

Alamat : Jl. Evakuasi, Gg. Langgar, No. 11,
Kalikebat Karyamulya, Kesambi, Cirebon

Email : arjijournal@gmail.com

Kontak : 08998894014

Available at:

arji.insaniapublishing.com/index.php/arji

Volume 1 Nomor 1 Tahun 2019

 DOI :

 E-ISSN :

41 – 51

Model VCT (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Kesadaran Nilai Demokrasi Dalam Pembelajaran Kewarganegaraan

VCT (*Role Playing*) Model To Increase Awareness of Democratic Value in Citizenship Learning

Artikel dikirim :

16- 02 - 2019

Artikel diterima :

19 - 03 - 2019

Artikel diterbitkan :

24 - 03 - 2019

 FidyA Arie Pratama¹, Muhammad Iqbal Al-Ghazali², & Dwi Mutiara Sarie³

 IAI Bunga Bangsa Cirebon, Indonesia

² IAI Bunga Bangsa Cirebon, Indonesia

³ Pascasarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

 Email : ¹fidyaarie@gmail.com, ²alghazalimuhammad0@gmail.com, ³Mutiaradwi889@gmail.com

Kata Kunci:

VCT, Role Playing, Nilai Demokrasi, Kewarganegaraan

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan dalam pembelajaran Kewarganegaraan di SD khususnya di kelas V. Pembelajaran Kewarganegaraan di SD cenderung konvensional. Siswa hanya diinstruksikan guru untuk mencatat dan menghafal catatan mereka. Selain itu, pembelajaran Kewarganegaraan tidak menumbuhkan kesadaran akan nilai demokrasi pada siswa sehingga siswa tidak suka menghargai pendapat orang, dan tidak memberi kesempatan kepada orang untuk menyatakan pendapat dalam pengambilan keputusan bersama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pembelajaran Kewarganegaraan dengan menggunakan VCT *role playing*, kesadaran nilai demokrasi dari dalam diri siswa setelah belajar Kewarganegaraan dengan menggunakan VCT *role playing*, dan mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran Kewarganegaraan dengan menggunakan VCT *role playing*. Model VCT *role playing* terdiri dari sembilan tahap atau kerangka pembelajaran yaitu tahap menghangatkan suasana dan motivasi, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap dua, membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Dari data yang dihasilkan menunjukkan adanya peningkatan proses pembelajaran Kewarganegaraan sebesar 59,4%. Selain itu, hasil pembelajaran juga mengalami peningkatan,

pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa hanya 56,68, siklus II rata-rata hasil belajar siswa 76,37, sedangkan pada siklus III mencapai angka rata-rata 85,15. Dari peningkatan proses dan hasil belajar tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran VCT *role playing* dapat meningkatkan kesadaran nilai demokrasi pada siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Kewarganegaraan pada topik keputusan bersama.

Keywords:

VCT, Role Playing,
Democratic Values,
Citizenship

Abstract: This research is motivated by the existence of problems in Civics learning in elementary schools, especially in class V. Civics learning in elementary schools tends to be conventional. Students are only instructed by the teacher to take notes and memorize their notes. In addition, Civics learning does not raise awareness of the value of democracy in students so that students do not like to respect people's opinions, and do not provide opportunities for people to express opinions in joint decision making. This study aims to determine the steps of Civics learning by using VCT role playing, awareness of democratic values from within students after learning Civics using VCT role playing, and knowing student learning outcomes in Civics learning using VCT role playing. The VCT role playing model consists of nine stages or a learning framework, namely the stage of warming up the atmosphere and motivation, choosing roles, compiling role stages, preparing observers, acting, discussion and evaluation, re-enacting, discussion and evaluation stage two, sharing experiences and taking conclusion. From the resulting data, it shows that there is an increase in the Civics learning process by 59.4%. In addition, learning outcomes have also increased, in cycle I the average student learning outcomes were only 56.68, cycle II the average student learning outcomes 76.37, while in cycle III it reached an average number of 85.15. From the improvement of the process and learning outcomes, it can be concluded that the VCT role playing learning model can increase awareness of the value of democracy in students and student learning outcomes in Civics learning on the topic of joint decisions.

Copyright © 2019 ARJI : Action Research Journal Indonesia

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi tulisan ini tanpa izin penerbit.



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Masalah pendidikan dewasa ini sebenarnya suatu hal yang sangat perlu mendapatkan perhatian lebih serius dari berbagai pihak, karena bagaimanapun pendidikan adalah suatu potensi untuk melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan yang didukung oleh peningkatan kualitas para pendidik (guru) dan pihak-pihak yang terkait serta terlibat langsung didalamnya sebagai upaya sadar dari pendidik (guru) dengan serangkaian proses pembelajaran, bimbingan, serta latihan diharapkan mampu menggali, mengembangkan dan memberdayakan potensi yang ada pada diri siswa. Hal ini sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menegaskan bahwa: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pada kenyataannya pendidikan bukanlah suatu upaya yang sederhana, melainkan suatu kegiatan yang dinamis dan penuh tantangan. Pendidikan akan selalu berubah seiring tuntutan zaman itulah sebabnya pendidikan senantiasa memerlukan upaya perbaikan dan peningkatan sejalan dengan semakin tingginya kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Hal-hal diatas dapat terealisasikan dalam penyelenggaraan mulai dari pendidikan dasar yang bertujuan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupan sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara, dan untuk mempersiapkan siswa bisa mengikuti pendidikan menengah. Pelaksanaan pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat serta orang tua. Dengan adanya kerjasama dari semua pihak, diharapkan tujuan pendidikan nasional yang telah disebutkan di atas dapat dicapai. Penyelenggara pendidikan formal pertama yang ada di Indonesia adalah sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan pondasi untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya memerlukan perhatian lebih dari berbagai pihak terutama dari guru.

Sekolah dasar merupakan jenjang yang tepat untuk mengajarkan serta menerapkan sikap-sikap dan nilai-nilai yang baik dalam diri siswa. Siswa sekolah dasar berada pada ranah operasional kongkret yang ditandai dengan rasa ingin tau yang tinggi dan senang meniru. Siswa senang meniru sikap dan tindak-tanduk yang dilihat dari lingkungannya. Jika lingkungan memperlihatkan sikap-sikap dan nilai-nilai yang baik, maka siswa akan menirunya begitu juga sebaliknya. Oleh karena itu, siswa sekolah dasar perlu diajarkan sikap dan nilai-nilai yang baik agar menjadi pribadi yang baik. Pembentukan mengenai sikap dan nilai di sekolah dasar telah dituangkan melalui mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan atau Kewarganegaraan. Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran pokok di sekolah dasar yang mengajarkan sikap dan nilai-nilai yang baik sebagai warga Negara Indonesia. Dalam KTSP SD/MI (2007: 271) dikatakan bahwa mata pelajaran Kewarganegaraan adalah sebagai berikut. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Dalam KTSP (BSNP. 2006: 22), mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: 1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isi kewarganegaraan. 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti-

korupsi. 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari tujuan tersebut diatas dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran berpedoman pada kurikulum, untuk kelas V Sekolah Dasar seperti kita ketahui bersama bahwa kurikulumnya sebagai berikut."Standar Kompetensi: Menghargai Keputusan Bersama. Kompetensi Dasar: Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama. Pembelajaran Kewarganegaraan di Sekolah Dasar masih menemui banyak kesulitan baik dari pihak siswa maupun guru. Akan tetapi kesulitan yang timbul lebih banyak dari siswa, kesulitan diantaranya siswa kurang bisa menghargai pendapat orang lain, siswa kurang memahami konsep tentang pembelajaran Kewarganegaraan karena pada materi sebelumnya guru kurang melibatkan siswa dan membuat siswa ikut aktif dan berperan dalam kegiatan pembelajaran sehingga nilai rata-rata kelas dari pembelajaran Kewarganegaraan kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal).

Pengalaman penulis membelajarkan siswa kelas V dengan pokok bahasan tersebut diatas dari 30 siswa ternyata nilai terendahnya adalah 6 (enam) hingga yang tertinggi adalah 10 namun pencapaian nilai 10 ini hanya beberapa siswa yang mampu mencapai nilai tersebut. Menurut penulis dari perolehan nilai-nilai tersebut diatas itulah hasil belajar siswa, ternyata jika dihubungkan Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) ternyata tidak tercapai KKM tersebut. Dengan demikian maka upaya untuk mengatasinya diantaranya diperlukan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan model, metode, dan pendekatan pembelajaran yang cocok yang sebagaimana mampu membangkitkan proses belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan kesadaran nilai demokrasi pada siswa. Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas, maka penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK), dimana tujuan dari PTK itu sendiri adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas secara berkesinambungan. Adapun model pembelajaran yang dicobakan penulis dalam penelitian kelas ini adalah model VCT. Model ini merupakan model yang syarat dengan nilai-nilai moral. *Value Clarification Technique* (VCT) merupakan sebuah cara bagaimana menanamkan dan menggali atau mengungkapkan nilai-nilai tertentu dari diri peserta didik. Adapun pembelajaran Kewarganegaraan dengan menggunakan model VCT menurut hemat penulis memungkinkan untuk dapat menanamkan nilai-nilai dan sikap positif pada diri siswa, serta meningkatkan kesadaran nilai demokrasi pada siswa. Dengan menggunakan model VCT *Role Playing* ini diharapkan proses dan hasil pembelajaran Kewarganegaraan menjadi meningkat. Sehingga pembelajaran Kewarganegaraan menjadi lebih bermakna dan dapat menimbulkan perubahan sikap dan kesadaran akan nilai-nilai pada siswa.

METODE

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yang mengacu kepada tindakan guru ketika melaksanakan pembelajaran sebagai upaya untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Kasbuloh (1998: 15) yang mengemukakan bahwa "penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran". Menurut Hopkins (Kasbuloh, 1998: 44) penelitian tindakan kelas adalah Suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif yang ditunjukkan untuk memperdalam pemahaman terhadap tindakan yang dilakukan guru

dalam proses pembelajaran, untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang masih terjadi dalam proses pembelajaran dan untuk mewujudkan tujuan-tujuan dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ditujukan pada kepentingan praktisi di lapangan, dalam hal ini adalah guru kelas. Artinya penelitian tindakan kelas ini dapat mendorong, dan membangkitkan para praktisi di lapangan agar memiliki kesadaran diri untuk melakukan refleksi, dan kritik diri terhadap kinerjanya. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas memandang esensi prinsip keterlibatan penelitian secara langsung sebagai basis sosialnya dalam peningkatan mutu pembelajaran.

Prosedur penelitian yang dilakukan terdiri dari tiga siklus dimana setiap dari satu siklus terdiri dari dua tindakan. Desain penelitian yang digunakan adalah model spiral Kemmis dan Mc Taggart (Susilo, Herawati, dkk, 2008: 12). Tahapan di dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari: 1) Tahap perencanaan (*panning*). 2) Tahap tindakan (*action*). 3) Tahap pengamatan atau observasi (*observing*). 4) Tahap refleksi (*reflekting*). Keempat tahapan tersebut merupakan satu siklus, oleh karena itu pada setiap siklus tahapan tersebut akan berulang kembali. Setiap tahap selalu dimulai munculnya suatu masalah yang diidentifikasi oleh peneliti, lalu masalah tersebut dianalisis sehingga dapat dirumuskan masalah tersebut dengan jelas. Berdasarkan rumusan masalah peneliti harus membuat rencana tindakan perbaikan, dan setelah peneliti yakin dengan rencana perbaikan yang telah dibuat maka peneliti perlu mempersiapkan diri untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK).

Desain PTK dalam penelitian ini dirancang untuk dapat menyelesaikan satu pokok bahasan yang akan dilaksanakan secara berkelanjutan dengan menggunakan tiga siklus dan setiap siklus tersebut dilaksanakan untuk hasil belajar yang ingin dicapai oleh siswa. Prosedur penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah bentuk siklus, dimana setiap satu siklus terdiri dari dua tindakan. Pada akhir pertemuan diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu penggunaan model VCT *role playing* untuk meningkatkan kesadaran nilai demokrasi siswa melalui pembelajaran Kewarganegaraan di SD

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Siklus I

Berdasarkan temuan esensial pada siklus I tindakan I, dengan menggunakan model VCT *role playing* dalam pembelajaran Kewarganegaraan di SD tentang keputusan sendiri dapat dikatakan belum berhasil. Hal tersebut ditunjukkan dari kegiatan proses pembelajaran, suasana kelas masih kurang kondusif, pada saat bermain peran siswa belum percaya diri masih malu-malu, pada kegiatan tanya jawab di tahap apersepsi siswa kurang aktif. Dalam kesadaran nilai demokrasi masih kurang karena dalam melakukan diskusi masih banyak siswa yang belum berani menyatakan pendapatnya, belum bisa menghargai pendapat temannya, dan belum adanya rasa toleransi dalam memilih atau menentukan kelompok.

Pada siklus I tindakan I nilai hasil yang diperoleh siswa masih kurang baik, karena nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 49,53. Siklus I tindakan I ini evaluasi yang digunakan yaitu berupa soal essay (tes subyektif) sehingga membutuhkan pemahaman yang mendalam untuk menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan temuan pada siklus I tindakan 2, kendala yang dihadapi guru masih sama dengan siklus pertama tindakan pertama, suasana kelas masih kurang kondusif, pada saat pembentukan kelompok berlangsung mengalami keributan karena siswa tidak mau sekelompok dengan teman yang tidak dekat. Namun pada saat kegiatan apersepsi

sudah mengalami perubahan karena sebagian besar siswa sudah mau menjawab pertanyaan yang diajukan guru dan dalam kesadaran akan nilai-nilai demokrasi masih kurang.

Pada siklus I tindakan 2 nilai rata-rata yang diperoleh siswa ada peningkatan tetapi masih kurang, pada siklus I tindakan II nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 63,83, pada tindakan 2 ini evaluasi yang digunakan masih berupa soal essay (tes subyektif).

b. Siklus II

Berdasarkan temuan pada siklus II tindakan I, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan VCT *role playing* yang difokuskan pada materi tentang keputusan bersama di lingkungan sekolah cukup berhasil walaupun belum sepenuhnya. Pembelajaran masih belum kondusif, tetapi siswa sudah bisa bermain peran dengan baik walaupun mereka masih kurang percaya diri dan ragu-ragu dan kesadaran akan nilai demokrasi pun sudah mulai ada peningkatan, disini siswa dalam diskusi sudah ada yang berani dalam mengungkapkan pendapatnya, dan ada yang mengeluarkan pendapat jika ditunjuk oleh guru saja, karena mereka merasa malu dan ragu-ragu. Dalam tindakan ini rasa sikap menghargai terhadap pendapat orang lain hanya beberapa siswa saja yang muncul.

Pada siklus II tindakan I nilai rata-rata yang diperoleh siswa mengalami peningkatan lagi dan sudah baik, pada siklus II tindakan I nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 74,19. Pada siklus II tindakan I ini evaluasi yang digunakan yaitu berupa soal essay (tes subyektif).

Berdasarkan temuan pada siklus II tindakan 2 yang disajikan, pada penggunaan model VCT *role playing* dalam pembelajaran Kewarganegaraan pada materi keputusan bersama dalam berorganisasi di sekolah, juga masih kurang kondusif, ketika mengadakan pembelajaran sudah terlihat antusias, dalam pembentukan kelompok sudah kondusif tidak seperti sebelumnya, dalam kesadaran akan nilai-nilai demokrasi sudah cukup baik, karena dalam pelaksanaan diskusi, hampir semua anggota kelompok sudah mau mengeluarkan pendapatnya walaupun masih ragu-ragu. Namun siswa belum bisa menghargai pendapat orang lain karena pada saat temannya mengungkapkan pendapatnya masih ada siswa yang belum bisa menghargai pendapat orang lain. Dalam melaksanakan evaluasi secara individu masih ada siswa yang belum percaya diri, karena masih ada yang melihat temannya. Namun demikian, pada siklus II tindakan 2 nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih meningkat dan cukup baik, pada siklus II tindakan 2 nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 78,55. Pada siklus II tindakan 2 ini evaluasi yang digunakan masih berupa soal essay (tes subyektif).

c. Siklus III

Berdasarkan temuan pada siklus III tindakan I yang disajikan pada penggunaan model VCT *role playing*, dalam pembelajaran Kewarganegaraan mengenai materi keputusan bersama di lingkungan masyarakat. Pada siklus tiga tindakan satu ini keantusiasan siswa dan keberanian siswa dalam pembelajaran sudah ada walaupun masih sedikit malu-malu dan kondisi kelas sudah mulai kondusif sehingga kegiatan pembelajaran pun dapat berjalan dengan lancar. Dalam pembentukan kelompok sudah berjalan kondusif dan pada diskusi kelompok, anggota kelompok sudah terlibat aktif. Siswa sudah mulai berani mengemukakan pendapat, dan menghargai pendapat orang lain mengalami peningkatan yang berarti.

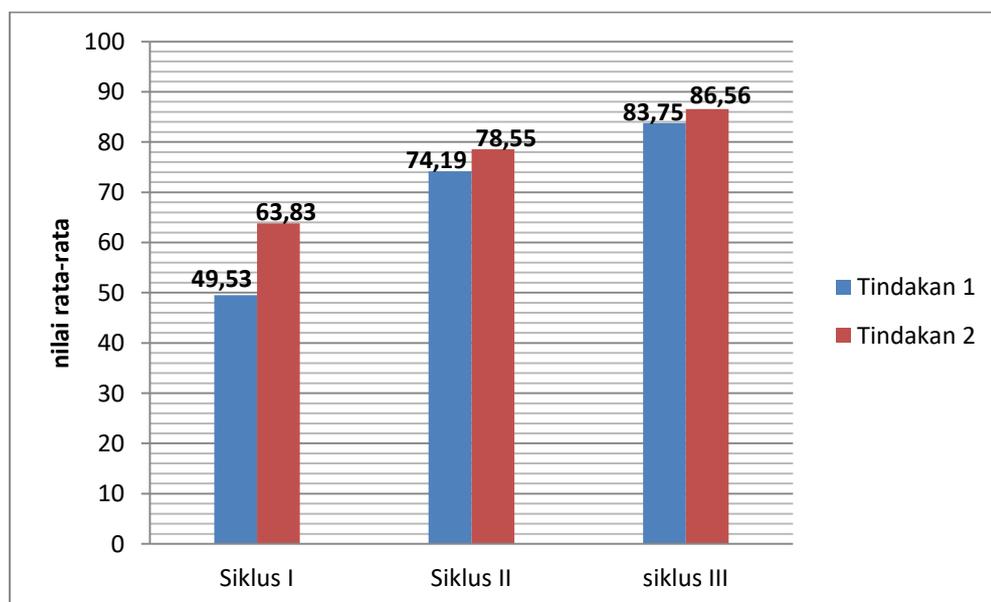
Pada siklus III tindakan I, nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat dan cukup memuaskan, pada siklus III tindakan I nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 83,75. Pada siklus III tindakan I ini evaluasi yang digunakan masih berupa soal essay (tes subyektif).

Berdasarkan temuan pada siklus III tindakan II yang disajikan dengan menggunakan model VCT *role playing* dalam pembelajaran Kewarganegaraan tentang mematuhi keputusan bersama, ditemukan siswa lebih antusias, semangat, senang dalam mengikuti pembelajaran dan selama pembelajaran berjalan dengan kondusif sehingga kegiatan pembelajaran pun berjalan dengan lancar.

Dalam pembentukan kelompok sudah berjalan kondusif, dan kesadaran akan nilai demokrasi sudah meningkat dilihat dalam pelaksanaan diskusi semua siswa sudah terlibat aktif, berani mengemukakan pendapat tanpa disuruh guru, dalam memberikan pendapat sudah tidak ragu-ragu lagi. Dalam mengerjakan evaluasi rasa percaya diri siswa sudah sesuai dengan dengan yang diharapkan, karena sudah tidak terlihat siswa yang bekerjasama dalam mengisi soal evaluasi. Pada siklus III tindakan 2 ini guru memberikan hadiah bagi siswa yang berani mengemukakan pendapat dalam diskusi, sehingga banyak siswa yang ingin mengemukakan pendapatnya di dalam kelas tanpa adanya rasa malu lagi.

Pada siklus III tindakan 2 ini, nilai rata-rata yang diperoleh sangat memuaskan dan sangat meningkat. pada siklus III tindakan 2 nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 86,56. Pada siklus III tindakan 2 ini evaluasi yang digunakan masih berupa soal essay (tes subyektif). Berarti pada siklus III tindakan 2 ini dari proses pembelajaran dan nilai hasil yang diperoleh siswa sudah sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti, dan penelitian pada siklus III tindakan 2 ini sudah dikatakan berhasil.

Berdasarkan uraian di atas dapat dibuat tabel perolehan hasil nilai rata-rata pada siklus I tindakan I dan 2, siklus II tindakan I dan 2, dan siklus III tindakan I dan 2 yaitu sebagai berikut.



Gambar 1.
Nilai hasil rata-rata siswa pada setiap siklus

2. Sintesis dan Konfirmasi

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, menunjukkan bahwa penggunaan model VCT *role playing* dapat memudahkan siswa dalam mengambil suatu keputusan tentang keputusan bersama. Selain itu VCT *role playing* juga juga dapat meningkatkan kesadaran akan nilai demokrasi pada siswa, dapat menanamkan sikap, perilaku sosial dalam kerjasama dan menghargai orang lain, serta menghargai pendapat orang lain.

Dilihat dari pelaksanaan siklus pertama sampai tiga, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang berarti. Karena dengan menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pembelajaran yang bermakna, yaitu siswa dapat memerankan peran yang diperankannya. Peran guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator dengan menggali dan mengakui adanya pengetahuan awal yang dimiliki siswa dari pengalaman sehari-hari dengan lingkungannya dan dapat dikaitkan dengan materi yang dipelajari. Pembelajaran dengan menggunakan model VCT *role playing* terbukti efektif pada pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia SD.

Dengan bermain peran siswa dapat melakoni atau mengalaminya sendiri hal atau keadaan atau kehidupan yang kita sajikan secara buatan dalam hubungannya dengan proses pembelajaran. Dengan menggunakan model VCT *role playing* dapat meningkatkan kesadaran nilai demokrasi siswa dan hasil belajar siswa. Karena menurut George Shaftel (Djahiri, 1978: 109) secara komprehensif makna penggunaan *role playing* antara lain: 1) Untuk menghayati sesuatu/hal/kejadian sebenarnya dalam realitas kehidupan. 2) Agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya. 3) Untuk mempertajam indera dan perasaan siswa terhadap sesuatu. 4) Sebagai penyaluran/pelepasan tensi (kelebihan energi psikhis) dan perasaan-perasaan. 5) Sebagai alat diagnosa keadaan. 6) Kearah pembentukan konsep secara mandiri. 7) Menggali peran-peran dari para dalam suatu kehidupan/kejadian/keadaan. 8) Menggali dan melatih nilai-nilai (norma) dan peranan budaya dalam kehidupan. 9) Membantu siswa dalam mengklarifikasikan (memperinci) pola berfikir berbuat, dan keterampilannya dalam membuat/mengambil keputusan menurut caranya sendiri. 10) Membina siswa dalam kemampuan memecahkan masala.

SIMPULAN

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model VCT *role playing* yang berlandaskan pada strategi pembelajaran yang dikembangkan guru dan siswa yaitu langkah menghangatkan suasana dan motivasi peserta didik, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang dan membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran tersebut maka dapat meningkatkan kesadaran nilai demokrasi siswa pada pembelajaran PKn. Peningkatan kesadaran nilai demokrasi tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase siswa yang mendapat skor ideal yaitu 3 pada tiap tindakan. Kegiatan belajar siswa melalui model pembelajaran VCT *role playing* ternyata dapat meningkatkan berbagai aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Peningkatan kemampuan belajar tersebut dapat ditunjukkan siswa yaitu dengan bermain peran dalam pengambilan keputusan bersama, bertanya jawab, melakukan diskusi kelompok, dapat bekerjasama, berani menyatakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain, sehingga kegiatan belajar siswa berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan kesadaran nilai demokrasi pada siswa. Perolehan hasil belajar menggunakan

model pembelajaran VCT *role playing* ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa dalam setiap siklusnya. Siklus I tindakan I 49,53, siklus I tindakan II 63,83, siklus II tindakan I 74,19, siklus II tindakan II 78,55, siklus III tindakan I 83,75, dan siklus III tindakan II 86,56.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa Bahagia dan Syukur Peneliti Ucapkan Kepada Allah SWT sehingga peneliti masih dapat menyelesaikan penelitian dengan baik. Sholawat serta salam terus peneliti sampaikan kehadirat baginda Nabi Besar Muhammad SAW beserta para sahabat, keluarga dan para kaum muslimin di seluruh dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Warsito. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Kelas V SD Dan MI*. Surakarta: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Alghazali, M. I. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar Dan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 269-282.
- Amik, Fajjin. Dkk. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD/ MI Kelas 5*. Bogor: Regina.
- Aqib, Zaenal. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Asmarawati, T., & MH, T. (2014). *Sosiologi Hukum: Petasan Ditinjau dari Perspektif Hukum dan Kebudayaan*.
- BNSP. (2006). *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BP Dharma Bhakti.
- Cipto. (2002). *Menggali Nilai-Nilai Demokrasi*. [Online]. Tersedia: <http://www.simpuldemokrasi.com/program-sekolah-demokrasi/media-radio/media-radio-ii/1494-menggali-nilai-nilai-demokrasi-dari-budaya-masyarakat.html>.
- Depdiknas. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/ MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Dikananda, A. R., Pratama, F. A., & Rinaldi, A. R. (2019). E-Learning Satisfaction Menggunakan Metode Auto Model. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 4(2-2), 159-164.
- Djahiri, Ahmad Kosasih. (1985). *Strategi Pengajaran Afektif-Nilai-Moral VCT dan Games dalam VCT*. Bandung: Granesia.
- Faqih, A., & Pratama, F. A. (2019). Pengembangan Adaptive Learning Berbasis Multimedia 3D Materi Sistem Bilangan Real. In *Prosiding Seminar Nasional Unimus* (Vol. 2).
- Hamid, Ichas S dan Istianti, Tuti. (2006). *Pengembangan Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Kartadinata, Sunaryo. (2009). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kasbuloh. K. (1998/ 1999). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pendidikan Tinggi. Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Depdikbud.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Mulyasa. (2004). *Model Bermain Peran*. [Online]. Tersedia: <http://www.bermainperan.com>. [16 Januari 2011].
- Pratama, F. A. (2015). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENCATATAN PENDAPATAN RETRIBUSI PARKIR MELALUI PENDEKATAN ACCRUAL BASIS PADA DINAS PERHUBUNGAN, INFORMATIKA DAN KOMUNIKASI (DISHUBINKOM) KOTA CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 11(1).

- Pratama, F. A. (2015). SISTEM PENCATATAN PIUTANG DAGANG MELALUI GROSS METHODE PADA UD. DUTA AIR MANCUR CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 11(2).
- Pratama, F. A. (2016). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENCATATAN PERSEDIAAN HANDPHONE DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERIODIK PADA PLAZA PHONE. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 12(1).
- Pratama, F. A. (2016). SISTEM PENGELOLAAN PENGGAJIAN MELALUI PENDEKATAN TRASFER PADA BIDANG PENANGGULANGAN DAN PENCEGAHAN KEBAKARAN. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 12(2).
- Pratama, F. A. (2017). SISTEM PENERIMAAN KAS ATM MENGGUNAKAN PENDEKATAN CASH BASIS DI PT. BRINGIN GIGANTARA CABANG CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 13(1).
- Pratama, F. A. (2017). SISTEM PERHITUNGAN BEBAN KLAIM BAHAN BAKAR MINYAK MOTOR INVENTARIS MENGGUNAKAN METODE PENGAKUAN SEGERA DI PT. INDOMARCO PRISMATAMA CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 13(2).
- Pratama, F. A. (2018). Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Bahan Baku menggunakan Metode First Expired First Out. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 2(2), 38-49.
- Pratama, F. A. (2018). Sistem Penjualan Tunai Trade Selling Melalui Metode Perpetual. *Respati*, 13(2).
- Pratama, F. A. (2019). Pengaruh Kata Cashback Terhadap Peningkatan Penjualan Menggunakan Data Mining. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 3(2), 1-5.
- Pratama, F. A. (2019). SISTEM PERHITUNGAN HARGA POKOK PENJUALAN MELALUI PENDEKATAN FIRST IN FIRST OUT. *Jurnal Digit*, 8(1).
- Pratama, F. A., & Marshela, F. (2018). Sistem Penentuan Harga Pokok Produksi Melalui Pendekatan Variable Costing Pada Mega aluminium Cirebon. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13(1), 96-113.
- Pratama, F. A., & Marshela, F. (2018). Sistem Penentuan Harga Pokok Produksi Melalui Pendekatan Variable Costing Pada Mega aluminium Cirebon. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13(1), 96-113.
- Pratama, F. A., & Nurdiawan, O. (2019). Peningkatan Pemahaman Akuntansi Dengan Menggunakan Software Zahir. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 117-126.
- Pratama, F. A., & Rahaningsih, N. (2020). Penggunaan Media Windows Movie Maker Untuk Memprediksi Pemahaman Matakuliah Akuntansi Dengan Metode Support Vector Machine. *JOURNAL INFORMATICS, SCIENCE & TECHNOLOGY*, 10(1).
- Pratama, F. A., Kaslani, K., Nurdiawan, O., Rahaningsih, N., & Nurhadiansyah, N. (2020, March). Learning Innovation Using the Zahir Application in Improving Understanding of Accounting Materials. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1477, No. 3, p. 032018). IOP Publishing.
- Pratama, F. A., Rahaningsih, N., Nurhadiansyah, N., & Purani, L. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Kas Kecil Menggunakan Metode Dana Berubah. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 1(01), 42-50.
- Purnama, Heri. (2008). *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Rizka, N. N., & Pratama, F. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching melalui Strategi Tander untuk Meningkatkan Kompetensi Kognisi Siswa. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)*, 6(1), 183-192.

- Sagala, Syaiful. (2009). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sapriya, dkk. (2008). *Konsep Dasar PKn*. Bandung: Laboratorium PKn UPI.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sukirman, D. dkk. (2006). *Pembelajaran Mikro*. Bandung : UPI PRESS.
- Sunaria, Nono H. (2009). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD*. Bandung. UPI Kampus Cibiru.
- Susilo, Herawati, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayu Media 3.
- Wahyuningtias, Endah. (2006). *Suatu Kajian Tentang Penggunaan Model Pembelajaran VCT Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Di Sekolah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wardani, I, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin S, dkk. (2006). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wulung, Fegino. (2009). *Efektifitas Penggunaan VCT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Zain, Djaramah. (2006). *Model Bermain Peran*. [Online]. Tersedia: <http://www.bermainperan.com>. [18 Januari 2011].