

# **Pengembangan RPP Berbasis Bermain Peran untuk Pemahaman Nilai-Nilai Demokrasi pada Siswa Kelas IV SD**

**Janie Irma Suryani, Munaris, Lilik Sabdaningtyas**

FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

\* e-mail: Janie.cimut@gmail.com, Telp: +6281271489044

**Abstract:** *The Development of Lesson Plan Based on Role Playing for Democracy Values Understanding to 4<sup>th</sup> Grade Elementary School. The purpose of this research was to produce lesson plan based on role play that relevant with 4<sup>th</sup> grade elementary school and to know the learning outcome difference that focused in democracy's values understanding. The method that used is Research & Development. In collecting data the researcher used questionnaires and multiple essay test. Sample is taken by non equivalent control group design technique. Data analysis used t test. Result of this research showed that 1) the developed lesson plan based on role playing is valid and able to use in learning material development at 2013 curriculum with My Hero theme and Heroism subthema in 4<sup>th</sup> grade elementary school; 2) t-test result concluded that there is a difference in learning outcome between the students who used lesson plan based on role play and the students that didn't use that lesson plan based on role playing.*

**Keywords:** *Lesson Plan, Role Playing Method, Learning Outcome in Democracy Values*

**Abstrak:** **Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Berbasis Bermain Peran Untuk Pemahaman Nilai-Nilai Demokrasi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.** Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk RPP berbasis bermain peran yang tepat bagi siswa kelas IV SD dan mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang difokuskan pada pemahaman nilai-nilai demokrasi. Metode yang digunakan adalah *Research & Development (R&D)*. Alat pengumpulan data menggunakan lembar angket dan tes soal berupa esai. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non equivalent control group desain*. Data analisis menggunakan Uji-t, hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) RPP berbasis bermain peran valid dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran dalam pengembangan materi pada kurikulum 2013 tema Pahlawanku subtema Sikap Kepahlawanan di kelas IV SD dan proses kegiatan pembelajaran; 2) hasil uji-t disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan RPP berbasis bermain peran dengan RPP yang tidak berbasis bermain peran.

**Kata kunci:** RPP, bermain peran, hasil belajar nilai-nilai demokrasi.

## PENDAHULUAN

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

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

Dunia pendidikan haruslah ada tuntutan kepada sekolah untuk mentransfer pengajaran yang bersifat akademis ke dalam realitas kehidupan yang luas dimasyarakat. Sekolah merupakan sebuah organisasi, yakni unit sosial yang sengaja dibentuk oleh beberapa orang yang satu sama lainnya saling berkoordinasi dalam melaksanakan tujuannya untuk mencapai tujuan bersama. Tujannya yaitu mendidik anak-anak dan mengantarkan mereka menuju fase kedewasaan agar mereka mandiri baik secara psikologis, biologis, maupun sosial.

Pada Kurikulum 2013 (K.13) kriteria kualifikasi kemampuan lebih diutamakan pada sikap, pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik. Setiap peserta didik harus dapat

mengembangkan kemampuan tersebut, seperti halnya dalam mengembangkan sikap di era globalisasi dengan kehidupan yang demokratis ini. Membangun masyarakat yang demokratis merupakan suatu keniscayaan yang harus dilakukan oleh Negara. Semua warga Negara bahkan setiap generasi muda harus memiliki nilai-nilai demokratis kebangsaannya. Hal ini dapat dilakukan melalui pendidikan dan pembelajaran yang dimulai dari pendidikan dasar.

Pendidikan demokrasi pada hakekatnya membimbing peserta didik agar semakin dewasa dalam berdemokrasi dengan cara mensosialisasikan nilai-nilai demokrasi, agar prilakunya mencerminkan kehidupan yang demokratis. Demokrasi dalam pendidikan merupakan pandangan hidup yang mengutarakan persamaan hak dan kewajiban serta perlakuan yang sama di dalam berlangsungnya proses pendidikan antara pendidik dan peserta didik. Demokrasi di sekolah dapat diartikan sebagai pelaksanaan seluruh kegiatan di sekolah yang sesuai dengan nilai-nilai demokrasi. Sekolah demokratis membawa semangat demokrasi tersebut dalam perencanaan, pengelolaan, dan evaluasi penyelenggaraan pendidikan sesuai dengan nilai-nilai demokrasi pancasila.

Berdasarkan hasil obeservasi dilapangan menunjukkan bahwa praktek pendidikan belum mampu menggali potensi individu, terutama dalam mengembangkan diri untuk pemahaman nilai-nilai demokrasi. Hal ini dibuktikan bahwa kegiatan pembelajaran masih berorientasi pada guru (*teacher oriented*). Guru bersikap otoriter dengan pendapatnya, menganggap pendapatnya paling benar. Peserta didik menjadi tidak dapat berimajinasi dan minim kreativitas. Akibatnya, peserta didik menjadi tidak percaya diri dan yang lebih buruk lagi, peserta didik meniru untuk tidak

menghargai pendapat orang lain. Serta hal ini berpengaruh pada rendahnya pemahaman nilai-nilai demokrasi peserta didik.

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

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

Berdasarkan analisis kebutuhan dinyatakan bahwa guru membutuhkan RPP yang pada proses kegiatan pembelajaran dapat meorientasikan pemahaman nilai-nilai demokrasi bagi peserta didik. Akan tetapi, guru belum tahu bagaimana cara merancang RPP yang dapat mengimplementasikan pemahaman nilai-nilai demokrasi kedalam proses kegiatan pembelajaran.

Berkenaan dengan analisis kebutuhan guru tersebut maka peneliti melakukan inovasi dengan membuat sebuah RPP berbasis bermain peran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai demokrasi, sehingga untuk mengungkapkan peristiwa-peristiwa

hidup dan kehidupan yang terjadi di masyarakat, baik secara nyata maupun tidak nyata peserta didik dapat mengimplementasikannya.

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

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

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

menjadi keunggulan kegiatan pembelajaran, sehingga peneliti memilih pembelajaran berbasis bermain untuk memberikan pemahaman nilai-nilai demokrasi pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

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

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

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

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

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut, yaitu menghasilkan produk pengembangan RPP berbasis bermain peran yang tepat dan mengetahui perbedaan hasil belajar tentang pemahaman nilai-nilai demokrasi pada peserta didik yang menggunakan RPP berbasis bermain peran dengan yang tidak menggunakan RPP berbasis bermain peran.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang dinyatakan oleh Borg and Gall (1979: 624) sebagai suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dengan menggunakan langkah-langkah penelitian yaitu 1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan Produk Awal, 4) Uji Coba Pendahuluan, 5) Revisi Terhadap Produk Utama, 6) Uji Coba Utama, 7) Revisi Produk Operasional, 8) Uji Coba Operasional, 9) Revisi Produk Akhir, dan 10) Diseminasi dan Implementasi.

Kesepuluh langkah tersebut melalui serangkaian penelitian yang telah dilakukan disederhanakan oleh Sukmadinata (2006) menjadi tiga langkah yakni langkah *pertama* studi pendahuluan yang terdiri atas studi pustaka, dan studi lapangan *kedua*

pengembangan draf model, yang meliputi penyusunan draf awal, uji coba terbatas, dan uji coba lebih luas dan *ketiga* validasi model yang dilaksanakan dalam bentuk eksperimen..

Populasi dalam penelitian ini adalah guru SD Negeri yang berada di Gugus Nusa Indah Kecamatan Metro Pusat Kota Metro, dengan enam sekolah, yaitu SD Negeri 1 Metro Pusat, SD Negeri 2 Metro Pusat, SD Negeri 3 Metro Pusat, SD Negeri 4 Metro Pusat, dan SD Negeri 5 Metro Pusat Negeri 6 Metro Pusat dengan jumlah siswa 144 guru. Sampel penelitian ini adalah 2 guru kelas IV SD 4 Metro Pusat sebagai kelompok eksperimen dan 3 guru kelas IV SD 5 Metro Pusat sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data perbedaan hasil belajar tentang pemahaman nilai-nilai demokrasi pada peserta didik yang menggunakan RPP berbasis bermain peran dan yang tidak menggunakan RPP berbasis bermain peran, dengan menggunakan instrumen soal *pretest* dan *posttest* yang sudah di uji validasi dan reliabilitasnya. Teknik non tes merupakan prosedur atau cara untuk mengumpulkan data kebutuhan terhadap RPP, validasi RPP, dan respon siswa terhadap RPP selama proses pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dengan kisi-kisi test hasil belajar siswa diantaranya berisi tentang KD dan indikator, serta nomor instrumen soal yang harus dicapai oleh siswa, dan nontes dengan kisi-kisi instrumen pengembangan RPP terdiri dari dua puluh delapan item, kisi-kisi validasi media terdiri dari dua puluh delapan item.

Teknik analisis data dalam penelitian adalah uji instrumen, yaitu uji validitas, reliabilitas, kesukaran dan daya beda yang digunakan untuk menguji instrumen

penilaian sebagai alat ukur yang tepat. Kemudian uji validasi dan respon pengguna yang digunakan untuk menghitung nilai hasil uji validasi oleh dua validator dan menghitung hasil respon guru terhadap RPP yang dikembangkan. Selanjutnya adalah uji hipotesis yakni menggunakan uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil Penelitian*

*Hasil Uji Coba dan Penilaian Ahli.* Uji coba pertama yang peneliti lakukan adalah berkaitan dan uji validitas dan uji reliabilitas instrument soal yang akan digunakan oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menjaring data hasil belajar siswa baik sebelum diberikan perlakuan dalam *pretest* maupun setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan produk RPP yang dikembangkan dalam *posttest*. Pada uji coba ini mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Validitas Soal

No	Uji Validitas	Frek	Persentase
1	Jumlah Soal Valid	20	80,00
2	Jumlah Soal Tidak Valid	5	20,00

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan uji validitas instrumen soal *pretest* dari 25 soal terdapat 20 soal yang valid atau layak digunakan. Kemudian ada 5 butir soal yang tidak valid atau belum layak digunakan soal tersebut adalah nomor 10, 13, 19, 23, 25. Selanjutnya total keseluruhan soal yang dalam kategori valid tersebut dicari reliabilitasnya dan mendapatkan hasil 0,63 dengan kategori sangat kuat.

Selanjutnya dilakukan penilaian ahli untuk mengetahui kelayakan RPP yang dikembangkan. Pada penilaian ahli desain, komponen penilaian meliputi

beberapa aspek yaitu: (1) kesesuaian identitas, (2) kompetensi inti, (3) perumusan tujuan pembelajaran, (4) kompetensi dasar, (5) indikator, (6) materi pembelajaran, (7) kegiatan pembelajaran, (8) penilaian, (9) media/alat, bahan, dan sumber belajar.

Penilaian atas aspek-aspek tersebut menghasilkan beberapa perbaikan dalam produk yang dikembangkan yaitu pengembangan komponen indikator, sintaks RPP dan pembelajaran, dan inovasi teks dialog bermain peran, isi dialog/naskah akan jauh lebih baik jika mengkaitkan dengan para tokoh pahlawan sehingga sejalan dengan tema dan sub tema yang digunakan. Setelah produk RPP diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli maka selanjutnya produk tersebut dapat dinyatakan layak oleh ahli desain untuk diuji cobakan di lapangan.

Pada penilaian ahli bahasa, aspek yang dinilai untuk produk RPP ini meliputi: (1) aspek lugas, (2) komunikatif, (3) dialogis dan interaktif, (4) kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, (5) kesesuaian dengan kaidah bahasa, (6) penggunaan istilah, simbol atau ikon. Tahap validasi ini sama halnya dengan proses validasi dari ahli sebelumnya, bahwa peneliti masih harus memperbaiki produk yang dibuat dengan melewati tiga kali tahap revisi, yakni perbaikan pada penyusunan kalimat agar sesuai dengan perkembangan peserta didik, perbaikan ejaan dan penggunaan tanda baca, serta perbaikan kalimat pembuka dalam mengajak peserta didik mengerjakan soal. Setelah produk RPP diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli maka selanjutnya produk tersebut dapat dinyatakan layak oleh ahli desain untuk diuji cobakan di lapangan.

Sebelum implementasi produk RPP di lapangan, dilakukan juga penilaian uji coba oleh pengguna yakni guru kelas agar produk RPP yang dikembangkan dapat terimplementasi secara efektif. Hasil dari penilaian guru menunjukkan

bahwa keseluruhan indikator penilaian dinyatakan layak dan sesuai namun ada beberapa saran yang diberikan berkaitan dengan produk yang dikembangkan yaitu pada aspek penilaian peserta didik saat bermain peran dan ditambahkan untuk jumlah soal latihan.

*Hasil Uji Lapangan.* Uji coba lapangan dilakukan kepada kelas eksperimen dengan menerapkan metode bermain peran dengan menggunakan produk RPP pada SD Negeri 4 Metro Pusat. Sedangkan sebagai pembanding digunakan kelas kontrol yaitu kelas IV SD Negeri 5 Metro dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang biasa digunakan dalam RPP konvensional.

Hasil analisis terhadap rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Analisis Ketercapaian Kompetensi siswa Kelas Kontrol

No	Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 - 100	Sangat Baik	2	6,67
2	66 - 80	Baik	22	73,33
3	51 - 65	Cukup	6	20,00
4	0 - 50	Kurang	0	0,00
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	<b>100,00</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dari 30 siswa yang terdapat pada kelas kontrol 2 siswa (6,67%) mempunyai kriteria nilai sangat baik, 22 siswa (73,33%) mempunyai kriteria baik, 6 siswa (20,00%) mempunyai kriteria nilai cukup.

Adapun hasil analisis terhadap rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Analisis Ketercapaian Kompetensi siswa Kelas Eksperimen

No	Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1	81 - 100	Sangat Baik	9	30,00
2	66 - 80	Baik	16	53,33
3	51 - 65	Cukup	5	16,67
4	0 - 50	Kurang	0	0,00
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	<b>100,00</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dari 30 siswa yang terdapat pada kelas eksperimen 9 siswa (30,00%) mempunyai kriteria nilai sangat baik, 16 siswa (53,33%) mempunyai kriteria nilai baik, dan 5 siswa (16,67%) mempunyai kriteria nilai cukup.

Hasil di atas selanjutnya dianalisis dengan hasil hitung uji t. Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang diperoleh dari uji coba lapangan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan uji t. Uji t ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok dalam hal ini kelompok kelas eksperimen yang menggunakan RPP yang dikembangkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan RPP.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji-t independen yang digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen yaitu nilai 2,348 sedangkan nilai  $t_{Tabel}$  pada  $\alpha = 0,05$ ;  $df = 58$  adalah sebesar 1,672. Sesuai dengan kriteria uji hipotesis di atas maka karena  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sedangkan jika dilihat dari nilai signifikansinya diperoleh hasil bahwa signifikansi hasil perhitungan sebesar 0,018.

Selanjutnya berdasarkan kriteria uji hipotesis di atas, maka karena nilai signifikansi hasil perhitungan lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari kedua kriteria pengujian hipotesis di atas maka dapat disimpulkan

bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan RPP berbasis bermain peran dengan yang tidak menggunakan RPP berbasis bermain peran. dan pembelajaran yang menggunakan RPP berbasis bermain peran lebih efektif dari pada pembelajaran yang konvensional.

### **Pembahasan**

Pengembangan RPP Berbasis Bermain Peran. Bentuk RPP yang dikembangkan yaitu RPP berbasis bermain peran tahap awal terbentuknya prototipe pengembangan RPP berbasis bermain peran pada tema pahlawanku sub tema sikap kepahlawanan pembelajaran 1, 3, 4 dan 6 dengan fokus mata pelajaran PPKn mengenai nilai-nilai demokrasi ini mengikuti prosedur pengembangan *Borg & Gall* yang dalam pentahapan pengembangannya menggunakan skema Sukmadinata (2006:189), dengan tahap pengembangannya, yaitu: 1) Studi pendahuluan yang terdiri atas studi pustaka dan studi lapangan (analisis kebutuhan). Analisis kebutuhan dilakukan untuk tujuan produk yang akan dikembangkan, yaitu untuk mengetahui adanya suatu keadaan yang seharusnya ada (*who should be*) dan keadaan nyata di lapangan yang sebenarnya (*what is*).

RPP yang dikembangkan oleh peneliti memuat langkah-langkah pembelajaran berbasis bermain peran untuk pemahaman nilai-nilai demokrasi yaitu: 1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik serta, 2) memilih peran, 3) pemeranan, 4) diskusi dan evaluasi, 5) pemeranan ulang jika dibutuhkan, 6) diskusi dan tanya jawab serta evaluasi tahap dua, 7) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Langkah kegiatan bermain peran juga dikemukakan oleh Joyce, dkk (2011:332) menyatakan bahwa bermain

peran terdiri dari Sembilan langkah, yaitu: 1) memanaskan atau menghangatkan suasana kelompok dan memotivasi peserta didik, 2) memilih peran, 3) menyusun tahap-tahap peran, 4) menyiapkan peneliti atau pengamat, 5) pemeranan, 6) diskusi dan evaluasi, 7) memerankan kembali, 8) berdiskusi dan mengevaluasi, 9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Langkah-langkah tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar yang mengedepankan penelitian. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Samuelsson dan Carlsson (2008) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan dunia bermain tidak terpisah dari belajar tetapi mengacu pada kesamaan dalam karakter dalam rangka untuk mempromosikan kreativitas peserta didik di masa generasi yang akan datang. Dengan cara memperkenalkan gagasan dari tindakan dan obyek belajar dan bermain dapat dijadikan sebagai langkah alternatif guru untuk dijadikan pendekatan pendidikan kepada peserta didik guna untuk pedagogi perkembangan anak. Sedangkan menurut "*How to Live Democracy in the Classroom*" oleh: Monika Vinterek (2010), Didalam penelitian ini kegiatan untuk mengeksplorasi pengajaran siswa kaitannya dengan perilaku dan sikap mereka pada kegiatan sehari-hari di dalam kelas. Tujuan utama pendidikan demokrasi terkait dengan ajaran guru dan mendorong tindakan yang menarik.

Pengembangan RPP berbasis bermain peran kelas IV SD merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran. Dasar dalam melakukan inovasi ini adalah bahwa kehadiran RPP yang inovatif dapat meningkatkan perilaku positif peserta didik dalam belajar. Kenyataan empiris ini sejalan dengan hasil temuan ilmiah oleh Situmorang (2013:67-78) yang menyatakan bahwa

pembaharuan dalam pembelajaran dapat membantu siswa mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh sebab itu, RPP yang dikembangkan ini diyakini relevan untuk digunakan sebagai acuan dan pendamping dari pengembangan materi pelajaran yang terkandung di dalam buku guru dan siswa kurikulum 2013.

Lebih jauh, relevansi manfaat dari penggunaan RPP yang dikembangkan ini dengan buku guru dan siswa kurikulum 2013 dapat terlihat juga dari proses perancangan dan pengembangan indikator yang termuat di dalamnya yang selalu mengacu kepada peta konsep antara Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang dikembangkan dalam rumusan indikator dan diimplementasikan dalam tujuan pembelajaran berdasarkan Standar Proses dan Standar Kelulusan.

Adapun aspek kebaruan dari inovasi RPP dapat terlihat pada penyusunan langkah-langkah pembelajaran yang mengkaitkan dengan nilai-nilai demokrasi serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengimplementasikan kegiatan bermain peran dalam proses kegiatan pembelajaran.

Setelah produk awal RPP berbasis bermain peran dibuat kemudian dilakukan uji validasi dari produk RPP tersebut yaitu: (1) uji validasi oleh satu orang dosen ahli desain perangkat pembelajaran, (2) uji validasi oleh satu orang ahli bahasa, (3) uji coba pada kelompok kecil, (4) uji coba kepada guru kolaborator yang mengajar di kelas IV Gugus Nusa Indah Kecamatan Metro Pusat Kota Metro, (5) melakukan implemetasi kepada peserta didik Kelas IV SD Negeri 4 Kota Metro dan kelas IV SD Negeri 5 Kota Metro, (6) melakukan evaluasi atau penilaian untuk mendapatkan hasil belajar dari kedua pembelajaran yang dilakukan yaitu

adanya perbedaan hasil belajar siswa dari kelompok eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil uji validasi pengembangan RPP berbasis bermain peran dinyatakan layak untuk digunakan untuk siswa kelas IV SD.

*Efektivitas Pengembangan RPP Berbasis Bermain Peran.* Proses bermain peran dalam kegiatan pembelajaran berperan untuk mengeksplorasi perasaan peserta didik, mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai (prilaku, nilai, dan persepsi peserta didik), peserta didik dapat mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku, dan peserta didik dapat mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda.

Bermain peran secara implisit menganjurkan sebuah pengalaman berbasis pembelajaran keadaan yang terjadi “di sini dan saat ini”, metode ini berpandangan bahwa adanya kemungkinan untuk menciptakan analogi yang asli dan sama dengan masalah kehidupan yang nyata dan lewat pengulangan kejadian ini peserta didik bisa memahami dan memunculkan respons emosional dan prilaku asli yang merupakan ciri khas masing-masing peserta didik.

Pada akhirnya guru dalam posisinya sebagai fasilitator pembelajaran tidak perlu lagi terlalu banyak menjelaskan dengan metode ceramah untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik namun cukup memberi sejumlah konsep kemudian peserta didik langsung menerapkan ke dalam kegiatan bermain peran.

Berdasarkan penjelasan tersebut secara argumentatif pembelajaran berbasis metode bermain peran oleh guru dapat memotivasi dan membantu peserta didik belajar secara aktif kegiatan di kelas, dapat mempertahankan keterlibatan intelektual, mempromosikan

keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan memfasilitasi akuisisi bahasa.

Hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara siswa yang menggunakan RPP berbasis metode bermain peran dengan yang tidak menggunakan RPP berbasis metode bermain peran. Hasil uji t tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Boggs (2007:832), yakni Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa drama interaktif mampu meningkatkan pengetahuan siswa melalui observasi tentang bagaimana teori dibahas di kelas beroperasi di kehidupan nyata yang merupakan salah satu tujuan utama pembelajaran. Secara khusus, penelitian ini menemukan bahwa nilai rata-rata ujian kelas yang dimasukkan drama interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan kelas-kelas yang tidak terkena drama interaktif.

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian bahwa Sekolah Dasar Negeri di Gugus Nusa Indah kecamatan Metro Pusat Kota Metro berpotensi untuk mengembangkan RPP berbasis bermain peran, yang ditandai dengan proses pembelajaran masih belum optimal karena walaupun telah menggunakan RPP, namun dalam kegiatan pembelajaran belum adanya inovasi metode yang digunakan. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan produk dari penelitian ini berupa RPP yang mengikuti langkah-langkah proses bermain peran dan ada perbedaan hasil belajar tentang pemahaman nilai-nilai demokrasi pada peserta didik yang belajar menggunakan RPP berbasis bermain peran dengan peserta didik yang belajar menggunakan RPP yang konvensional.

## DAFTAR RUJUKAN

- A. Boggs, James. 2007. Experiential Learning Through Interactive Drama : A Alternative To Student Role Plays. *Journal Of Management Education*. Vol. 31. No. 6. Hal. 832-859.
- Borg, R Walter & Gall, D Meredith. 1983. *Educational Research An Introduction*. Fourth Edition. New York: Longman.
- Cartner, Helen dkk. 2009. Exploring the R2D2 Model For Online Learning Activities to Teach Academic Language Skills. *Proceedings ascilite Auckland*. Hal. 110-115.
- Joyce Bruce, dkk. 2011. *Models of Teaching Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Monswela, Bernard. 2010. Democration Education in the Classroom : An Education Law Perspective. *Journal of Education Administration and Policy Studies*. Vol. 2. No. 4. Hal. 57-62.
- Olivtika. 2013. *Pembelajaran dan Model Demokratis*. [online].
- Shapiro, Shawna dkk. 2012. A Critical Role for Role-Playing Pedagogy. *Journal/Revue Tesl Du Canada*. Vol. 29. No. 2. Hal. 120-130.
- Situmorang. 2013. *Inovasi Pembelajaran Dalam Buku Ajar Kimia SMA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. [online].
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidika.*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Vinterek, Monika. 2010. How to Live Democracy in the Classroom. *Umea School of Education Umea University Sweden*. Vol. 1. No. 4. pp. 367-380.