

**DEMOCRATIC ATTITUDES STUDENTS THROUGH IMPROVED METHOD
ROLE PLAYING LESSON IN CIVICS****AWIRIA**

Email: awiria@dsn.ubharajaya.ac.id

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Volume 5 Nomor 2, Desember 2018

Abstract

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

Keywords: Method of playinga role, increasing students' democratic attitudes

A. PENDAHULUAN

Sikap demokratis pada saat ini sangat dibutuhkan, bukan hanya sebagai sikap politik, tetapi juga sebagai sikap social dan budaya. Sikap demokratis menjadi penting karena adanya kekuatan yang dibawa oleh globalisasi yang telah menimbulkan berbagai perubahan yang negatif jika tidak ditanggapi secara demokratis. Sikap demokratis dapat menolak semua bentuk kekerasan ataupun pemaksaan, sikap demokratis membuka kesempatan kepada sebanyak mungkin orang untuk menyampaikan pendapat sesuai dengan kepentingannya.

Hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan sikap demokrasi adalah kurang berminatnya siswa terhadap nilai-nilai karakter, karena dianggap sudah tidak sesuai lagi dikalangan anak-anak dan remaja, anak-anak cenderung mengikuti sikap-sikap idolanya di tv tanpa memikirkan apakah sikap tersebut sesuai dengan nilai-nilai pancasila atau tidak. Sikap demokratis sebaiknya di pupuk sejak dini agar tidak terjadi sifat-sifat seperti diatas.

Dalam kenyataan dilapangan mengapa siswa tidak terlihat sikap demokratisnya adalah, Guru masih menggunakan gaya mengajar yang monoton atau satu arah tanpa adanya interaksi, hanya sekali-kali menggunakan metode diskusi, itupun masih terdapat banyak kendala yang disebabkan karena penguasaan metode pembelajaran yang terbatas, pemilihan metode yang tidak sesuai dengan materi berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah khususnya pembelajaran tentang sikap demokratis, terlebih lagi sikap demokratis bukan hanya sekedar

hasil, tetapi lebih mementingkan sikap dan perilakunya baik dikehidupan keluarga, lingkungan bermain, maupun sekolah.

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

Mengapa pelajar-pelajar sekarang tidak terlihat sikap demokratisnya salah satu faktornya adalah, Guru disekolah masih menggunakan gaya mengajar yang monoton atau satu arah tanpa adanya interaksi, pemilihan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi ajar berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah seperti materi tentang sikap demokratis, terlebih lagi sikap demokratis bukan hanya sekedar hasil, tetapi lebih mementingkan sikap dan perilakunya baik dikehidupan keluarga, lingkungan bermain, maupun sekolah.

Salah satu metode yang bisa digunakan dalam meningkatkan sikap demokratis siswa adalah metode bermain peran, karena metode ini menitik beratkan kepada kemampuan siswa untuk dapat mengenal perasaan sendiri dan orang lain, yang artinya metode ini secara tidak langsung dapat membentuk sikap yang seharusnya dimiliki siswa, karena disini siswa dapat mengambil sisi positif dari orang yang bermain didalam metode bermain peran.

Berdasar latar belakang dimuka maka penulis tertarik untuk

mengadakan penelitian tindakan kelas “meningkatkan sikap demokratis siswa kelas IV SDN Pulogebang 08 Pagi, Jakarta Timur melalui metode bermain Peran”. Peneliti memilih SDN Pulogebang 08 pagi karena berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 5 November 2012, terdapat beberapa permasalahan terkait dengan sikap demokratis siswa, khususnya dikelas IV, antara lain yaitu sebagai besar calon ketua kelas yang kalah, belum bisa menerima kekalahan, dalam kegiatan diskusi banyak siswa yang tidak bisa menerima jika pendapatnya ditolak. Siswa cenderung marah dan langsung bersikap acuh terhadap temannya. Berdasar latar belakang di muka, rumusan penelitian menjadi. “Bagaimana upaya meningkatkan sikap demokratis siswa kelas IV SDN Pulogebang 08 Pagi Jakarta Timur melalui metode bermain peran dan Apakah metode bermain peran dapat meningkatkan sikap demokratis siswa kelas IV SDN Pulogebang 08 Pagi Jakarta Timur?”

B. KAJIAN TEORITIK

Sikap adalah suatu sistem yang menetap dalam diri individu berupa penilaian yang bersifat positif dan negatif, yakni suatu kecenderungan untuk menyetujui atau menolak. Sikap atau *Attitude* diartikan sebagai persyaratan evaluatif atau penilaian terhadap suatu objek, orang atau peristiwa. Sikap berbeda dengan dengan perilaku. Sikap masih berupa penilaian abstrak. Penilaian tersebut menjadi kongkrit dalam perilaku. Misal kita mempunyai sikap bahwa korupsi itu tidak baik, penilaian kita tersebut menjadi nyata ketika kita

mewujudkan sikap tersebut kedalam perilaku tidak melakukan korupsi.

David Krathwohl dalam Mimin H. Sikap adalah ekspresi dari pandangan hidup atau nilai yang telah diyakini seseorang yang pada dasarnya terdiri dari tiga komponen yaitu : Komponen afektif yaitu perasaan atau penilaian suatu objek. Komponen kognitif yaitu kepercayaan atau keyakinan terhadap objek. Komponen konatif yaitu kecenderungan untuk berperilaku terkait objek sikap.

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

Sikap Demokratis juga tercermin dari (a). menghormati pendapat dan hak orang lain (b). tidak memaksakan kehendak kepada orang lain (c). melaksanakan musyawarah dalam mengambil Keputusan (d). mengusahakan musyawarah untuk mencapai mufakat (e). menerima dan melaksanakan hasil keputusan musyawarah (f). keputusan musyawarah dapat dipertanggung-jawabkan secara moral (g). menerima kekalahan dalam kompetisi yang jujur dan adil (h). berpikir terbuka (mau menerima ide baru atau pendapat orang lain walaupun berbeda) (i). emosinya terkendali (j). berpartisipasi aktif

dalam memecahkan masalah-masalah publik (termasuk aktif dalam kegiatan sekolah, memberikan masukan dalam pembuatan peraturan kelas, peraturan sekolah, peraturan desa) (k). menyasikan antara kepentingan pribadi dengan kepentingan umum.

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

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

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

Fase Pertama : *Identify or introduce problem make problem explicit. Interpret problem story, explore issues.* Fase Kedua : *Analyze roles. Select role players* Fase Ketiga : *Set line of action. Restate roles. Get inside problem situation.* Fase Keempat : *Decide what to look for. Assign observation tasks* Fase Kelima : *Begin role play. Maintain role play.*

Break role play. Fase Keenam : *Review action of role play. Discuss major fokus. Develop next enactment.* Fase Ketujuh : *Play revised roles; suggest next. Step or behavioral alternatif.* Fase Kedelapan : *As in phase six.* Fase kesembilan : *Relate problem situation to real experience and current problem. Explore general principles of behavior.*

C. METODE PENELITIAN

1. Model Tindakan

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

2. Desain Tindakan

Pada prinsipnya riset aksi atau penelitian *action research* adalah penelitian untuk perbaikan atau peningkatan mutu. Sesuai dengan apa yang di ungkapkan Nc. Niff (1992) mengemukakan bahwa tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan atau memperbaiki praktek pembelajaran menjadi lebih efektif. Sejalan dengan itu juga Buorg mengemukakan salah

satu cara yang strategis bagi guru untuk meningkatkan atau memperbaiki layanan pendidikan bagi guru dalam konteks pembelajaran di kelas, melalui penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini hal yang diperbaiki adalah meningkatkan sikap demokratis siswa melalui bermain peran. Di SDN Pulogebang 08 Pagi, Jakarta Timur.

3. Prosedur Tindakan

Penelitian akan dilakukan dengan beberapa tahapan siklus. Pada tiap siklusnya terdiri dari beberapa tahapanyaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) tindakan (*acting*), 3) observasi (*observation*), 4), refleksi (*reflection*).

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

Perencanaan, adapun penyusunan perencanaan tindakan, yaitu mengadakan diskusi dengan kolaborator tentang pendekatan bermain perandan penerapannya dalam pembelajaran di sekolah dasar. Menyusun desain pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, dalam mengembangkan sikap demokratis siswa yang berkaitan dengan pemilihan ketua kelas. Mempersiapkan semua perlengkapan yang di butuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran, seperti alat dan media pembelajaran, lembar pengamatan

proses pembelajaran, dan lembar observasi.

Pelaksanaan Tindakan, penelitian tindakan ini dirancang menjadi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi

Obeservasi (Pengamatan), dalam melakukan penelitian, peneliti dan pendamping peneliti yaitu para kolaborator bersama-sama mengamati kegiatan atau aktivitas yang dilakukan saat bermain pada siswa SDN Pulogebang 08 Pagi, Jakarta Timur.

Refleksi, refleksi dilakukan yaitu untuk dapat memahami proses dan hasil dari tindakan yang telah dilakukan dan diamati oleh peneliti dan kolaborator.

4. Kriteria Keberhasilan Tindakan

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

5. Sumber data

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

6. Teknik Pengumpulan Data

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

7. Teknik Analisis Data

Data yang bersifat kualitatif (deskripsi pelaksanaan kegiatan atau pembelajaran dari tindakan yang diberikan serta pandangan-pandangan dari guru), kemudian dianalisis secara induktif, dengan langkah-langkah reduksi data, display data, dan verifikasi data. Data yang bersifat kuantitatif berupa analisis statistik deskriptif. Teknik ini untuk menggambarkan karakteristik distribusi skor responden masing-masing penelitian, teknik statistik deskriptif yang digunakan berupa tabel distribusi frekuensi, persentase, rata-rata, dan standart deviasi dari assesmen awal atau pretes, kesetiap siklusnya menggunakan aplikasi MS. Excel.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Penelitian
 - a. Deskripsi Data Siklus I

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

pertama kali diperkenalkan kepada siswa.

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

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

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

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

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

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

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

percaya diri sehingga pementasan masih belum sempurna.

Dari 40 siswa kelas IV SDN Pulogebang 08 Pagi terjadi peningkatan sesudah pembelajaran bermain peran ini berlangsung khususnya materi tentang sikap demokratis, pada pemberian angket awal dimana terdapat 15 orang yang sebelumnya belum memenuhi KKM persentasenya adalah 62.5%, setelah dilakukan siklus I menjadi 10 orang yang belum memenuhi KKM persentasenya 75%. KKM yang telah ditentukan di kelas IV pada mata pelajaran PKn adalah 70%.

b. Deskripsi Data Siklus II

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

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

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

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

Pada pertemuan ketiga : dari 3 aktivitas kegiatan guru yang diamati, semua telah dilakukan oleh guru dengan baik dan benar.

Pada pertemuan ketiga, guru sudah baik memotivasi siswa saat pementasan berlangsung, evaluasi yang diberikan guru juga sangat membantu siswa sehingga siswa dapat maksimal menjalankan peran yang dia mainkan.

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

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I dan II terjadi peningkatan, dari 40 siswa kelas IV SDN Pulogebang 08 Pagi sesudah pembelajaran bermain peran ini berlangsung khususnya materi tentang sikap demokratis, dimana terdapat 4 orang yang sebelumnya belum memenuhi KKM sekarang kedelapan orang tersebut telah memenuhi KKM, artinya 100% siswa telah lulus. KKM yang telah ditentukan di kelas IV pada mata pelajaran PKn adalah 70%.

2. Pembahasan

a. Analisis Data Tindakan Siklus II

Pada siklus I karakter yang kuat dikuasai siswa berturut dari tertinggi sampai terendah adalah Menghargai (50%), tanggun Jawab (40%), Kerja sama (30%) dan Toleransi (20%). Jadi dapat disimpulkan bahwa karakter yang paling dikuasai pada

siklus I adalah Menghargai (50%) dan yang terendah adalah Toleransi (20%).

Hasil nilai angket sikap demokratis siswa pada pembelajaran PKn siklus I, yang paling banyak adalah nilai 71-75 atau 25%. Adapun yang sudah tuntas memenuhi KKM sebanyak 30 siswa atau 75%. Pada siklus I aktivitas guru sudah mempraktikkan 3 langkah, setiap satu langkah pembelajaran pada metode bermain peran diberi skor 1. Dapat di analisis bahwa aktivitas guru dan siswa ditemukan dari sembilan langkah metode bermain peran dibagi menjadi tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama 3 langkah, pertemuan kedua 3 langkah, dan ketiga 3 langkah.

Analisis pertemuan pertama, dari 3 langkah aktivitas guru yang diamati semua sudah dilaksanakan.

Analisis pertemuan kedua, dari 3 aktivitas kegiatan guru ada 1 aktivitas yang belum dilaksanakan.

Analisis pertemuan ketiga, dari 3 aktivitas kegiatan guru ada 1 aktivitas yang belum dilaksanakan.

Jumlah skor pengamatan aktivitas guru yang diperoleh pada tindakan I adalah 7 atau 77.7%. Adapun jumlah skor siswa adalah 5 atau 55.5%.

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

b. Analisis Data Tindakan Siklus II

Pada siklus II karakter yang paling kuat dikuasai siswa berurut dari yang tertinggi sampai yang terendah

adalah Menghargai (85%), tanggung Jawab (80%), Kerja sama (75%) dan Toleransi (70%). Jadi dapat disimpulkan bahwa karakter yang paling dikuasai pada siklus II adalah Menghargai (85%) dan yang terendah adalah Toleransi (70%).

Hasil nilai angket sikap demokratis siswa pada pembelajaran PKn siklus II perolehan nilai yang terbanyak pada interval 71-75 yaitu sebanyak 15 siswa atau (35%).

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

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

Analisis pertemuan kedua, jumlah skor guru dan siswa yang diperoleh pada tindakan II adalah 9 atau 100% (*mastery learning*).

Berdasarkan hasil analisis siklus II di atas, maka dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan yang signifikan pada pembelajaran PKn sikap demokratis melalui metode bermain peran. Tindakan pembelajaran yang dilakukan telah tuntas mencapai 100% (*mastery learning*), dengan demikian tindakan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

3. Interpretasi Hasil Penelitian

Berdasarkan data catatan lapangan, dan dokumentasi, dari proses pembelajaran serta berdasarkan pada teori yang dikaji peneliti, maka dapat dijelaskan bahwa telah terjadi peningkatan dalam pembelajaran PKn tentang sikap demokratis siswa melalui metode bermain peran, seperti siswa mulai bisa dikritik jika salah hal ini disebabkan oleh proses bermain peran yang memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk menilai siswa lain jika ia melakukan kesalahan. Siswa juga sudah bisa menghargai orang lain karena bermain peran mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat siswa lain yang berbeda, seperti banyaknya pendapat yang berbeda pada setiap kesempatan untuk mengevaluasi temannya setelah bermain peran selesai. Siswa juga diajarkan bagaimana harus bertanggung jawab dalam menjalankan hasil keputusan bersama, seperti menjalankan hasil keputusan musyawarah, dan siswa harus menjalankan peran yang sudah diberikan oleh guru. Terakhir siswa diajarkan bagaimana cara penyelesaian masalah yang baik dan benar, yaitu melalui musyawarah mufakat karena dimusyawarah mufakat siswa diajarkan bagaimana cara berdemokrasi sesuai dengan Pancasila yaitu sila 4, sebelumnya siswa tidak mendahulukan musyawarah mufakat dalam setiap pengambilan keputusan.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :1). Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat

meningkatkan sikap demokratis siswa. 2). Pembelajaran PKn tentang sikap demokratis membuat siswa, lebih menyadari pentingnya pengambilan keputusan melalui musyawarah mufakat, bisa lebih menghargai orang lain, tanggung jawab, dan kesediaan dikritik jika salah. 3). Terjadi peningkatan pada sikap demokratis siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I 30 siswa mencapai KKM atau 75% menjadi 40 siswa mencapai KKM pada siklus II atau 100%.

F. DAFTAR PUSTAKA

- B. Uno, Hamzah, 2011. Model Pembelajaran. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Hanggraeni, Dewi, 2011. Perilaku Organisasi. Fakultas Universitas Indonesia. Jakarta.
- Marsya Weil and Emily Calhoun, Bruce Joyce, 2009. Models of Teaching. Pearson.
- Richard S, David krech, 1992. Crutchfield dan Egerton Ballachey, Individual in Society. McGraw-Hill. New York.
- Wibowo, Agus, 2012. Pendidikan Karakter. Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Zaini, Hisyam dkk, 2008. Strategi Pembelajaran Aktif. Pustaka Insan Madani. Yogyakarta.
- Zuriah, Nurul, 2008. Pendidikan Moral dan Budi Pekerti. Bumi Aksara. Jakarta.
- Kausyar, dkk <http://skripsipsikologie.wordpress.com/2010/06/23/sikap-demokratis-berhubungan-dengan-kecenderungan-perilaku-Democratic Attitudes Students Through Improved Method Role Playing Lesson In Civics>

AWIRIA

agresif- remaja/
(diakses Tanggal 10
Desember 2012).