

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENUMBUHKEMBANGKAN NILAI DEMOKRATIS DI KELAS TINGGI

Asti Nuraeni

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi

asuraeni@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan menggunakan model pembelajaran role playing dan menumbuhkembangkan nilai demokratis di Kelas tinggi. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi serta refleksi. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VB SD Aisyiyah Kota Sukabumi sebanyak 19 siswa terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar pedoman wawancara, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar observasi nilai demokratis, lembar angket, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru siklus I memperoleh nilai rata-rata 71 dengan kategori mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 85 pada kategori baik sekali. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 68 dengan kategori baik mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 81 dengan kategori baik sekali. Adapun perkembangan nilai demokratis siswa secara klasikal pada pra siklus memperoleh persentase rata-rata 39% dengan kategori lemah. Pada siklus I mengalami perkembangan mencapai 68% dengan kategori kuat, kemudian pada siklus II mengalami perkembangan mencapai 84% dengan kategori sangat kuat. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan, model pembelajaran Role Playing dapat menumbuhkembangkan nilai demokratis di Kelas Tinggi.

Kata Kunci: Model *Role Playing*, Nilai Demokratis, Siswa di Kelas Tinggi

ABSTRACT

This research aims to describe the application of using role playing learning models and to develop democratic values in the high class. The research method used was the Classroom Action Research (CAR) with research design using a cycle model developed by Kemmis and McTaggart. The study was conducted in two cycles, each cycle consisting of planning, implementing actions and observing and reflecting. Participants in this study were 19 students, grade VB at SD Aisyiyah in Sukabumi City consisting of 10 male students and 9 female students. The instruments of data collection were carried out using interview guideline sheets, teacher and student activity observation sheets, democratic value observation sheets, questionnaire sheets, and field notes. The results of the study showed that the activities of the first cycle teachers obtained an average value of 71 with the good category experiencing an increase in the second cycle reaching 85 in the excellent category. While the activities of students in the first cycle obtained an average value of 68 with a good category experiencing an increase in the second cycle reaching 81 with a very good category. The development of democratic values of students in a classical manner in the pre-cycle obtained an average percentage of 39% with a weak category. In the first cycle the development reached 68% with a strong category, then in the second cycle experienced growth reaching 84% with a very strong category. Based on the results obtained it can be concluded, the Role Playing learning model can foster democratic values in the High Class.

Keywords: Models of Role Playing, Democratic Values, High Class Students.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu ilmu pengetahuan yang perlu untuk dipelajari oleh siswa dalam menempuh pendidikan di Sekolah. Hal ini dikarenakan IPS merupakan sebuah program pendidikan yang mempelajari aspek- aspek politik, sosial, ekonomi, budaya dan lingkungan dari kehidupan masyarakat (Siradjuddin dan Suhanadji dalam Dewi, 2014: 2). Dapat dipahami IPS sangat erat kaitannya dengan kehidupan sosial dalam bermasyarakat, hal ini menjadikan IPS mempunyai peranan penting dalam pendidikan yang harus dipelajari oleh siswa. Peranan penting IPS dalam pendidikan sebagaimana tujuan pembelajaran IPS yang dikemukakan Sapriya (2015: 12) ialah pada dasarnya untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), Keterampilan (*Skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*). Sejalan dengan menurut Wibowo (dalam Ayun, 2016: 10) seseorang dikatakan berkarakter jika telah menyerap nilai dan keyakinan di masyarakat serta diamalkan sebagai moral dalam hidupnya. Hal ini diketahui bahwa nilai-nilai karakter terintegrasi pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan kementrian pendidikan nasional (2010: 9) terdapat 18 nilai karakter untuk ditanamkan dalam pendidikan di Sekolah. Salah satu dari nilai karakter tersebut ialah nilai demokratis. Menurut Andayani dan Majid (dalam Suryani, 2017: 18) nilai demokratis digambarkan sebagai perilaku yang senang bekerjasama, mendengarkan pendapat orang lain, dan tidak mementingkan kepentingan pribadi. Adapun indikator nilai demokratis yang harus dimiliki siswa dalam pergaulan sehari-hari menurut Yaumi (2014: 101) diantaranya 1) Berpikir positif dalam setiap pergaulan dengan teman sejawat. 2)Menunjukkan sikap hormat dan menghargai setiap perbedaan pendapat. 3)Tidak memonopoli setiap kesempatan berbicara dan berpendapat. 4)Menyimak dan mendengarkan setiap pandangan

walaupun berbeda dengan persepsi pribadi. 5)Meminimalisasi terjadinya interupsi dan tidak memotong pembicaraan kecuali dengan cara yang santun. 6)Menghindari perlakuan yang bernada pelecehan dan merendahkan termasuk kepada peserta didik lain yang memiliki cacat fisik dan mental.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru kelas VB pada tanggal 15 November 2018 tahun ajaran 2018. Penulis menemukan indikator nilai demokratis siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas diantaranya siswa terlihat deskriminatif terhadap temannya, hanya siswa yang lebih pintar mendominasi kegiatan kelompok, siswa cenderung malu dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya, siswa kurang menghargai pendapat orang lain, siswa memotong pembicaraan temannya yang dianggap pendapatnya keliru, siswa masih belum bisa berprasangka baik dengan mencurigai nilai yang didapatkan temannya, beberapa siswa kerap kali ditemukan kurang berkata santun dan berperilaku baik untuk menjaga perasaan temannya dengan saling mengejek satu sama lain. Beberapa siswa masih enggan membantu teman yang memiliki kekurangan.

Hal di atas diperkuat dengan observasi penulis pada tanggal 19 November 2018. Pada kegiatan pembelajaran kelompok, siswa terlihat deskriminatif dengan membedakan teman yang pintar dan kurang dalam belajar. Selain itu selama diskusi kelompok hanya siswa yang pintar yang aktif dan mendominasi kelompok, sementara yang lain kurang berpartisipasi aktif dalam berdiskusi dan kurang percaya diri mengeluarkan pendapatnya dalam kelompok. Kemudian pada saat persentasi kelompok, masih terjadi siswa menyoraki bila temannya keliru dalam menjawab. ketika temannya tengah menyampaikan pendapatnya, siswa lainnya tidak memperhatikan. Ketika temannya sedang berbicara dan jawabannya keliru, siswa lain akan memotong pembicaraan temannya dengan jawaban yang dianggapnya benar

tanpa mengangkat tangannya. ketika salah satu teman siswa mendapatkan nilai atau prestasi yang baik, siswa lain masih belum bisa berprasangka baik dengan mencurigai nilai yang didapatkan temannya dari hasil mencontek. Pada keseharian siswa kerap kali ditemukan kurang berkata santun dan berperilaku baik untuk menjaga perasaan temannya dengan saling mengejek satu sama lain. Lalu hanya beberapa siswa yang sigap membantu temannya yang memiliki kekurangan seperti dari segi fisik, dan terutama siswa masih enggan membantu teman yang memiliki kekurangan dalam memahami pembelajaran dibandingkan siswa lain. Hal tersebut berdampak pada nilai demokratis siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan oleh penulis ketika memberikan kuesioner pada tanggal 29 Mei 2019, untuk mengetahui tumbuh kembangnya nilai demokratis siswa. Hasil nilai demokratis siswa diperoleh secara klasikal hanya mencapai 39% dengan kategori lemah.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam penelitian ini. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Fathurrohman dan Wuryandani (dalam Martha, 2014: 7) model *role playing* merupakan suatu cara untuk mengimplementasikan nilai dan sikap dalam kegiatan pembelajaran dengan memerankan suatu tokoh tertentu sebagaimana yang terdapat di kehidupan masyarakat. Hal ini jelas nilai demokratis dapat ditumbuhkembangkan melalui pembelajaran *role playing*. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *role playing* menurut Menurut Uno (2018: 26-28) ialah sebagai berikut: 1)Pemanasan, 2)Memilih Pemain, 3)Menyiapkan Pengamat, 4)Menata Panggung, 5)Memainkan Peran, 6)Diskusi dan Evaluasi, 7)Memainkan Peran Ulang 8)Diskusi dan Evaluasi Kedua, 9)Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan. Dalam penelitian ini penulis menambahkan dua langkah yaitu kegiatan pembuka dan kegiatan penutup yang digabung dengan langkah terakhir model *role playing*

Menurut Huda (2017: 209) menjelaskan bahwa “model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”. Melalui penerapan model *role playing* siswa dapat menumbuhkembangkan nilai demokratis dengan mempelajarinya dari tokoh yang diperankan. Siswa dapat mengeksplorasi nilai demokratis dengan cara memperagakannya melalui permainan peran dan mendiskusikannya secara bersama-sama.

Berdasarkan latar belakang di atas, Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* untuk menumbuhkembangkan nilai demokratis di kelas tinggi., serta mendeskripsikan perkembangan nilai demokratis setelah menggunakan *model role playing* di kelas tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau PTK yang merupakan terjemahan Bahasa Inggris dari Classroom action research. Menurut Arikunto dalam (Sari, 2016) ‘Penelitian kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran’. Penelitian ini dipahami sebagai suatu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran dikelas.

Desain penelitian yang dipergunakan berbentuk siklus model spiral yang dikembangkan Kemmis dan McTaggart. Siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapainya tujuan yang diharapkan. Model PTK Kemmis dan McTaggart (dalam Kusumah dan Dwitagama, 2012: 21) yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu, perencanaan (Planning), tindakan dan observasi (*act and observation*), dan refleksi (*reflection*).

Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas V B SD Aisyiyah kota Sukabumi

tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa 19 orang yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Aisyiyah Kota Sukabumi Jl. Pelabuhan II No. 185 Blk-Cipoho Indah Kota Sukabumi, Jawa Barat 43142.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar pedoman wawancara, lembar observasi kativitas guru dan siswa, lembar observasi nilai demokratis siswa, lembar catatan lapangan dan alat dokumentasi. Lembar wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi awal sebelum dilakukannya penelitian. Lembar observasi digunakan oleh observer untuk mengukur kinerja guru, aktivitas belajar siswa, dan perkembangan nilai demokratis siswa. Alat dokumentasi untuk mendokumentasikan seluruh kegiatan dalam bentuk foto.

Teknik Analisis Data

Pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pengolahan data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data dalam penelitian tindakan kelas diperoleh untuk mendapatkan bukti apakah terjadi peningkatan menjadi lebih baik dari sebelumnya maupun mengalami perubahan kearah yang diharapkan. Data yang diperoleh dari lembar observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif, sedangkan data yang didapatkan dari hasil catatan lapangan akan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan dan observasi penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 April 2019 dan 3 Mei 2019. Sementara siklus II dilaksanakan pada

tanggal 9 Mei 2019 dan 10 Mei 2019. Kegiatan observasi diamati oleh observer yang merupakan teman sejawat yang terdiri dari 4 orang observer untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan 1 orang observer untuk mengamati aktivitas guru serta membantu mendokumentasikan kegiatan penelitian. Pelaksanaan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi.

Adapun hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan silkus II disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II Melalui Model *Role Playing*

Langkah Model <i>Role Playing</i>	Siklus I		Siklus II	
	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
Kegiatan Pembuka	73	Baik	83	Baik Sekali
Pemanasan	75	Baik	85	Baik Sekali
Memilih Pemain	70	Baik	90	Baik Sekali
Menyiapkan Pengamat	75	Baik	90	Baik Sekali
Menata Panggung	70	Baik	90	Baik Sekali
Memainkan Peran	70	Baik	80	Baik Sekali
Diskusi dan Evaluasi	70	Baik	80	Baik Sekali
Memainkan Peran Ulang	70	Baik	90	Baik Sekali
Diskusi dan Evaluasi kedua	70	Baik	80	Baik Sekali
Kegiatan Penutup	67	Baik	80	Baik Sekali
Nilai Rata-Rata	71	Baik	85	Baik Sekali

Sumber: Dokumen Penelitian 2019

Selain itu penulis juga menuangkan nilai yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II pada table 2 sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II Melalui Model *Role Playing*

Langkah Model <i>Role Playing</i>	Siklus I		Siklus II	
	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
Kegiatan Pembuka	67	Baik	81	Baik Sekali

Pemanasan	65	Cukup	82	Baik Sekali
Memilih Pemain	68	Baik	82	Baik Sekali
Menyiapkan Pengamat	69	Baik	83	Baik Sekali
Menata Panggung	69	Baik	85	Baik Sekali
Memainkan Peran	67	Baik	83	Baik Sekali
Diskusi dan Evaluasi	68	Baik	77	Baik
Memainkan Peran Ulang	69	Baik	82	Baik Sekali
Diskusi dan Evaluasi kedua	67	Baik	78	Baik
Kegiatan Penutup	64	Cukup	75	Baik
Nilai Rata-Rata	68	Baik	81	Baik Sekali

Sumber: Dokumen Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 1 dan table 2, maka deskripsi mengenai hasil obsevasi keinerja guru dan aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan Pembuka

Pada tahap awal pembelajaran dilakukan dengan kegiatan pembuka yaitu guru membuka pelajaran dengan tujuan untuk memusatkan perhatian siswa pada pembelajaran. Kegiatan membuka pembelajaran memiliki komponen penting yang harus dilakukan, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Muzakkir (dalam Hajrah, 2017: 14) terdapat empat komponen penting dalam membuka pembelajaran diantaranya yaitu, menarik perhatian siswa, memunculkan motivasi, memberi acuan, dan memberitahukan kaitan. Pada kegiatan pembuka siklus I telah dilakukan oleh guru dengan baik. Namun guru masih perlu menanamkan motivasi lebih pada siswa untuk menumbuhkan nilai demokratis yang diharapkan dan guru cenderung tergesa-gesa dalam menjelaskan indikator dan tujuan pembelajaran sehingga sebagian siswa tidak fokus memperhatikan penjelasan guru. Pada siklus II dilakukan oleh guru dengan baik sekali. Hal ini ditunjukkan dengan melihat kegiatan guru pada saat pembelajaran berupaya menarik

perhatian siswa dengan menanyakan kabar dengan cara yang khas untuk memusatkan perhatian siswa, berdo'a bersama, mengecek kehadiran siswa, menstimulus siswa dengan pertanyaan apesepsi, menjelaskan indikator dan tujuan pembelajaran serta mengaitkan kehidupan sehari-hari siswa dengan materi pembelajaran dengan jelas untuk menarik perhatian siswa, dan memberikan motivasi yang jelas untuk siswa dapat mengembangkan sikap yang diharapkan.

2. Pemanasan

Tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu tahap pemanasan. Pada tahap ini guru membagi siswa kedalam kelompok heterogen yang berjumlah 4-5 siswa, kemudian guru menjelaskan materi yang akan digunakan sebagai permainan peran. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Harsanto (dalam Setiawan, 2015: 2) dalam tahap pemanasan adanya kegiatan belajar dengan kelompok mampu meningkatkan kerjasama, kekompakkan dan partisipasi aktif siswa. Namun kenyataan pada pelaksanaan Siklus I dalam pembelajaran masih ada siswa yang mengeluh pembagian kelompok secara acak dan masih membedakan teman, sehingga kerjasama yang baik pada siswa belum sepenuhnya terjalin. Selain itu guru menjelaskan materi dengan cenderung berbicara terlalu cepat sehingga siswa kurang fokus memperhatikan guru. Pada siklus II telah dilakukan oleh guru dengan baik sekali. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar siswa telah menerima pembagian kelompok secara acak dan memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi.

3. Memilih Pemain

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu guru membimbing siswa untuk membaca dan mendiskusikan naskah dengan anggota kelompoknya. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Joyce dan Weill (dalam Siswaningrum: 2014: 29) *role*

playing berperan untuk mengeksplorasi materi pembelajaran. Kemudian kegiatan selanjutnya siswa memilih dan menentukan peran pada setiap anggota kelompoknya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Mulyasa (dalam Sari, 2016: 20) tahap memilih pemain merupakan memilih peran yang sesuai agar dapat mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dilakukan oleh pemain. Pada pelaksanaan tahap memilih pemain siklus I, guru dan siswa telah melakukannya dengan baik. Hal ini terlihat dari siswa dengan teliti membaca dan mendiskusikan naskah dan berpartisipasi aktif dalam menentukan peran. Namun karena antusiasnya siswa dalam menentukan peran, sehingga siswa cenderung ribut dan saling berebut peran. Pada siklus II telah dilakukan oleh guru dan siswa dengan baik sekali. Hal ini ditunjukkan dengan melihat sebagian besar siswa dalam pembelajaran berpartisipasi aktif dalam menentukan peran dalam kelompoknya.

4. Menyiapkan Pengamat (*Observer*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan ialah setiap kelompok siswa menyiapkan satu orang siswa yang bersedia sebagai perwakilan dari kelompok yang bertugas menjadi pengamat. Kemudian guru menjelaskan tugas dari pengamat dalam permainan peran. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Djamarah (dalam Sari, 2016: 20) pengamat dalam kegiatan bermain peran ialah siswa yang tidak berperan atau tidak menjadi pemain. Pengamat dalam bermain peran menyimak dan menilai jalannya permainan peran. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I siswa dan guru dalam menyiapkan *observer* telah dilakukan dengan baik. Hal ini terlihat pada saat kegiatan menyiapkan pengamat, sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam menentukan pengamat dan guru menjelaskan tugas pengamat dengan lantang namun masih berbicara terlalu cepat. Pada siklus II telah dilakukan oleh guru dan siswa

dengan baik sekali. Hal ini terlihat pada kegiatan pembelajaran sebagian besar siswa aktif memilih pengamat pada setiap kelompoknya. Guru menjelaskan tugas dari pengamat dengan jelas. Pengamat berperan aktif dalam permainan dengan memiliki tugas menyimak jalannya permainan dan menilai kelompok yang bermain peran secara objektif.

5. Menata Panggung

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan ialah siswa dan guru menentuka tempat untuk bermain peran dan penataan yang sesuai dengan latar dalam naskah. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hidayati (dalam Siswaningrum, 2014: 31) menata panggung dilakukan untuk memberikan ruang gerak bagi pemain. Pada pelaksanaan siklus I telah dilakukan oleh guru dan siswa dengan baik. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran dalam penelitian ini sebagian besar siswa aktif menentukan ruang kelas sebagai tempat bermain peran. Guru mengarahkan siswa dalam menata ruang kelas agar sesuai dengan latar pada naskah. Pada siklus II telah dilakukan oleh guru dan siswa dengan baik sekali. Hal ini terlihat dalam pembelajaran guru dan siswa mendiskusikan tempat bermain peran dan menyepakati ruang kelas yang dijadikan tempat bermain peran. Selain itu sebagian besar siswa saling membantu dalam menata ruang kelas.

6. Memainkan Peran

Pada tahap memainkan peran kegiatan yang dilakukan ialah siswa mementaskan permainan peran. Sejalan dengan pendapat menurut Huda (2017: 209) model pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Namun kenyataannya pada proses pembelajaran siklus I masih ada siswa yang malu-malu dan kurang menghayati dalam bermain peran. Pada siklus II telah dilakukan oleh siswa dengan baik. Hal ini ditunjukkan saat kegiatan pembelajaran memainkan

peran, sebagian besar siswa sudah percaya diri dalam menghayati perannya dan berusaha fokus dalam memahami peran yang dimainkannya.

7. Diskusi dan Evaluasi

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan ialah Siswa dan guru melakukan diskusi mengenai permainan peran yang telah ditampilkan. Kemudian evaluasi terhadap peran-peran yang telah dilakukan, sehingga akan muncul usulan perbaikan pada permainan peran. Sejalan dengan pendapat Hidayati (dalam Siswaningrum, 2014: 32) tahap diskusi dan evaluasi membantu siswa menganalisis, memberikan masukan, dan mereaksi terhadap permainan yang telah dilakukan. Hal ini terlihat selama kegiatan pembelajaran siklus I, siswa mampu menganalisis dan memahami situasi dalam cerita sehingga dapat memberikan masukan perbaikan pada pemain. Namun masih ada siswa yang masih malu-malu dalam menyampaikan pendapatnya. Pada siklus II telah dilakukan oleh guru dan siswa dengan baik. Hal ini dilihat pada saat pembelajaran guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi dan mendorong siswa untuk berani mengungkapkan pendapatnya. Selain itu sebagian siswa mengungkapkan pendapatnya dengan santun.

8. Memainkan Peran Ulang

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu siswa memainkan peran ulang pada bagian yang telah diberi usulan untuk memperbaiki dan memainkan perannya sesuai dengan naskah serta penghayatannya. Sesuai dengan yang dikemukakan Uno (2018: 27) permainan peran ulang bertujuan untuk memainkan perannya sesuai dengan skenario agar berjalan lebih baik. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran siswa dapat menerima masukan dari temannya dan memperbaiki perannya. Pada siklus II dilakukan oleh siswa dan guru dengan baik sekali. Guru menyampaikan ulang masukan dari siswa untuk perbaikan pada

pemain dengan jelas. Siswa menerima masukan dari temannya dengan senang hati. Guru mengarahkan siswa memperbaiki perannya.

9. Diskusi dan Evaluasi Kedua

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan ialah siswa melakukan diskusi dan evaluasi kembali mengenai permainan peran yang telah dilakukan. Kemudian mendiskusikan nilai-nilai yang dipetik dalam permainan peran. Sejalan dengan pendapat Ariends (dalam Ermi, 2015: 159) diskusi merupakan kegiatan antara guru dan siswa ataupun antar siswa saling menyampaikan pendapat dan berbagi ide. Namun pada kegiatan pembelajaran siklus I masih ada siswa yang kurang aktif menyampaikan pendapat dalam diskusi dikarenakan masih ada siswa yang mendominasi diskusi dan tidak memberi kesempatan pada temannya untuk menyampaikan pendapat. Pada siklus II telah dilakukan oleh guru dan siswa dengan baik. Hal ini dilihat saat pembelajaran sebagian siswa menyampaikan tanggapannya mengenai permainan peran dan sebagian besar siswa ikut berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok.

10. Kegiatan Penutup

Pada tahap terakhir ini siswa menyampaikan pengalaman dari memerankan sebuah tokoh dan menyampaikan kesimpulan yang telah dibuat oleh kelompok. Kemudian guru dan siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Hal ini sejalan komponen penting yang dapat dilakukan guru dalam menutup pembelajaran yang dikemukakan Muzkkir (dalam Hajrah, 2017: 15) diantaranya membuat dan menyampaikan ringkasan, meninjau kembali dan mengevaluasi. Namun pada saat kegiatan pembelajaran siklus I siswa saling tunjuk menunjuk dalam menyampaikan kesimpulan, siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan kesimpulan dan hanya beberapa siswa yang merespon dari hasil

refleksi. Pada siklus II dilakukan oleh guru dan siswa dengan baik. Hal ini terlihat ketika kegiatan pembelajaran siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan kesimpulan dan sebagian siswa berpartisipasi aktif merespon refleksi.

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari kegiatan aktivitas guru pada siklus I sebesar 71 dengan kategori baik dan pada siklus II sebesar 85 dengan kategori baik sekali. Sehingga peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 14. Sementara pada kegiatan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 68 dengan kategori baik dan pada siklus II sebesar 81 dengan kategori baik sekali. Sehingga peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 13.

Selain melakukan observasi pada aktivitas guru dan siswa, penulis juga melakukan observasi dan penyebaran angket untuk mengetahui perkembangan nilai demokratis siswa. Penyebaran angket dengan melibatkan siswa pada penilaian diri mereka (*self assessment*) sebelumnya telah dilakukan pada pra siklus pada tanggal 29 Mei 2019 untuk mengetahui kondisi awal nilai demokratis siswa. Berdasarkan penyebaran angket tersebut, diketahui nilai demokratis siswa pada pra siklus hanya mencapai 39% dari 19 siswa. Sementara observasi nilai demokratis siswa yang diamati oleh teman sejawat penulis dilakukan bersama pada pelaksanaan tindakan. Adapun hasil observasi nilai demokratis siswa pada siklus I dan II terhadap ketuntasan pada setiap indikatornya ditunjukkan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Observasi Nilai Demokratis Siswa Siklus I dan Siklus II Melalui Model *Role Playing*

Indikator	Siklus I		Siklus II	
	%	Kategori	%	Kategori
Berpikir positif pada setiap pergaulan dengan teman	65%	kuat	82%	Sangat Kuat

Menunjukkan sikap hormat dan menghargai setiap perbedaan pendapat	67%	kuat	81%	Sangat Kuat
Tidak memonopoli setiap kesempatan bicara dan mengeluarkan pendapat.	67%	kuat	84%	Sangat Kuat
Menyimak dan mendengarkan setiap pandangan walaupun berbeda dengan persepsi pribadi.	66%	kuat	82%	Sangat Kuat
Meminimalisasi terjadinya interupsi dan tidak memotong pembicaraan kecuali dengan cara yang santun	68%	kuat	84%	Sangat Kuat
Menghindari perlakuan yang bernada pelecehan dan merendahkan termasuk kepada peserta didik lain yang memiliki cacat fisik dan mental.	69%	kuat	86%	Sangat Kuat
Nilai Rata-Rata	67%	kuat	83%	Sangat Kuat

Sumber: Dokumen Penelitian 2019

Adapun hasil dari penyebaran angket dengan melibatkan siswa pada penilaian diri mereka (*self assessment*) yang dilakukan pada setiap akhir siklus ditunjukkan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil Angket Nilai Demokratis Siswa Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I		Siklus II	
	%	Kategori	%	Kategori
Berpikir positif pada setiap pergaulan dengan teman	62%	kuat	82%	Sangat Kuat
Menunjukkan sikap hormat dan menghargai setiap perbedaan pendapat	67%	kuat	83%	Sangat Kuat

Tidak memonopoli setiap kesempatan bicara dan mengeluarkan pendapat.	68%	kuat	84%	Sangat Kuat
Menyimak dan mendengarkan setiap pandangan walaupun berbeda dengan persepsi pribadi.	65%	kuat	83%	Sangat Kuat
Meminimalisasi terjadinya interupsi dan tidak memotong pembicaraan kecuali dengan cara yang santun	71%	kuat	85%	Sangat Kuat
Menghindari perlakuan yang bernada pelecehan dan merendahkan termasuk kepada peserta didik lain yang memiliki cacat fisik dan mental.	72%	kuat	86%	Sangat Kuat
Nilai Rata-Rata	68%	kuat	84%	Sangat Kuat

Sumber: Dokumen Penelitian 2019

Melihat data yang telah tersaji pada tabel 3 dan 4 dapat diketahui terjadi perkembangan yang signifikan pada nilai demokratis siswa melalui penerapan model *role playing*. Adapun indikator nilai demokratis dalam penelitian ini diambil berdasarkan menurut Yaumi (2014: 101). Hasil yang diperoleh dideskripsikan sebagai berikut.

1. Berpikir Positif Pada Setiap Pergaulan dengan Teman Sejawat.

Seseorang yang berpikir positif mencerminkan nilai demokratis. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Adelia (Andinny, 2013: 130) berpikir positif adalah pikiran yang dapat membangun dan memperkuat kepribadian atau karakter. Pada siklus I menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah dapat berpikir positif pada setiap pergaulan dengan teman dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam kegiatan bermain. Namun masih ada beberapa

siswa yang masih berpikir kurang baik pada temannya dan membeda-bedakan temannya. ketika proses pembelajaran masih ada siswa mengeluh dalam pembagian kelompok yang secara acak. Siswa tersebut tidak mau berkelompok dengan siswa tertentu karena menganggap temannya tidak akan membantu bekerja, pendiam, atau kurang pintar. Pada siklus II siswa telah berpikir positif untuk menghargai keberagaman dengan bekerja kelompok dan bermain tanpa membeda-bedakan teman.

2. Menunjukkan Sikap Hormat Dan Menghargai Setiap Perbedaan Pendapat.

Nilai demokratis yang perlu ditanamkan pada siswa jenjang pendidikan sekolah dasar salah satunya ialah sikap menghargai adanya perbedaan pendapat yaitu dalam diskusi setiap siswa diharapkan mampu mengemukakan gagasannya baik itu benar maupun keliru (Zuriah dalam Riati, 2015: 10). Berdasarkan kenyataan dilapangan, pada siklus I terlihat siswa sudah menunjukkan sikap hormat dan menghargai setiap perbedaan pendapat ketika proses pembelajaran kelompok dengan baik. Namun masih ada beberapa siswa, ketika diskusi kelompok kurang dapat menerima pendapat temannya. Ketika tugas kelompok membuat kesimpulan dari permainan peran, masih ada siswa yang tidak mau membantu mengerjakan tugas kelompok karena merasa bukan berasal dari pendapat dan idenya. Pada siklus II ketika dalam kegiatan kelompok siswa sudah dapat menerima pendapat teman anggota kelompoknya dengan baik. Sebagian besar siswa telah melaksanakan tugas yang diberikan pada kelompok dengan tanggungjawab dan bekerja secara bersama.

3. Tidak Memonopoli Setiap Kesempatan Bicara dan Mengeluarkan Pendapat.

Nilai demokratis yang perlu ditanamkan pada siswa jenjang pendidikan Sekolah dasar diantaranya mampu mengekang diri yang artinya pengendalian diri atas kehendak dan kemampuan untuk

membatasi kepentingan yang berpusat pada diri sendiri (Zuriah dalam Riati, 2015: 10). Berdasarkan kenyataan dilapangan, pada siklus I menunjukkan bahwa siswa sudah dengan baik memberi kesempatan pada temannya untuk berbicara dan menyampaikan pendapatnya saat diskusi kelompok. Namun masih terdapat siswa yang mendominasi kegiatan diskusi kelompok dan tidak memberi kesempatan pada temannya untuk menyampaikan pendapatnya. Sehingga anggota kelompok yang lainnya hanya mengikuti dan menuruti siswa yang lebih mendominasi dalam kerja kelompok. Pada siklus II menunjukkan bahwa siswa sudah dengan baik memberi kesempatan pada temannya untuk menyampaikan pendapatnya saat diskusi kelompok. Hal ini dibuktikan sebagian besar siswa saling bertukar pendapat saat diskusi kelompok

4. Menyimak dan Mendengarkan Setiap Pandangan Walaupun Berbeda dengan Persepsi Pribadi.

Menurut depdiknas (dalam Setiawan, 2014: 69) salah satu aktivitas yang mencerminkan nilai demokratis diantaranya bersedia mendengarkan pendapat orang lain. Berdasarkan kenyataan dilapangan, pada siklus I menunjukkan bahwa siswa sudah dapat menyimak dan mendengarkan setiap pandangan walaupun berbeda dengan persepsi pribadi dalam proses pembelajaran dengan baik. Namun ketika dalam proses pembelajaran masih ada siswa yang tidak memperhatikan dan mengobrol dengan temannya disaat siswa lain sedang menyampaikan pendapat atau ketika sedang bermain peran. Berdasarkan siklus II menunjukkan bahwa siswa sudah dapat menyimak dan mendengarkan setiap pandangan walaupun berbeda dengan persepsi pribadi dalam proses pembelajaran dengan baik. Hal ini dilihat ketika kelompok lain sedang menyampaikan pendapatnya dan membacakan

kesimpulan, sebagian besar siswa telah memperhatikan dan mendengarkan seksama.

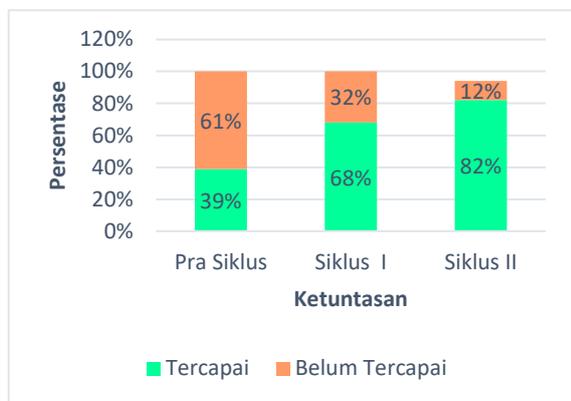
5. Meminimalisasi Terjadinya Interupsi dan Tidak Memotong Pembicaraan Kecuali Dengan Cara yang Santun.

Nilai demokratis merupakan prilaku yang diantaranya mengutamakan sikap terbuka yang tidak suka memotong pembicaraan orang lain (Hemafitria, 2015: 176). Berdasarkan kenyataan dilapangan, pada siklus I dan II telah menunjukkan bahwa siswa sudah paham untuk tidak mengintrupsi dan memotong pembicaraan dalam proses pembelajaran berlangsung seperti ketika ada teman yang sedang berbicara menyampaikan pendapat dan guru yang sedang menjelaskan kecuali dengan cara yang santun seperti meminta izin dan mengangkat satu tangannya dengan tangan kanan yang sopan. Namun pada siklus I masih ada siswa yang belum memahami hal tersebut dan langsung menyela ditengah siswa lain atau guru sedang berbicara.

6. Menghindari Perlakuan yang Bernada Pelecehan dan Merendahkan Termasuk Kepada Peserta Didik Lain yang Memiliki Cacat Fisik Dan Mental.

Menurut Sarbaini (2015: 761-762) karakter nilai demokratis siswa tercermin dari sikap hormat, bersikap dalam berperilaku, penuh kasih sayang dan tidak mengejek satu sama lainnya. Berdasarkan kenyataan dilapangan pada siklus I dan II menunjukkan bahwa siswa sudah terlihat berusaha menjaga perasaan teman dan membantu teman yang memiliki kekurangan. Selain itu ketika interaksi siswa dengan temannya dalam proses pembelajaran menggunakan tutur kata yang santun dan berperilaku baik. Namun ketika pada siklus I masih ada saja siswa yang saling mengejek kekurangan siswa lainnya dan mengabaikan teman yang tidak paham ketika bekerja kelompok.

Berdasarkan hasil dari pra siklus, pelaksanaan siklus I dan siklus II maka persentase perkembangan nilai demokratis siswa dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1 Grafik Persentase Perkembangan Nilai Demokratis Siswa

Berdasarkan gambar 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai demokratis siswa mengalami perkembangan pada setiap siklusnya. Hal ini ditunjukkan dari hasil perolehan persentase kondisi awal secara klasikal hanya sebesar 39% dengan kategori lemah, lalu pada siklus I meningkat mencapai 68% dengan kategori kuat, kemudian pada siklus II meningkat mencapai 84% dengan kategori sangat kuat. Pada siklus II peningkatan telah mencapai dan melebihi indikator ketercapaian yang telah ditentukan yaitu pada 80%. Oleh

karena itu, penulis menghentikan penelitian secara klasikal karena telah terbukti melalui penerapan model *role playing* dapat menumbuhkembangkan nilai demokratis di Kelas tinggi secara efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *role playing* untuk menumbuhkembangkan nilai demokratis di Kelas tinggi maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* untuk menumbuhkembangkan nilai demokratis pada kelas tinggi dalam penelitian ini terdiri dari 10 langkah yaitu kegiatan pembuka, pemanasan, memilih pemain, menyiapkan pengamat (*observer*), menata panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, kegiatan penutup. Penerapan model pembelajaran *role playing* dibuktikan telah efektif dalam menumbuhkembangkan nilai demokratis di Kelas Tinggi.
2. Nilai demokratis melalui penerapan model pembelajaran *role playing* mengalami perkembangan pada setiap siklusnya yang diberi tindakan. Hal tersebut ditunjukkan melalui prolehan persentase secara klasikal maupun setiap indikatornya pada setiap siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayun, Fachrunta Afa. (2016). *Pendidikan Karakter Demokratis di Kelas IVA SD Negeri Jampiroso Temanggung*. Skripsi Prodi PGSD Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dewi, Ratna Puspita. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya* [Online], Vol 2, (3), 1–11 halaman. Tersedia: <https://media.neliti.com/.../253360-penerapan-metode-pembelajaran-role-playi-2d675.pdf>. [Desember 2018]
- Ermi, Netti. (2015). Penggunaan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perubahan Sosial pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 4 Pekanbaru. *Jurnal Sorot* [Online]. Vol 10, (2), 155-168 halaman. Tersedia: <https://ejournal.unri.ac.id/index.php/JS/article/view/3212/3126>. [Juli 2019].
- Hajrah. (2017). *Hubungan Keterampilan Mengajar Guru Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin

Makassar.

- Hemafitria. (2015). Implementasi Sikap Demokrasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Mahasiswa IKIP PGRI Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosial* [Online], Vol 2, (2), 173-182 halaman. Tersedia: www.journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/sosial/article/viewFile/103/101. [Juni 2019]
- Huda, Miftahul. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementrian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Pedoman Sekolah*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Kusumah, W dan Dwitagama, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT INDEKS.
- Matha, Adi Ary. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbasis Karakter Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas 5 Gugus 4 Kerobokan Kelod. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* [Online], Vol 2, (1), 1-10 halaman. Tersedia: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/222>. [Juli 2019]
- Riati. (2015). *Penerapan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Sikap Demokrasi Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III SDN Pendowoharjo Sleman*. Skripsi Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Yogyakarta.
- Sapriya. (2015). *Pendidikan IPS*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Sarbaini. (2015). Hubungan Karakter Berdemokrasi Dan Hasil Belajar Pkn Di Man 2 Kandungan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* [Online]. Vol 5, (9), 757-765 halaman. Tersedia: <https://media.neliti.com/.../121606-ID-hubungan-karakter-berdemokrasi-dan-hasil.pdf>. [Juni 2019]
- Sari, Dwi Novita. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi*. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Setiawan, Aris. (2015). Penerapan Belajar Kelompok Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia SD Negeri Kepek. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* [Online]. Vol 4, (7), 1-10 halaman. Tersedia: <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/506>. [Juni 2019]
- Setiawan, Deny. (2014). Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Karakter melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* [Online]. Vol 6, (2), 61-72 halaman. Tersedia: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupiis/article/view/2285>. [Juni 2019]
- Uno, Hamzah B. (2018). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2014). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group