18$  diperoleh  $r_{tabel}$

sebesar 0,444. Karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa soal

tersebut reliabel, artinya soal tersebut dapat diandalkan dan tetap konsisten

jika pengukuran tersebut diulang. Sedangkan jika  $r_{hitung}$  tersebut ( $r_{hitung} =$

0,63) ditafsirkan dengan nilai indeks korelasi (R) di atas maka diperoleh

kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai reliabilitas yang tinggi.

### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Liliefors* berdasarkan sampel yang akan di uji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$L_o = [F(Z_i) - S(Z_i)]$$

Keterangan:

Lo = Harga mutlak terbesar

F (Z<sub>i</sub>) = Peluang angka baku

S (Z<sub>i</sub>) = Proporsi angka baku

Kriteria pengujiannya adalah jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 maka variabel tersebut berdistribusi normal, demikian pula sebaliknya Riduwan dan Sunarto, (2012: 466-467). Adapun hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS Versi 20.0 diperoleh hasil uji normalitas sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Uji Normalitas Data Penelitian**

Nilai	Kelas	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Awal	Eksperimen	0,135	30	0,169	0,963	30	0,374
	Kontrol	0,153	30	0,070	0,940	30	0,089
Ketercapaian Kompetensi	Eksperimen	0,142	30	0,127	0,939	30	0,088
	Kontrol	0,140	30	0,136	0,966	30	0,429

Sumber : Data Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel Uji Normalitas tersebut dapat dijelaskan bahwa untuk nilai kemampuan awal diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,169 untuk kelas eksperimen; dan 0,070 untuk kelas kontrol; sedangkan untuk nilai ketercapaian kompetensi siswa diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,127 untuk kelas eksperimen dan 0,136 untuk kelas kontrol. Dengan demikian karena nilai signifikansi untuk keempat kelompok data tersebut lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa keempat

kelompok data tersebut terdistribusi secara normal. Hasil perhitungan uji normalitas selengkapnya terdapat pada lampiran 13 halaman 143.

#### 4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t test* dan ANAVA. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian (ANAVA) adalah bahwa varian dari populasi adalah sama. Sebagai kriteria pengujian, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS Versi 20.0 diperoleh hasil uji homogenitas data penelitian sebagai berikut.

**Tabel 3.7 Uji Homogenitas Data Penelitian**

<b>Levene Statistic</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
0,854	1	58	0,359

Sumber : Data Hasil Penelitian

Hasil uji homogenitas di atas menunjukkan bahwa signifikansi uji homogenitas adalah sebesar 0,359. Artinya, signifikansi data tersebut lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok data tersebut mempunyai varian sama atau homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas selengkapnya terdapat pada lampiran 14 halaman 158.

## **H. Validasi Produk RPP Berbasis Bermain Peran**

Validasi desain akan dilakukan dengan Uji validasi dari produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Bermain Peran tersebut yaitu:

- 1 Uji validasi oleh satu orang dosen ahli desain perangkat pembelajaran.
- 2 Uji validasi oleh satu orang dosen ahli Bahasa.
- 3 Uji respon produk RPP oleh dua orang guru sebagai responden.

## **I. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan uji hipotesis sebagai teknik analisis data yang dilaksanakan untuk mengetahui terwujudnya hasil penelitian pengembangan yang berupa produk RPP Berbasis Bermain Peran untuk Pemahaman Nilai-Nilai Demokrasi Pada Siswa Kelas IV Sekolah dasar.

Tahap uji hipotesis dilaksanakan untuk menguji hasil penelitian pengembangan, yaitu mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan (RPP) berbasis bermain peran dengan yang tidak menggunakan RPP berbasis bermain peran.

Pengujian ini menggunakan uji t yang tergolong dalam uji perbandingan (komparatif) yang bertujuan untuk membandingkan (membedakan) apakah pemahaman nilai-nilai demokrasi kedua kelompok yang diuji berbeda secara signifikan atau tidak.

Rumus uji-t yang digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen yaitu sebagai berikut:

$$\text{Uji t ind} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\left[ \frac{Jk_1 + Jk_2}{(N_1 + N_2) - 2} \right] \left[ \frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2} \right]}}$$

Keterangan :

- $X_1$  : rata-rata skor kelompok 1  
 $X_2$  : rata-rata skor kelompok 2  
 $Jk_1$  : Jumlah deviasi kuadrat kelompok 1  
 $Jk_2$  : Jumlah deviasi kuadrat kelompok 2  
 $N_1$  : Jumlah subjek penelitian pada kelompok 1  
 $N_2$  : jumlah subjek penelitian pada kelompok 2  
 Sugiyono, (2015: 314)

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus uji-t yaitu:

- a) Apakah dua rata-rata itu berasal dan dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.
- b) Apakah varians data dan dua sampel itu homogen atau tidak.

## V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Bedasarkan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri di Gugus Nusa Indah kecamatan Metro Pusat Kota Metro sebagai berikut.

1. Pengembangan produk dari penelitian ini berupa RPP berbasis bermain peran yang dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D dengan pendekatan model sukmadinata. Pengujian kelayakan RPP yang dikembangkan dilakukan dengan uji validasi produk secara bertahap terhadap dua orang uji ahli untuk kelayakan desain perangkat pembelajaran dan bahasa, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas dan dilanjutkan dengan uji coba diperluas. Hasil uji validasi produk menunjukkan bahwa produk layak digunakan.
2. Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan RPP berbasis bermain peran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Kesimpulan ini diambil berdasarkan kenyataan empiris yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa kelas IV yang menggunakan RPP berbasis bermain peran dengan kelompok yang tidak menggunakan RPP berbasis bermain peran dengan nilai  $t_{Hitung}$  adalah 2,348 signifikansi hasil perhitungan sebesar 0,018.

Pengujian hipotesis secara nyata juga menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh kelompok siswa kelas IV SD yang menggunakan RPP berbasis bermain peran lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan RPP konvensional.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas menyatakan bahwa penggunaan RPP berbasis bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai siswa kelas IV SD, maka implikasi pada penelitian ini diarahkan pada upaya pemahaman nilai-nilai demokrasi untuk peningkatan hasil belajar siswa melalui pengembangan dan penggunaan RPP berbasis bermain peran. Upaya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD yaitu dengan mengembangkan kegiatan pembelajaran yang mengacu pada siswa agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran serta siswa belajar secara mandiri dalam menyerap dan membangun pengetahuan yang diperoleh berdasarkan cara berpikir yang ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan dan pengetahuan tidak hanya diperoleh melalui petunjuk atau arahan dari guru semata.

Pengembangan RPP dalam aspek isi dan materi menjadikan siswa lebih aktif sehingga pembelajaran bersifat *student centered* dimana siswa secara mandiri dapat mengembangkan, menyerap, dan memahami pengetahuan yang diperoleh dari proses kegiatan pembelajaran dengan bermain peran dan siswa bukan hanya sekedar objek belajar melainkan sebagai subjek belajar. Melalui penyajian RPP yang didasari dengan kegiatan bermain peran, guru sebagai

fasilitator dalam pembelajaran yang membantu siswa dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. hal ini dikarenakan instruksi dan petunjuk yang ada di dalam kegiatan pembelajaran berbasis bermain peran memungkinkan guru dan siswa berinovasi dalam kegiatan pembelajarannya sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Oleh karena itu, diharapkan pengembangan RPP berbasis bermain peran kedepannya dapat membantu guru dalam memberi atau mentransfer pengetahuan kepada siswa supaya lebih mudah dipahami dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Instruksi belajar dan kesesuaian materi dengan kemampuan kognitif siswa pada RPP diharapkan dapat membantu pemahaman siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Guru akan dapat memanfaatkan RPP yang dikembangkan secara efektif apabila memahami langkah-langkah, tahapan dan materi yang terdapat pada RPP berbasis bermain peran. Maka dari itu RPP harus dikembangkan sesuai dengan kriteria-kriteria yang sesuai dengan kurikulum serta kebutuhan dari siswa.

### **C. Saran**

#### **1. Bagi Siswa**

RPP berbasis bermain peran ini dapat digunakan sebagai kegiatan pembelajaran yang mandiri dalam menumbuh kembangan pemahamannya mengenai nilai-nilai demokrasi, sehingga dapat memotivasi aktivitas peserta didik dalam rangka mencapai kompetensi belajar yang diharapkan. Selain itu, langkah-langkah kegiatan bermain peran dalam RPP ini

membantu peserta didik dalam mengkonstruksikan pengetahuan dan menjadikan pengalaman belajar yang bermakna.

## **2. Bagi Guru**

RPP berbasis bermain peran ini dapat dijadikan salah satu sumber tambahan yang dapat diberikan kepada peserta didik sebagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Selain dari pada itu, materi yang terdapat dalam RPP ini dapat membantu dan mempermudah guru dalam melakukan inovasi terhadap kegiatan pembelajaran serta penyajiannya disesuaikan dengan tema yang lain.

## **3. Bagi Sekolah**

Produk pengembangan RPP berbasis bermain peran ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas sekolah khususnya pada proses kegiatan pembelajaran.

## **4. Bagi Peneliti**

RPP berbasis ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam rangka mengembangkan kajian materi, mengembangkan kegiatan pembelajaran dan penilaian sekaligus sebagai kegiatan ilmiah pengembangan diri sebagai guru profesional yang bertujuan meningkatkan kompetensi dan kecerdasan peserta didik serta memberikan suatu pengembangan terhadap RPP di Sekolah Dasar.

## **5. Peneliti Lain/Lanjutan**

Para peneliti lain dapat mengembangkan RPP berbasis bermain peran pada kegiatan pembelajaran dalam mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh guru di Sekolah Dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Boggs, James. 2007. Experiential Learning Through Interactive Drama : A Alternative To Student Role Plays. *Journal Of Management Education*. Vol. 31. No. 6. Hal. 832-859.
- Anik, Yuliarti. 2015. Analisis Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Perkembangan Komunikasi Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Melati 1 Tahun Ajaran 2015/2016. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Hal. 39-40.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Asep. 2012. Sikap Demokrasi Di Berbagai Lingkungan. [*online*].
- Bernard, Monswela. 2010. Democration Education in the Classroom : An Education Law Perspective. *Journal of Education Administration and Policy Studies*. Vol. 2. No. 4. Hal. 57-62.
- Borg, R Walter & Gall, D Meredith. 1983. *Educational Research An Introduction*. Fourth Edition. New York: Longman.
- Cartner, Helen dkk. 2009. Exploring the R2D2 Model For Online Learning Activities to Teach Academic Language Skills. *Proceedings ascilite Auckland*. Hal. 110-115.
- Dede, Rosyada. 2013. *Paradigma Pendidikan Demokratis*. Kencana. Jakarta.
- Dessy, Triana Relita. 2015. Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Eksperimen di Kelas X SMA Panca Setya Sintang). *Prosiding Semiar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis*. ISBN: 978-602-8580-19-9.

- Dimitrova, H & G. Ivanov. 2005. The Role-Playing Training As a Means and Method of Personal Expression Of The Students In The Fourth Grade In Their Training In “Style an Skills Of Living. *Trakia Journal of Sciences*. Vol. 3. No. 8. pp. 17-20.
- Dipty, Subba. 2014. Democratic Values and Democratic Approach in Teaching: A Perspective. *Scientific Research to Knowledge*. Vol. 2. Issue 12A. pp 37-40.
- Fitra, Waluyandi. 2014. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Membangun Generasi Berkarakter. [online].
- Guntur Nurcahyanto. 2013. *Instrumen Penelitian, Validitas, Reabilitas, Tindkat Kesukaran dan Daya Beda*. [online].
- Inggrid, Pramling, dkk. 2008. The Playing Learning Child : Towards a Pedagogy Of Early Childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*. Vol. 52. No. 6. pp. 624-641.
- Ismawati, Alidha Nurhasanah, dkk. 2016. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol. 1. No. 1. Hal 611-620.
- Joyce Bruce, dkk. 2011. *Models of Teaching Model-Model Pengajaran*. Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Kemendikbud. 2013. *Menteri Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Kelas IV*. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Maharani, Yuniar, dkk. 2015. Analisis HOTS (Higt Order Thinking Skills) Pada Soal Objektif Tes Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V SD Negeri 7 Ciamis. *Ejournal UPI*. Hal 187-195.
- Marista. 2013. Perbandingan Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 1 Lore Utara. *Jurnal Akademika Kimia*. Vol 2. No. 1. Hal. 47-53.
- Muhammad Nasir, Badu. 2015. Democracy and the United State of America. *Jurnal Magister Ilmu Politik Universitas Hasanuddin*. Vol. 1. No. 1. Hal. 9-21.
- Mulyana, Aini. 2012. *Metode Pembelajaran Bermain Peran*. [online].
- Monika, Vinterek. 2010. How to Live Democracy in the Classroom. *Umea School of Education Umea University Sweden*. Vol. 1. No. 4. pp. 367-380.

- Niyazi Can. 2011. Developing Activities of Learning Organization in Primary Schools. *African Journal of Business Management*. Vol. 5. No. 15. pp. 6256-6260.
- Olivtika. 2013. *Pembelajaran dan Model Demokratis*. [online].
- Riduwan dan Sunarto. 2012. *Pengantar Statistik untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Alfabeta. Bandung.
- Rini, Yuliana. 2013. *Implementasi Nilai-Nilai Demokrasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Hal 12-21.
- Ririn Handayani dan Sigit Priatmoko. 2015. Pengaruh Pembelajaran Problem Solving Berorientasi HOTS (Hot Order Thinking Skills) Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas IV. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol 7. No 1. Hal. 1051-1062.
- Shawna, Shapiro. 2012. A Critical Role for Role-Playing Pedagogy. *Journal/Revue Tesl Du Canada*. Vol. 29. No. 2. Hal. 120-130.
- Siana. 2014. Pengertian Demokrasi dan Nilai-Nilai Demokrasi. Artikel.
- Siti, Rahmi Anjani. 2014. Implementation Of Democratic Education Through Learning Civic Education To Establish Responsible Citizen. Tesis.
- Sri, Hapsari. 2015. Internalisasi Nilai-Nilai Demokrasi dalam Budaya Sekolah. *Sosio Didaktika Social Science Education Journal*. Vol. 2. No. 2. Hal. 185-193.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Manajemen*. Alfabeta. Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta. Bandung.
- Sukmadinata dan Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*., Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Taufik, Barkah. 2015. Perwujudan Nilai-nilai Demokrasi Siswa SMP Negeri 1 Jetis Bantul. *Jurnal Citizenship*. Vol. 4. No. 2. Hal. 139-154.
- Topkaya, Zehir, Ece. 2011. Democratic Value and Teacher Self-Efficacy Perception: A Case of Pre-Service English Language Teacher in Turkey. *Australian Journal of Teacher Education*. Vol. 36. No. 8. Hal. 32-49.
- Tri Widodo dan Sri Kadarwati. 2013. Higher Order Thinking Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berorientasi Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. No. 1. Hal. 161-171.

Widi, Hastuti. 2012. Strategi Pendidikan Karakter Di Perguruan Tinggi Melalui Penerapan Assessment For Learning (AFL) Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS). Universitas Negeri Yogyakarta. Hal. 1-20.

Zaenal, Arifin. 2017. Mengembangkan Instrumen Pengukur *Critical Thinking Skills* Siswa pada Pembelajaran Matematika Abad 21. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*. Vol. 1. No. 2. Hal. 92-100.