

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Sikap Demokratis

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Istilah pendidikan karakter mulai dikenal sejak tahun 1900an. Menurut Lickona dalam Suyadi (2013: 6), pendidikan karakter mencakup tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Pendidikan karakter, menurut Megawangi dalam Kesuma dan dkk (2011: 5), sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Pendidikan karakter menurut Saptono (2011: 23) adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan karakter yang baik (*good character*) berlandaskan kebajikan-kebajikan inti (*core virtues*) yang secara objektif baik bagi individu maupun masyarakat. Jadi, pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan/arahan kepada siswa untuk menjadi manusia yang berkarakter dalam hal hati, pikir, rasa serta rasa. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai,

pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk.

b. Sikap Demokratis

Mustari, (2014: 137) demokratis adalah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. Nilai-nilai demokratis ini dipercaya akan membawa kehidupan berbangsa dan bernegara dalam semangat egalitarian dibandingkan dengan ideologi non demokrasi. Agar peserta didik dilingkungan sekolah dapat menjadi pribadi yang demokratis sesuai amanat UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas, pelaksanaan seluruh kegiatan di sekolah hendaknya sesuai dengan nilai-nilai demokratis. Secara prinsip, demokrasi tercipta karena adanya saling menghormati dan menghargai satu sama lain.

Kurniawan, (2013: 145) sesuatu disebut demokratis ketika :

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
6. Menjamin tegaknya keadilan

Keterkaitan nilai dan indikator untuk sekolah dasar sikap demokratis:

1. Membiasakan diri bermusyawarah dengan teman-teman.
2. Menerima kekalahan dalam pemilihan dengan ikhlas.
3. Mengemukakan pendapat tentang teman yang jadi pemimpinnya.
4. Memberikan kesempatan pada teman yang menjadi pemimpinnya untuk bekerja.

5. Melaksanakan kegiatan yang di rancang oleh teman yang menjadi pemimpinnya.

Keterkaitan tentang nilai demokratis dengan metode *Role Playing* yang digunakan dalam penelitian ini bisa dilihat ketika proses pelaksanaan pembelajaran. Dalam kegiatan bermain peran tentunya siswa akan bermain tentang situasi sosial kedalam pertunjukan di dalam kelas. Siswa yang akan bermain peran maupun yang jadi penonton harus dapat menghormati dan menghargai satu sama lainnya. Jadi sikap demokratis seperti keadaan sosial, menghargai pendapat teman-teman dengan metode bermain peran yang akan digunakan saling berpengaruh satu sama lain.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Hamalik (2011: 27) “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*)”.

Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Menurut Whittaker dalam Ahamdi (2013: 126) “belajar dapat didefinisikan sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”.

Slameto (2010: 2), mengartikan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah

laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Mulyasa (2014: 189) belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan yang mempengaruhi tingkah laku dalam diri seseorang dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor

b. Pengertian Prestasi Belajar

Arifin, (2013: 12) kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Istilah “prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan “hasil belajar” (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perennial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing.

Mulyasa (2014: 189) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar. Menurut Hamdani (2010:138-139) prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-

informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar sesuai sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau rapor setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang yang telah melaksanakan usaha-usaha belajar. Usaha-usaha tersebut berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah dalam jangka waktu tertentu yang dinyatakan dalam nilai setelah mengalami proses belajar mengajar.

c. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Ahmadi (20013: 138) prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Di bawah ini yang tergolong faktor internal adalah:

1. Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
2. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang terdiri atas :
 - a. faktor intelektual yang meliputi faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat, faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
 - b. Faktor non-intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.

3. Faktor kematangan fisik maupun psikis.

Yang tergolong faktor eksternal, ialah:

- a. Faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, lingkungan kelompok.
- b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
- c. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
- d. Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

3. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara (Penjelasan Pasal 39 Undang-Undang No 2 Tahun 1989, tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan tentu bukan hanya sekedar untuk mentransfer ilmu dan keterampilan, tetapi juga merupakan internalisasi nilai-nilai dasar, khususnya nilai-nilai kemanusiaan kepada peserta didik. Dalam konteks pendidikan karakter kita tidak dapat mengabaikan peran strategis mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn).

Pengertian pendidikan PKn menurut Azra (2005: 7) adalah “pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak, dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi”. Zamroni dalam Azra

(2005: 7) berpendapat bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis. Selain itu, Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan dimana seseorang mempelajari orientasi, sikap, dan perilaku politik.

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut (Peraturan Menteri Nomor 22 tahun 2006) tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut:

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Dalam (Peraturan Menteri Nomor 22 tahun 2006) menyatakan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, partisipasi dalam pembelaan Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan, dan jaminan keadilan.

2. Norma, hukum, dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
3. Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional, hukum dan peradilan internasional.
4. Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
5. Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pernah yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
6. Kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintah desa dan kecamatan, pemerintah daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demonstrasi dan system politik, budaya demonstrasi menuju masyarakat madani, system pemerintah, pers dalam masyarakat demonstrasi.
7. Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
8. Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

d. Materi PKn Kelas V Menghargai Keputusan Bersama

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
4. Menghargai keputusan bersama	4.1 Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian keputusan bersama. • Menjelaskan pengertian musyawarah. • Menyebutkan bentuk-bentuk keputusan bersama. • Membedakan musyawarah mufakat dengan voting.
	4.2 Mematuhi keputusan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan contoh keputusan bersama.

	bersama	<ul style="list-style-type: none"> • Pengambilan keputusan dengan ikhlas. • Memberikan contoh sikap patuh terhadap keputusan bersama. • Menunjukkan sikap positif dalam melaksanakan keputusan bersama.
--	---------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. Memahami Keputusan Bersama dan Bentuk Keputusan Bersama

Organisasi adalah kelompok manusia yang diatur untuk bekerja sama guna mencapai tujuan yang sama. Organisasi terdiri atas beberapa orang. Tujuan bermasalah yang menyatukan orang-orang tersebut. Setiap organisasi pasti terdapat perbedaan, misalnya perbedaan pendapat, pikiran dan lain sebagainya. Untuk mengatasi perbedaan ini, ada aturan-aturan yang harus ditaati bersama. Salah satu cara untuk mengatasi perbedaan adalah dengan musyawarah.

Ada beberapa nilai dasar yang harus diperhatikan dalam melakukan musyawarah, antara lain : 1) kebersamaan, 2) kebersamaan hak, 3) kebebasan mengemukakan pendapat, 4) penghargaan terhadap pendapat orang lain, 5) pelaksanaa hasil keputusan bersama.

Keputusan bersama dalam sebuah organisasi dapat diambil melalui dua cara. Pertama, melalui musyawarah untuk mufakat. Kedua, melalui pemungutan suara atau voting.

2. Menerima dan Mematuhi Keputusan Bersama

Dalam melaksanakan keputusan bersama, ada asas-asas yang harus dijunjung tinggi. Asas tersebut antara lain asas kekeluargaan dan gotong-royong. Dalam melaksanakan keputusan bersama, asas kekeluargaan perlu diutamakan. Asas kekeluargaan memandang setiap anggota kelompok sebagai keluarga sendiri. Dalam melaksanakan putusan bersama, semua anggota juga harus mengedepankan asas gotong-royong. Melalui gotong-royong, putusan apapun akan lebih mudah dilaksanakan. Tidak ada perbedaan antara anggota dan pengurus, semuanya harus bergotong-royong untuk mencapai tujuan bersama.

4. Metode *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Subagiyo, (2013: 3) *Role Playing* secara harfiah bisa diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain. Permainan ini mensyaratkan para pemain memainkan peran khayalan, bekerjasama menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut. *Roleplay* diartikan mengacu pada perubahan perilaku seseorang untuk menjalankan peran, baik peran sosial sebagai masyarakat ataupun peran khayalan seperti di dalam teater. Santrock (1995: 272) menyatakan *roleplay* merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan oleh seseorang atau sekumpulan orang untuk memperoleh kesenangan. Santrock juga menyatakan, dengan metode *roleplay* akan memungkinkan anak mengatasi frustrasi.

Joyce, Weil dan Caulhoun (2011: 328) mengatakan bahwa *Role Playing* merupakan sebuah metode pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Bermain peran menurut Sanjaya (2009: 161) adalah pembelajaran sebagai bagian dari stimulasi yang di arahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian yang mungkin muncul pada masa datang.

Hamalik (2009: 214) bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Dengan cara ini, anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok. (*Role Playing*) dalam Sagala (2010: 213) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.

Kelebihan *Role Playing* :

1. Murid melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan dimainkan, terutama materi yang akan diperankan.
2. Murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
3. Bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah.
4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Kelemahan *Role Playing* adalah:

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas.
4. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.

Langkah-langkah pembelajaran metode *Role Palying* menurut Shaftels dalam Joyce (2009: 332) sebagai berikut :

1. Memanaskan suasana kelompok.
2. Memilih partisipan.
3. Mengatur setting tempat kejadian.
4. Menyiapkan peniliti.
5. Pemeran.
6. Diskusi dan evaluasi.
7. Memerankan kembali.
8. Berdiskusi dan mengevaluasi.
9. Saling berbagi dan memberikan pengalaman.

Manfaat metode pembelajaran *Role Playing* :

1. Memberikan motivasi pada siswa.
2. Menambah/memperkaya sistem pembelajaran tradisional
3. Menambah keterampilan untuk kehidupan nyata.

Jadi metode *Role Playing* juga mempunyai kelebihan maupun kekurangannya masing-masing. Dari kelemahan yang ada, guru harus bisa menutupi kekurangan metode *Role Playing* terhadap materi yang akan diajarkan ke siswa. Salah satunya dari sebagian siswa yang tidak ikut bermain peran, siswa harus tetap fokus terhadap kegiatan yang di

mainkan temannya, selain itu siswa tersebut dikasih lembar tugas seperti mencatat kembali isi kegiatan bermain peran tersebut.

Dalam penggunaan metode *Role Playing* dengan sikap dan materi PKn akan sangat berpengaruh satu sama lainnya. Metode bermain peran akan menimbulkan peran-peran sosial ke dalam suatu pertunjukan kelas, dalam melaksanakan bermain peran tentunya harus dapat mengerti teman atau pemain lainya jadi sikap demokratis disini harus muncul ketika sedang melakukan permainannya.

5. Media Video

a. Pengertian Media

Kata media menurut Anitah (2009: 1) berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk kata jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau sesuatu alat. Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi. *Association for Educational Communication and Technology* (AECT, 1977) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi.

Pengertian media menurut Sadiman, dkk (2012: 19), “media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan perlatan”.

Adapun pendapat dari Suparman dalam Fathurrohman dan Sutikno (2010: 65) mendefinisikan, “media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan”. Dari berbagai definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajaran menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

b. Media video

Susilana, (2011: 51) media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Unsur suara yang ditampilkan berupa: narasi, dialog, efek suara, dan musik, sedangkan untuk unsur visual berupa: gambar/foto diam, gambar bergerak, animasi, dan teks.

Sadiman (2012: 74) Video, sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa yang penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya ceritera), bisa bersifat informatif, edukatif maupun intruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video, tetapi tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Masing-masing mempunyai kelebihan dan keterbatasannya sendiri.

Kelebihan media video antara lain:

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya;
- 2) Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis;
- 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya;
- 4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang;
- 5) Kamera TV bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya seperti harimau;
- 6) Keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar;
- 7) Gambar proyeksi bisa dibekukan untuk diamati dengan seksama. Guru bisa mengatur di mana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, kontrol sepenuhnya di tangan guru.

Kekurangan media video antara lain:

- 1) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan;
- 2) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain;
- 3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna; dan
- 4) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

B. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelitian dari Ari Fatmawati tahun 2012 yang sudah dilakukan sebelumnya menyatakan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena adanya peningkatan motivasi belajar tersebut, hasil belajar siswa meningkat antara lain: a. rata-rata kelas sebelum tindakan adalah 59,23, b. pada siklus I meningkat menjadi 63,65, c. pada siklus II meningkat menjadi 69,03. Dengan data tersebut membuktikan mengalami peningkatan sebelum tindakan, siklus I dan siklus II dengan penerapan metode *Role Playing* dan telah mencapai indikator pencapaian hasil

belajar siswa dengan rata-rata kelas yaitu > 65 . Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas 5 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SD N 2 Gondang.

Penelitian dari Nurma Indah tahun 2009 rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru. Langkah PTK ini meliputi 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan observasi, refleksi dan rencana perbaikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada Pembelajaran IPS telah berhasil meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kotaanyar 1. Berdasarkan hasil observasi, motivasi siswa mengalami peningkatan pada siklus II. Hasil belajar siswa terus meningkat mulai dari rata-rata sebelumnya (63,55) mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata kelas sebesar (74,48) dan prosentase ketuntasan belajar kelasnya yaitu (55,17%) meningkat pada siklus II dengan rata-rata kelasnya sebesar (83,21) dan prosentase ketuntasan belajar kelasnya sebesar (82,76%). Disarankan untuk penelitian selanjutnya hendaknya dapat memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada sehingga pembelajaran diharapkan berjalan seoptimal mungkin.

Penelitian tersebut tidak menekankan pada sikap siswa dan penggunaan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Sedangkan penelitian ini menekankan pendidikan karakter sikap demokratis

pada peserta didik, selain itu dalam penelitian ini dipadukan dengan media video untuk dapat meningkatkan sikap demokratis dan prestasi belajar siswa.

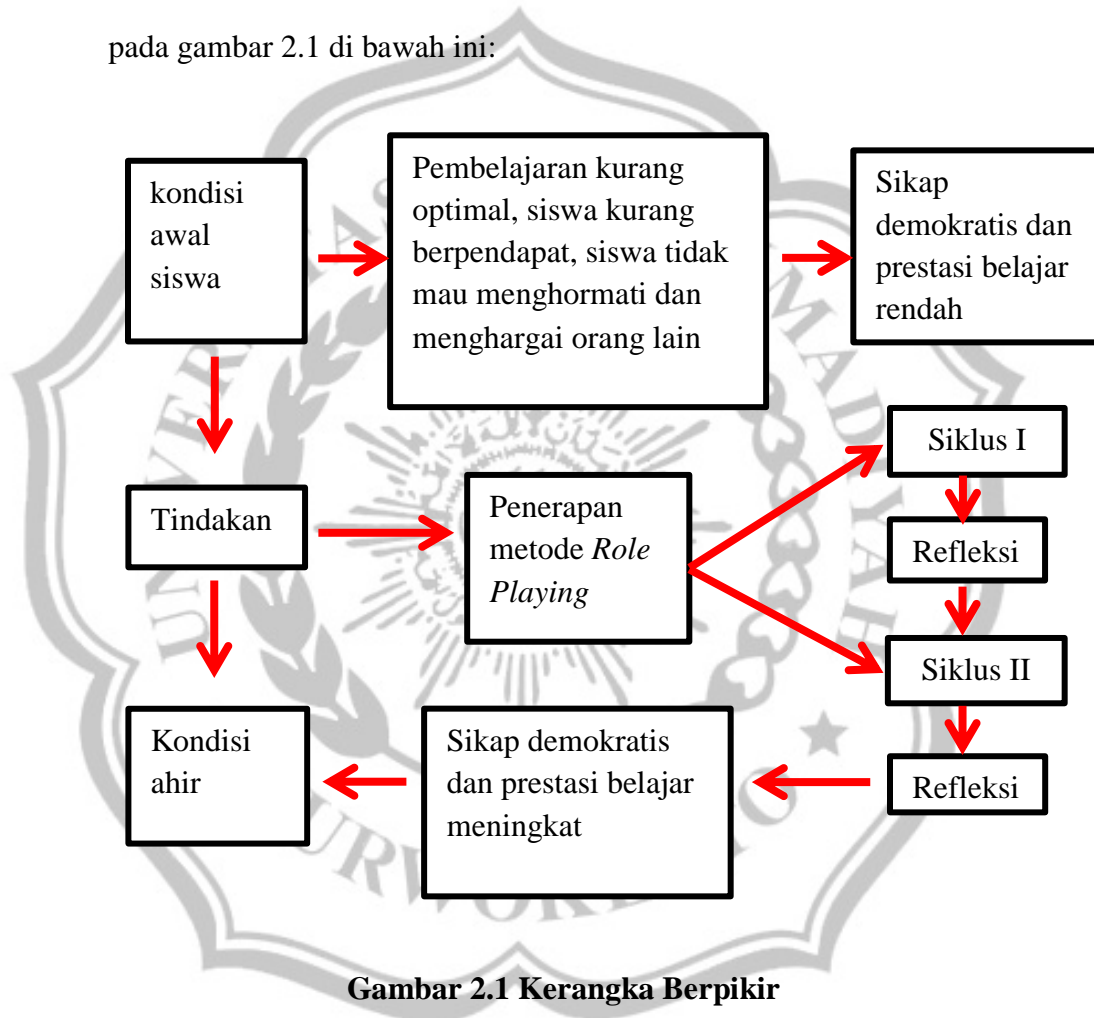
C. Kerangka Pikir

Pada kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, terlihat sikap demokratis dan prestasi belajar siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan dari nilai pretest mata pelajaran PKn siswa masih banyak yang rendah. Kemudian dari segi afektif berpikir diri siswa masih rendah, siswa tidak berani untuk mengutarakan pendapatnya sendiri, siswa tidak mau bermusyawarah dengan temannya, dan siswa tidak mau melaksanakan perintah dari pemimpin kelasnya.

Berdasarkan identifikasi dan analisis masalah yang ada, akan dilakukan suatu inovasi pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dengan media video akan meningkatkan sikap demokratis dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Dengan dilakukannya kegiatan bermain peran, siswa nanti akan belajar mengalami dan mengekspresikan dirinya terhadap teman-teman yang secara tidak langsung bakat atau keterampilan yang siswa miliki akan muncul, dalam pembelajaran ini juga bersifat menyenangkan, apalagi dengan adanya media video. Dimana media video ini akan membuat siswa senang dan siswa akan bertambah pengalamannya dengan melihat tayangan video yang diputar.

Penelitian tindakan kelas ini akan menggunakan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Dimana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Jika dalam siklus I sikap demokratis dan prestasi belajar siswa mulai ada peningkatan maka dilanjutkan dengan siklus II, tetapi sebelum lanjut ke siklus berikutnya

harus dilakukan refleksi dadulu agar nantinya diskus II sikap demokratis siswa dan prestasi belajar siswa akan lebih meningkat. Apabila diskus 2 sikap demokratis dan prestasi belajar siswa meningkat maka penelitian diakhiri. Secara ringkas kerangka berfikir di atas lebih jelas tergambar dengan skema pada gambar 2.1 di bawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka permasalahan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Melalui penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media video di kelas V SD Negeri 1 Karangtengah dapat meningkatkan sikap demokratis siswa.
2. Melalui penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media video di kelas V SD Negeri 1 Karangtengah dapat meningkatkan perstasi belajar PKn siswa.

