

**MENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI METODE *ROLE  
PLAYING* PADA SISWA KELAS V SDN CIGANJUR 04 PAGI  
JAKARTA SELATAN**



**Oleh:**

**ROBII'ATUL ADAWIYYAH**

**1815115399**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**SKRIPSI**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2016**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA  
SIDANG SKRIPSI**

Judul : **Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Perjuangan Para Tokoh Pada Masa Penjajahan Belanda dan Jepang Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V** (Studi Penelitian Tindakan Kelas di SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan)

Nama Mahasiswa : Robii'atul Adawiyah

Nomer Registrasi : 1815115399

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/S1

Tanggal Ujian : 29 Januari 2016

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Yustia Suntari, M. Pd**

**Dra. Dewi Hartanti, M.A**

**NIP. 1983 0904 200812 2 001**

**NIP. 1959 1012 198403 2 001**

**Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif Sidang**

| <b>Nama</b>   | <b>Tanda Tangan</b> | <b>Tanggal</b> |
|---|---------------------|----------------|
| Dr. Sofia Hartati, M.Si<br>(Penanggung Jawab)*              |                     |                |
| Dr. Gantina Komalasari, M.Psi<br>(Wakil Penanggung Jawab)** |                     |                |
| Dr. Fahrurrozi, M.Pd<br>(Ketua Pengguji)***                 |                     |                |
| Dr. Ajat Sudrajat, M.Pd<br>(Anggota)****                    |                     |                |
| Drs. Adi Putra, M.Pd<br>(Anggota)****                       |                     |                |

Catatan:

\* Dekan FIP

\*\* Pembantu Dekan I

\*\*\* Ketua Program Studi

\*\*\*\* Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

## Surat Pernyataan Keaslian Skripsi

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Robii'atul Adawiyah

No. Reg : 1815115399

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode *Role Playing* pada siswa kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari bulan November 2015-Januari 2016.
2. Bukan merupakan duplikasi atau karya yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebernarnya dan saya bersedia untuk menanggung segala akibat yang akan timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 29 Januari 2016

Yang membuat pernyataan

Robii'atul Adawiyah

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TENTANG PERJUNGAN PARA  
TOKOH PADA MASA PENJAJAHAN BELANDA DAN JEPANG MELALUI  
METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V

(Studi Penelitian Tindakan Kelas di SDN Ciganjur 04 Pagi

Jakarta Selatan)

(2016)

Robii'atul Adawiyah

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data empirik mengenai peningkatan hasil belajar IPS mengenai materi perjuangan para tokoh pada masa penjajahan Belanda dan Jepang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) di kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan, pada semester 1 tahun ajaran 2015-2016 dengan jumlah siswa 30 anak. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model siklus Kemmis dan Taggart terdiri atas tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam siklus I dan siklus II, setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Hasil penelitian teknik pengumpulan data menunjukkan bahwa pada siklus I siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (68) sebanyak 20 dari 30 siswa, dengan persentase 66,66%. Adapun pada siklus II lebih meningkat lagi, siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (68) sebanyak 26 dari 30 siswa, dengan persentase 86,66% dengan rata-rata skor 84,5. Berdasarkan temuan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan.

**Kata kunci:** Hasil belajar IPS kelas V SD, metode pembelajaran *role playing* (bermain peran).

*IMPROVING RESULTS THROUGH LEARNING IPS ABOUT  
THE STRUGGLE OF THE LEADERS IN THE DUTCH AND  
JAPANESE COLONIAL PERIOD ENVIRONMENTS THROUGH ROLE  
PLAYING METHOD IN CLASS V*

*(Classroom Action Research Study On SDN Ciganjur 04 Pagi,  
South Jakarta)*

*(2016)*

*Robii'atul Adawiyah*

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to obtain empirical data on the increase in social studies results regarding the struggle of the leaders in the Dutch and Japanese colonial period to the material using role playing in the five grade SDN Ciganjur 04 Pagi South Jakarta, in the first semester of school year 2015-2016 the number of learners 30 people. The method used is a Class Action Research (PTK) using Kemmis and Taggart cycle model consists of stages of action planning, action, observation or observation and reflection. This research was conducted in the first cycle and the second cycle, each cycle consisting of two meetings. Results of the research data collection techniques showed that in the first cycle of students that scored above KKM (68) by 20 of the 30 students, with a percentage of 66.66%. As for the second cycle increase even more, students who scored at level KKM (68) as many as 26 out of 30 students, with a percentage of 86.66% with skor rate 84,5. Based on the findings of this classroom action research can be concluded that method role playing can improve learning outcomes for Social Sciences (IPS) five grade students of SDN Ciganjur 04 Pagi South Jakarta.*

*Keywords: Results of the five grade elementary school social studies, role playing method.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti mampu menyelesaikan proposal penelitian ini dengan judul “**Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan**”.

Karya ini dapat terselesaikan dengan baik tidak terlepas dari banyaknya doa, dukungan serta motivasi semua pihak yang telah membantu proses jalannya penyusunan skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

Ibu Yustia Suntari, M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Dra. Dewi Hartanti, M.A selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memeriksa dan mengarahkan peneliti, serta memberikan banyak pengetahuan dalam menyusun skripsi ini.

Selanjutnya peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Sofia Hartati, M.Si., selaku dekan dan Dr. Gantina Komalasari, M.Psi., selaku pembantu dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Bapak Dr. Fahrurrozi, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrument dan sekaligus melaksanakan penelitian serta khususnya seluruh dosen PGSD yang telah mengajarkan dan memberikan ilmunya kepada peneliti.

Tidak lupa terima kasih penulis kepada Ibu Suparmi, S.Pd selaku kepala sekolah SDN Ciganjur 04 Pagi, juga kepada Ibu Siti Hindun, S.Pdi selaku guru kelas V yang telah banyak membantu peneliti selama proses penelitian.

Terima kasih sedalam-dalamnya yang paling utama kepada Bapak Dawud dan Mama Siti Hindun yang telah banyak memberikan doa, dukungan baik materi maupun non materi kepada peneliti. Terimakasih karena sudah

sabar menunggu si bungsu ini pulang walau larut malam. Maaf karena belum banyak yang dapat saya berikan untuk kalian. Percayalah, aku mencintai dan menyanyangi kalian lebih dari apapun. Terima kasih juga kepada Uswatun Hasanah, Nanang Alamsyah, Khaidir Fadhil, Siti Munawaroh, Tri sakinah, Aris Prakesa. Spesial untuk Muhammad Hafiz dan Adara Tsabita Fathina Alamsyah semoga bisa menjadi anak yang sholeh dan sholehah ya keponakan tante. Semoga seluruh keluarga kita diberikan keberkahan dan ridho dari Allah SWT. Terima kasih sudah memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti untuk cepat menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita semua dapat berkempul kembali menjadi keluarga di JannahNya kelak. Aamiin.

Terima kasih juga peneliti ucapkan kepada sahabat-sahabat Fitri Nur Ayu Apriyani, Kholidah Hanum, Meiza Najelina Amsy, Wahyudi Islamiyanto yang telah banyak memberikan semangat dan doa selama peneliti mengerjakan skripsi ini.

Terimakasih juga untuk semua rekan-rekan di BEMUNJ “NeverEnd dan Keluargainspirasi” atas segala dukungan dan doa yang diberikan selama peneliti mengerjakan skripsi ini. Terima kasih karena sudah mau menjadi bagian dari kehidupan saya. Terima kasih atas semua pembelajaran berharga yang tidak saya dapat diruang kuliah. Kalian, semoga kita bisa bertemu kembali di JannahNya kelak. Aamiin.

Terakhir peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada Danang Eko Prihandoko. Seorang yang dengan (insyaAllah) sabar dan ikhlas menemani peneliti selama mengerjakan skripsi ini. Terima kasih atas semangat dan masukannya. Terima kasih karna masih ingin mengajak ku untuk berjuang bersama mencapai tujuan kita. Semoga Allah mengabulkan doa-doa baik kita, dan semoga Allah menyatukan kita dengan cara yang baik di waktu yang baik pula. Aamiin. Alhamdulillah, akhirnya wisuda bareng di Maret 2016 😊

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan melancarkan semua urusan kita. Semoga Allah memberikan keberkahan dalam setiap perjalanan kehidupan kita, semoga Allah ridho dengan perjuangan kita. Aamiin.

Peneliti mengharapkan kritik dan saran demi kebaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dalam memperkaya khasanah Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Terimakasih

Jakarta, 29 Januari 2016

Peneliti

Robii'atul Adawiyah



## DAFTAR ISI

|                         |      |
|-------------------------|------|
| COVER JUDUL.....        | i    |
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | ii   |
| KATA PENGANTAR .....    | iii  |
| DAFTAR ISI .....        | v    |
| DAFTAR TABEL.....       | vii  |
| DAFTAR GAMBAR.....      | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN.....    | ix   |

### BAB I PENDAHULUAN

|  |   |
|--|---|
| A. Latar Belakang Masalah .....                | 1 |
| B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian..... | 6 |
| C. Pembatasan Masalah .....                    | 7 |
| D. Perumusan Masalah .....                     | 7 |
| E. Manfaat Hasil Penelitian .....              | 7 |

### BAB II ACUAN TEORETIS

|  |    |
|--|----|
| A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti .....          | 9  |
| 1. Hasil Belajar Ilmu Pegetahuan Sosial .....              | 9  |
| a. Pengertian Belajar .....                                | 9  |
| b. Pengertian Hasil Belajar .....                          | 12 |
| c. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.....                 | 15 |
| 2. Karakteristik Siswa Kelas V SD .....                    | 17 |
| B. Acuan Teori Rancangan Alternatif atau Desain Alternatif |    |

|  |    |
|--|----|
| 1. Metode <i>Role Playing</i> .....                  | 21 |
| a. Pengertian Metode .....                           | 21 |
| b. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....       | 21 |
| c. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i> .....  | 25 |
| C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan ..... | 33 |
| D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan..... | 35 |
| E. Hipotesis Tindakan.....                           | 36 |

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

|  |    |
|--|----|
| A. Tujuan Penelitian .....                                     | 37 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian .....                           | 37 |
| C. Metode dan Desain Tindakan atau Rancangan Siklus Penelitian |    |
| 1. Metode Penelitian .....                                     | 37 |
| 2. Desain Intervensi Tindakan .....                            | 38 |
| D. Subjek Penelitian .....                                     | 41 |
| E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian .....            | 41 |
| F. Tahap Intervensi Tindakan .....                             | 41 |
| G. Hasil Intervensi Tindakan yang diharapkan .....             | 46 |
| H. Data dan Sumber Data .....                                  | 46 |
| 1. Data .....  | 46 |
| 2. Sumber Data.....  | 47 |
| I. Instrumen Pengumpulan Data yang digunakan.....              | 47 |
| J. Teknik Pengumpulan Data .....                               | 55 |
| K. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan Studi .....               | 55 |
| L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis.....          | 55 |
| M. Tindak Lanjut Pengembangan Perencanaan Tindakan.....        | 56 |

### **BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA INTERPRESTASI HASIL DATA DAN PEMBAHASAN**

|   |    |
|---|----|
| A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan/Hasil Intervensi Tindakan..... | 57 |
| 1. Deskripsi Data Siklus I.....                                   | 58 |
| 2. Deskripsi Data Siklus II.....                                  | 69 |
| B. Pemeriksaan Keabsahan Data.....                                | 78 |
| C. Analisis Data.....   | 79 |
| D. Interpretasi Hasil Analisis.....                               | 88 |
| E. Pembahasan Hasil Penelitian .....                              | 91 |
| F. Keterbatasan Penelitian .....                                  | 92 |

## **BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI SARAN**

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan ..... | 93 |
| B. Implikasi.....   | 94 |
| C. Saran .....      | 95 |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>96</b> |
|----------------------------|-----------|

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan PTK Menurut Kemmis dan Mc. Taggart ..... | 43 |
| Gambar 4.1 Siswa Melakukan Diskusi Kelompok .....                      | 62 |
| Gambar 4.2 Guru Membimbing Siswa Berdiskusi .....                      | 63 |
| Gambar 4.3 Guru Membimbing Siswa Berdiskusi .....                      | 64 |
| Gambar 4.4 Siswa Bermain Peran .....                                   | 66 |
| Gambar 4.5 Siswa Bermain Peran .....                                   | 66 |
| Gambar 4.6 Siswa Bermain Peran .....                                   | 73 |
| Gambar 4.7 Siswa Melakukan Diskusi Kelompok .....                      | 74 |
| Gambar 4.8 Siswa Melakukan Diskusi Kelompok .....                      | 76 |
| Gambar 4.9 Siswa Melakukan Diskusi Kelompok .....                      | 76 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Perencanaan Pembelajaran Siklus I.....   | 42 |
| Table 3.2 Perencanaan Pembelajaran Siklus II.....  | 44 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS Siklus I.....                                | 48 |
| Table 3.4 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS Siklus II.....                               | 49 |
| Table 3.5 Kisi-kisi Instrumen Afektif IPS Siklus I dan II.....                               | 50 |
| Table 3.6 Kisi-kisi Instrumen Psikomotor IPS Siklus I dan II.....                            | 51 |
| Table 3.7 Kisi-kisi Instrumen Pembelajaran Guru dengan Metode <i>Role<br/>Playing</i> .....  | 53 |
| Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Pembelajaran Siswa dengan Metode <i>Role<br/>Playing</i> ..... | 54 |
| Tabel 4.1 Perencanaan Pembelajaran Siklus I .....  | 59 |
| Tabel 4.2 Perencanaan Pembelajaran Siklus II .....   | 70 |
| Tabel 4.3 Hasil Belajar Kognitif Siklus I .....  | 80 |
| Tabel 4.4 Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa .....   | 87 |
| Tabel 4.5 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar .....  | 89 |

## Daftar Diagram

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus I .....               | 81 |
| Gambar 4.2 Diagram Pengamatan Afektif Siklus I .....                   | 82 |
| Gambar 4.3 Diagram Pengamatan Psikomotor Siklus I .....                | 83 |
| Gambar 4.4 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus II .....              | 85 |
| Gambar 4.5 Diagram Pengamatan Afektif Siklus II .....                  | 86 |
| Gambar 4.6 Diagram Pengamatan Psikomotor Siklus II .....               | 86 |
| Gambar 4.7 Diagram Peningkatan Hasil Belajar IPS Siklus I dan II ..... | 90 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1.....               | 98  |
| Lampiran 2 Format Pengamatan Afektif.....                               | 117 |
| Lampiran 3 Rubrik Penilaian Pengamatan Perilaku Afektif Siklus 1.....   | 118 |
| Lampiran 4 Format Pengamatan Psikomotor.....                            | 119 |
| Lampiran 5 Rubrik Penilaian Perilaku Psikomotor Siklus 1.....           | 120 |
| Lampiran 6 Instrumen Pengamatan Guru Siklus I.....                      | 121 |
| Lampiran 7 Instrumen Pengamatan Siswa Siklus I.....                     | 123 |
| Lampiran 8 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I.....          | 125 |
| Lampiran 9 Analisa Hasil Belajar Siklus I.....                          | 126 |
| Lampiran 10 Pengamatan Penilaian Afektif Siklus I.....                  | 128 |
| Lampiran 11 Pengamatan Penilaian Psikomotor Siklus I.....               | 130 |
| Lampiran 12 Catatan Lapangan.....                                       | 132 |
| Lampiran 13 Foto Kegiatan.....  |     |
| Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....             | 137 |
| Lampiran 15 Format Pengamatan Afektif.....                              | 167 |
| Lampiran 16 Rubrik Penilaian Pengamatan Perilaku Afektif Siklus II..... | 168 |
| Lampiran 17 Format Pengamatan Psikomotor.....                           | 169 |
| Lampiran 18 Rubrik Penilaian Perilaku Psikomotor.....                   | 170 |
| Lampiran 19 Instrumen Pengamatan Guru Siklus I.....                     | 171 |

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 20 Instrumen Pengamatan Siswa Siklus II.....                  | 173 |
| Lampiran 21 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan II..... | 175 |
| Lampiran 22 Analisa Hasil Belajar Siklus II.....                       | 176 |
| Lampiran 23 Pengamatan Penilaian Afektif Siklus II.....                | 178 |
| Lampiran 24 Pengamatan Penilaian Psikomotor Siklus II.....             | 180 |
| Lampiran 25 Catatan Lapangan.....                                      | 182 |
| Lampiran 26 Foto Kegiatan.....   | 186 |



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan manusia ke arah yang lebih baik. Adanya pendidikan membuat proses interaksi dan pengembangan kemampuan pada manusia berubah menjadi lebih baik dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti dan dari yang tidak paham menjadi lebih paham. Pentingnya proses pendidikan dalam kehidupan manusia selain untuk proses interaksi dan pengembangan diri, juga untuk sarana berfikir dalam mendapatkan suatu informasi atau pengetahuan baik yang bersifat formal maupun non formal.

Proses pendidikan saat ini sudah banyak berubah, dari perubahan kurikulum, perubahan metode dan dari cara guru saat menyampaikan pelajaran. Perangkat pendukung proses belajar juga semakin maju dan berkembang. Sekalipun perangkat pendukung dan metode yang digunakan dalam proses belajar sudah semakin maju, namun belum serta merta membuat siswa dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Masih banyak ditemui di Sekolah Dasar guru yang mengajarkan dengan metode ceramah yang membuat siswa cepat bosan dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru saat proses belajar mengajar berlangsung.

Dalam hal ini sangat perlu diperhatikan kondisi siswa, guru harus mengetahui perubahan sikap dan tingkat konsentrasi siswa dalam proses belajar. Apabila siswa mulai merasa bosan, maka guru harus cepat tanggap mengubah strategi mengajar mereka. Karakteristik anak usia 10 tahun sudah mulai fokus dengan minat dan keterampilannya sehingga mereka mulai memilih apa pelajaran dan kegiatan yang disukai dan tidak disukainya. Maka dari itu apabila seorang guru tidak mengubah strategi mengajar sesuai dengan minat dan memberikan sesuatu stimulus yang membuat siswa semangat untuk belajar, maka siswa akan terus menerus malas untuk belajar dan kurang memperhatikan apa yang disampaikan guru.

Di Sekolah Dasar siswa diajarkan berbagai macam pelajaran diantaranya, Ilmu Agama, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Kewarganegaraan dan lain-lain. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu bidang studi yang sangat penting di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial atau *social studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Di Indonesia pelajaran ilmu pengetahuan sosial disesuaikan dengan berbagai prespektif sosial yang berkembang di masyarakat. Kajian tentang masyarakat dalam Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar rumah, sekolah atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan Negara. Ilmu

Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang manusia dan lingkungannya, manusia itu tidak dapat hidup sendiri. Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan makhluk lain untuk saling berinteraksi dan bergantung satu sama lain. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja tetapi juga mengajarkan aspek emosional, keterampilan dan moral. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, peneliti ingin melihat bagaimana cara melatih semua aspek tersebut menjadi satu yaitu dengan menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran tersebut.

Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pada metode *role playing* dapat merangsang kreativitas dan keterampilan anak dalam berbahasa dan bermain peran. Banyak manfaat yang diperoleh dari metode ini.

SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan memiliki 12 kelas. Kelas IA dan IB, IIA dan IIB, IIIA dan IIIB, IVA dan IVB, VA dan VB, VIA dan VIB. Masing-masing kelas terdiri dari 30-36 siswa. Pada kelas V, guru ilmu pengetahuan sosial merangkap sebagai guru walikelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, hasil belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial hanya sebatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam sekolah yaitu 68 yang berarti perlu adanya peningkatan yang signifikan agar menunjang nilai siswa yang saat ini hanya 65.

Berdasarkan hasil pengamatan, proses pembelajaran yang dilakukan di SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan ini masih berpusat pada guru (*teacher oriented*). Siswa masih belum aktif dalam kegiatan pembelajaran karena selama pembelajaran berlangsung, guru belum bisa membuat proses pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan. Selama proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah dan mencatat di papan tulis saja. Sehingga anak juga hanya mendengarkan dan mencatat tanpa mengetahui lebih dalam apa yang sudah mereka pelajari. Akibatnya komunikasi antar siswa dengan guru pun kurang berjalan dengan baik.

Menurut keterangan guru kelas VA di SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan ini, siswa masih sulit memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Dibutuhkan contoh dan pemahaman yang baik agar siswa mudah memahami tentang materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang. Sementara itu guru di kelas hanya menerangkannya dengan metode ceramah tanpa ada contoh yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Siswa yang masih malu untuk bertanya, membuat guru sulit mengetahui apakah siswa sudah mengetahui dan paham tentang materi yang diajarkan atau belum. Akibatnya hasil belajar siswa pada materi masih belum maksimal.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti bermaksud melakukan perbaikan proses pembelajaran pada siswa kelas VA. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat ikut berperan aktif selama proses pembelajaran

berlangsung. Siswa saling bertukar pendapat untuk memahami materi serta mampu menyelesaikan soal yang berhubungan dengan materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang. Maka diperlukan metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran yang lebih mendorong keaktifan, kreativitas dan kemandirian serta tanggung jawab dalam diri siswa adalah metode pembelajaran *role playing*. Melalui penerapan metode pembelajaran *role playing*, siswa diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas dan hasil belajar pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang pada siswa di kelas VA.

Sesuai dengan uraian di atas maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Upaya meningkatkan hasil belajar IPS melalui metode *role playing* pada siswa kelas V pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang di SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah pembelajaran melalui metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang sebagian besar siswa kelas VA SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal tentang materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang. Siswa masih kurang memahami materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah dilihat dari hasil rata-rata semester ganjil siswa. Dalam pembelajaran siswa masih malu bertanya dan mengeluarkan pendapat sehingga keaktifan siswa masih sangat kurang. Hal itu dikarenakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas VA masih berpusat pada guru. Interaksi dan komunikasi antara siswa dengan siswa lainnya maupun dengan guru belum terjalin selama proses pembelajaran karena diskusi kelompok jarang dilakukan. Dalam proses belajar mengajar seharusnya siswa aktif dan kreatif agar proses belajar menjadi lebih hidup. Guru seharusnya menggunakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar dalam kelompok sehingga siswa akan terbiasa aktif bertanya dan berpendapat. Salah satu model pembelajaran yang mendorong keaktifan, kreativitas dan kemandirian serta tanggung jawab dalam diri siswa diantaranya adalah metode pembelajaran *role playing*.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini hanya akan membahas masalah upaya meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VA SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang. Pencapaian penelitian ini dilihat dari indikator meningkatnya hasil belajar siswa melalui hasil tes siswa.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: “1) Bagaimana proses penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran? 2) Apakah hasil belajar siswa pada Ilmu Pengetahuan Sosial materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang di kelas VA SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan dapat meningkat dengan menggunakan metode *role playing*?”

#### **E. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat berguna bagi banyak pihak dan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Bagi Guru**

Kegunaan bagi guru adalah sebagai sumber informasi dan agar dapat mengembangkan proses pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang kreatif dan inovatif. Selain itu sebagai bahan pertimbangan

dalam menentukan metode pembelajaran dengan tujuan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi sekolah

Bagi sekolah dapat menjadi masukan dalam penerapan suatu metode dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran di sekolah serta sebagai pengukur hasil belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa ketika menggunakan metode *role playing* atau bermain peran diharapkan siswa lebih aktif dan percaya diri dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan juga dapat menumbuhkan minat serta kreativitas siswa terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Sebagai pengembangan kemampuan dalam proses meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti agar dapat menambah wawasan peneliti pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pembelajaran yang menggunakan metode *role playing*.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

#### **A. Acuan Teori dan Fokus Yang Diteliti**

##### **1. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial**

###### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah merupakan proses mental dan emosional atau proses berfikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar bila pikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi terasa oleh orang yang sedang belajar itu.

Menurut Hamdani belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>1</sup> Perubahan ini relatif konstan dan berbekas. Dalam kaitan ini, proses belajar dan perubahan merupakan bukti hasil yang diproses. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, dan bermacam-macam keterampilan lain.

---

<sup>1</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2009), h.20

Adapun menurut pendapat Oemar Hamalik belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behaviour through experiencing*).<sup>2</sup> Menurut

pengertian di atas, belajar merupakan suatu proses kegiatan yang meyakini bahwa hasil belajar bukan hanya didapat melalui penguasaan hasil latihan melainkan bisa juga perubahan kelakuan melalui pengalaman yang didapat.

Menurut Skinner dalam belajar dan pembelajaran, belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya akan menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya akan menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut: 1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon besar, 2) Respon si belajar, dan 3) Konsekuensi yang bersifat menguatkan konsekuensi tersebut. Sebagai ilustrasi perilaku respon si pembelajar yang baik diberi hadiahnya. Sebaliknya, respon yang tidak baik diberi teguran dan hukuman.<sup>3</sup>

Menurut Robert Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono, belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari 1) stimulus yang berasal dari lingkungan, 2) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian belajar adalah seperangkat

---

<sup>2</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2001), h.27

<sup>3</sup> C. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), h. 26

proses kognitif yang mengubah sifat stimulus lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.<sup>4</sup>

Kegiatan belajar merupakan unsur yang sangat mendasar dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman baru dapat dikatakan belajar apabila mempengaruhi perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari sampai batas tertentu.

Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan dalam proses belajar juga mempengaruhi kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan bersosialisasi terhadap lingkungannya.

Dari pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa perbuatan belajar adalah suatu perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman baru yang mempengaruhi tingkah laku siswa dalam situasi tertentu yang berulang-ulang. Setiap perbuatan belajar mengandung beberapa unsur yang bersifat dinamis (berubah-ubah) dalam arti dapat menjadi lebih kuat atau melemah. Kedinamisan ini dipengaruhi oleh kondisi yang ada dalam diri siswa dan yang ada diluar diri siswa yang tentu pula ada pengaruhnya terhadap kegiatan belajar siswa.

---

<sup>4</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), h. 10

Dengan demikian belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya, jadi hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.

## **b. PENGERTIAN HASIL BELAJAR**

Seseorang dikatakan belajar apabila mengalami perubahan baik pengetahuan maupun sikap dan tingkah laku. Hasil belajar merupakan tolak ukur dari keberhasilan seseorang dalam memahami proses pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (proses belajar mengajar) hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tertentu. Adapun aspek-aspek itu adalah 1) pengetahuan, 2) pengertian, 3) kebiasaan, 4) keterampilan, 5) apresiasi, 6) emosional, 7) hubungan sosial, 8) jasmani, 9) etis dan budi pekerti, dan 10) sikap.<sup>5</sup> Maksudnya adalah hasil belajar bukan hanya dilihat dari hasil nilai pengetahuan peserta didik namun hasil belajar juga dapat dilihat dari perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik setelah terjadinya proses belajar mengajar.

---

<sup>5</sup> Oemar Hamalik, *op.cit.*, h.30

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita.<sup>6</sup> menurut pengertian di atas hasil belajar diperoleh oleh siswa setelah siswa mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar tidak hanya berupa pengetahuan tetapi juga dapat berupa keterampilan dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa untuk mencapai cita-cita dari siswa tersebut.

Menurut Purwanto (evaluasi hasil belajar) hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>7</sup> perubahan yang dimaksud disini adalah perubahan dari sisi pengetahuan siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari perilaku siswa berubah menjadi lebih baik.

Adapun menurut pendapat Sujana Iskandar, bahwa hasil belajar mengartikan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes lisan dan tes perbuatan.<sup>8</sup> maksudnya adalah bahwa hasil belajar merupakan alat ukur dalam proses pembelajaran siswa,

---

<sup>6</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), h.22

<sup>7</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h.34

<sup>8</sup> Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Gaung Persada, 2011), h.128

dan alat ukur pada proses pembelajaran dapat menggunakan tes tertulis untuk tes kognitif dan tes perbuatan untuk tes afektif dan psikomotor.

Selanjutnya menurut pendapat Dimiyati dan Mudjiono bahwa hasil belajar adalah proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil.<sup>9</sup> maksud pendapat di atas adalah bahwa hasil belajar itu merupakan kegiatan proses pembelajaran siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas yang setelah akhir pembelajaran siswa akan memperoleh suatu hasil pembelajaran dan hasil ini dapat dikatakan sebagai hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu tolak ukur pencapaian siswa selama mengikuti proses pembelajaran baik yang dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa ataupun kegiatan yang dilakukan di luar kelas. Hasil belajar dapat dilihat juga dari perubahan perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran dan apabila perilaku siswa sudah mengalami perubahan yang menonjol maka dapat dikatakan bahwa siswa sudah mengalami hasil belajar yang signifikan.

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrument

---

<sup>9</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *op.cit.*, h.3

yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Adapun, tugas seorang guru dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrument juga perlu merancang cara menggunakan instrument beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas dapat menentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran.

Hasil belajar merupakan salah satu dasar untuk mengetahui sejauh mana materi pelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dan dipahami sehingga prestasi belajar siswa dapat diketahui dari hasil tes yang diberikan. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dalam diri siswa sendiri (intern) dan faktor dari luar diri siswa (ekstern). Faktor dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar di antaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan siswa, serta kebiasaan siswa. Faktor dari luar siswa yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya adalah lingkungan fisik dan nonfisik, suasana kelas dalam belajar, lingkungan sosial, lingkungan keluarga, guru, dan teman sepermainan.

Hasil belajar siswa merupakan apa yang telah dicapai siswa setelah belajar dan mengerjakan secara optimal yang diperoleh dari hasil tes individu.

Perbedaan kemampuan belajar siswa berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai dari setiap siswa karena faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa juga berbeda-beda.

### **c. PENGERTIAN ILMU PENDIDIKAN SOSIAL**

Menurut Soeprpto dalam Supardan Ilmu merupakan terjemahan dalam bahasa Inggris *science*. Istilah *science* berasal dari bahasa Latin *scientia* yang berarti pengetahuan. Sedangkan kata '*scientia*' berasal dari kata kerja '*scire*' yang artinya mempelajari ataupun mengetahui.<sup>10</sup>

Istilah pengetahuan dalam bahasa Indonesia merupakan terjemahan dari istilah *knowledge* dalam bahasa Inggris. Kata benda ini berasal dari bahasa latin *Knowledege* dan diambil dari kata kerja *know* yang dalam bahasa latinnya disebut *knowen*. *To know* diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia mengetahui dan pengetahuan berasal dari kata dasar tahu.

Menurut Soekanto dalam Supardan istilah sosial pada ilmu sosial menunjuk pada objeknya, yaitu masyarakat.<sup>11</sup> jadi objek atau pokok bahasan pada ilmu sosial itu adalah masyarakat disekitar sehingga setelah mempelajari ilmu pengetahuan sosial siswa mampu untuk bersosialisasi dengan masyarakat sekitarnya.

---

<sup>10</sup> Dadang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.22

<sup>11</sup> *Ibid.*, h.27



Menurut Ralf Dahrendorf, seorang ahli sosiologi Jerman dan penulis buku *Class in Class Conflict in Industrial Society*, ilmu sosial merupakan suatu konsep yang ambisius untuk mendefinisikan seperangkat disiplin akademik yang memberikan perhatian pada aspek-aspek kemasyarakatan manusia.<sup>12</sup>

Menurut Sardjiyo dan kawan-kawan, ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.<sup>13</sup> setelah mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat maka diharapkan ketika siswa mampu untuk mengerti kondisi dan kebutuhan masyarakat disekitarnya sehingga siswa dapat lebih peduli dan mengenal masyarakat sekitarnya dengan baik.

Menurut Nursid Sumaatmadja dan kawan-kawan, ilmu pengetahuan sosial tidak lain adalah “mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang ilmu-ilmu sosial dan humaniora.”<sup>14</sup> yang termasuk dalam bidang humaniora atau bisa disebut *humanity* antara lain adalah norma, nilai, bahasa, seni dan sebagainya karena itu masih menjadi komponen kehidupan manusia.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas ilmu pengetahuan sosial adalah suatu kajian ilmu sosial yang mempelajari tentang kehidupan

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, h.30

<sup>13</sup> Surdjiyo, dkk. *Pendidikan IPS di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h.126

<sup>14</sup> Nursid Sumaatmadja, dkk. *Konsep Dasar IPS* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2000), h.1.9

sosial di dalam masyarakat yang bertujuan membentuk warga negara yang baik, agar komponen kehidupan manusia dapat berjalan baik sebagaimana mestinya diantaranya dengan bejalannya nilai dari norma-norma dalam kehidupan bermasyarakat.

## **1 KARAKTERISTIK ANAK SEKOLAH DASAR KELAS V**

Pertumbuhan dan perkembangan seorang anak meliputi beberapa aspek perkembangan antara lain adalah perkembangan fisiologis, perkembangan psikologis, perkembangan sosial dan perkembangan pedagogis. Perkembangan pada setiap aspek-aspek tersebut tidaklah sama.

Menurut Sigmund Frued yang dikutip oleh John W. Santrock membawa teori psikoanalisis (*psychoanalytic theory*) menggambarkan perkembangan sebagai proses yang terjadi di luar kesadaran dan sangat dipengaruhi oleh emosi.<sup>15</sup> penganut teori psikoanalisis menekankan bahwa perilaku hanyalah permukaan dari karakteristik dan pemahaman sejati mengenai pertumbuhan perkembangan. Penganut teori psikoanalisis juga menekankan bahwa pengalaman awal dengan orangtua sangat mempengaruhi kehidupan.

Freud (masa perkembangan anak) menyatakan bahwa kepribadian terdiri dari tiga struktur, yaitu Id, ego, dan superego.<sup>16</sup> Id adalah struktur kepribadian yang mencakup insting yang merupakan sumber energi fisik seseorang. Ketika anak mendapat tuntutan dan tekanan dari kenyataan,

---

<sup>15</sup> John W. Santrock, *Masa Perkembangan Anak* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), h.29

<sup>16</sup> *Ibid.*, h.29

struktur baru dari kepribadian muncul dan itu disebut ego. Ego berhubungan dengan tuntutan kenyataan dalam mengambil keputusan. Superego adalah cabang moral kepribadian yang mempertimbangkan apakah sesuatu benar atau salah. Superego sering kita sebut sebagai kesadaran.

Freud juga mengemukakan tentang adanya lima tahap perkembangan psikoseksual<sup>17</sup> yaitu:

a) tahap oral (umur 0 sampai 1 tahun). Dalam tahap ini, kesenangan bayi terpusat pada mulut yang merupakan daerah utama aktivitas pada manusia. b) tahap anal (antara umur 1 sampai 3 tahun). Dalam tahap ini, dorongan dan aktivitas anak terfokus pada fungsi pembuangan kotoran. c) tahap falik (antara umur 3 sampai 5 tahun). dalam tahap ini, alat kelamin merupakan perhatian dan pusat kesenangan yang penting pada anak dan pendorong aktivitas. d) tahap laten (antara umur 6 tahun sampai pubertas). dalam tahap ini, anak membendung ketertarikan seksual dan mengembangkan keterampilan sosial dan intelektual. e) tahap genital (setelah pubertas). waktu ketika daya seksual dari kesenangan seksual muncul lagi dari seseorang diluar keluarga.

Menurut Santrok dan Yussen perkembangan adalah pola gerakan atau perubahan yang dimulai pada saat terjadi pembuahan dan berlangsung terus selama siklus kehidupan. Dalam perkembangan terdapat pertumbuhan.<sup>18</sup> Untuk memudahkan pemahaman tentang perkembangan maka dilakukan pembagian berdasarkan waktu yang dilalui manusia yang disebut dengan fase.

1) fase pra natal (saat dalam kandungan) adalah waktu yang terletak antara masa pembuahan dan masa kelahiran. Pada masa ini terjadi pertumbuhan yang luar biasa dari satu sel menjadi satu organisme yang lengkap dengan otak dan kemampuan berperilaku, dihasilkan dalam

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, h.29

<sup>18</sup> Mulyani Sumantri dan Nana Syaudih, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), h.1.8

waktu lebih kurang Sembilan bulan. 2) fase bayi adalah perkembangan yang berlangsung sejak lahir sampai 18 atau 24 bulan. Masa ini adalah masa yang sangat bergantung kepada orang tua. Banyak kegiatan-kegiatan psikologis yang baru dimulai misalnya; bahasa, koordinasi sensori motor dan sosialisasi. 3) fase kanak-kanak awal adalah fase perkembangan yang berlangsung sejak akhir masa bayi sampai 5 atau 6 tahun, kadang-kadang disebut masa pra sekolah. Selama fase ini mereka belajar melakukan banyak hal sendiri dan berkembang keterampilan-keterampilan yang berkaitan dengan kesiapan untuk bersekolah dan memanfaatkan waktu selama beberapa jam untuk bermain sendiri ataupun dengan temannya. Memasuki kelas satu Sekolah Dasar menandai berakhirnya fase ini. 4) fase kanak-kanak tengah dan akhir adalah fase perkembangan yang berlangsung sejak umur 6 sampai 11 tahun, sama dengan masa usia Sekolah Dasar. Anak-anak menguasai keterampilan-keterampilan membaca, menulis dan berhitung. Secara formal mereka mulai memasuki dunia yang lebih luas dengan budayanya. Pencapaian prestasi menjadi arah perhatian pada dunia anak, dan pengendalian diri sendiri bertambah pula. 5) fase remaja adalah masa perkembangan yang merupakan masa transisi dari anak-anak ke masa dewasa awal, yang dimulai umur 10 sampai 12 tahun dan berakhir pada umur 18 sampai 22 tahun. Remaja mengalami perubahan fisik yang sangat cepat, perubahan ukuran bagian-bagian badan pada fase ini juga dilakukan upaya-upaya untuk mandiri dan pencarian identitas diri.

Selanjutnya menurut Jean Piaget dalam Masa Perkembangan Anak karya John W. Santrock perkembangan kognitif anak terdiri dari empat tahap perkembangan<sup>19</sup> yaitu;

1) tahap sensori motorik 0-2 tahun kegiatan intelektual pada tahap ini hampir seluruhnya mencakup gejala yang diterima secara langsung melalui indra. Anak mulai memahami hubungan antara benda dengan nama yang diberikan kepada benda tersebut. 2) tahap praoperasional 2-7 tahun pada tahap ini anak-anak mulai mudah untuk menghubungkan informasi sensoris dengan tindakan fisik dan menunjukkan dunia melalui kata-kata, imajinasi, dan gambaran. Namun, pada tahap ini anak-anak masih belum memiliki kemampuan untuk melakukan apa yang disebut operasi dan biasanya anak mengambil kesimpulan berdasarkan sebagian kecil yang diketahuinya. 3) tahap operasional konkret 7-11

---

<sup>19</sup> John W. Santrock, *op. cit.*, h.34

tahun kemampuan berpikir logis muncul pada tahap ini anak-anak dapat melakukan operasi yang melibatkan objek dan mereka dapat beralasan secara logis selama alasannya dapat diterapkan pada contoh yang spesifik dan nyata. 4) tahap operasional formal 11-15 tahun dan berlanjut hingga dewasa pada tahap ini anak akan bergerak melampaui pengalaman-pengalaman nyata dan berpikir dalam kondisi yang lebih abstrak dan logis.

Dari berbagai pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar kelas V yaitu mulai tumbuh ketertarikan pada satu bidang khusus yang membuat anak mampu mencari lebih dalam tentang bidang yang di sukai. Kemampuan berfikir secara logis dan konkret membuat guru harus mampu memfasilitasi siswa dalam segi informasi dan contoh langsung dalam kehidupan sehari-hari siswa.

## **B. ACUAN TEORI RANCANGAN ALTERNATIF ATAU DESAIN ALTERNATIF**

### **1. METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN)**

#### **a. PENGERTIAN METODE**

Dalam proses pembelajaran metode yang digunakan oleh pendidik atau guru itu harus diperhatikan karena apabila seorang guru salah menggunakan metode maka akan berpengaruh kepada siswa. Ketika seorang guru hanya

menggunakan satu metode itu saja dalam proses pembelajaran kemungkinan siswa akan cepat merasa bosan.

Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran, metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu tetapi tidak semua metode pembelajaran sesuai digunakan untuk mencapai tujuan.

#### **b. PENGERTIAN METODE *ROLE PLAYING***

Mengajar adalah kegiatan yang menghasilkan suatu sistem lingkungan yang mengadakan suatu proses belajar. Dalam proses pembelajaran sering ditemui seorang guru menggunakan suatu metode untuk merencanakan suatu pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran terjadi karena adanya sesuatu yang mendorong dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Maka dari itu untuk mendorong suatu proses belajar menjadi lebih baik di butuhkan metode yang baik dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Hamdani, metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.<sup>20</sup> Dengan

---

<sup>20</sup> Hamdani, *op. cit.*, h.87

demikian dapat dikatakan pengembangan imajinasi yang dimaksudkan di atas adalah salah satu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mengembangkan imajinasi siswa dalam menghayati peran yang mereka mainkan.

Menurut Abdul Majid, *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.<sup>21</sup> Mengkreasikan metode *role playing* bisa diaplikasikan dengan cara siswa bermain peran tentang peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian yang mungkin terjadi pada masa mendatang.

Menurut Gilstrap dalam J.J Hasibuan yang melihatnya dari sifat tiruan simulasi itu dapat berbentuk: *role playing*, psikodrama, sosiodrama dan permainan.<sup>22</sup> maksudnya adalah *role playing* termasuk metode dalam bentuk simulasi, yang sejenis dengan metode *role playing* adalah psikodrama, sosiodrama dan metode bermain peran lainnya.

Menurut Hyman dalam bukunya *ways of teaching* yang di kutip oleh JJ Hasibuan simulasi merupakan metode yang termasuk dalam kelompok *role playing*, bentuk *role playing* yang lain adalah sosiodrama, permainan, dan

---

<sup>21</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h.13

<sup>22</sup> J.J Hasibuan, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h.27

dramatisasi.<sup>23</sup> Menurut La Iru dan kawan-kawan yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi itu dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.<sup>24</sup>

Selanjutnya menurut Hisyam Zaini dan kawan-kawan *role playing* dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario).<sup>25</sup>

Maksudnya adalah metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menjadi media pendidikan dalam mendefinisikan peran-peran serta interaksi yang dieksplorasi dalam bentuk simulasi atau skenario.

Selain mengungkapkan pendapat tentang *role playing* Hisyam Zaini juga mengemukakan alasan guru menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran<sup>26</sup> yaitu,

- 1) mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
- 2) mendemonstrasikan pengetahuan yang praktis.
- 3) menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
- 4) melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial.
- 5)

---

<sup>23</sup> *Ibid.*, h. 27

<sup>24</sup> La Iru, dkk., *Analisis Pendekatan, Metode, Strategi dan Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Presindo, 2012), h. 87

<sup>25</sup> Hisyam Zaini, dkk. *Strategi pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), h.99

<sup>26</sup> *Ibid.*, h.100



mendorong siswa mengembangkan pengetahuan melalui simulasi. 6) memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan siswa dengan sah. 7) member feedback yang baik bagi guru dan siswa yang menerapkan metode *role playing*.

Dalam setiap metode pasti ada kelebihan dan kekurangannya tersendiri, setiap kelemahan metode dapat diatasi oleh suatu kelebihan dalam metode tersebut, berikut adalah kelebihan dan kelemahan metode *role playing*.

Menurut Djamarah dan Zain *role playing* memiliki beberapa keunggulan<sup>27</sup> yaitu,

1) siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. 2) siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. 3) bakat Yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama di sekolah. 4) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. 5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama. 6) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain. Kelemahan metode pembelajaran *role playing* adalah: 1) sebagian anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif. 2) banyak memakan waktu. 3) memerlukan tempat yang cukup luas. 4) sering kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton atau pengamat.

Dengan metode *role playing* siswa akan memperoleh berbagai kosakata baru yang mungkin belum pernah mereka dengar, serta dapat merasakan sebagai diri orang lain atau mendapat pengalaman baru dalam memerankan suatu kejadian peristiwa-peristiwa (bermain peran).

---

<sup>27</sup> La Iru, *op. cit.*, h.89

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa pada saat proses pembelajaran, dan dapat pula mendorong keberanian siswa untuk tampil di depan kelas serta pengembangan pengetahuan siswa terhadap suatu materi atau kejadian yang sudah berlalu atau yang akan datang juga dapat dilatih dalam metode *role playing*.

### **c. LANGKAH-LANGKAH MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING***

Dalam setiap proses pembelajaran, pada pelaksanaannya harus menggunakan metode yang tepat agar proses pembelajaran berjalan lancar dan kondisi kelas aman nyaman. Di bawah ini merupakan langkah-langkah penggunaan metode *role playing* untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berikut ini dipaparkan langkah-langkah strategi metode *role playing*. Langkah yang dapat dilakukan guru untuk melaksanakan strategi bermain peran terdiri dari:

1. Menentukan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini guru menentukan apa tujuan pembelajaran yang hendak dicapainya melalui metode *role playing* ini. Kemudian dapat juga menentukan detail apa yang harus dilakukan pada saat pembelajaran nanti. Hal ini sebenarnya tergantung sepenuhnya pada alasan

mengapa guru ingin memasukkan metode *role playing* dalam kegiatan pembelajarannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini dapat dideskripsikan oleh pertanyaan-pertanyaan berikut; a) Topik apa yang guru ingin ajarkan? b) Berapa alokasi waktu yang tersedia atau disediakan? c) Apa yang guru harapkan dari siswa setelah kegiatan bermain peran selesai, apakah dalam bentuk penelitian, laporan, presentasi? d) Apakah guru ingin siswa bermain peran secara terpisah atau berkelompok? e) Apakah guru ingin memasukkan sebuah elemen konflik dalam skenario?

2. Memilih konteks dan peran, serta menulis skenario. Pada tahap ini guru, sebaiknya bersama-sama siswa memilih konteks dan peran yang akan dimainkan, dan tentunya juga menulis skenario. Guru dapat pula mempertimbangkan memilih dan mengadaptasi materi (skenario) yang lainnya telah disiapkan oleh guru lain (bila sudah tersedia). Jika guru menulis sendiri, maka guru harus mencari informasi latar belakang masing-masing karakter atau lebih baik lagi jika siswa juga membantu mengumpulkan informasi tersebut melalui studi kepustakaan atau sumber lain seperti internet.

3. Latihan pendahuluan. Beberapa siswa kemudian dipilih atau mengajukan diri untuk menjadi pemeran dari tokoh-tokoh atau karakter dalam skenario tersebut. Kemudian siswa mulai berlatih untuk memerankan tokoh-tokoh itu sesuai dengan penafsirannya di bawah bimbingan guru. Latihan dilakukan

beberapa hari sebelum tampil di depan kelas. Siswa dapat melakukan studi tentang tokoh atau karakter yang akan diperankannya.

4. Kegiatan pembelajaran atau pelaksanaan peragaan. Saat kegiatan pembelajaran guru menampilkan siswa-siswa yang telah berlatih memerankan karakter atau tokoh-tokoh dalam skenario pada beberapa hari sebelumnya. Sementara pertunjukan bermain peran dilakukan oleh beberapa siswa, kemudian siswa yang lainnya dibagi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengamati dan mencermati peran yang dimainkan. Mereka mendiskusikan kandungan dari permainan peran yang ditampilkan. Hal-hal yang guru harapkan akan didiskusikan siswa dapat dipadu melalui lembar kerja (LKDP).

5. Mendiskusikan kesimpulan. Setelah kegiatan pertunjukan peran oleh siswa-siswa di depan kelas, maka setiap kelompok dapat membahasnya pada diskusi kelas. Tentu saja kegiatan ini dilakukan dengan panduan dan difasilitasi oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Setiap kelompok kemudian mengajukan kesimpulannya dan guru kemudian memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum.

6. Penilaian. Penilaian guru dapat dilakukan terhadap siswa yang memerankan karakter atau tokoh dalam skenario. Untuk siswa yang menonton permainan peran, dapat dinilai dari kemampuan mereka menginterpretasikan skenario yang telah disajikan. Kemudian bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain

dalam mengkomunikasikan isi dari skenario yang ditampilkan. Penilaian dapat pula dilakukan dengan meminta mereka menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif. Dan tentu saja, penilaian mengacu kepada tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai siswa melalui kegiatan bermain peran (*role playing*) tersebut.

Menurut pendapat dari Hamzah B. Uno prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu: 1) pemanasan (*warming up*), 2) memilih partisipan, 3) menyiapkan pengamat (*observer*), 4) menata panggung, 5) memainkan peran (manggung), 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang, 8) diskusi dan evaluasi kedua, 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.<sup>28</sup> penjelasan langkah-langkah tersebut adalah:

Langkah pertama (pemanasan) guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru.

Langkah kedua, memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan

---

<sup>28</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.28

memainkan. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini lebih baik. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apa pun.

Langkah ketiga, menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Hal paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Langkah keempat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat dalam permainan peran.

Langkah kelima, permainan peran di mulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Langkah keenam, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

Langkah ketujuh, yaitu permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario. Langkah kedelapan, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Langkah kesembilan, siswa

diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Menurut Oemar Malik dalam buku proses belajar mengajar mengemukakan langkah-langkah guru dalam menyiapkan suatu situasi bermain peran adalah sebagai berikut:<sup>29</sup> (1) persiapan dan intruksi, (2) tindakan dramatic dan diskusi, (3) evaluasi bermain peran.

#### 1. Persiapan dan Instruksi

a) guru memiliki situasi atau dilemma bermain peran. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus.

b) sebelum melaksanakan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.

c) guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada seluruh siswa. Penjelasan

---

<sup>29</sup> Oemar Hamalik, *op. cit.*, h. 217

tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan.

d) guru memberitahukan peran-peran yang akan diaminikan serta memberikan instruksi-instruksi yang berkaitan dengan masing-masing peran kepada para *audience*.

## 2. Tindakan Dramatik dan Diskusi

a) para actor terus melakukan perannya sepanjang situais bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi pada penugasan awal kepada pemeran.

b) bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut diberhentikanannya permainan tersebut.

c) keseluruhan kelas selajutnya berpartisipasi dalam situasi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut.

## 3. Evaluasi Bermain Peran

a) siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.



b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluasi dari siswa, catatan-catatan dari guru yang dibuat oleh guru selama proses berlangsungnya bermain peran.

Langkah-langkah pembelajaran *role playing* menurut Djamarah dalam La Iru adalah sebagai berikut:

1) memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan siswa agar mereka dapat merasakan masalah itu. 2) pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. 3) menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog sendiri. 4) menyiapkan pengamat, pengamat dalam kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak bermain peran. 5) pemeranan, pada tahap ini semua siswa mulai bereaksi sesuai dengan perannya masing-masing dan sesuai dengan apa yang ada pada skenario bermain peran. 6) diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa. 7) pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.<sup>30</sup>

Berdasarkan dari langkah-langkah yang telah disampaikan oleh para ahli diatas, maka dapat disimpulkan langkah-langkah menggunakan metode *role playing* adalah sebagai berikut: 1) guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*. 2) kemudian mencari masalah dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 3) guru menunjuk beberapa siswa untuk bermain peran sesuai

---

<sup>30</sup> La Iru dkk., *op. cit.*, h. 88

dengan skenario yang telah dibuat. 4) kemudian guru membentuk siswa menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 5 orang siswa. 5) siswa yang sudah ditunjuk untuk memainkan peran melakukan latihan dan penyesuaian terhadap karakter yang didapat sesuai dengan skenario yang sudah dipersiapkan. 6) guru mengkondisikan kelas sebelum siswa bermain peran. 7) siswa yang sudah siap untuk bermain peran, memainkan perannya sesuai dengan skenario yang sudah dipersiapkan. 8) siswa yang tidak bermain peran duduk sesuai kelompoknya sambil memperhatikan dan mengamati temannya yang sedang bermain peran. 9) setelah bermain peran, setiap kelompok diberikan lembar kerja untuk mendiskusikan hasil bermain peran yang telah temannya pentaskan di depan kelas. 10) setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi dan kesimpulannya. 11) guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum kegiatan bermain peran. 12) guru menutup kegiatan pembelajaran.

### **C. BAHASAN HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN**

Dalam penelitian ini terdapat dua variable yaitu hasil belajar Ilmu Pegetahuan Sosial dan metode *role playing*. Terdapat beberapa hasil penelitian yang memiliki variabel yang sama dengan yang peneliti akan lakukan. Salah satu penelitian yang berhubungan adalah penelitian yang dilakukan oleh Sri Sulianti dengan judul "Meningkatkan aktivitas Belajar IPS

melalui Metode Role Playing pada siswa kelas II SDN Semper Barat 03 Pagi, Cilincing Jakarta Utara.”<sup>31</sup>

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa kelas II. Data hasil penelitian pada siklus I rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 69,63% dan peningkatan metode *role playing* pada aktivitas belajar siswa terlihat pada siklus II meningkat menjadi 84, 80%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas belajar pada siswa kelas II.

Siti Anisah melakukan penelitian dan memiliki variable yang sama yaitu metode *role playing* dengan judul “Peningkatan Minat Belajar IPS Siswa Kelas II SDS Tunas Cemerlang Pondok Bambu Jakarta Timur.”<sup>32</sup> Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes. Teknik non tes yang digunakan untuk memperoleh data pelaksanaan tindakan dan data kemampuan menulis yaitu teknik observasi yaitu angket minat belajar, dokumentasi foto kegiatan, teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan persentase kenaikan sebesar 10%. Dari hasil analisis data diperoleh kenaikan sebesar 12,86% pada siklus I belum signifikan dengan penetapan persentase kenaikan yang telah disepakati

---

<sup>31</sup> Sri Yulianti, “Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas II SDN Semper Barat 03 Pagi Jakarta Utara” *Skripsi* (Jakarta: FIP UNJ, 2011)

<sup>32</sup> Siti Anisah, “Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas II Sekolah Dasar Tunas Cemerlang Pondok Bambu Jakarta Timur melalui Metode Bermain Peran (Role Playing)” *Skripsi* (Jakarta: FIP UNJ, 2010)

bersama yaitu 10%, dan pada siklus II terdapat peningkatan dari persentase kenaikan yang telah ditetapkan maka hipotesa tindakan diterima. Dengan demikian dinyatakan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas II.

#### **D. PENGEMBANGAN KONSEPTUAL PERENCANAAN TINDAKAN**

Pada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, metode ceramah yang saat ini masih sering digunakan untuk menjelaskan materi pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirasa kurang meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran yang disampaikan sehingga siswa belum mendapat pengetahuan yang lebih.

Pada tahap anak usia 8-10 tahun rasa keingintahuan tentang sesuatu sangatlah tinggi. Oleh sebab itu guru seharusnya menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan meningkatkan kreativitas serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga harus menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan agar siswa tertarik dengan proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Hasil belajar siswa tidak hanya dapat diukur dengan hasil evaluasi siswa namun dari seluruh proses pembelajaran siswa selama di kelas. Oleh sebab itu dibutuhkan penggunaan metode yang tepat dan sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun salah satu metode yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah metode *role playing*. Metode

ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang pada siswa di kelas V.

#### **E. HIPOTESA TINDAKAN**

Hipotesa yang diajukan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang di kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi melalui metode pembelajaran *role playing*.”

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan yang berlokasi di Jalan R.M Kahfi 1 Kelurahan Ciganjur, Kecamatan Jagakarsa, Jakarta Selatan. Pada siswa kelas V A dengan jumlah siswa 30 orang.

##### **2. Waktu Penelitian**

Secara keseluruhan waktu penelitian dilaksanakan pada semester I tahun 2015/2016, yaitu terhitung mulai dari bulan November sampai dengan bulan Januari 2016.

#### **C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan**

##### **1. Metode Penelitian**

Metode yang diambil pada penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara siklus, dimana peneliti harus

meningkatkan dan memperbaiki praktek mutu pembelajaran di kelas agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

Tujuan peneliti meningkatkan hasil belajar adalah agar nilai yang diperoleh siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengalami peningkatan sesudah dilakukan proses belajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang baru yaitu metode *role playing* (bermain peran). Peneliti juga bertujuan memperbaiki praktek mutu pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* karena diharapkan guru mampu mengembangkan dan menggunakan metode pembelajaran yang saat ini sudah sangat berkembang dan tidak hanya melakukan proses belajar mengajar dengan metode yang sama dalam setiap pembelajaran.

## **2. Desain Intervensi Tindakan**

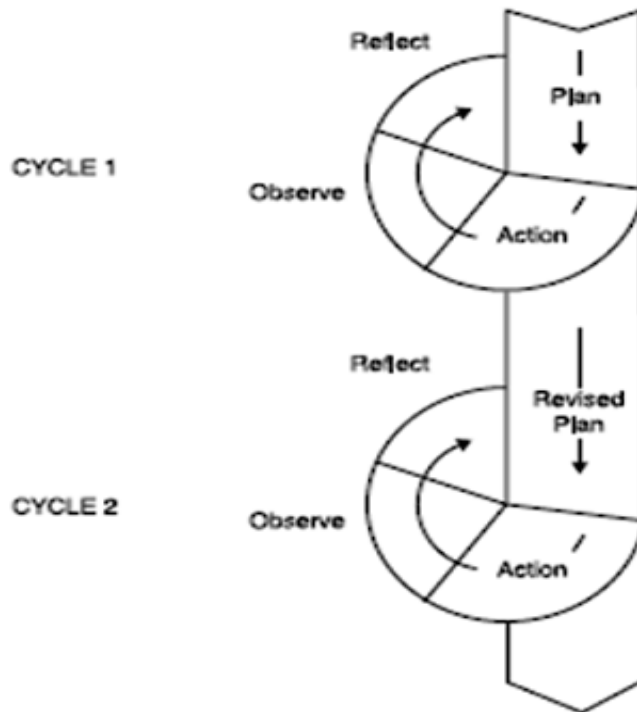
Desain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian ini yang dipilih adalah model penelitian Kemmis dan Mc Taggart yang bentuk siklus meliputi tahap-tahap: a) perencanaan atau *planning*, b) tindakan atau *acting*, c) observasi, d) refleksi.<sup>33</sup> Apabila siklus pertama sudah mencapai hasil yang diharapkan yaitu meningkatnya hasil belajar siswa melalui metode *role playing*, maka siklus akan diberhentikan pada tahap refleksi. Namun apabila hasil yang diharapkan oleh peneliti belum tercapai maka akan dilanjutkan dengan perencanaan kembali (*replanning*) untuk siklus kedua.

---

<sup>33</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.16

Peneliti merencanakannya ada satu siklus dan dilakukan dengan tiga kali pertemuan. Hasil belajar yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Apabila dalam perencanaan pembelajaran belum mencapai tetapi hasil belajar siswa sudah meningkat atau sudah tercapai maka siklus diberhentikan. Begitu pula sebaiknya apabila dalam kegiatan yang direncanakan belum berhasil maka akan ditambahkan sesuai dengan kebutuhan. Tahapan-tahapan ini membentuk sebuah siklus seperti gambar di bawah ini:



**Gambar 1.1**



**Model Spiral Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Mc.  
Taggart dalam Arikunto, Suhardjono dan Supardi<sup>34</sup>**

**D. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A SDN Ciganjur 04 Pagi tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 14 siswa putra dan 16 siswa putri. Kegiatan PTK ini dilakukan langsung oleh peneliti, sebagai guru di SDN Ciganjur 04 Pagi.

**E. Peran dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian**

Peran dan posisi peneliti disini bukan hanya sebagai peneliti namun juga sebagai perencana pembelajaran dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti juga memperbaiki kondisi kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Salah satu cara atau solusi yang akan dilakukan peneliti dalam menangani masalah tersebut adalah dengan melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penelitian tindakan kelas.

**F. Tahapan Intervensi Tindakan**

Pada penelitian ini dilakukan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*. Penelitian ini mempunyai dua siklus terdiri dari a) perencanaan (*planning*), b) pelaksanaan (*action*), c) pengamatan

---

<sup>34</sup> Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.20

(*observing*), d) refleksi (*reflecting*). Di bawah ini adalah tabel tahapan-tahapan intervensi tindakan:

**Tabel 3.1**  
**Perencanaan Pembelajaran Siklus I**

| Pertemuan | Tahap kegiatan     | Kegiatan  |
|-----------|--------------------|---|
|           | <b>Perencanaan</b> | 1. Merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> .<br>2. Memilih atau menentukan materi pokok pada setiap pertemuan.<br>3. Menentukan waktu untuk melaksanakan proses pembelajaran yaitu 2x30 menit.<br>4. Menyiapkan dan menjalankan instrumen pemantau aktivitas guru dan siswa.<br>5. Menyiapkan media atau alat bantu dan sumber belajar untuk melaksanakan proses belajar mengajar di kelas.<br>6. Menyiapkan evaluasi pembelajaran. |
| <b>1</b>  | <b>Pelaksanaan</b> | 1. Mengatur posisi duduk siswa dan mengkonduisikan suasana kelas.<br>2. Menyajikan materi tentang sebab jatuhnya daerah-daerah nusantara dalam kekuasaan pemerintahan Belanda.<br>3. Mengadakan tanya jawab seputar tokoh-tokoh Islam yang menentang kedatangan Belanda.<br>4. Membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 6 siswa.<br>4. Memerlihatkan peta persebaran tanam paksa.   |

|   |                    |   |
|---|--------------------|---|
|   |                    | <p>5. Setiap kelompok diberi tugas mengamati persebaran wilayah tanam paksa tersebut.</p> <p>6. Setiap kelompok mendiskusikan tentang persebaran wilayah tanam paksa dan sebab jatuhnya daerah kekuasaan Indonesia ke pemerintahan Belanda.</p> <p>7. Setelah selesai diskusi, setiap kelompok secara bergantian membacakan hasil diskusinya di depan kelas.</p>  |
| 2 | <b>Pelaksanaan</b> | <p>1. Mengatur posisi duduk siswa dan mengkonduisikan suasana kelas.</p> <p>2. Menggulung dan membahas kembali materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya tentang sebab jatuhnya daerah nusantara dalam kekuasaan pemerintahan Belanda</p> <p>3. Menyajikan materi tentang perlawanan para tokoh dalam melawan Belanda.</p> <p>4. Mengajak siswa memperhatikan peta pendaratan pasukan Jepang di Indonesia.</p> <p>5. mengadakan tanya jawab tentang lembaga-lembaga bentukan Jepang</p> <p>4. Membuat 5 kelompok yang terdiri dari 6 siswa tiap kelompoknya.</p> <p>5. Siswa melakukan simulasi perjuangan para tokoh dalam melawan Belanda dan Jepang dengan menggunakan metode <i>role playing</i> (bermain peran).</p> |
|   | <b>Pengamatan</b>  | <p>1. Melakukan pengamatan melalui instrumen aktivitas kegiatan siswa</p> <p>2. Membuat dokumentasi sebagai bukti pengamatan di dalam kelas</p>   |
|   | <b>Refleksi</b>    | <p>1. Melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan simulasi yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran.</p>  |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | <p>2. Berdiskusi dengan observer kekurangan yang terjadi pada saat proses pembelajaran.</p> <p>3. Memperbaiki kekurangan yang terjadi saat proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</p> |
|--|--|---|

**Tabel 3.2**  
**Perencanaan Pembelajaran Siklus II**

| <b>Pertemuan</b> | <b>Tahap kegiatan</b> | <b>Kegiatan</b>   |
|------------------|-----------------------|---|
|                  | <b>Perencanaan</b>    | <p>1. Merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i>.</p> <p>2. Memilih atau menentukan materi pokok pada setiap pertemuan.</p> <p>3. Menentukan waktu untuk melaksanakan proses pembelajaran yaitu 2x30 menit.</p> <p>4. Menyiapkan dan menjalankan instrumen pemantau aktivitas guru dan siswa.</p> <p>5. Menyiapkan media atau alat bantu dan sumber belajar untuk melaksanakan proses belajar mengajar di kelas.</p> <p>6. Menyiapkan evaluasi pembelajaran.</p> |
| <b>1</b>         | <b>Pelaksanaan</b>    | <p>1. Mengatur posisi duduk siswa dan mengkondusifkan suasana kelas.</p> <p>2. Menyajikan materi tentang usaha para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan</p>   |

|          |                    |   |
|----------|--------------------|---|
|          |                    | <p>3. Menyajikan materi tentang lembaga-lembaga bentukan Jepang dalam persiapan mencapai kemerdekaan</p> <p>4. Membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 6 siswa.</p> <p>5. Menugaskan siswa mendiskusikan perlunya perumusan dasar negara bagi Indonesia.</p> <p>6. Setiap kelompok mendiskusikan tentang perlunya perumusan dasar negara bagi Indonesia.</p> <p>7. Setelah selesai diskusi, setiap kelompok secara bergantian membacakan hasil diskusinya di depan kelas.</p>  |
| <b>2</b> | <b>Pelaksanaan</b> | <p>1. Mengatur posisi duduk siswa dan mengkonduasikan suasana kelas.</p> <p>2. Menggulang dan membahas kembali materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya tentang usaha para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia</p> <p>3. Menyajikan materi tentang perlawanan para tokoh dalam melawan Belanda.</p> <p>4. Mengajak siswa memperhatikan peta pendaratan pasukan Jepang di Indonesia.</p> <p>5. mengadakan tanya jawab tentang lembaga-lembaga bentukan Jepang</p> <p>4. Membuat 5 kelompok yang terdiri dari 6 siswa tiap kelompoknya.</p> <p>5. Siswa melakukan simulasi perjuangan para tokoh dalam melawan Belanda dan Jepang dengan menggunakan metode <i>role playing</i> (bermain peran).</p> |
|          | <b>Pengamatan</b>  | <p>1. Melakukan pengamatan melalui instrumen aktivitas kegiatan siswa</p> <p>2. Membuat dokumentasi sebagai bukti pengamatan di dalam kelas</p>   |

|  |                 |  |
|--|-----------------|--|
|  | <b>Refleksi</b> | 1.Melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan simulasi yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran.<br>2.Berdiskusi dengan observer kekurangan yang terjadi pada saat proses pembelajaran.<br>3.Memperbaiki kekurangan yang terjadi saat proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya. |
|--|-----------------|--|

Pada penelitian ini, peneliti merencanakan menggunakan dua siklus. Siklus kedua dirancang dan dilakukan apabila dalam merancang dan menjalankan siklus pertama, peneliti belum mencapai hasil yang diharapkan yaitu meningkatnya hasil belajar siswa pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Harapan peneliti, penelitian ini dapat mencapai hasil yang diharapkan dengan hanya dilakukan dua siklus. Namun, bila harus dilakukan dalam tiga siklus peneliti sudah lebih dulu mempersiapkan perencanaan dalam siklus dua dan diharapkan setelah siklus kedua hasil belajar siswa mengalami peningkatan sesuai dengan yang diharapkan.

### **G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan**

Ukuran keberhasilan tujuan dapat dilihat dari hasil yang dicapai dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran IPS itu adalah minimal 85% siswa, yang mendapatkan skor 68 dari jumlah siswa 30 orang. Maka proses pembelajaran akan dihentikan karena KKM telah terpenuhi dan peneliti tidak harus melanjutkan pada siklus berikutnya.

## **H. Data dan Sumber Data Peneliti**

### **1. Data**

Data pelaksanaan penelitian tindakan kelas, yang akan dikumpulkan adalah dalam bentuk instrumen yang terdiri dari lembar pengamatan persiapan guru, lembar observasi, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, dan dokumentasi.

Data penelitian ini adalah tentang hasil belajar IPS dengan metode *role playing*. Data yang dimaksud meliputi dua jenis yaitu: 1) data proses atau pemantau tindakan. Data ini digunakan pada saat mengontrol pelaksanaan kegiatan atau perencanaan tindakan yang telah dibuat sebelumnya, proses yang dibuat sebelumnya adalah sebuah gambaran tentang yang akan terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. 2) data penelitian merupakan data dari tindakan atau kegiatan *role playing* yang telah dilakukan pada saat proses kegiatan belajar mengajar, serta hasil skor yang telah diperoleh oleh siswa.

### **2. Sumber Data Penelitian**

Sumber data penelitian ini dibagi menjadi dua jenis yaitu: 1) sumber data pemantau tindakan yang diambil data pengamatan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung dan pada saat siswa melakukan simulasi bermain peran dengan menggunakan metode *role playing*. 2) sumber data penelitian

yang diambil dari hasil belajar siswa melalui tertulis pada saat siswa melakukan evaluasi pembelajaran di akhir siklus.

## **I. Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan**

### **1. Hasil Belajar IPS**

#### **a. Definisi Konseptual**

Hasil belajar IPS adalah suatu tolak ukur siswa yang telah mengalami perubahan perilaku yang data dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotornya. Ranah kognitif meliputi beberapa kategori yaitu, Mengingat (C1), Memahami (C2), Menerapkan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), dan Kreasi (C6).

#### **b. Definisi Operasional**

Hasil belajar IPS adalah skor yang diperoleh dengan menggunakan instrumen yang berisi kegiatan belajar mengajar guru dan siswa tentang perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meliputi Mengingat (C1), Memahami (C2), Menerapkan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5). Instrumen yang digunakan berbentuk pilihan ganda.

#### **c. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS**

Instrumen hasil belajar IPS merupakan suatu tes yang menggunakan pilihan ganda dengan pilihan jawaban a, b, c dan d yang berjumlah 30 soal dalam bentuk pilihan ganda aspek-aspek yang diukur dalam instrumen ini



meliputi Mengingat (C1), Memahami (C2), Menerapkan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5). Adapun kisi-kisi hasil belajar IPS tentang perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS Siklus I**

| Kompetensi Dasar  | Indikator  | Soal   |    |    |        |    | Jumlah | Keterangan    |
|---|--|--------|----|----|--------|----|--------|---------------|
|   |  | C1     | C2 | C3 | C4     | C5 |        |               |
| 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang | - Menceritakan sebab jatuhnya daerah-daerah Nusantara ke dalam kekuasaan pemerintah Belanda.       | 1, 2,  | 4, | 20 | 16     |    | 5      | Pilihan Ganda |
|   | - Menjelaskan sistem kerja paksa dan penarikan pajak yang memberatkan rakyat.                      | 14, 17 |    |    | 13     |    | 3      |               |
|   | - Menceritakan perjuangan para tokoh daerah dalam upaya mengusir penjajah Belanda.                 | 3, 10  |    |    | 6      | 11 | 4      |               |
|   | - Menceritakan pendudukan Jepang di Indonesia.   |        | 9  | 15 | 18, 19 |    | 4      |               |
|   | - Menceritakan sebab dan akibat pengerahan tenaga Romusha oleh Jepang terhadap penduduk Indonesia. | 5      | 12 |    | 8      | 7  | 4      |               |
|   | Jumlah   | 7      | 3  | 2  | 6      | 2  | 20     |               |

Keterangan ;

C1 = Mengingat

C3 = Menerapkan

C2 = Memahami

C4 = Menganalisis

Butir soal tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda dan penskoran dengan memberikan angka 1 (satu) bagi setiap jawaban yang benar dan angka 0 (nol) bagi jawaban yang salah.

Jumlah skor yang diperoleh siswa dihitung dengan prosedur

Nilai =  $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah soal}} \times 100$

Skor total

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS Siklus II**

| Kompetensi Dasar   | Indikator   | Soal  |    |        |        |    | Jumlah | Keterangan    |
|--|---|-------|----|--------|--------|----|--------|---------------|
|  |   | C1    | C2 | C3     | C4     | C5 |        |               |
| 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia | - Menceritakan perjuangan para tokoh pada saat pejajahan Belanda      | 1, 5, |    | 14, 19 |        | 9  | 5      | Pilihan Ganda |
|  | - Menjelaskan persiapan kemerdekaan Indonesia                         | 3     |    | 17, 20 |        |    | 3      |               |
|  | - Menjelaskan pentingnya perumusan dasar negara Indonesia             | 7, 10 |    | 11     | 20     |    | 4      |               |
|  | - Menceritakan pendudukan Jepang di Indonesia.                        | 2, 6  | 9  |        | 18, 19 |    | 5      |               |
|  | - Menceritakan sebab dan akibat pengerahan tenaga Romusha oleh Jepang | 11    | 8  |        |        | 16 | 3      |               |

|  |                              |   |   |   |   |   |    |  |
|--|------------------------------|---|---|---|---|---|----|--|
|  | terhadap penduduk Indonesia. |   |   |   |   |   |    |  |
|  | Jumlah                       | 8 | 2 | 5 | 3 | 2 | 20 |  |

Keterangan ;

C1 = Mengingat

C2 = Memahami

C3 = Menerapkan

C4 = Menganalisis

Butir soal tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda dan penskoran dengan memberikan angka 1 (satu) bagi setiap jawaban yang benar dan angka 0 (nol) bagi jawaban yang salah.

Jumlah skor yang diperoleh siswa dihitung dengan prosedur

Nilai =  $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah soal}} \times 100$

Skor total

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi Instrumen afektif IPS Siklus I dan II**

| Dimensi        | Indikator  | Skala Penilaian |   |   |   |
|----------------|--|-----------------|---|---|---|
|                |  | 1               | 2 | 3 | 4 |
| Berani         | 1. Mendemostrasikan simulasi bermain peran di depan kelas<br>2. menjawab pertanyaan yang diberikan guru<br>Menegur teman yang gaduh pada saat pembelajaran |                 |   |   |   |
| Komunikatif    | 1. berkomunikasi dalam bermain peran<br>2. mengemukakan pendapat<br>3. berkomunikasi dengan kelompok   |                 |   |   |   |
| Tanggung Jawab | 1. memainkan peran dengan baik<br>2. mengerjakan tugas evaluasi yang diberikan<br>3. mengatur kelompok belajar   |                 |   |   |   |
| Kerja Sama     | 1. mengatur kelompok   |                 |   |   |   |

|                 |  |  |  |  |  |
|-----------------|--|--|--|--|--|
|                 | 2. membantu mengerjakan tugas secara berkelompok   |  |  |  |  |
| Rasa Ingin Tahu | 1. bertanya kegiatan pembelajaran<br>2. memperhatikan materi pada saat proses pembelajaran |  |  |  |  |

Keterangan:

Setiap aspek penilaian hanya 1 indikator yang muncul, maka diberikan skor 1

Setiap aspek penilaian hanya 2 indikator yang muncul, maka diberikan skor 2

Setiap aspek penilaian hanya 3 indikator yang muncul, maka diberikan skor 3

Setiap aspek penilaian semua indikator muncul, maka diberikan skor 4

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik

Skor 4 = sangat memuaskan

Presentase pencarian per aspek =  $\frac{\text{Jumlah Siswa tiap skor} \times 100}{\text{Jumlah Total Siswa}}$

**Tabel 3.6**  
**Kisi-kisi Instrumen Psikomotor IPS Siklus I dan II**

| Dimensi              | Indikator   | Skala Penilaian |   |   |   |
|----------------------|---|-----------------|---|---|---|
|                      |   | 1               | 2 | 3 | 4 |
| Persiapan            | 1. mempersiapkan alat dan bahan<br>2. membaca skenario drama persiapan                                  |                 |   |   |   |
| Pelaksanaan (proses) | 1. Memakai alat dan bahan yang telah disediakan<br>2. mendemostrasikan drama di depan kelas dengan baik |                 |   |   |   |
| Hasil (produk)       | 1. bekerja sama dengan teman sekelompoknya<br>2. berhasil memerankan suatu peran dengan baik            |                 |   |   |   |

Keterangan:

Setiap aspek penilaian hanya 1 indikator yang muncul, maka diberikan skor 1

Setiap aspek penilaian hanya 2 indikator yang muncul, maka diberikan skor 2

Setiap aspek penilaian hanya 3 indikator yang muncul, maka diberikan skor 3

Setiap aspek penilaian semua indikator yang muncul maka diberikan skor 4

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik  
Skor 4 = Sangat Memuaskan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor} \times 100}{\text{Skor Total}}$$

$$\text{Presentase pencapaian per aspek} = \frac{\text{Jumlah Siswa tiap Skor} \times 100\%}{\text{Jumlah Total Siswa}}$$

## **1. Pembelajaran *Role Playing***

### **a. Definisi Konseptual**

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa pada saat proses pembelajaran. Dalam metode ini siswa diberikan kesempatan untuk melakukan simulasi seperti kehidupan nyata atau melakukan sendiri simulasi dengan mengikuti tahapan-tahapan 1) persiapan 2) pelaksanaan 3) tindak lanjut.

### **b. Definisi Operasional**

Metode *role playing* adalah skor yang didapatkan dari hasil pengamatan melalui lembar observasi dengan menggunakan penelitian sebagai berikut : 1 = ya jika hasil pengamatan berhasil dan 0 = jika hasil pengamatan tidak berhasil.

### **c. Kisi-kisi Instrumen *Role Playing***

Indikator penerapan metode *role playing* yang akan diteliti berdasarkan teori instrumen dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan

metode *role playing* terdiri dari dua instrumen yang mengevaluasi dari segi guru dan siswa. Pengevaluasian dilakukan selama terlaksananya proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung di SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan. Kisi-kisi yang akan digunakan sebagai instrumen *role playing* yang dibuat untuk guru dan untuk siswa. Adapun kisi-kisi instrumen *role playing* adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.7**  
**Kisi-kisi Instrumen Pembelajaran Guru Dengan Metode *Role Playing***

| No | Komponen      | Indikator   | Nomor Butir |
|----|---------------|---|-------------|
|    |               |   | Guru        |
| 1  | Persiapan     | a. Mengkondisikan suasana kelas   | 1           |
|    |               | b. Menyampaikan tujuan pembelajaran   | 2           |
|    |               | c. Memberikan penjelasan atau apersepsi yang berkaitan dengan pelajaran                   | 3,4         |
|    |               | d. Memberikan skenario sebelum <i>role playing</i>  | 5,7         |
|    |               | e. Tanya jawab antara guru dan siswa  |             |
| 2  | Pelaksanaan   | a. Menjelaskan materi pelajaran   | 6           |
|    |               | b. Membimbing dalam bermain peran atau <i>role playing</i>                                | 8           |
|    |               | c. Berperan aktif dalam bermain peran atau <i>role playing</i>                            |             |
|    |               | d. Memotivasi dan menilai siswa saat <i>role playing</i>                                  | 9,10        |
|    |               | e. Berani memainkan peran di depan kelas  |             |
|    |               | f. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok setelah bermain peran atau <i>role playing</i> |             |
|    |               | g. Bersemangat dalam bermain peran  |             |
| 3  | Tindak lanjut | a. Berdiskusi kelompok  | 11,12       |
|    |               | b. Menyimpulkan materi bersama-sama   | 15          |
|    |               | c. Memberikan tugas setelah bermain peran   | 13          |
|    |               | d. Menetapkan kelompok terbaik dalam bermain peran  | 14          |

|        |    |
|--------|----|
| Jumlah | 15 |
|--------|----|

**Tabel 3.8**

**Kisi-kisi Instrumen Pembelajaran Siswa Dengan Metode *Role Playing***

| No     | Komponen      | Indikator   | Nomor butir |
|--------|---------------|---|-------------|
|        |               |   | Siswa       |
| 1      | Persiapan     | a. Mengkondisikan suasana kelas   | 1,7         |
|        |               | b. Menyampaikan tujuan pembelajaran   |             |
|        |               | c. Memberikan penjelasan atau apersepsi yang berkaitan dengan pelajaran                   |             |
|        |               | d. Memberikan skenario sebelum <i>role playing</i>  | 2           |
|        |               | e. Tanya jawab antara guru dan siswa  | 5           |
| 2      | Pelaksanaan   | a. Menjelaskan materi pelajaran   | 3,4         |
|        |               | b. Membimbing dalam bermain peran atau <i>role playing</i>                                | 8           |
|        |               | c. Berperan aktif dalam bermain peran atau <i>role playing</i>                            | 6           |
|        |               | d. Memotivasi dan menilai siswa saat <i>role playing</i>                                  |             |
|        |               | e. Berani memainkan peran di depan kelas  | 9           |
|        |               | f. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok setelah bermain peran atau <i>role playing</i> | 11          |
|        |               | g. Bersemangat dalam bermain peran  | 10          |
| 3      | Tindak lanjut | a. Berdiskusi kelompok  |             |
|        |               | b. Menyimpulkan materi bersama-sama   | 12,14       |
|        |               | c. Memberikan tugas setelah bermain peran   | 13          |
|        |               | d. Menetapkan kelompok terbaik dalam bermain peran  | 15          |
| Jumlah |               |   | 15          |

**J. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian adalah meliputi hal-hal berikut 1) dokumentasi, 2) observasi, 3) catatan lapangan pengumpulan data dilakukan dengan bentuk pengamatan terhadap obyek,

peristiwa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode role playing sebagai saran pembelajaran IPS pada siswa kelas V A SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan.

### **K. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan Studi**

Teknik pemeriksaan keterpercayaan studi merupakan tindakan yang dilakukan oleh peneliti untuk menguji keabsahan data terhadap kemampuan peneliti dalam melakukan perhitungan secara menyeluruh terhadap data yang diperoleh. Untuk mendapatkan keseimbangan data peneliti melakukan triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan cara membandingkan hal yang dilakukan oleh peneliti dengan pendapat dari orang lain. Peneliti memberikan instrument penelitian kepada pihak yang terkait dengan penelitian seperti rekan guru dengan terlebih dahulu dimintakan validasi instrumen.

### **L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil analisis**

#### **1. Analisis Data**

Analisis data yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas V dengan menggunakan metode *role playing*. Teknik menganalisis data pada siswa yaitu dengan melakukan pengamatan siswa dalam bermain peran dan juga menganalisis data dilihat dari kemampuan siswa dalam menjawab tes evaluasi. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar, maka digunakan rumus sebagai berikut

$$\text{Persentase peningkatan} = \frac{A}{N} \times 100 \%$$



Keterangan :

A : banyak siswa yang memperoleh peningkatan

N : jumlah keseluruhan siswa

Sementara untuk menghitung pemantau tindakan peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

Persentase =  $\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \%$

Jumlah skor maksimum

## **2. Interpretasi Hasil Analisis**

Setelah data dianalisis, peneliti dan observer menginterpretasi hasil analisis data yang dilakukan setelah tahapan tindakan selesai dilaksanakan. Hasil penelitian siswa, data nilai siswa dan nilai-nilai disajikan atau disediakan sudah dalam bentuk diagram-diagram batang dan kesimpulan hasil analisis.

## **M. Tindak Lanjut Pengembangan Perencanaan Tindakan**

Perencanaan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya adalah dengan melakukan siklus berikutnya menggunakan refleksi dari siklus I sebagai acuannya. Hal ini dilakukan jika terjadi perubahan yang signifikan pada hasil belajar IPS.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI, ANALISIS DATA INTERPRETASI HASIL DATA DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan di kelas V oleh peneliti yang bertindak langsung sebagai pelaksana penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklusnya dilakukan dalam 2 pertemuan. Alokasi waktu dalam setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit dengan menggunakan metode *role playing*. Pelaksanaan setiap siklus melalui 4 tahapan yaitu: 1) tahap perencanaan, 2) tahap tindakan, 3) tahap pengamatan, 4) tahap refleksi. Bab ini meliputi tentang deskripsi data, analisis data, interpretasi hasil data dan pembahasan.

#### **A. DESKRIPSI DATA HASIL PENGAMATAN EFEK/HASIL INTERVENSI TINDAKAN**

Data penelitian adalah data yang didapat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yang dilaksanakan di kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan dengan jumlah siswa adalah 30 orang. Data penelitian ini berisi tentang penggunaan metode *role playing* atau bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan pada tiap siklusnya dilakukan 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

## **1. DESKRIPSI DATA SIKLUS I**

### **a. PERENCANAAN TINDAKAN**

Perencanaan tindakan pada tahapan siklus 1 sebelum melakukan penelitian adalah sebagai berikut: 1) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) serta menyiapkan materi ajar yang akan disampaikan untuk melakukan penelitian. 2) menentukan metode yang akan digunakan untuk dilaksanakan pada proses pembelajaran yaitu menggunakan metode *role playing*. 3) menyiapkan skenario drama yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. 4) menyiapkan media. 5) menyiapkan dan membuat lembar kerja siswa. 6) menyiapkan tes evaluasi dan kunci jawaban untuk melihat kemampuan hasil belajar pada siswa. 7) mempersiapkan penilaian aktivitas guru dan siswa untuk menilai kemampuan pendidik dan responden, pengamatan penilaian aktivitas guru dan siswa adalah sebanyak 30 butir. Berikut ini adalah tabel perencanaan pembelajaran siklus 1:

**Tabel 4.1 Perencanaan Pembelajaran Siklus I**

| <b>Pertemuan Ke-Hari/Tanggal</b>   | <b>Kegiatan</b>   | <b>Media/Alat</b>  | <b>Metode</b> |
|------------------------------------|---|--|---------------|
| I<br>Jumat, 27<br>November<br>2015 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan dan menjalankan instrumen pemantau aktivitas guru dan siswa</li> <li>2. Menyiapkan media atau alat bantu dan sumber pembelajaran untuk pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran</li> <li>3. Menyiapkan evaluasi pembelajaran</li> <li>4. Menyajikan materi tentang perjuangan para tokoh pada masa penjajahan Belanda dan Jepang</li> <li>5. Membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri atas 6 siswa</li> </ol> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku Ilmu Pendidikan Sosial kelas V</li> <li>-</li> </ul> |               |

|  |   |  |  |
|--|---|--|--|
|  | <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Memperlihatkan video tentang perjuangan para tokoh pada masa penjajahan Belanda dan Jepang</li> <li>7. Setiap kelompok siswa diberi tugas mengamati video</li> <li>8. Memberikan tugas diskusi secara kelompok</li> </ol>   |  |  |
| <p>II<br/>         Senin, 30<br/>         November<br/>         2015</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan dan menjalankan instrumen pemantau aktivitas guru dan siswa</li> <li>2. Menyiapkan media atau alat bantu dan sumber pelajaran untuk pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran</li> <li>3. Menyiapkan evaluasi pembelajaran</li> <li>4. Mengingatn kembali materi pertemuan 1 atau membahas kembali materi tentang perjuangan</li> </ol> |  |  |

|  |   |  |  |
|--|---|--|--|
|  | <p>para tokoh pada masa penjajahan Belanda dan Jepang</p> <p>5. Menyajikan materi tentang perjuangan para tokoh pada masa penjajahan Belanda dan Jepang</p> <p>6. Membuat 5 kelompok yang terdiri dari 6 siswa</p> <p>7. Siswa melakukan simulasi kegiatan menggunakan metode <i>role playing</i> (bermain peran)</p> <p>8. Mendiskusikan masalah-masalah yang ada pada simulasi yang dimainkan oleh siswa, secara berkelompok</p> <p>9. Melaporkan hasil diskusinya kepada kelompok lain dengan cara presentasi kelompok</p> |  |  |
|--|---|--|--|

## **b. PELAKSANAAN TINDAKAN**

Proses kegiatan pelaksanaan tindakan yang dilakukan sesuai dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang pada tahap perencanaan tindakan. Adapun pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

### **1) Siklus I Pertemuan 1**

Pertemuan pertama pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 27 November pukul 09.00-10.10 WIB dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pelaksanaan proses belajar mengajar pertemuan pertama dalam siklus I dimulai menanyakan kesiapan belajar siswa lalu berdoa dan guru mengabsen kehadiran siswa, serta mengingatkan alat tulis dan buku-buku yang diperlukan pada saat proses pembelajaran.



#### **Gambar 4.1. Siswa melakukan diskusi kelompok**

Kegiatan berikutnya adalah guru memulai pelajaran dengan melakukan apersepsi terlebih dahulu yaitu menanyakan kepada apakah kalian pernah menonton video atau film? Kemudian beberapa siswa menjawab pernah film kartun bu, pernahkah kalian menonton film tentang perjuangan kemerdekaan? Siswa menjawab belum pernah bu. Baiklah sekarang siapa yang tau kapan Indonesia merdeka? Kemudian siswa mengangkat tangan sambil berebut menjawab pertanyaan dari guru. Lalu ada siswa yang menjawab bahwa Indonesia merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945. Setelah itu guru menyampaikan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari itu.

Setelah itu siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang, guru menjelaskan materi tentang sebab jatuhnya daerah-daerah nusantara dalam kekuasaan pemerintahan Belanda.

Dalam kegiatan tanya jawab banyak siswa yang menjawab dan ikut turut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan aktif.





**Gambar 4.2. Guru membimbing siswa mengerjakan lembar kerja siswa**

Kemudian guru membagi siswa menjadi 5 kelompok setiap kelompok terdiri dari 6 siswa dalam setiap kelompoknya. Guru memberikan penjelasan tentang langkah-langkah dalam berdiskusi. Setelah itu siswa membentuk kelompok sesuai dengan perintah dari guru. Pada pertemuan pertama ini siswa akan menonton video tentang sebab jatuhnya daerah-daerah nusantara dalam kekuasaan pemerintah Belanda. Kemudian siswa menonton video yang telah dipersiapkan guru, setelah mereka selesai menonton dan memperhatikan video yang diputar oleh guru, guru memberikan penjelasan atau memberikan sedikit pernyataan yang berkaitan dengan video tersebut. Kemudian setelah itu siswa menjawab dan mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang telah disediakan oleh guru secara berkelompok. Tugas guru hanya membimbing dan memantau para siswa dalam bekerja kelompok.



**Gambar 4.3. Guru membimbing siswa berdiskusi kelompok**

Setelah mengerjakan diskusi kelompok, siswa kembali ke tempat duduknya mereka masing-masing. Untuk menutup pelajaran siswa diberikan kesempatan bertanya seputar materi atau tentang media yang ditampilkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

## **2) Siklus 1 Pertemuan 2**

Pertemuan kedua siklus 1 pada tanggal 30 november 2015 pukul 09.00-10.10 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Proses pembelajaran pada pertemuan kedua ini adalah dengan membaca doa sebelum belajar, lalu guru mengabsen kehadiran siswa. Setelah itu guru menanyakan kesiapan anak untuk proses kegiatan pembelajaran pada hari ini.

Kemudian untuk memulai proses pembelajaran, terlebih dahulu guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab tentang materi yang akan dilakukan serta kegiatannya seperti, “pernahkah kalian menonton drama? Apakah kalian pernah bermain drama?” hanya beberapa siswa yang menjawab pernah menonton dan bermain drama. Setelah melakukan apersepsi, lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari ini. Setelah guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru mulai menjelaskan materi pembelajaran hari ini dengan mengulas kembali materi pada pertemuan pertama dalam menjelaskan materi guru juga melakukan tanya jawab misalkan tentang daerah-daerah apa saja yang dikuasi oleh Belanda pada masa penjajahan, siswa antusias dalam menjawab. Setelah melakukan tanya jawab dengan siswa kegiatan selanjutnya adalah membentuk kelompok untuk bermain peran atau *role playing*.



**Gambar 4.4. Siswa bermain peran**



**Gambar 4.5. Siswa bermain peran**

Sebelum melakukan metode tersebut, guru membentuk siswa menjadi 5 kelompok setiap kelompok tersebut terdiri dari 6 siswa, setelah siswa mendapatkan kelompok dan berkumpul bersama kelompoknya guru memberikan LKS, skenario dan perlengkapan untuk menunjang penampilan mereka pada saat bermain peran. Kemudian guru menjelaskan langkah-langkah dalam bermain peran, siswa pun memperhatikan penjelasan tentang langkah-langkah bermain peran yang dijelaskan oleh guru. Setelah itu siswa membaca skenario yang telah disediakan, kemudian siswa menentukan sendiri dalam memerankan tokoh yang ada dalam skenario drama tersebut. Pada saat proses pemilihan kelompok yang maju terlebih dahulu, guru memilih kelompok yang sudah siap dan rapi untuk maju duluan memerankan drama tersebut. Guru juga turut membimbing dan mengatur jalannya drama dalam bermain peran tersebut. Setelah siswa bermain peran mereka mengerjakan LKS secara berkelompok. Guru menutup pelajaran dengan bertanya, “apakah sudah mengerti semua tentang materi yang telah ibu ajarkan?” ada siswa yang menjawab sudah dan ada siswa yang menjawab belum. Sebelum pembelajaran berakhir guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran.

### **c. PENGAMATAN TINDAKAN SIKLUS I**

Tahap pengamatan dilakukan pada saat peneliti sedang melakukan penelitian menggunakan metode *role playing*, pengamatan tindakan dilakukan

oleh seorang observer untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa yang sedang melakukan kegiatan proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan observer dalam kegiatan pembelajaran adalah menggunakan instrumen yang telah disediakan oleh peneliti.

Hal ini perlu dilakukan karena penelitian tindakan merupakan penilaian yang konkret untuk peneliti, agar kegiatan pembelajaran pada siklus selanjutnya tidak ada kesalahan seperti pada siklus I. Observer menemukan kekurangan-kekurangan pada siklus I diantaranya adalah: siswa masih belum bisa tertib dalam mengikutiproses pembelajaran, dan masih ada beberapa siswa yang belum mengerti tentang materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu guru harus memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada pertemuan berikutnya.

#### **d. REFLEKSI TINDAKAN SIKLUS I**

Refleksi tindakan dilakukan setelah peneliti melakukan penilaian terhadap siswa, apabila siswa tidak ada kemajuan dalam hasil belajar pada siklus satu maka peneliti harus melakukan refleksi tindakan agar hasil belajar pada responden memenuhi syarat KKM.

Berdasarkan hasil penelitian pada dari peneliti, setelah peneliti melakukan rekap nilai. Hasil belajar IPS kelas V di SDN Ciganjur 04 Pagi hanya 67% siswa yang berhasil mendapat nilai  $\geq 70$ . Hasil yang didapat oleh siswa

belum mencapai target yang diinginkan yaitu sebesar 85%. Maka dari itu penelitian pada siklus I perlu diadakan refleksi tindakan.

Rencana tindakan yang perlu diperbaiki adalah: 1) guru harus lebih fokus memperhatikan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar. 2) pada saat tanya jawab guru harus lebih memilih siswa yang kurang bisa untuk menjawab pertanyaanya, agar siswa tersebut memiliki motivasi untuk bisa menjawab. 3) skenario yang digunakan harus lebih singkat, agar lebih mudah siswa untuk mengingatnya. Berdasarkan rencana-rencana refleksi tersebut diharapkan hasil belajar siswa semakin meningkat.

## **2. DESKRIPSI DATA SIKLUS II**

### **a. PERENCANAAN TINDAKAN**

Perencanaan tindakan yang dilakukan pada siklus kedua ini merupakan tindak lanjut pada siklus sebelumnya. Perencanaan siklus kedua ini peneliti juga melakukan tindakan seperti yang dibuat pada tahap pertama yaitu: 1) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) serta menyiapkan materi ajar yang akan disampaikan untuk melakukan penelitian. 2) menentukan metode yang kan digunakan metode *role playing*. 3) menyiapkan skenario drama yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. 4) menyiapkan media. 5) membuat dan menyiapkan lembar

kerja siswa. 6) menyiapkan tes evaluasi dan kunci jawaban untuk melihat kemampuan hasil belajar siswa. 7) serta mempersiapkan penilaian aktivitas guru dan siswa untuk menilai kemampuan pendidik dan responden, pengamatan penilaian aktivitas guru dan siswa adalah sebanyak 30 butir. Berikut ini adalah tabel perencanaan tindakan siklus II

**Tabel 4.2 Perencanaan Pembelajaran Siklus II**

| Pertemuan Ke-Hari/Tanggal         | Kegiatan  | Media/Alat | Metode |
|-----------------------------------|---|------------|--------|
| I<br>Kamis, 3<br>Desember<br>2015 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan dan menjalankan instrumen pemantauan guru dan siswa.</li> <li>2. Menyiapkan media atau alat bantu dan sumber belajar.</li> <li>3. Menyiapkan LKS.</li> <li>4. Menyajikan materi tentang pendudukan Jepang di Indonesia.</li> <li>5. Membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri atas 6 siswa.</li> <li>6. Melakukan bermain</li> </ol> |            |        |



|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  | <p>peran dengan tema perjuangan pada masa pendudukan Jepang.</p> <p>7. Setelah bermain peran, setiap kelompok berdiskusi dan menjawab LKS yang telah disediakan.</p>   |  |  |
| <p>II<br/>Jumat, 4<br/>Desember<br/>2015</p> |  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan dan menjalankan instrumen pemantau aktivitas guru dan siswa.</li> <li>2. Menyiapkan media atau alat bantu dan sumber pembelajaran untuk pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran.</li> <li>3. Menyiapkan LKS.</li> <li>4. Mengingat dan membahas kembali materi pada</li> </ol> |  |  |

|  |   |  |  |
|--|---|--|--|
|  | pertemuan pertama.<br>5. Menjelaskan materi tentang |  |  |
|--|---|--|--|

## **b. PELAKSANAAN TINDAKAN**

Proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan sesuai dengan pelaksanaan pada kegiatan pembelajaran yang telah dirancang pada tahap perencanaan tindakan. Adapun pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

### **1. Siklus II Pertemuan 1**

Pertemuan pada siklus kedua ini dilaksanakan pada hari kamis 3 Desember 2015 pukul 09.00-10.10 WIB dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Guru memulai pembelajaran dengan berdoa bersama, kegiatan selanjutnya guru mengabsensi siswa serta mengkondisikan agar semua siswa terkendali pada saat proses pembelajaran. Setelah guru mengabsen dan mengkondisikan kelas, guru melakukan apersepsi kegiatan ini dilakukan agar siswa terpacu untuk berfikir pada proses pembelajaran.

Apersepsi yang dilakukan guru adalah menanyakan tentang, “apakah kalian tau tanam paksa itu apa?” siswa menjawab “tidak tau bu”. Setelah guru

melakukan apersepsi kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini agar siswa lebih memahami pembelajaran hari ini.

Pembahasan materi dilakukan setelah guru melakukan apersepsi, dalam pembahasan dan penjelasan materi guru tidak hanya melakukan ceramah melainkan ada kegiatan tanya jawab dan diskusi. Penjelasan materi yang disampaikan pada hari ini adalah tanam paksa.



**Gambar 4.6. Siswa bermain peran**

Kegiatan selanjutnya adalah melakukan simulasi bermain peran dengan tema tanam paksa pada masa penjajahan pemerintah Belanda. Siswa diminta

untuk membuat 5 kelompok yang terdiri dari 6 siswa sesuai dengan instruksi guru. Setelah siswa membuat kelompok, guru menjelaskan langkah-langkah tentang bermain peran agar siswa mampu memainkan dan menghayati peran yang dimainkan dengan baik di depan kelas. Kemudian guru membagikan perlengkapan yang menunjang penampilan siswa untuk bermain peran.

Kemudian siswa berdiskusi menentukan sendiri tokoh yang akan diperankan dalam skenario drama tersebut. Setelah mereka berdiskusi tentang tokoh yang diperankan, siswa latihan memerankan drama tersebut sebelum diperankan di depan kelas. Setelah semua kelompok berlatih memerankan skenario yang sudah diberikan, waktunya mereka memainkan peran di depan kelas.



**Gambar 4.7. Siswa melakukan diskusi kelompok**

Kemudian satu persatu kelompok mulai memainkan peran di depan kelas, untuk kelompok lain yang tidak sedang bermain peran wajib melihat dan memperhatikan penampilan temannya yang sedang memainkan peran di depan kelas. Setelah semua kelompok memainkan drama, siswa secara berkelompok mendiskusikan LKS (lembar kerja siswa) yang telah guru sediakan.

## **2) Siklus II Pertemuan 2**

Pertemuan kedua pada siklus kedua dilaksanakan pada hari jumat 4 Desember 2015 pukul 09.00-10.10 WIB dengan alokasi waktu 2x35 menit. Guru memulai kegiatan dengan membaca doa. Setelah membaca doa, guru kemudian mengabsen siswa serta mengingatkan siswa untuk menyiapkan alat tulis di atas meja dan mengkondisikan tempat duduk siswa, hal ini dilakukan agar pada saat proses pembelajaran siswa sudah fokus untuk belajar dan tidak terlalu banyak gerakan pada saat proses pembelajaran.

Guru melakukan apersepsi pada siswa, hal ini dilakukan agar kognitif siswa terlatih untuk berfikir. Apersepsi yang dilakukan oleh guru adalah “apakah kalian tau sebab jatuhnya daerah kekuasaan Indonesia ke pemerintahan Belanda?” menurut kalian “apa akibat dari penjajahan yang dilakukan pemerintahan Belanda terhadap Indonesia?” kemudian siswa menjawab, “karena pemerintah Belanda ingin melakukan tanam paksa dan mengambil rempah rempah dari Indonesia.” Setelah guru melakukan

apersepsi, kegiatan selanjutnya adalah guru menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian menyampaikan materi tentang sebab jatuhnya daerah kekuasaan Indonesia ke pemerintahan Belanda guru memberikan tanya jawab berdasarkan materi yang disampaikan, setelah tanya jawab guru membagi 5 kelompok untuk bermain peran setiap kelompok terdiri atas 6 orang siswa.

Siswa diberikan instruksi untuk berkumpul bersama teman sekelompoknya dan mendengarkan penjelasan guru tentang langkah-langkah yang akan dilakukan dalam bermain peran. Kemudian para siswa pun melakukan simulasi bermain peran, setelah semua siswa selesai melakukan simulasi, siswa mengerjakan LKS yang telah disediakan oleh guru secara berkelompok.



**Gambar 4.8. Siswa melakukan diskusi kelompok**



**Gambar 4.9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi**

Kemudian hasil kerja kelompok yang telah dikerjakan dibacakan di depan kelas. Lalu siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan hasil dari kerja kelompok yang telah dikerjakan. Proses pembelajaran berakhir dengan tanya jawab dan menyimpulkan materi tentang sebab jatuhnya daerah kekuasaan Indonesai ke pemerintahan Belanda.

### **c. PENGAMATAN TINDAKAN SIKLUS II**

Hasil pengamatan pada siklus II ini diadaptasi dari hasil refleksi yang terdapat pada siklus I, proses pembelajaran pada siklus II seyogyanya lebih baik karena sudah memenuhi kekurangan-kekurangan yang ada pada pertemuan sebelumnya. Siswa-siswa kelas V sudah dapat memahami materi

yang disampaikan guru, dan siswa juga sudah tertib dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa pada siklus II ini juga diamati oleh observer.

#### **d. REFLEKSI KEGIATAN**

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, bahwa proses kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah berhasil meningkat dibanding dengan proses pembelajaran pada siklus I. Hal ini tidak terlepas dari tindakan refleksi pada siklus I. Pada saat proses pembelajaran siklus II, siswa sudah mulai tertib pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan sudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan.

#### **B. PEMERIKSAAN KEABSAHAN DATA**

Pemeriksaan keabsahan data didapatkan berdasarkan hasil pengamatan instrumen observer, dalam menilai aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar yang berlangsung sebanyak 2 siklus yang setiap siklusnya ada 2 kali pertemuan. Dengan menggunakan metode *role playing*.



Keabsahan data juga didapat melalui dokumentasi, catatan lapangan, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mendapatkan data yang terpercaya maka peneliti melakukan pemeriksaan keabsahan data melalui pemeriksaan berikut:

## **1. DATA PROSES**

Data proses yang didapatkan adalah hasil dari pengamatan observer yang ada di dalam kelas untuk menilai aktivitas guru dan siswa dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Pada hal ini peneliti menggunakan teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dengan pemaanaan data lain di luar data tersebut.

Data didapatkan dari lembar instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa sebanyak 30 butir, data juga didapatkan melalui foto-foto pengamatan yang telah peneliti lakukan. Hal ini dilakukan sebagai bukti bahwa telah terjadi proses pembelajaran di kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi.

## **2. DATA HASIL**

Data hasil yang didapatkan oleh peneliti adalah berdasarkan tes yang telah dilakukan pada setiap akhir siklus. Hasil tersebut dinilai dan diperiksa kembali oleh observer.

## **C. ANALISIS DATA**

Setelah pembelajaran IPS yang dilaksanakan dengan metode *role playing* maka analisis data yang didapatkan oleh peneliti berdasarkan hasil pembelajaran pada siswa SDN Ciganjur 04 Pagi kelas V. Tabel berikut ini menyajikan hasil analisis data dan pengamatan instrumen tes dan non tes pada setiap siklus.

## 1. DATA HASIL BELAJAR IPS

### a. SIKLUS I

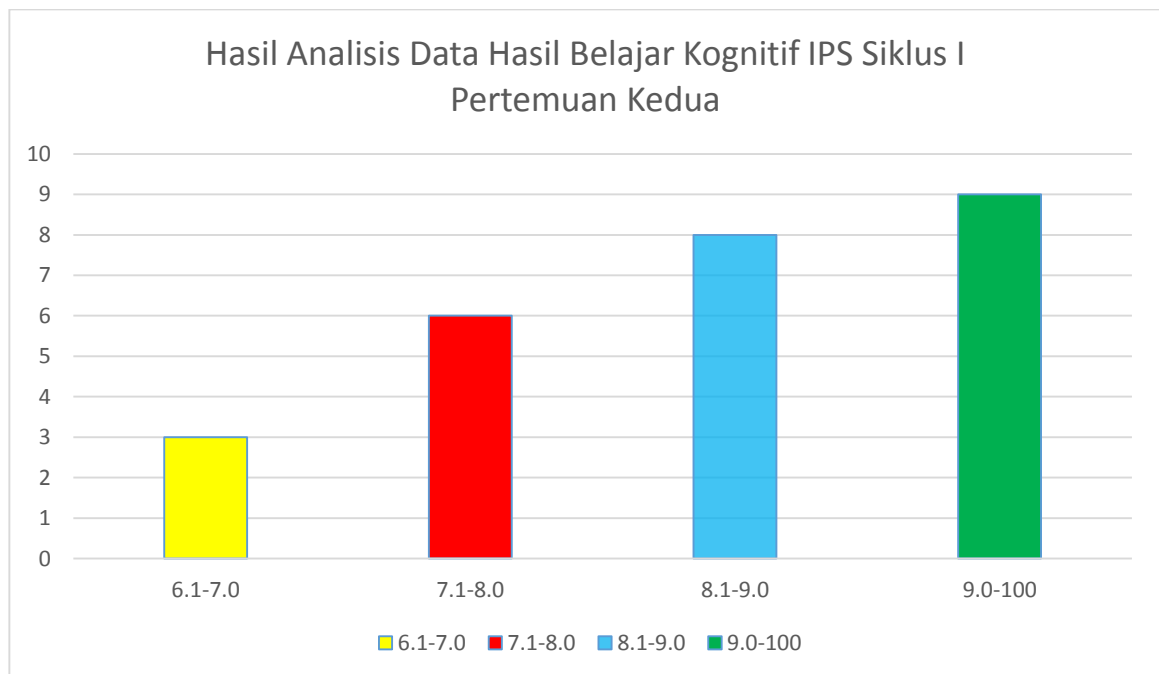
Data hasil belajar paada siklus I diperoleh pada saat proses pembelajaran berlangsung pada pertemuan kedua. Berikut ini adalah tabel hasil belajar pada siklus I

**Tabel 4.3 Hasil Belajar Kognitif Siklus I Pertemuan Kedua**

| <b>Keterangan</b> | <b>Pencapaian</b> | <b>Target Pencapaian Minimal</b> |
|-------------------|-------------------|----------------------------------|
| Skor Terendah     | 50                | 85%                              |
| Skor Tertinggi    | 100               |                                  |
| Jumlah            | 2165              |                                  |

|  |     |
|--|-----|
| Rata-rata  | 72  |
| Presentase siswa yang memperoleh nilai < 68      | 33% |
| Presentase siswa yang memperoleh nilai $\geq$ 68 | 67% |

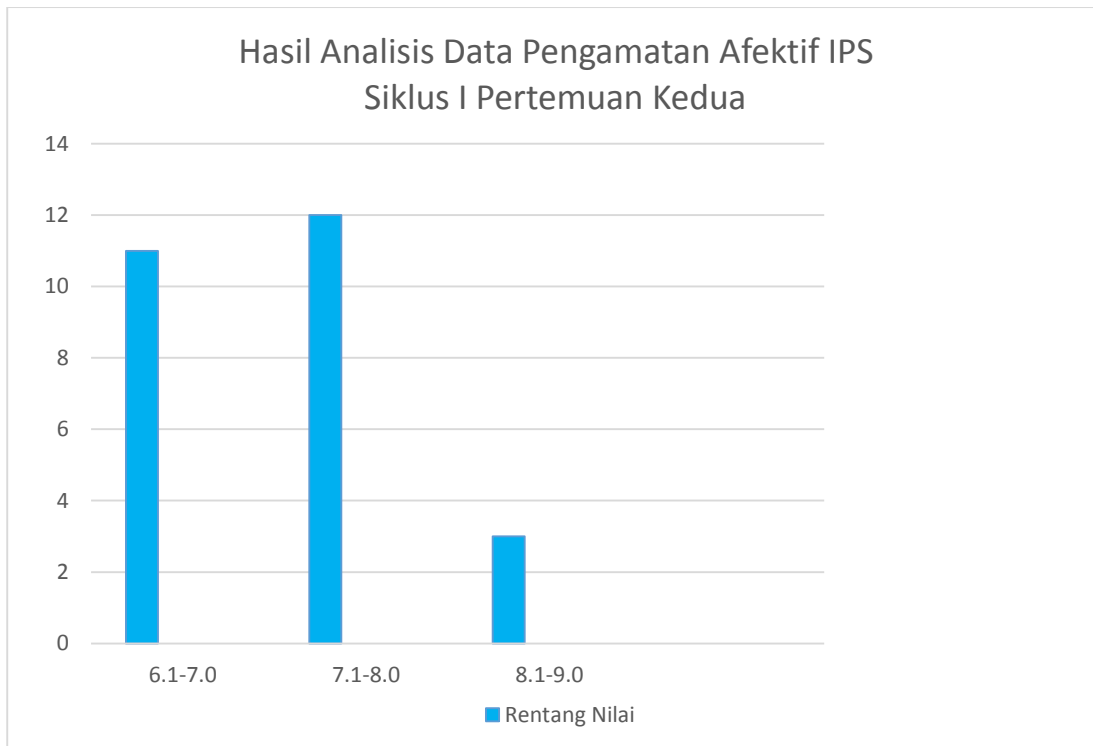
Berdasarkan hasil tabel diatas maenunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai < 68 masih mencapai 33% hal ini memberitahukan bahwa proses pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua masih kurang mencapai target yang diinginkan. Hasil analisis tentang hasil belajar IPS bisa dilihat pada grafik berikut ini:



**Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Kognitif IPS Siklus I**

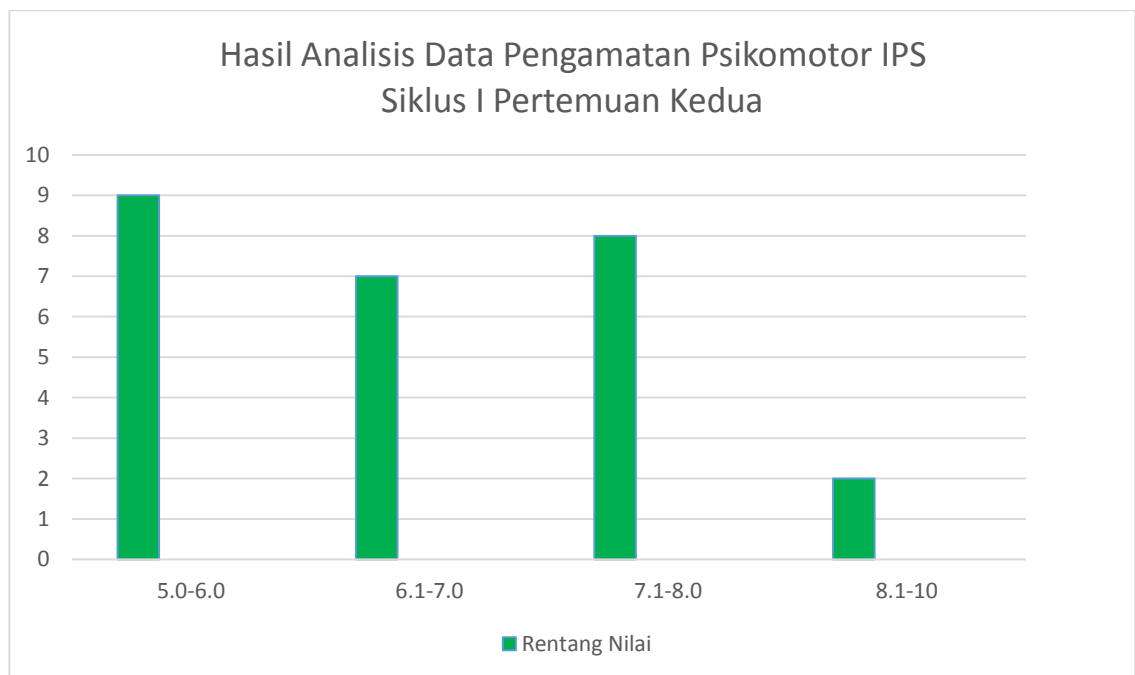
### Pertemuan Ketiga

Berdasarkan hasil dari graik diatas adalah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS siklus I adalah 20 siswa yang lulus dengan presentase 66,66%. Maka dengan ini siklus I dinyatakan belum selesai karena target tidak sesuai dengan yang diinginkan.



**Gambar 4.2. Diagram Pengamatan Afektif IPS Siklus I Pertemuan Kedua**

Berdasarkan pengamatan grafik tabel diatas bahwa data afektif siswa pada kelas V SDN Ciganjur 03 Pagi siklus I adalah 73% yang sudah memenuhi kriteria nilai afektif.



**Gambar 4.3. Diagram Pengamatan Psikomotor IPS Siklus I Pertemuan Ketiga**

Berdasarkan hasil tabel diatas bahwa pengamatan psikomotor kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi pada siklus I pertemuan kedua ini adalah sebesar 68% siswa yang sudah memenuhi kriteria dalam psikomotor.

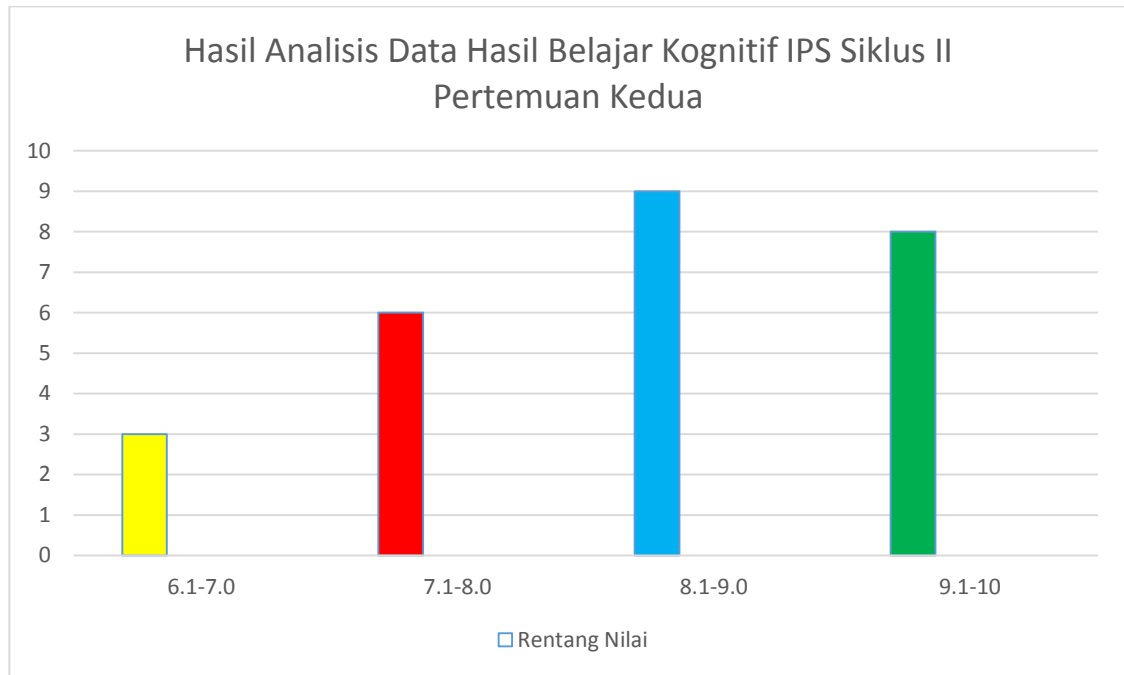
## **b. SIKLUS II**

Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari siklus II dengan menggunakan metode *role playing*. Berikut ini adalah tabel berdasarkan hasil belajar IPS kelas V pada siklus II yang menunjukkan peningkatan.

**Tabel 4.3 Hasil Belajar Siklus II Pertemuan Kedua**

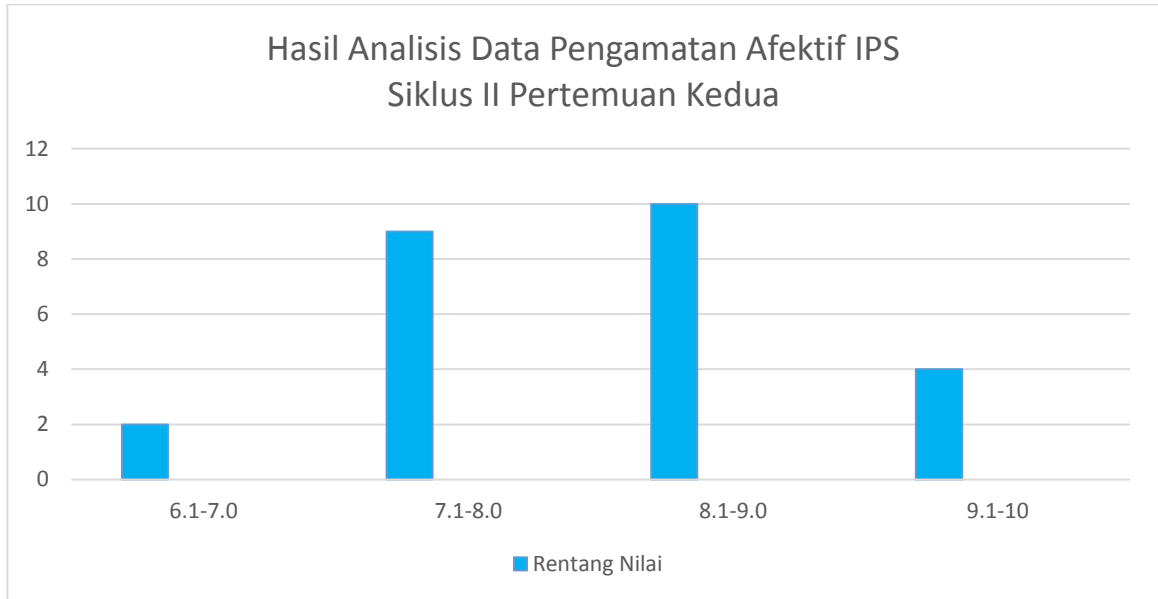
| Keterangan                                       | Pencapaian | Target Pencapaian Minimal |
|--|------------|---------------------------|
| Skor Terendah                                    | 65         | 85%                       |
| Skor Tertinggi                                   | 100        |                           |
| Jumlah   | 2535       |                           |
| Rata-rata  | 84         |                           |
| Presentase Siswa yang memperoleh nilai < 68      | 13%        |                           |
| Presentase siswa yang memperoleh nilai $\geq$ 68 | 87%        |                           |

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan perubahan atau peningkatan bahwa jumlah siswa yang mendapatkan nilai < 68 adalah 13% sedangkan presentase siswa yang memperoleh nilai  $\geq$  68 adalah 87%. Maka dapat disimpulkan bahwa jumlah pada siklus 2 telah mencapai target. Berikut ini adalah hasil grafik tentang hasil belajar IPS siklus II pertemuan kedua.

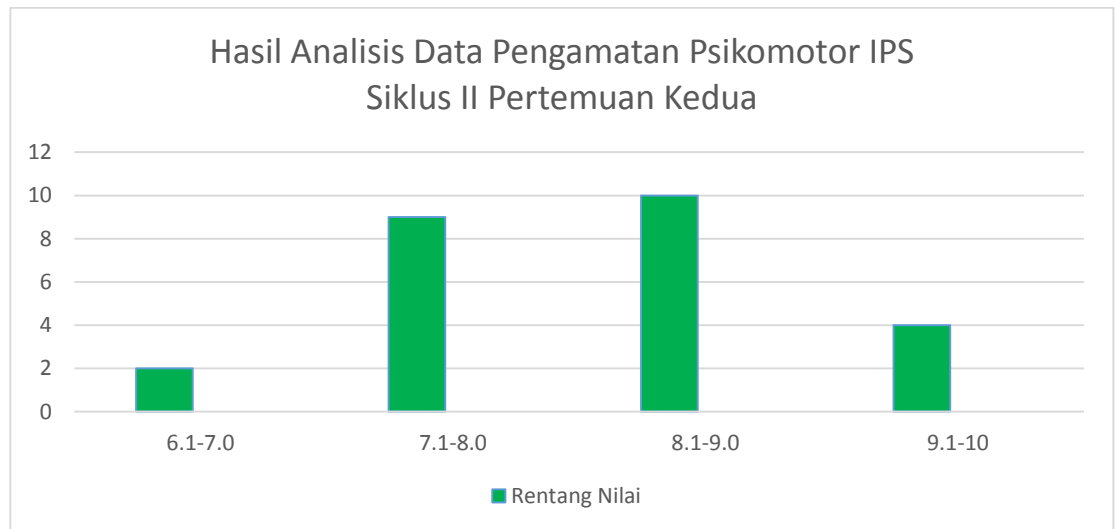


**Gambar 4.4. Diagram Hasil Belajar IPS Siklus II Pertemuan Kedua**

Berdasarkan hasil grafik diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS pada kelas V telah meningkat. Telah dijelaskan pada tabel siklus I pertemuan kedua bahwa persentase kelulusan yang telah masuk dalam kriteria KKM adalah sebesar 67% sedangkan pada siklus II pertemuan kedua yang lulus dengan kriteria KKM adalah sebesar 87%. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat dikatakan sebagai metode yang bisa meningkatkan hasil belajar IPS.



**Gambar 4.5. Diagram Pengamatan Afektif IPS Siklus II  
Pertemuan Kedua**



**Gambar 4.6. Diagram Pengamatan Psikomotor IPS Siklus II  
Pertemuan Kedua**



Berdasarkan tabel diatas bahwa pengamatan afektif dan psikomotor mengalami peningkatan. Telah dijelaskan bahwa pengamatan afektif mengalami peningkatan pada siklus II adalah sebesar 8,5%, sedangkan pada psikomotor adalah sebesar 81,4%.

## 2. DATA PEMANTAU TINDAKAN

Data pemantau tindakan diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi pada aktivitas guru dan siswa. Berikut ini adalah tabel penilaian aktivitas guru dan siswa:

**Tabel 4.4 Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I dan II**

| Siklus | Skor |       | Presentase (%) |       |
|--------|------|-------|----------------|-------|
|        | Guru | Siswa | Guru           | Siswa |
| I      | 11   | 11    | 73,3%          | 73,3% |
| II     | 12   | 13    | 80%            | 86,6% |

Berdasarkan hasil tabel di atas menjelaskan bahwa terdapat peningkatan dalam aktivitas guru dan siswa. Dalam siklus I presentase aktivitas guru dan siswa adalah 73,3% sedangkan pada siklus II aktivitas guru dan siswa adalah sebesar 80% dan aktivitas siswa 83%. Maka kenaikan

aktivitas guru dari siklus I dan II adalah sebesar 6,7% dan siswa adalah sebesar 13,3%.

#### **D. INTERPRESTASI HASIL ANALISIS**

Penggunaan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS dalam materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang merupakan suatu metode yang cocok untuk digunakan pada saat pembelajaran materi tersebut. Metode ini merupakan pembelajaran dengan mendemonstrasikan suatu kejadian, yang nantinya juga akan bermanfaat bagi kehidupan siswa tersebut.

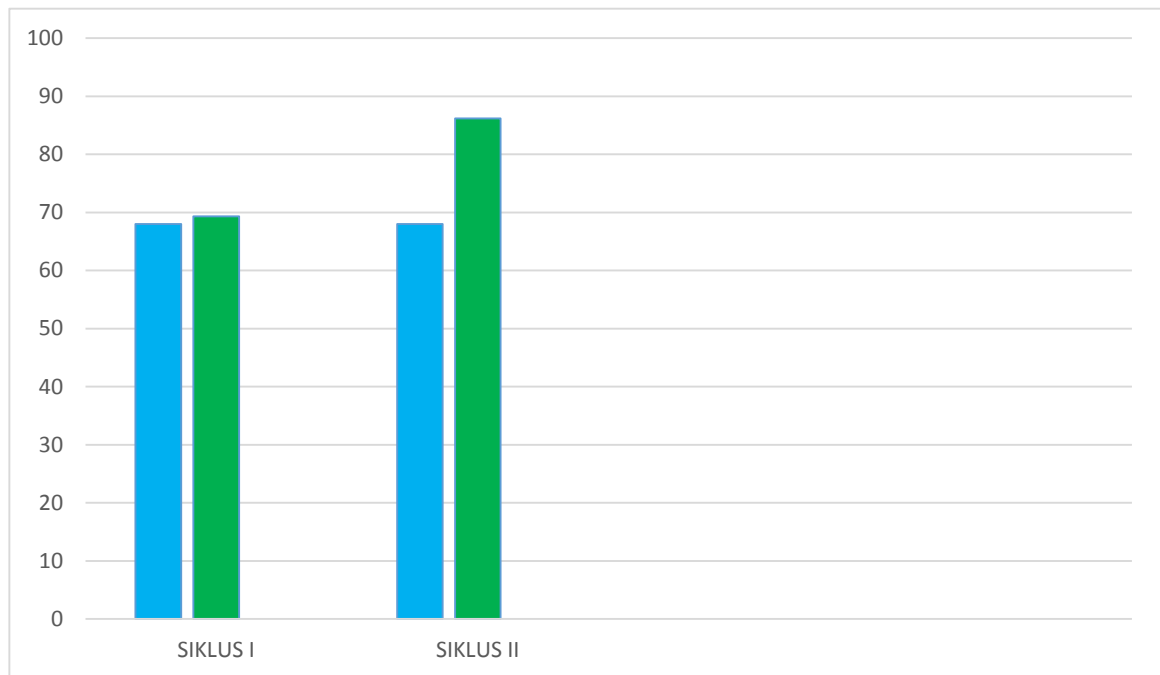
Berdasarkan hasil data peniaian baik instrumen tes maupun non-tes selama II siklus dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*, maka Kriteria Keberhasilan Minimal (KKM) telah mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 85%. Hasil analisa data pada siklus I dan II dapat diketahui dengan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan dari hasil belajar siswa. Berikut ini adalah rekapitulasi ketuntasan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan:

**Tabel 4.5**  
**Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar IPS Kelas V Siklus I dan II**

| No | Nama  | Siklus I |              | Siklus II |              |
|----|-------|----------|--------------|-----------|--------------|
|    |       | Nilai    | Ketuntasan   | Nilai     | Ketuntasan   |
| 1  | A.N.R | 100      | Tuntas       | 100       | Tuntas       |
| 2  | A.Z.A | 90       | Tuntas       | 90        | Tuntas       |
| 3  | A.F.H | 80       | Tuntas       | 90        | Tuntas       |
| 4  | A.K.A | 70       | Tuntas       | 80        | Tuntas       |
| 5  | A.K   | 60       | Belum Tuntas | 75        | Tuntas       |
| 6  | F.H.F | 60       | Belum Tuntas | 80        | Tuntas       |
| 7  | D.R   | 50       | Belum Tuntas | 65        | Belum Tuntas |
| 8  | A.S   | 60       | Belum Tuntas | 80        | Tuntas       |
| 9  | A.G.P | 70       | Tuntas       | 90        | Tuntas       |
| 10 | A.A.P | 80       | Tuntas       | 90        | Tuntas       |
| 11 | K.S.S | 90       | Tuntas       | 100       | Tuntas       |
| 12 | K.H   | 90       | Tuntas       | 100       | Tuntas       |

|                       |       |      |              |      |              |
|-----------------------|-------|------|--------------|------|--------------|
| 13                    | H.A.U | 60   | Belum Tuntas | 65   | Belum Tuntas |
| 14                    | G.Z.S | 50   | Belum Tuntas | 60   | Belum Tuntas |
| 15                    | F.A   | 75   | Tuntas       | 90   | Tuntas       |
| 16                    | N.S   | 65   | Belum Tuntas | 80   | Tuntas       |
| 17                    | N.D.A | 65   | Belum Tuntas | 80   | Tuntas       |
| 18                    | M.I.R | 60   | Belum Tuntas | 90   | Tuntas       |
| 19                    | M.I.A | 65   | Belum Tuntas | 65   | Belum Tuntas |
| 20                    | M.D.J | 75   | Tuntas       | 75   | Tuntas       |
| 21                    | S.T.F | 90   | Tuntas       | 100  | Tuntas       |
| 22                    | S.S   | 80   | Tuntas       | 95   | Tuntas       |
| 23                    | S.L   | 70   | Tuntas       | 90   | Tuntas       |
| 24                    | R.L.M | 70   | Tuntas       | 80   | Tuntas       |
| 25                    | R.A   | 75   | Tuntas       | 80   | Tuntas       |
| 26                    | K.H   | 80   | Tuntas       | 90   | Tuntas       |
| 27                    | U.K   | 70   | Tuntas       | 90   | Tuntas       |
| 28                    | T.S   | 70   | Tuntas       | 95   | Tuntas       |
| 29                    | N.A   | 75   | Tuntas       | 85   | Tuntas       |
| 30                    | A.P   | 70   | Tuntas       | 85   | Tuntas       |
| Jumlah                |       | 2165 |              | 2535 |              |
| Rata-rata             |       | 72   |              | 84   |              |
| Presentase Ketuntasan |       | 66%  |              | 87%  |              |

Berdasarkan hasil tabel di atas dijelaskan bahwa pada siklus I hanya terdapat 20 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal dengan presentase 66%, sedangkan pada siklus II terdapat 26 siswa yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal dengan presentase 87%. Oleh karena itu penelitian ini dihentikan pada siklus II karena sudah mencapai target yang diinginkan. Kenaikan terget yang dicapai antara siklus I dan II adalah 20%. Berikut ini kecapaian target yang dapat dilihat melalui grafik:



**Gambar 4.7. Diagram Peningkatan Hasil Belajar IPS Siklus I dan II**

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil pembelajaran terus meningkat sesuai dengan target yang diinginkan oleh peneliti. Hasil belajar pada siklus I pada pertemuan kedua memperoleh

ketuntasan sebesar 66,66% dalam hal ini siklus I belum mencapai target pencapaian berhasil.

Target yang dicapai oleh peneliti mencapai 86,66% hal ini dapat dinyatakan sebagai peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan dengan menggunakan metode *role playing*.

## **E. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk meningkatkan aspek kognitif pada siswa kelas V dalam proses pembelajaran, dalam hal ini peneliti mengukur aspek kognitif siswa melalui mata pelajaran IPS.

Peneliti membuktikan bahwa dengan ketelitian dan perbaikan pembelajaran dapat mencapai target yang ditentukan yaitu sebesar 85%. Pada pemantau aktivitas guru dan siswa, guru dibantu oleh seorang observer, observerlah yang menilai tindakan guru dan siswa di dalam kelas.

Dalam setiap pertemuan selalu ada peningkatan namun bukan berarti tidak ada masalah yang ditemui. Masalah yang ditemui seperti siswa-siswa yang masih tidak bisa tertib dan kurang konsentrasi pada saat proses pembelajaran. Untuk meminimalisi hal tersebut peneliti yang bertindak sebagai guru harus lebih menguasai kelas, atau mungkin bisa menambahkan rasa humor sedikit dan bisa lebih tegas agar siswa bisa tertib di dalam kelas.

Pada hasil pembelajaran siklus II aspek kognitif anak semakin meningkat menjadi 87%, presentase ini melebihi target peneliti yang hanya 85%. Pada siklus II siswa lebih tenang dan memperhatikan materi yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran di kelas. Penilaian pengamatan yang dilakukan oleh observer pun meningkat menjadi 90% peningkatan ini terjadi pada siklus II pertemuan kedua. Dengan hal ini maka dapat disimpulkan penelitian dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS.

## **F. KETERBATASAN PENELITIAN**

Keterbatasan penelitian dapat dilihat dari cara penulisan skripsi yang masih jauh dari kata sempurna. Akan tetapi skripsi ini dibuat dan dirancang dengan hasil yang maksimal oleh peneliti. Tidak sedikit dari skripsi ini yang memiliki banyak kekurangan, dikarenakan banyak keterbatasan-keterbatasan yang peneliti miliki.

Adapun keterbatasan peneliti yang dapat dicermati dan terjadi pada saat penelitian diantaranya adalah:

1. Penelitian hanya dilakukan di kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan
2. Beberapa siswa saja yang mampu memainkan peran dengan baik dan menghayati perannya yang dimainkan pada saat bermain drama.

3. Pada saat siswa melakukan simulasi pada proses pembelajaran, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan.



## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar IPS melalui metode *role playing* pada siswa kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan. Hasil belajar siswa kelas V dengan menggunakan metode *role playing* meningkat secara signifikan hal ini terjadi pada siklus II pertemuan kedua.

Belajar dengan menggunakan *role playing* dapat menumbuhkan rasa kerjasama antar siswa selain itu juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam kehidupan sehari-hari serta membuat hasil belajar siswa meningkat.

Hal ini berdasarkan hasil analisis baik instrumen tes maupun non-tes yang terjadi selama siklus II, untuk presentase hasil data pemantau tindakan atau pada aktivitas guru dan siswa siklus I adalah 73,3% sedangkan pemantau tindakan non-tes pada siklus II aktivitas guru adalah sebesar 80% dan aktivitas siswa adalah sebesar 86,6%.

Hasil analisis belajar IPS pada siklus I didapat dari rata-rata perolehan nilai sebesar 67%, sedangkan pada siklus II mengalami

peningkatan dengan rata-rata 87% maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. IMPLIKASI**

Berdasarkan hasil penelitian ini, implikasi penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V. Bahwa metode ini tidak hanya digunakan pada mata pelajaran IPS saja tetapi juga bisa digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Kewarganegaraan.

Untuk menilai kemampuan berbicara anak, karena dari bersimulasi anaka akan berbicara dengan kalimat-kalimat yang sopan. Dan implikasi lain dari penelitian ini bukan hanya bisa meningkatkan kognitif siswa, tetapi bisa juga membantu aspek afektif dan psikomotor siswa. Hal ini dapat mengeskplore diri siswa.

Mulai dari bekerja sama antar siswa, serta menumbuhkan rasa semangat dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS yang menggunakan metode *role playing* bukan hanya mengerjakan LKS tetapi memecahkan masalah yang ada dalam kegiatan simulasi tersebut.

Hal ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran kedepannya, terutama dalam hal kerja kelompok, karena di dalam metode ini sudah

diajarkan untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan masalah-masalah, dan sebagai bentuk pelajaran bagi siswa kelas V dalam menyelesaikan masalah kehidupan di masyarakat.

### **C. SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

#### 1. Pihak sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat menggunakan metode yang tepat agar siswa mendapatkan hasil belajar yang baik dan seharusnya para pendidikanya mengajar sesuai dengan bidang studinya tidak hanya menerima seorang sarjana untuk mengajar disana akan tetapi yang benar benar lulusan pendidikan guru sekolah dasar.

#### 2. Guru

Guru diharapkan tidak hanya mengajar dengan menggunakan metode ceramaah motivasi, tetapi juga dengan metode lain yang lebih menambah rasa semangat siswaa untuk belajar. Dan guru juga harus lebih memperhatikan siswa-siswa yang aspek kognitifnya kurang dan siswa yang hyperaktif di dalam kelas.

#### 3. Peneliti lain

Sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang metode *role playing* atau dengan pokok bahasan atau materi lain tentang mata pelajaran IPS.

## Lampiran 1

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### SIKLUS 1 PERTEMUAN KEDUA

|                |                           |
|----------------|---------------------------|
| Sekolah        | : SDN Ciganjur 04 Pagi    |
| Kelas/Semester | : V (Lima) / I (Satu)     |
| Mata Pelajaran | : Ilmu Pengetahuan Sosial |
| Waktu          | : 2 x 30 menit            |

#### A. Standar Kompetensi

Ilmu Pengetahuan Sosial:

2. Menghargai peran tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan Kemerdekaan Indonesia

#### B. Kompetensi Dasar

- 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang

#### C. Indikator

- Kognitif

Produk:

1. Perjuangan melawan penjajah dan pergerakan nasional Indonesia

2. Peranan sumpah pemuda 28 Oktober 1928 dalam mempersatukan Indonesia

Proses:

1. Menjelaskan tentang perjuangan dan pergerakan rakyat nasional Indonesia

➤ Afektif

1. Mengembangkan perilaku berkarakter meliputi: berani, bertanggung jawab, dan bekerja sama

2. Mengembangkan keterampilan sosial meliputi: bertanya, menjadi pendengar yang baik, dan komunikasi

➤ Psikomotor

1. mendemonstrasikan kegiatan perjuangan melawan penjajah

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

➤ Kognitif

Produk:

1. Dengan bimbingan guru siswa mampu mengetahui perjuangan rakyat Indonesia dalam melawan penjajah

Proses:

1. Melalui tanya jawab siswa dapat menceritakan perjuangan rakyat Indonesia dalam melawan penjajah dengan baik

➤ Afektif

1. Secara individu siswa diharapkan dapat mengembangkan perilaku berani, tanggung jawab, dan dapat bekerja sama

2. Keterampilan sosial terlihat dari proses pembelajaran yang terpusat pada siswa, siswa dapat melakukan komunikasi melalui presentasi, berdiskusi, dan berpendapat

➤ Psikomotor

1. Melalui bimbingan guru siswa dapat mendemonstrasikan suatu peran tentang perjuangan melawan penjajah dengan benar

**E. Metode pendekatan**

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Diskusi
4. Bermain peran / *role playing*

**F. Kegiatan Pembelajaran**

1. Kegiatan Awal (10 Menit)

a. pengkondisian kelas (mempersiapkan siswa untuk siap belajar)

- Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa, memulai pembelajaran dengan berdoa, serta mengabsensi siswa
- Mengingatkan siswa untuk mempersiapkan buku pelajaran serta alat tulis

b. apersepsi

- Melakukan tanya jawab tentang materi yang akan dibahas yaitu “tahukah kalian dengan perjuangan para tokoh pada saat penjajahan Belanda dan Jepang?”

- Memberikan motivasi kepada siswa seperti setiap datang ke sekolah kalian harus bersemangat untuk belajar agar mendapat ilmu yang bermanfaat

## 2. Kegiatan Inti (40 Menit)

### a. Persiapan (5 Menit)

- Guru mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan
- Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung

### b. pelaksanaan (30 Menit)

- Siswa membentuk 5 kelompok yang tiap kelompoknya beranggotakan 6 orang siswa
- Siswa memerankan peran sesuai skenario yang sudah dipersiapkan oleh guru sesuai dengan tema yang telah ditentukan
- Setiap siswa duduk di kelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati peran yang sedang dimainkan oleh temannya
- Siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya setelah selesai berdiskusi

### c. Tindak Lanjut (5 Menit)

- Guru memberikan kesimpulan secara umum
- Guru mengevaluasi kegiatan bermain peran

## 3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami



- Guru bersama siswa memberikn kesimpulan atas pembelajaran yang telah berlangsung
- Siswa mengerjakan soal-soal evaluasi
- Menutup pelajaran dengan berdoa bersama

Tindak Lanjut: Melakukan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V

### **G. Media, Alat, dan Sumber Belajar**

➤ Media dan Alat:

- 1) Karton nama
- 2) Rewards
- 3) Kertas
- 4) Pensil/pulpen
- 5) Skenario drama
- 6) LKS

➤ Sumber Belajar:

1. Buku paket Kelas V, yaitu:

- Sudjatmoko Adisukarjo, *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Sekolah Dasar*, Bogor: Yudhistira, 2007
- Tim Bina Karya Guru, *IPS Terpadu untuk Sekolah Dasar kelas V*, Jakarta: Erlangga, 2012

### **H. Penilaian**

#### **A. Teknik, Bentuk, dan Instrumen Penilaian**

##### **1. Teknik Penilaian**

- a. Tes : Evaluasi Kognitif
- b. Non Tes : Penilaian Afektif dan Penilaian Psikomotor

##### **2. Bentuk penilaian**

- a. Tes :

- Kognitif : Pilihan ganda
  - Afektif : Instrumen Pengamatan
  - Psikomotor : Instrumen Pengamatan
  - b. Jenis Tes : Tertulis
  - c. Soal dan Kunci Jawaban : Terlampir
3. Instrumen penilaian terlampir

Jakarta, November 2015

Mengetahui,  
Observer

Peneliti

(Hj. Siti Hindun, S.Pdi)

NIP. 19590808 198404 2 003

(Robii'atul Adawiyah)

NIM. 1815115399

## **Materi Ajar**

Materi berikut ini merupakan sejarah masa lalu yang mengulas tentang perjuangan tokoh daerah untuk mengusir penjajah belanda. Postingan perjuangan tokoh daerah untuk mengusir penjajah belanda ini hanya sekedar untuk mengingatkan kepada generasi muda untuk selalu mengambil hikmah serta nilai-nilai positif yang patut ditiru kegigihan serta semangatnya dalam mempertahankan tanah air. Berikut ulasan singkat tentang perjuangan tokoh daerah untuk mengusir penjajah belanda. Semoga bermanfaat.

Kedatangan Belanda ke Nusantara sangat merugikan rakyat pribumi (Baca-Penjajahan VOC atas Indonesia). Karena tindakan Belanda yang sewenang-wenang terhadap rakyat sehingga menimbulkan perlawanan di berbagai daerah. Beberapa tokoh yang sangat terkenal keberaniannya untuk mengusir penjajah Belanda sebagai berikut.

### **Pattimura**

Maluku merupakan kepulauan yang banyak menghasilkan rempah-rempah. Oleh karena itu, Belanda sudah lama ingin menguasai daerah tersebut. Perilaku serta tindakan Belanda di Maluku sangat sewenang-wenang. Mereka sering bertindak kasar serta melakukan pemaksaan dalam penjualan. Belanda juga mengatur harga dengan kemauannya sendiri. Untuk

memperkuat kedudukannya di Maluku, Belanda mendirikan benteng Duurstede.

Melihat penderitaan rakyat Maluku, Pattimura atau Thomas Matulessi, menjadi tergugah hatinya. Ia adalah orang Maluku asli yang menjadi tentara Belanda. Ia kemudian menghimpun kekuatan untuk melawan Belanda.

Melihat penderitaan rakyat Maluku, Pattimura atau Thomas Matulessi, menjadi tergugah hatinya. Ia adalah orang Maluku asli yang menjadi tentara Belanda. Ia kemudian menghimpun kekuatan untuk melawan Belanda.

Pada tahun 1817 Pattimura bersama dengan rakyat menyerang Benteng Duurstede. Semua teman Belanda dan residen Van den Berg beserta keluarganya terbunuh. Pertempuran tersebut akhirnya meluas ke berbagai daerah. Dalam pertempuran itu rakyat Maluku berhasil menewaskan Mayor Beeces. Ia adalah pimpinan pasukan Belanda.

Belanda kemudian mencari bantuan ke Ambon dan Batavia sehingga kekuatan menjadi tidak seimbang. Pada pertengahan bulan November 1817 Pattimura dan teman-teman tertangkap. Pada tanggal 16 Desember 1817, akhirnya Pattimura menjalani hukuman gantung di Ambon.

#### Pangeran Diponegoro

Pangeran Diponegoro merupakan putra Hamengku Buwono III. Pada saat tinggal di Tegalrejo, beliau menyaksikan penderitaan rakyat. Belanda bertindak kejam kepada rakyat. Pangeran Diponegoro membenci segala tindakan yang dilakukan Belanda tersebut. Timbullah perlawanan yang dikenal sebagai perang Diponegoro.

Hal lain yang menjadi pemicu perang Diponegoro ialah patok dalam membuat jalan menuju Magelang. Patok itu melewati makam leluhur Pangeran Diponegoro yang dilakukan tanpa perundingan dahulu. Oleh karena itu, Pangeran Diponegoro melarang pemasangan patok dan mempertahankan haknya. Residen Smissaert mengetahui hal itu. Ia menganggap hal itu sebagai tindakan pembangkangan.

Pangeran Diponegoro merupakan putra Hamengku Buwono III. Pada saat tinggal di Tegalrejo, beliau menyaksikan penderitaan rakyat. Belanda bertindak kejam kepada rakyat. Pangeran Diponegoro membenci segala

tindakan yang dilakukan Belanda tersebut. Timbullah perlawanan yang dikenal sebagai perang Diponegoro.

Pada tanggal 20 Juli 1825, Pangeran Diponegoro beserta pengikutnya melawan Belanda. Mereka berjuang dengan taktik perang gerilya. Markas Diponegoro berpindah-pindah, yaitu di Selarong, Pleret, Dekso, dan Pengasih. Pangeran Diponegoro pada mulanya dapat menguasai sebagian besar Jawa Tengah dan sebagian Jawa Timur.

Untuk mengalahkan Pangeran Diponegoro, Belanda menggunakan tipu muslihat. Pada tahun 1827 Belanda menugaskan Jenderal Marcus de Kock untuk menumpas pasukan Diponegoro. Pangeran Diponegoro diundang untuk berunding di Magelang. Dalam perundingan itu, ia tiba-tiba ditangkap dan diasingkan ke Manado. Kemudian dipindahkan ke Makassar sampai wafat pada 8 Januari 1855.

#### Tuanku Imam Bonjol

Tuanku Imam Bonjol memimpin perlawanan terhadap Belanda yang berlangsung di Sumatera Barat. Kehadiran Belanda di Sumatera Barat untuk menguasai daerah penghasil kopi. Untuk menguasai Sumatra Barat, Belanda memanfaatkan perselisihan antara Kaum Padri (pembaharu agama Islam) dan Kaum Adat.

Tuanku Imam Bonjol memimpin perlawanan terhadap Belanda yang berlangsung di Sumatera Barat. Kehadiran Belanda di Sumatera Barat untuk menguasai daerah penghasil kopi. Untuk menguasai Sumatra Barat, Belanda memanfaatkan perselisihan antara Kaum Padri (pembaharu agama Islam) dan Kaum Adat.

Pada tahun 1821, Belanda dengan bantuan Kaum Adat memerangi Kaum Paderi. Tuanku Imam Bonjol memimpin pasukan Paderi untuk menghadapi Belanda. Dalam peperangan ini Belanda dapat dikalahkan. Belanda terpaksa mengadakan perjanjian Masang pada tahun 1824. Akan tetapi, perjanjian ini kemudian dilanggar oleh Belanda.

Perang pun terjadi lagi. Setelah perang Diponegoro berakhir, Belanda membawa pasukan yang besar ke Sumatra Barat. Wilayah-wilayah di Sumatra Barat mulai dapat dikuasai. Pada tahun 1837, pasukan Belanda dibawah pimpinan Letkol Michels menyerbu Bonjol. Dalam peperangan ini Kaum Padri dapat dikalahkan.

Namun Tuanku Imam Bonjol berhasil memoloskan diri. Pada bulan Oktober 1837 Tuanku Imam Bonjol ditangkap. Ia kemudian dibuang ke Cianjur, Jawa Barat. Ia dipindahkan lagi ke Ambon dan akhirnya ke Lotan dekat Manado. Ia meninggal pada 8 November 1864 dan dimakamkan di sana.

#### Pangeran Antasari

Di Banjarmasin, Kalimantan Selatan terdapat kerajaan yang besar. Daerah ini banyak menghasilkan rempah-rempah dan intan. Belanda sangat ingin menguasai daerah itu dengan cara jalan mengadu domba kerabat keraton.

Kemudian muncullah Pangeran Antasari yang menolak campur tangan Belanda. Pangeran Antasari memimpin rakyat Banjar melawan Belanda sejak tahun 1859 – 1862. Ia diangkat oleh rakyat Banjar menjadi sultan. Pasukan Antasari berhasil meledakkan kapal Belanda beserta pasukannya. Perlawanan Antasari terhenti karena sakit. Akhirnya ia meninggal pada tahun 1862.

Setelah Sultan Adam wafat, Belanda mengangkat Pangeran Tamjidillah. Padahal ia tidak disenangi rakyat. Tindakan Belanda di Kesultanan Banjar semakin semena-mena. Pangeran Tamjidillah pun mendapat perlawanan dari Pangeran Hidayat dengan dukungan rakyat. Namun, ia mengalami kegagalan dan ditangkap lalu dibuang ke Cianjur.

Kemudian muncullah Pangeran Antasari yang menolak campur tangan Belanda. Pangeran Antasari memimpin rakyat Banjar melawan Belanda sejak tahun 1859 – 1862. Ia diangkat oleh rakyat Banjar menjadi sultan. Pasukan Antasari berhasil meledakkan kapal Belanda beserta pasukannya. Perlawanan Antasari terhenti karena sakit. Akhirnya ia meninggal pada tahun 1862.

#### Sisingamangaraja XII

Sisingamangaraja XII sudah menjadi raja sejak umur 18 tahun. Waktu kecilnya bernama Patuan Bosar Ompu Pulo Batu. Ia lahir di Bakkara, Tapanuli tahun 1849. Belanda datang ke Tapanuli secara terang-terang untuk menguasai tanah Batak. Oleh karena itu, Sisingamangaraja XII mengangkat senjata untuk menumpas Belanda.

Sisingamangaraja XII sudah menjadi raja sejak umur 18 tahun. Waktu kecilnya bernama Patuan Bosar Ompu Pulo Batu. Ia lahir di Bakkara, Tapanuli tahun 1849. Belanda datang ke Tapanuli secara terang-terang untuk menguasai

tanah Batak. Oleh karena itu, Sisingamangaraja XII mengangkat senjata untuk menumpas Belanda.

Pada tahun 1878, pasukan Sisingamangaraja melakukan perlawanan. Mereka menyerang pos-pos pertahanan Belanda. Penyerangan ini dilakukan secara bergerilya. Serangan ini berhasil mengalahkan Belanda. Untuk mengatasi keadaan, Belanda menambah kekuatannya. Kemudian Belanda melakukan penyerangan. Daerah pertempuran Sisingamangaraja semakin sempit dan pasukannya semakin berkurang.

Sisingamangaraja XII dipaksa menyerah di tempat persembunyiannya. Akan tetapi, ia menolak. Ia gugur tertembak pada tanggal 17 Juni 1907. Ia dimakamkan di Pulau Samosir, Sumatra Utara.

## **Skenario Drama**

### **Siklus I Pertemuan Kedua**

LATAR BELAKANG PERJUANGAN 30 DESEMBER 1945 DI MARKAS BESAR  
BELANDA DI SIDOARJO MELAWAN PASUKAN KAPTEN AMIN

(Di suatu tempat depan persembunyian para pejuang di wilayah Porong ada seorang pemuda gelisah seperti menunggu sesuatu)

Amin = Lama sekali...sudah 3 hari surat belum juga datang...! Apa Kartiko tertangkap Belanda..?! Kalau...kalau...kalau sampai tertangkap, serangan ke markas Belanda di Sidoarjo akan gagal..!!

(Kapten Amin mondar-mandir sambil clingak-celinguk melihat jalan..)

Amin = Edan!! Porong-Sidoarjo 5 dino gak teko-teko...!! sedang Surabaya sudah bertempur habis-habisan...Aku Malu sama bung Tomo...malu sama cak Sarwo...malu sama Kolonel Suryo...! Kenapa disini hanya diam saja...?! gara-gara menunggu mata-mata Belanda kasih kabar..(tiba-tiba...!!)

Kartiko = Merdeka...!!!  
(Muncul seorang pemuda yang berjalan pincang bersimbah darah)

Amin = Koprал kenapa kamu...apa yang terjadi...?!!

Kartiko = Siap kapten...saya hampir tertangkap Belanda di perbatasan Ketintang sana..,saya dikepung satu kompi!! Tapi akhirnya saya lolos dan sembunyi di rawa-rawa Ketintang sehari semalam dengan luka tembak di kaki saya...!!

Amin = Terus, ada pesan apa dari markas besar..?!

Kartiko = Bung Tomo hanya pesan; supaya markas kecil dan pos-pos Belanda harus segera dilumpuhkan..karena 10 Nopember kemarin telah terjadi pertempuran habis-habisan untuk menentukan kemerdekaan!! Sebelum pasukan Belanda pulih kembali, kita secepatnya menggempur terus-menerus..sampai Belanda betui-betul menyerah..!, dan Bung Tomo berpesan; hanya dua pilihan..”Merdeka atau Mati..!!”. oh ya..Kapten ini ada titipan surat dari Surti...

Amin = Oh ya...kamu ketemu dimana,,bagaimana keadaannya..?!

Kartiko = Siap Kapten... Surti baik-baik saja, surti sedang merawat pasukan kita yang terluka di Jembatan Merah, waktu penyergapan di kompi bantuan timur Belanda yang dijadikan pusat penyimpanan amunisi Nica, dan Surti berpesan supaya Kapten terus berjuang, dan Surti akan setia menanti...cintanya hanya untuk Kapten...^^

Amin = Oh ya...mana suratnya? (Kapten Amin membuka surat dan membacannya sambil tersenyum penuh riang gembira..)

Amin = Koprал...terimakasih! selain surti mengungkapkan cintanya kepadaku, dia juga ingin bertemu denganku pada tanggal 31 Desember tahun baru...

Kartiko = Siap kapten...Temui saja, siapa tahu setelah bertemu akan memberi semangat bertempur..!

Amin = Betul Koprал...saya ingat kata-kata Khairil Anwar; bahwa “Perjuangan dididik dan diarahkan oleh perasaan besar yang bernama Cinta...”.

Kartiko = Betul Koprал... Cinta adalah kekuatan yang mengalahkan senjata-senjata Nica..!!

Amin = Tapi jangan lupa, semuanya juga dari Tuhan yang maha Agung...Tuhan yang Perkasa dan memberi kekuatan pada orang –orang yang menegakkan kebenaran...! Sekarang Koprал cepat begabung, dan siapkan pasukan nanti sehabis Maghrib kita bergerak...arahkan pasukan supaya menyisir di penggir dan jangan terjebak di tengah kota, sebab mata-mata mereka banyak!! 30 orang dari barat, 30 orang dari timur, dan penyerangan diperkirakan jam 01.00 tengah malam, selagi mereka terlelap..!

Katiko = Siap Kapten...dilaksanakan!!  
( lampu padam pergantian babak)

## Babak II

(Pasukan Republik berangkat dengan semangat membara...Kapten Amin dengan



gagah berani memimpin pasukan)

Amin = Prajurit Suto...

Suto = Siap Kapten...

Amin = Antarkan surat ini ke markas Surabaya, bahwa kita malam ini akan bertempur untuk menentukan nasib..kita butuh bantuan pasukan dan tenaga medis!

Suto = Siap Kapten...

Amin = Pertempuran ini bisa memakan waktu 5 hari, kita akan kerahkan seluruh pasukan. Dan kurir Dayat, segera kabari Kopral Kartiko jangan terburu-buru menyerang!, kita pancing dulu dari depan, dan kemudian serang dari belakang agar mereka benar-benar terjepit..!

Dayat = Siap Kapten...

(Kedua orang itu berangkat, dan Kapten Amin meneruskan perjalanan menelusuri jalan yang sepi)

### Babak III

(Di ujung jalan markas Belanda, pasukan kapten Amin mengendap menunggu penyerangan)

Amin = Prajurit Narto, siapkan senjata!! Nanti ketika tepat lonceng berbunyi jam 01.00 kita mulai penyerangan...sekarang jam 12.45, berarti kurang seperempat jam lagi..!!

Narto = Siap Kapten...

(Narto bergegas pergi dan membisiki pasukan untuk bersiap-siap)

(Suasana sepi mencekam..hati semua berdebar-debar menunggu lonceng berbunyi)

Tiba-tiba....

Lonceng berbunyi...Teng...teng...teng...!!!

Amin = Serbu.....!!! Allaahhuakbar..... Allaahhuakbar.....!!

(Terjadi pertempuran sengit, tembak-menembak, didalam maarkas panik dan alarm dibunyikan..)

Amin = Maju...Prajurit!! tembak 3 penjaga di menara..dan kuasai pintu gerbang!!

Prajurit I = Siap Kapten...

(Baku tembak terjadi sekitar 2 jam, korban sudah mulai banyak berjatuhan)

Amin = Prajurit...jemput pasukan dari Surabaya! Supaya menyerang dari kiri, dan pasukan dibelakang lakukan penyerangan..!

Prajurit II = Siap Kapten...

(Baku tembak masih berlangsung, keadaan makin memanas sampai menjelang subuh)

Kartiko = Merdeka!! Kapten, pasukan Surabaya sudah tiba sekitar 20 pasukan tempur dan 16 tenaga medis, nona Surti juga ikut serta..!

Amin = Kerahkan pasukan..Tenaga medis dibelakang, pasukan dibagi 4 per-arrah...!!

Kartiko = Siap Kapten...tadi juga ada relawan dari tentara pelajar sebanyak 25 orang dan warga sipil 30 orang.

Amin = Untuk relawan, kerahkan untuk penerobosan pitu depan 30 orang, dan 2 orang di pintu belakang..!

Kartiko = Siap Kapten...

(Pertempuran terus berlangsung, dan tiba-tiba...)

Amin = Aduh...!! aku tertembak...

Prajurit III = Cepat bawa Kapten...dan urus lukanya..!!

Amin = Prajurit, komando suruh pegang kopral Kartiko, jangan hiraukan aku..maju terus..!!

Prajurit III = Panggil Nona Surti!! Kapten tertembak...dan pasukan dikomandokan Kopral Kartiko!

(Baku tembak terus terjadi dibawah pohon besar, disitu banyak mayat tubuh penuh luka..Kapten Amin tergeletak..!)

Surti = Tolong Nanik..ambilkan kapas!!

Nanik = Ini Nona...

Surti = Tolong bersihkan luka di pahanya..!

Nanik = Nona, pendarahannya cukup banyak...!!

Amin = Sudah Surti...aku tak perlu ditolong...

Surti = Tidak, tidak pahlawanku... kamu harus kuat..! aku tak mau kehilanganmu sebelum Belanda bertekuk lutut dengan kita..!!

(Kapten Amin menitikkan air mata..dan tubuhnya bersimbah darah..)

Amin = Sudahlah kekasihku...luka ini tidak sia-sia...perjuangan penuh pengorbanan..! kamu jangan sedih...

Surti = Tidak...tidak...kamu tidak boleh mati...!! Negeri ini masih membutuhkanmu..

Amin = Kamu salah kekasihku...masih banyak pasukan yang gagah berani...yang siap memperjuangkan jiwa dan raganya..!

Surti = Tapi hatiku siapa yang meneisinya....?!

Amin = Sudahlah...ini sudah takdir, dan pesanku; Berjuanglah sampai titik darah penghabisan...!! carilah pejuang untukmengganti posisiku...

Surti = Tidak....tidak...!!!

Nanik = Nona Surti...tubuh Kapten kejang-kejang!

Surti = Jangan tinggalkan aku....jangan tinggalkan aku...!!

Amin = Allah....hu..Akbarr.....Merdeka....!!

(Sambil mengangkat tangan Kapten Amin menghembuskan nafas terakhirnya...)

Surti = (Menangis sambil memangku tubuh Amin..)

Nanik = Sabar Nona....ikhhlaskan...Kapten meninggalkan kita untuk panggilan Bangsa dan Negara...beliau mati syahid..! membela kebenaran dan menumpas kemungkarannya...

Surti = Merdekaa..... (teriak dan pingsan)

(Hening dan pertunjukan selesai....)

### Lembar Kerja Siswa

Kelompok :

Nama Kelompok : 1.

2.

3.

4.

5.

6.

Kelas/ Semester : V/I

Hari/tanggal : Jum'at, 25 November 2015

Tujuan Pembelajaran:

1. Siswa dapat mengetahui perjuangan rakyat Indonesia dalam melawan penjajah
2. Siswa dapat menghargai dan menghormati para pejuang kemerdekaan

Petunjuk mengerjakan LKS:

1. Amati teman sekelas kalian yang sedang bermain peran di depan kelas
2. Lalu jawablah pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru di bawah ini

Diskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut ini. Setelah itu tuliskan hasil diskusi kalian!

1. dimanakah terjadi perjuangan melawan Belanda yang dilakukan pada simulasi bermain peran tadi?
2. permasalahan-permasalahan apa saja yang terjadi pada simulasi bermain peran tadi?
3. berikan pendapat kelompokmu tentang sosok kapten Amin
4. sebutkan siapa saja pemain dalam simulasi bermain peran tadi?
5. bagaimana pendapat kelompok kalian terhadap perjuangan yang dilakukan pada simulasi bermain peran tadi?

**Lembar Kognitif**

**SDN Ciganjur 04 Pagi**

Nama siswa :  
Kelas :  
Tanggal :  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c dan d pada jawaban yang paling benar!

1. Belanda pertama kali ke Indonesia di daerah....
  - A. Aceh
  - B. Banten
  - C. Jakarta
  - D. Padang
  
2. Orang Belanda yang pertama kali menciptakan tanam paksa adalah....
  - A. Van den Bosch
  - B. Douwes Dekker
  - C. Multatuli
  - D. Cornelis de Houtman
  
3. Raja dari mataram yang terkenal gigih melawan penjajah Belanda adalah....
  - A. Sultan Hamengkubuwono
  - B. Sultan Ageng
  - C. Sultan Agung
  - D. Sultan Pakulima
  
4. Buku "Max havelaar" yang ditulis oleh Multatuli berisi....
  - A. kisah perjalanan Belanda menjajah Indonesia
  - B. kesenangan Belanda mengambil harta rakyat Indonesia
  - C. penderitaan rakyat Indonesia atas penjajahan Belanda
  - D. kerugian perdagangan Belanda
  
5. Pahlawan putri yang membantu perjuangan Pattimura dalam melawan penjajah Belanda bernama....
  - A. Kristina martha Tiahahu
  - B. Martha Tilaar
  - C. Kristina Hakim

- D. Kristina Panjaitan
6. Siasat Pangeran Dipenogoro dalam mengalahkan pasukan Belanda adalah dengan melakukan....
- A. perang saudara
  - B. perang gerilya
  - C. perang menggunakan senjata modern
  - D. perang adu domba
7. Tempat Pangeran Dipenogoro diasingkan sampai wafatnya adalah di daerah....
- A. Magelang
  - B. Manado
  - C. Makasar
  - D. Banten
8. Berikut ini adalah pahlawan-pahlawan dari daerah Aceh, kecuali....
- A. Teuku Umar
  - B. Teuku Cik Di Tiro
  - C. Cut Meutia
  - D. Sisingamangaraja
9. Adalah pahlawan dari daerah....
- A. Kalimantan
  - B. Jawa
  - C. Bali
  - D. Sumatera
10. Gerakan Tiga A yang dibuat Jepang pada negara jajahannya adalah di bawah ini, kecuali....
- A. Jepang Penjajah Asia
  - B. Jepang Cahaya Asia
  - C. Jepang Pelindung Asia
  - D. Jepang Pemimpin Asia
11. Peristiwa Jepang menyerah kepada tanpa syarat kepada sekutu menimbulkan...
- A. semangat pemuda untuk menuntut segeranya proklamasi kemerdekaan
  - B. ketakutan diantara penduduk Indonesia
  - C. perselisihan antara kaum muda dan tua
  - D. penundaan waktu kemerdekaan dari yang dijanjikan oleh Jepang

12. Organisasi yang dipersiapkan untuk kemerdekaan RI adalah...

- A. BPUPKI
- B. PPKI
- C. SDI
- D. SI

13. Peristiwa penculikan Soekarno dan Bung Hatta oleh para pemuda menjelang detik-detik kemerdekaan dilakukan dengan tujuan...

- A. membujuk tokoh tua dan menghindari gangguan Jepang
- B. menjebak Soekarno dan Bung Hatta
- C. meraih kemerdekaan dengan bantuan Jepang
- D. memperlambat proses kemerdekaan

14. Rumah yang dijadikan tempat pembicaraan persiapan kemerdekaan pada malam sebelum kemerdekaan adalah rumah kediaman....

- A. Sayuti Melik
- B. Ir. Soekarno
- C. Bung Hatta
- D. Laksamana Muda Meida

15. Setelah membacakan naskah proklamasi, Ir. Soekarno dan Bung Hatta mendapatkan gelar...dari Bangsa Indonesia

- A. orator
- B. narator
- C. proklamator
- D. editor

16. Sumabangan perjuangan Ibu Fatmawati yang dapat kita kenang ketika proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah...

- A. bendera merah putih hasil jahitannya sendiri
- B. naskah proklamasi yang diketiknya dengan rapi
- C. kediamannya yang dijadikan tempat penculikan
- D. bendera merah putih yang dikibarkannya

17. Negara Kesatuan Republik Indonesia secara sah lahir pada tanggal...

- A. 16 Agustus 1945
- B. 17 Agustus 1945
- C. 18 Agustus 1945
- D. 19 Agustus 1945

18. Setelah kemerdekaan, organisasi-organisasi militer seperti Heiho, Peta, Barisan Pemuda dan sebagainya dilebur menjadi satu organisasi yang bernama...

- A. KNPI
- B. BKR
- C. TNI
- D. ABRI

19. Rapat raksasa yang dilakukan Presiden Soekarno pada tanggal 19 September 1945 dilaksanakan di...

- A. lapangan IKADA
- B. GOR Senayan
- C. GOR KONI
- D. lapangan

20. Tokoh kemerdekaan RI yang menjadi utusan Indonesia dalam konferensi meja bundar adalah...

- A. Ahmad Soebarjo
- B. Muh Hatta
- C. Ir. Soekarno
- D. Syafrudin Prawiranegara

## **Kunci jawaban**

- 1.b
- 2.a
- 3.c
- 4.c
- 5.a
- 6.b
- 7.b
- 8.d
- 9.a
- 10.a
- 11. a
- 12. a
- 13. a
- 14. d
- 15. c
- 16. a
- 17. b
- 18. b
- 19. a
- 20. b



## Lampiran 2

### Format Pengamatan Afektif

| Kelompok | Nama Siswa | Aspek yang dinilai/ bobot yang dinilai |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   | Jml | % |             |   |   |   |
|----------|------------|--|---|---|---|----------------|---|---|---|--------------|---|---|---|-----------------|---|---|---|-----|---|-------------|---|---|---|
|          |            | Berani                                 |   |   |   | Tanggung jawab |   |   |   | Bekerja sama |   |   |   | Rasa Ingin Tahu |   |   |   |     |   | Komunikatif |   |   |   |
|          |            | 1                                      | 2 | 3 | 4 | 1              | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 | 1               | 2 | 3 | 4 |     |   | 1           | 2 | 3 | 4 |
| I        |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
| II       |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
| III      |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
| IV       |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
| V        |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            | Jumlah                                 |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |
|          |            | Presentase                             |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |     |   |             |   |   |   |

Kriteria Penilaian:

Nilai 4 jika indikator yang diharapkan berkembang baik

Nilai 3 jika nilai indikator yang diharapkan mulai berkembang

Nilai 2 jika indikator yang diharapkan mulai terlihat

Nilai 1 jika indikator yang diharapkan belum terlihat

### Lampiran 3

#### Rubrik Penilaian Pengamatan Perilaku Afektif Siklus I

| Dimensi         | Indikator  |
|-----------------|--|
| Berani          | 1. mendemostrasikan simulasi bermain peran di depan kelas<br>2. menjawab pertanyaan yang diberikan guru<br>3. menegur teman yang gaduh pada saat proses pembelajaran |
| Tanggung Jawab  | 1. memainkan peran dengan baik<br>2. mengerjakan tugas evaluasi yang diberikan<br>3. mengatur kelompok belajar   |
| Bekerja sama    | 1. mengatur kelompok<br>2. membantu mengerjakan tugas secara berkelompok<br>3. berinteraksi dengan teman sekelompoknya   |
| Rasa ingin tahu | 1. bertanya kegiatan pembelajaran<br>2. memperhatikan materi pada saat proses pembelajaran   |
| Komunikatif     | 1. berkomunikasi dalam bermain peran<br>2. mengemukakan pendapat<br>3. berkomunikasi dalam kelompok  |

#### Keterangan:

Setiap aspek penilaian hanya 1 indikator yang muncul, maka diberikan skor 1  
Setiap aspek penilaian hanya 2 indikator yang muncul, maka diberikan skor 2  
Setiap aspek penilaian hanya 3 indikator yang muncul, maka diberikan skor 3  
Setiap aspek penilaian semua indikator muncul, maka diberikan skor 4

Skor 1 = kurang

Skor 2 = cukup

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat memuaskan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor} \times 100}{\text{Skor Total}}$$

$$\text{Presentase pencapaian per aspek} = \frac{\text{Jumlah Siswa tiap skor} \times 100 \%}{\text{Jumlah Total Siswa}}$$

## Lampiran 4

### Format Pengamatan Psikomotor

| Kelompok   | Nama Siswa | Aspek yang dinilai dan Skala Penilaian |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   | JML | Skor Akhir |
|------------|------------|--|---|---|---|-------------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|------------|
|            |            | Persiapan                              |   |   |   | Pelaksanaan |   |   |   | Hasil |   |   |   |     |            |
|            |            | 1                                      | 2 | 3 | 4 | 1           | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 |     |            |
|            | 1.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 2.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 3.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 4.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 5.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 6.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 1.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 2.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 3.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 4.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 5.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 6.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 1.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 2.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 3.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 4.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 5.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 6.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
| Jumlah     |            |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
| Presentase |            |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |

#### Kriteria Penilaian:

Nilai 4 jika indikator yang diharapkan baik sekali

Nilai 3 jika indikator yang diharapkan baik

Nilai 2 jika indikator yang diharapkan cukup

Nilai 1 jika indikator yang diharapkan kurang

## Lampiran 5

### Rubrik Penilaian Perilaku Psikomotor tiap Sikus I

| Dimensi              | Indikator  |
|----------------------|--|
| Persiapan            | 1. mempersiapkan alat dan bahan                      |
|                      | 2. membaca skenario drama                            |
| Pelaksanaan (proses) | 1. memakai alat dan bahan yang disediakan            |
|                      | 2. mendemostrasikan drama di depan kelas dengan baik |
| Hasil (produk)       | 1. bekerja sama dengan kelompok                      |
|                      | 2. berhasil memerankan suatu peran dengan baik       |

Keterangan:

Setiap aspek penilaian hanya 1 indikator yang muncul, maka diberikan skor 1

Setiap aspek dinilai hanya 2 indikator yang muncul, maka diberikan skor 2

Setiap aspek dinilai hanya 3 indikator yang muncul, maka diberikan skor 3

Setiap aspek penilaian semua indikator muncul, maka diberikan skor 4

Skor 1 = kurang

Skor 2 = cukup

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat memuaskan

Nilai =  $\frac{\text{Jumlah Skor} \times 100}{\text{Skor total}}$

Skor total

Presentase pencapaian per aspek =  $\frac{\text{Jumlah siswa tiap skor} \times 100 \%}{\text{Jumlah Skor siswa}}$

Jumlah Skor siswa

## Lampiran 6

### Instrumen Pengamatan Guru dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

#### SIKLUS I

#### Pertemuan Kedua

Berilah tanda ceklis (  $\checkmark$  ) pada kolom sesuai dengan hasil pengamatan

| No | Pernyataan   | Ya (1)       | Tidak (0)    |
|----|--|--------------|--------------|
| 1  | Guru mengkondisikan suasana kelas  | $\checkmark$ |              |
| 2  | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran                                    | $\checkmark$ |              |
| 3  | Guru memberikan apersepsi sebelum memulai pembelajaran                   | $\checkmark$ |              |
| 4  | Guru menyiapkan media yang dibutuhkan untuk pembelajaran                 | $\checkmark$ |              |
| 5  | Guru memberikan skenario sebelum pembelajaran dimulai                    |              | $\checkmark$ |
| 6  | Guru menjelaskan materi dengan baik dan sesuai dengan indikator          | $\checkmark$ |              |
| 7  | Skenario yang diberikan guru sesuai dengan materi yang sedang dipelajari | $\checkmark$ |              |
| 8  | Guru memberikan bimbingan sebelum bermain peran                          | $\checkmark$ |              |
| 9  | Guru memotivasi siswa sebelum mengikuti bermain peran                    |              | $\checkmark$ |

|    |  |    |   |
|----|--|----|---|
| 10 | Guru mengamati dan melakukan penilaian dalam bentuk soal evaluasi dan pengamatan pada saat siswa bermain peran | √  |   |
| 11 | Guru mengamati siswa pada saat berdiskusi kelompok   | √  |   |
| 12 | Guru membimbing siswa pada saat berdiskusi kelompok  | √  |   |
| 13 | Guru memberikan LKS setelah bermain peran  | √  |   |
| 14 | Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik   |    | √ |
| 15 | Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari   | √  |   |
|    | Jumlah   | 12 |   |
|    | Rata-rata (%)  | 80 |   |

Persentase =  $\frac{\text{Skor Penilaian}}{15} \times 100 \%$

15

Jakarta, November 2015

Mengetahui,

Observer

(Hj. Siti Hindun, S.Pdi)

19590808 198404 2 003

## Lampiran 7

### Instrumen Pengamatan Siswa dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

#### SIKLUS I Pertemuan Kedua

Berilah tanda ceklis ( ✓ ) pada kolom sesuai dengan hasil pengamatan

| No | Pernyataan  | Ya (1) | Tidak (0) |
|----|---|--------|-----------|
| 1  | Siswa siap melaksanakan proses belajar dengan menggunakan metode <i>role playing</i>            | ✓      |           |
| 2  | Siswa membaca skenario sebelum memulai bermain peran  | ✓      |           |
| 3  | Siswa memperhatikan penjelasan materi tentang kegiatan taman paksa pada masa penjajahan Belanda | ✓      |           |
| 4  | Siswa memperhatikan penjelasan guru sebelum memulai bermain peran                               |        | ✓         |
| 5  | Siswa aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru  | ✓      |           |
| 6  | Siswa berani tampil dalam mengikuti kegiatan bermain peran                                      | ✓      |           |
| 7  | Siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib  |        | ✓         |
| 8  | Siswa mengikuti arahan dari guru sebelum memulai kegiatan bermain peran                         | ✓      |           |
| 9  | Siswa aktif dalam memainkan suatu peran   | ✓      |           |
| 10 | Siswa bersemangat dalam proses kegiatan belajar   | ✓      |           |



|    |  |    |   |
|----|--|----|---|
| 11 | Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas | √  |   |
| 12 | Siswa memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru       |    | √ |
| 13 | Siswa mengerjakan LKS dengan semangat                        | √  |   |
| 14 | Siswa bersama guru menyimpulkan hasil proses pembelajaran    | √  |   |
| 15 | Siswa bersikap sportif terhadap kelompok yang terbaik        | √  |   |
|    | Jumlah   | 12 |   |
|    | Rata-rata (%)  | 80 |   |

Presentase =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Jumlah}} \times 100 \%$

15

Jakarta, November 2015

Mengetahui,

Observer

Hj. Siti Hindun, S.Pdi

19590808 198404 2 003

**Lampiran 8****Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar IPS Kelas V****Siklus I Pertemuan Ketiga**

| No | Nama  | Siklus I |              |
|----|-------|----------|--------------|
|    |       | Nilai    | Ketuntasan   |
| 1  | A.N.R | 100      | Tuntas       |
| 2  | A.Z.A | 90       | Tuntas       |
| 3  | A.F.H | 80       | Tuntas       |
| 4  | A.K.A | 70       | Tuntas       |
| 5  | A.K   | 60       | Belum Tuntas |
| 6  | F.H.F | 60       | Belum Tuntas |
| 7  | D.R   | 50       | Belum Tuntas |
| 8  | A.S   | 60       | Belum Tuntas |
| 9  | A.G.P | 70       | Tuntas       |
| 10 | A.A.P | 80       | Tuntas       |
| 11 | K.S.S | 90       | Tuntas       |
| 12 | K.H   | 90       | Tuntas       |
| 13 | H.A.U | 60       | Belum Tuntas |
| 14 | G.Z.S | 50       | Belum Tuntas |
| 15 | F.A   | 75       | Tuntas       |
| 16 | N.S   | 65       | Belum Tuntas |
| 17 | N.D.A | 65       | Belum Tuntas |
| 18 | M.I.R | 60       | Belum Tuntas |
| 19 | M.I.A | 65       | Belum Tuntas |
| 20 | M.D.J | 75       | Tuntas       |
| 21 | S.T.F | 90       | Tuntas       |

|                       |       |      |        |
|-----------------------|-------|------|--------|
| 22                    | S.S   | 80   | Tuntas |
| 23                    | S.L   | 70   | Tuntas |
| 24                    | R.L.M | 70   | Tuntas |
| 25                    | R.A   | 75   | Tuntas |
| 26                    | K.H   | 80   | Tuntas |
| 27                    | U.K   | 70   | Tuntas |
| 28                    | T.S   | 70   | Tuntas |
| 29                    | N.A   | 75   | Tuntas |
| 30                    | A.P   | 70   | Tuntas |
| Jumlah                |       | 2165 |        |
| Rata-rata             |       | 72   |        |
| Presentase Ketuntasan |       | 67%  |        |

Jakarta, November 2015  
Mengetahui,  
Observer

Hj. Siti Hiindun, S.Pdi  
19590808 198404 2 003

## Lampiran 9

### Analisa Hasil Belajar Siklus I Pertemuan Ketiga

| No | Nama  | Nomer Butir Soal |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | Jumlah |
|----|-------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|
|    |       | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |        |
| 1  | A.N.R | 1                | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 2      |
| 2  | A.Z.A | 1                | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1      |
| 3  | A.F.H | 1                | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1      |
| 4  | A.K.A | 1                | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1      |
| 5  | A.K   | 1                | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1      |
| 6  | F.H.F | 1                | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1      |
| 7  | D.R   | 1                | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1      |
| 8  | A.S   | 1                | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1      |
| 9  | A.G.P | 1                | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1      |
| 10 | A.A.P | 1                | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1      |
| 11 | K.S.S | 1                | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1      |
| 12 | K.H   | 1                | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1      |
| 13 | H.A.U | 1                | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1      |
| 14 | G.Z.S | 1                | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1      |
| 15 | F.A   | 1                | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1      |
| 16 | N.S   | 1                | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1      |
| 17 | N.D.A | 1                | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1      |
| 18 | M.I.R | 1                | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1      |
| 19 | M.I.A | 1                | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1      |
| 20 | M.D.J | 1                | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1      |
| 21 | S.T.F | 1                | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1      |
| 22 | S.S   | 1                | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1      |
| 23 | S.L   | 1                | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1      |

|    |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 24 | R.L.M | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 25 | R.A   | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 26 | K.H   | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 27 | U.K   | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 28 | T.S   | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 29 | N.A   | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 30 | A.P   | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |

|   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Jumlah                                    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Rata-rata                                 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nilai tertinggi                           |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nilai terendah                            |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Jumlah presentasi siswa yang sudah tuntas |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Jakarta, November 2015  
Mengetahui,  
Observer

Hj. Siti Hindun, S.Pdi  
19590808 198404 2 003

Lampiran 10

Pengamatan Penilaian Afektif Siklus 1

Pertemuan Kedua

| Kelompok | Nama siswa | Aspek yang dinilai |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   | Jml |             |   |   |   |   |  |  |    |
|----------|------------|--------------------|---|---|---|----------------|---|---|---|--------------|---|---|---|-----------------|---|---|---|-----|-------------|---|---|---|---|--|--|----|
|          |            | Berani             |   |   |   | Tanggung jawab |   |   |   | Bekerja sama |   |   |   | Rasa ingin tahu |   |   |   |     | Komunikatif |   |   |   |   |  |  |    |
|          |            | 1                  | 2 | 3 | 4 | 1              | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 | 1               | 2 | 3 | 4 |     | 1           | 2 | 3 | 4 |   |  |  |    |
| 1        | A.N.R      |                    |   |   | 4 |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   | 2 |   |     |             | 2 |   |   |   |  |  | 14 |
|          | A.Z.A      |                    |   | 3 |   |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |     |             | 2 |   |   |   |  |  | 14 |
|          | A.F.H      |                    |   | 3 |   |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |     |             | 2 |   |   |   |  |  | 14 |
|          | A.K.A      |                    |   | 3 |   |                |   | 3 |   |              | 2 |   |   |                 |   | 3 |   |     |             |   | 3 |   |   |  |  | 14 |
|          | A.K        |                    |   |   | 4 |                | 2 |   |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |     |             |   | 3 |   |   |  |  | 15 |
|          | F.H.F      |                    |   | 3 |   |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |     |             | 2 |   |   |   |  |  | 14 |
| 2        | D.R        |                    |   | 3 |   |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |     |             | 2 |   |   |   |  |  | 14 |
|          | A.S        |                    |   | 3 |   |                |   |   | 4 |              |   | 3 |   |                 |   |   | 4 |     |             | 2 |   |   |   |  |  | 16 |
|          | A.G.P      |                    |   | 3 |   |                |   | 3 |   |              |   |   | 4 |                 |   |   | 4 |     |             |   | 3 |   |   |  |  | 17 |
|          | A.A.P      |                    |   | 3 |   |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |     |             |   | 3 |   |   |  |  | 15 |
|          | K.S.S      |                    |   | 3 |   |                | 2 |   |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |     |             |   | 3 |   |   |  |  | 14 |
|          | K.H        |                    |   | 3 |   |                |   | 3 |   |              |   | 2 |   |                 |   |   | 4 |     | 2           |   |   |   |   |  |  | 14 |
| 3        | H.A.U      |                    | 2 |   |   |                | 2 |   |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |     |             |   | 3 |   |   |  |  | 13 |
|          | G.Z.S      |                    |   | 3 |   |                |   | 3 |   |              | 2 |   |   |                 |   |   | 4 |     |             |   |   |   | 4 |  |  | 16 |
|          | F.A        |                    |   | 3 |   |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 | 2 |   |   |     |             |   | 3 |   |   |  |  | 14 |
|          | N.S        |                    |   | 3 |   |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 | 2 |   |   |     |             |   | 3 |   |   |  |  | 14 |
|          | N.D.A      |                    |   | 3 |   |                |   |   | 4 |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |     |             |   | 3 |   |   |  |  | 16 |
|          | M.I.R      |                    | 2 |   |   |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |     | 2           |   |   |   |   |  |  | 13 |
| 4        | M.I.A      |                    |   | 3 |   |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   |   | 4 |     |             |   |   |   | 4 |  |  | 17 |
|          | M.D.J      |                    |   | 3 |   |                | 2 |   |   |              |   |   | 4 |                 |   | 3 |   |     |             |   | 3 |   |   |  |  | 15 |

|            |       |  |   |   |   |  |   |   |  |   |   |   |   |   |  |   |   |  |    |
|------------|-------|--|---|---|---|--|---|---|--|---|---|---|---|---|--|---|---|--|----|
|            | S.T.F |  |   | 3 |   |  | 3 |   |  | 2 |   |   |   | 3 |  |   | 3 |  | 14 |
|            | S.S   |  |   |   | 4 |  | 2 |   |  |   | 3 |   |   | 3 |  |   | 3 |  | 15 |
|            | S.L   |  |   | 3 |   |  | 3 |   |  |   | 3 |   |   | 3 |  |   | 3 |  | 15 |
|            | R.L.M |  |   | 3 |   |  | 3 |   |  |   | 3 |   |   | 3 |  |   | 3 |  | 15 |
| 5          | R.A   |  |   | 3 |   |  | 3 |   |  |   |   | 4 | 2 |   |  |   | 3 |  | 15 |
|            | K.H   |  |   |   | 4 |  | 2 |   |  |   | 3 |   | 2 |   |  |   | 3 |  | 14 |
|            | U.K   |  | 2 |   |   |  | 3 |   |  |   | 3 |   |   | 3 |  |   | 3 |  | 14 |
|            | T.S   |  |   | 3 |   |  |   | 4 |  |   | 3 |   |   | 3 |  | 2 |   |  | 15 |
|            | N.A   |  |   | 3 |   |  | 3 |   |  | 2 |   |   | 2 |   |  |   | 3 |  | 13 |
|            | A.P   |  |   | 3 |   |  | 3 |   |  |   |   | 4 |   | 3 |  |   | 3 |  | 16 |
| Jumlah     |       |  |   |   |   |  |   |   |  |   |   |   |   |   |  |   |   |  |    |
| Presentase |       |  |   |   |   |  |   |   |  |   |   |   |   |   |  |   |   |  |    |

Keterangan:

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat Memuaskan

Presentase pencapaian per aspek =  $\frac{\text{Jumlah Siswa tiap skor} \times 100}{20}$

20

Jakarta, November 2015

Mengetahui,

Observer

Hj. Siti Hiindun, S.Pdi

19590808 198404 2 003

**Lampiran 11**

**Pengamatan Penilaian Psikomotor Siklus I**

**Pertemuan Kedua**

| Kelompok | Nama Siswa | Aspek yang Dinilai dan Skala Penilaian |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   | Jumlah | Skor |     |
|----------|------------|--|---|---|---|-------------|---|---|---|-------|---|---|---|--------|------|-----|
|          |            | Persiapan                              |   |   |   | Pelaksanaan |   |   |   | Hasil |   |   |   |        |      |     |
|          |            | 1                                      | 2 | 3 | 4 | 1           | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 |        |      |     |
| 1        | A.N.R      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   |   | 3 |        | 9    | 75  |
|          | A.Z.A      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   |   | 3 |        | 9    | 75  |
|          | A.F.H      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   |   | 3 |        | 9    | 75  |
|          | A.K.A      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   |   | 3 |        | 9    | 75  |
|          | A.K        |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   |   | 3 |        | 9    | 75  |
|          | F.H.F      |  | 2 |   |   |             | 2 |   |   |       | 2 |   |   |        | 6    | 50  |
| 2        | D.R        |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   |   | 3 |        | 9    | 75  |
|          | A.S        |  |   |   | 4 |             |   |   | 4 |       |   |   |   | 4      | 12   | 100 |
|          | A.G.P      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   |   | 3 |        | 9    | 75  |
|          | A.A.P      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   |   | 3 |        | 9    | 75  |
|          | K.S.S      |  |   | 3 |   |             | 2 |   |   |       | 2 |   |   |        | 7    | 58  |
|          | K.H        |  |   | 3 |   |             | 2 |   |   |       | 2 |   |   |        | 7    | 58  |
| 3        | H.A.U      |  |   | 3 |   |             | 2 |   |   |       | 2 |   |   |        | 7    | 58  |
|          | G.Z.S      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   |   | 3 |        | 9    | 75  |
|          | F.A        |  | 2 |   |   |             |   | 3 |   |       |   |   | 3 |        | 8    | 66  |
|          | N.S        |  |   | 3 |   |             |   |   | 4 |       |   |   |   | 4      | 11   | 91  |
|          | N.D.A      |  |   | 3 |   |             | 2 |   |   |       |   |   | 3 |        | 8    | 66  |
|          | M.I.R      |  |   | 3 |   |             | 2 |   |   |       |   |   | 3 |        | 8    | 66  |
| 4        | M.I.A      |  |   | 3 |   |             | 2 |   |   |       |   |   | 3 |        | 8    | 66  |
|          | M.D.J      |  | 2 |   |   |             | 2 |   |   |       |   |   | 3 |        | 7    | 58  |
|          | S.T.F      |  | 2 |   |   |             | 2 |   |   |       | 2 |   |   |        | 6    | 50  |



|   |           |  |   |   |  |  |   |   |  |  |   |   |  |   |         |
|---|-----------|--|---|---|--|--|---|---|--|--|---|---|--|---|---------|
|   | S.S       |  |   | 3 |  |  |   | 3 |  |  |   | 3 |  | 9 | 75      |
|   | S.L       |  | 2 |   |  |  |   | 3 |  |  |   | 3 |  | 8 | 66      |
|   | R.L.M     |  | 2 |   |  |  |   | 3 |  |  |   | 3 |  | 8 | 66      |
| 5 | R.A       |  | 2 |   |  |  | 2 |   |  |  | 2 |   |  | 6 | 50      |
|   | K.H       |  | 2 |   |  |  | 2 |   |  |  | 2 |   |  | 6 | 50      |
|   | U.K       |  |   | 3 |  |  | 2 |   |  |  |   | 3 |  | 8 | 66      |
|   | T.S       |  |   | 3 |  |  | 2 |   |  |  |   | 3 |  | 8 | 66      |
|   | N.A       |  |   | 3 |  |  | 2 |   |  |  |   | 3 |  | 8 | 66      |
|   | A.P       |  |   | 3 |  |  | 2 |   |  |  |   | 3 |  | 8 | 66      |
|   | Jumlah    |  |   |   |  |  |   |   |  |  |   |   |  |   | 2033    |
|   | Rata-rata |  |   |   |  |  |   |   |  |  |   |   |  |   | 67,7666 |

Keterangan:

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat Memuaskan

Presentase Pencapaian per Aspek =  $\frac{\text{Jumlah Siswa tiap Skor} \times 100}{\text{Jumlah Siswa}}$

12

Jakarta, November 2015

Mengetahui,  
Observer

Hj. Siti Hindun, S.Pdi

19590808 19840404 2 003

## Lampiran 13

### CATATAN LAPANGAN

Tempat Pengamatan : SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan

Hari/Tanggal Pertemuan : Jum'at/27 November 2015

Pertemuan/Siklus : I/I

Waktu : 09.00-10.00 wib

| Waktu                      | Kondisi Kelas                     | Aktivitas Guru   | Aktivitas Siswa  |
|----------------------------|-----------------------------------|--|--|
| Kegiatan Awal              | Ramai/Gaduh                       | 1. guru mengkondisikan suasana kelas<br>2. guru mengucapkan salam<br>3. guru membaca doa sebelum belajar<br>4. guru mengingatkan alat tulis dan buku<br>5. guru memberikan apersepsi | 1. siswa memperhatikan apa saja yang guru ucapkan<br>2. siswa membalas salam guru<br>3. siswa membaca doa sebelum belajar<br>3. siswa menjawab apa yang guru tanya dalam apersepsi |
| Kegiatan Inti (Eksplorasi) | Siswa berbuat gaduh didalam kelas | 1. guru menjelaskan tentang materi perjuangan para tokoh pada masa penjajahan Belanda<br>2. guru menanyakan apa saja perjuangan para tokoh tersebut                                  | 1. ada beberapa siswa yang masih belum terkondisikan pada saat menjelaskan materi<br>2. pada saat kegiatan tanya jawab dominan siswa yang pintar untuk menjawab pertanyaan         |
| Kegiatan Inti (Elaborasi)  | Setelh pembuatan                  | 1. guru menyuruh siswa   | 1. pembentukan kelompok siswa  |

|                            |  |   |   |
|----------------------------|--|---|---|
|                            | kelompok, kondisi kelas tidak kondusif karena siswa sibuk mencari teman sekelompoknya sehingga sedikit berisik | untuk membentuk kelompok<br>2. guru menjelaskan langkah-langkah dalam kerja kelompok tersebut<br>3. guru menjelaskan langkah-langkah menonton video yang akan diputar | diulang sampai 2 hingga 3 kali karena siswa tidak setuju dengan pembentukan kelompok<br>2. untuk mengumpulkan anggota kelompoknya keadaan siswa tidak terkondisikan sehingga kelas menjadi berisik, tetapi setelah kelompok bertemu, siswa kembali seperti awal<br>3. keadaan kelas tenang tidak gaduh, karena siswa fokus menonton video<br>4. siswa mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru<br>5. siswa memecahkan masalah dalam soal-soal LKS |
| Kegiatan Inti (Konfirmasi) | Kondisi kelas terkondisikan  | 1. guru mengklarifikasi jawaban-jawaban dari tiap siswa   | 1. siswa saling berebut untuk maju dalam mempresentasikan hasil jawabannya<br>2. siswa saling berkomentar tentang hasil pendapat atas   |

|                  |  |   |   |
|------------------|--|---|---|
|                  |  |   | jawaban dari kelompok lain  |
| Kegiatan Penutup | Kelas kembali berisik namun dapat dikondisikan | 1. guru menyimpulkan proses pembelajaran dan materi yang disampaikan<br>2. menutup pembelajaran dengan berdoa | 1. siswa menjawab pertanyaan yang guru ajukan<br>2. siswa menyimpulkan materi dari awal hingga akhir pembelajaran |

**Catatan Refleksi:**

1. Kegiatan pembelajaran IPS dilakukan dengan cara bertanya jawab, hal ini dilakukan agar memperkaya aspek kognitif siswa
2. Dalam menampilkan media dalam bentuk film seharusnya guru menyediakan laptop cadangan dan sound system cadangan
3. Video yang ditampilkan sebaiknya harus lebih jelas gambarnya dan tidak buram
4. Keadaan kelas belum terkondisikan pada saat mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) masih banyak siswa yang tidak mau membantu teman sekelompoknya

Jakarta, November 2015  
Mengetahui,  
Observer

Hj. Siti Hindun, S.Pdi  
19590808 198404 2 003

## CATATAN LAPANGAN

Tempat : SDN Ciganjur 04 Pagi  
Hari/Tanggal Pertemuan : Senin/30 November 2015  
Pertemuan/siklus : I/II  
Waktu : 09.00-10.00 wib

| Waktu                      | Kondisi Kelas                          | Aktivitas Guru  | Aktivitas Siswa   |
|----------------------------|--|---|---|
| Kegiatan Awal              | Kondisi kelas tenang dan terkondisikan | 1. guru mengkondisikan suasana kelas<br>2. guru mengucapkan salam<br>3. guru memimpin membaca doa sebelum belajar<br>4. guru memberikan apersepsi tentang "Apakah kalian pernah melihat pertunjukan drama?" | 1. ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru mengkondisikan kelas<br>2. siswa menjawab salam guru<br>3. siswa mengikuti guru membaca doa sebelum belajar<br>4. siswa menjawab apa yang guru tanya dalam kegiatan apersepsi |
| Kegiatan Inti (Eksplorasi) | Suasana kelas terlihat tenang          | 1. guru menjelaskan materi tentang .....  | 1. siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru  |

|                            |  |   |  |
|----------------------------|--|---|--|
| Kegiatan Inti (Elaborasi)  | Kondisi kelas saat memulai membuat kelompok, siswa tenang tetapi apabila sedang mencari kelompok siswa gaduh | 1. guru menyuruh siswa untuk membuat kelompok<br>2. guru menjelaskan langkah-langkah dalam kerja kelompok tersebut<br>3. guru membagikan skenario drama<br>4. guru membagikan LKS untuk siswa | 1. siswa membentuk kelompok sesuai kesepakatan bersama<br>2. siswa melakukan bermain peran, masih ada siswa yang malu-malu untuk memainkan peran<br>3. siswa mengerjakan LKS setelah selesai memainkan drama |
| Kegiatan Inti (Konfirmasi) | Kondisi kelas terlihat tenang  | 1. guru mengklarifikasi jawaban-jawaban dari siswa  | 1. siswa mempresentasikan hasil LKS  |
| Kegiatan Penutup           | Kondisi kelas sedikit tidak tertib tapi kembali bisa dikondisikan  | 1. menyimpulkan proses pembelajaran dan materi yang telah disampaikan<br>2. menutup pembelajaran dengan berdoa  | 1. siswa menyimpulkan materi pembelajaran dari awal kegiatan<br>2. siswa membaca doa   |

**Catatan Refleksi:**

1. guru harus lebih memotivasi siswa agar lebih baik lagi dalam memerankan suatu peran dalam drama
2. guru harus lebih menguasai materi pada saat proses pembelajaran
3. siswa masih kurang memperhatikan teman yang lain, pada saat proses bermain peran

Jakarta, November 2015

Mengetahui,  
Observer

Hj. Siti Hindun, S.Pdi  
19590808 198404 2 003

## Lampiran 14

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### SIKLUS II PERTEMUAN KEDUA

|                |                           |
|----------------|---------------------------|
| Sekolah        | : SDN Ciganjur 04 Pagi    |
| Kelas/Semester | : V (Lima) / I (Satu)     |
| Mata Pelajaran | : Ilmu Pengetahuan Sosial |
| Waktu          | : 2 x 30 menit            |

#### A. Standar Kompetensi

Ilmu Pengetahuan Sosial:

2. Menghargai peran tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan Kemerdekaan Indonesia

#### B. Kompetensi Dasar

2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

#### C. Indikator

➤ Kognitif

Produk:

1. Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara

Proses:



1. Menjelaskan tentang persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara

➤ Afektif

1. Mengembangkan perilaku berkarakter meliputi: berani, bertanggung jawab, dan bekerja sama

2. Mengembangkan keterampilan sosial meliputi: bertanya, menjadi pendengar yang baik, dan komunikasi

➤ Psikomotor

1. mendemonstrasikan persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara

D. Tujuan Pembelajaran

➤ Kognitif

Produk:

1. Dengan melalui simulasi bermain peran siswa dapat mengetahui persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara

Proses:

1. Melalui tanya jawab dan diskusi siswa dapat mengetahui persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara

➤ Afektif

1. Secara individu siswa diharapkan dapat mengembangkan perilaku berkarakter meliputi: perilaku berani, tanggung jawab, rassa ingin tahu, menghargai pendapat dan dapat bekerja sama

2. Dalam pembelajaran diharapkan siswa mampu mengembangkan keterampilan sosial yang meliputi: dapat melakukan diskusi kelompok, komunikasi melalui presentasi dan berpendapat

➤ Psikomotor

1. Melalui bimbingan guru siswa dapat mendemonstrasikan suatu peran tentang persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara

E. Metode pendekatan

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Diskusi
4. Bermain peran / *role playing*

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 Menit)

a. pengkondisian kelas (mempersiapkan siswa untuk siap belajar)

- Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa, memulai pembelajaran dengan berdoa, serta mengabsensi siswa
- Mengingatkan siswa untuk mempersiapkan buku pelajaran serta alat tulis

b. apersepsi

- Melakukan tanya jawab tentang materi yang akan dibahas yaitu “tahukah kalian dengan perjuangan para tokoh pada saat penjajahan Belanda dan Jepang?”
- Memberikan motivasi kepada siswa seperti “kalian harus lebih baik lagi dalam belajar dan bermain peran”

## 2. Kegiatan Inti (40 Menit)

### a. Persiapan (5 Menit)

- Guru mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan
- Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung

### b. pelaksanaan (30 Menit)

- Siswa membentuk 5 kelompok yang tiap kelompoknya beranggotakan 6 orang siswa
- Siswa memerankan peran sesuai skenario yang sudah dipersiapkan oleh guru sesuai dengan tema yang telah ditentukan
- Setiap siswa duduk di kelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati peran yang sedang dimainkan oleh temannya
- Siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya setelah selesai berdiskusi

### c. Tindak Lanjut (5 Menit)

- Guru memberikan kesimpulan secara umum
- Guru mengevaluasi kegiatan bermain peran

## 3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami
- Guru bersama siswa memberikan kesimpulan atas pembelajaran yang telah berlangsung
- Siswa mengerjakan soal-soal evaluasi
- Menutup pelajaran dengan berdoa bersama

Tindak Lanjut: Memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V

#### G. Media, Alat, dan Sumber Belajar

➤ Media dan Alat:

- 7) Karton nama
- 8) Rewards
- 9) Kertas
- 10) Pensil/pulpen
- 11) Skenario drama
- 12) LKS

➤ Sumber Belajar:

1. Buku paket Kelas V, yaitu:

- Sudjatmoko Adisukarjo, *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Sekolah Dasar*, Bogor: Yudhistira, 2007
- Tim Bina Karya Guru, *IPS Terpadu untuk Sekolah Dasar kelas V*, Jakarta: Erlangga, 2012

#### H. Penilaian

##### B. Teknik, Bentuk, dan Instrumen Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Tes : Evaluasi Kognitif
- b. Non Tes : Penilaian Afektif dan Penilaian Psikomotor

2. Bentuk penilaian

a. Tes :

- Kognitif : Pilihan ganda
- Afektif : Instrumen Pengamatan
- Psikomotor : Instrumen Pengamatan

b. Jenis Tes : Tertulis

c. Soal dan Kunci Jawaban : Terlampir

3. Instrumen penilaian terlampir

Jakarta, Desember 2015

Mengetahui,

Peneliti

Observer

Hj. Siti Hindun, S.Pdi

Robii'atul Adawiyyah

NIP. 198590808 198404 2 003

NIM. 1815115399

## **Materi Ajar**

### **Persiapan Kemerdekaan dan Proses Perumusan Dasar Negara**

Kemerdekaan telah diperjuangkan oleh bangsa Indonesia sejak lama. Hal nyata dari perjuangan para pahlawan untuk mengusir penjajah dari bumi pertiwi. Pada kongres Pemuda kedua tahun 1928, telah jelas arah pergerakan kebangsaan Indonesia. Banyak organisasi kebangsaan mempunyai tujuan mewujudkan Indonesia merdeka.

Ketika Jepang terdesak dalam perang Asia Timur Raya, tokoh-tokoh pergerakan semakin giat mempersiapkan kemerdekaan. Golongan muda dan tua sepakat untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Meskipun mereka berbeda pendapat mengenai cara dan waktu memproklamasikan kemerdekaan.

Kita akan membahas usaha-usaha mempersiapkan kemerdekaan dan perumusan dasar negara:

1. Usaha mempersiapkan kemerdekaan Secara resmi persiapan kemerdekaan Indonesia dilakukan Badan Penyelidik Usaha-usaha kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) dan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI).

- a. Persiapan kemerdekaan oleh BPUPKI

Perdana Menteri Jepang, jenderal Kuniaki Koiso, pada tanggal 7 september 1944 mengumumkan bahwa Indonesia akan dimerdekakan kelak, sesudah tercapai kemenangan akhir dalam perang Asia Timur Raya. Dengan

cara itu, Jepang berharap tentara sekutu akan di sambut rakyat Indonesia sebagai penyerbu negara mereka. Pada tanggal 1 Maret 1945, Pemerintah Militer Jepang di Jawa ,kumumaciki Harada,mengumumkan pembentukan Badan Penyelidik Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI). Dalam bahas Jepang disebut Dokuritsu Zumbi Coosakai.BPUPKI di bentuk untuk mempelajari dan menyelidiki hal-hal penting untuk mendirikan negara Indonesia merdeka.

BPUPKI resmi di bentuk pada tanggal 29 April 1945, bertepatan dengan ulang tahun kaisar Jepang Dr.K.R.T Radjiman Wedyodiningrat di tunjuk menjadi ketua di dampingi oleh dua orang ketua muda ,yaitu R.P Suroso dan Ichibangase. Selain menjadi ketua muda , R.P Suroso juga di naggkat menjadi kepala kantor tata usaha BPUPKI di bantu Toyohiko Masuda dan Mr.A.G.Pringgodigdo. tanggal 28 Mei 1945 ,diadakan upacara pelantikan dan sekaligus upacara pembukaan sidang pertama BPUPKI di gedung Chuo Sangiin (gedung pancasila sekarang).

Setelah BPUPKI menyelesaikan tugas-tugasnya, pada 7 Agustus 1945 dibentuk Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI).Badan ini bertugas mempersiapkan segala sesuatu yang menyangkut masalah ketatanegaraan bagi negara Indonesia Baru.Badan ini beranggotakan 21 orang.Adapun yang ditunjuk sebagai ketua adalah Ir.Soekarno, sedangkan wakil ketuanya Drs. Moh Hatta .Sebagai penasihat ditunjuk Mr.Ahmad Subarjo.Kemudian, anggota PPKI ditambah lagi sebanyak 6 orang, yaitu Wiranata kusuma, Ki Hajar Dewantara, Mr. Kasman Singodimejo, Sayuti Melik, Iwa Kusuma sumantri, dan Ahmad Subarjo.

Ketika PPKI terbentuk, keinginan rakyat Indonesia untuk merdeka semakin memuncak.Memuncaknya keinginan itu terbukti dengan adanya tekad dari semua golongan untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.Golongan muda mengkehendaki agar kemerdekaan diproklamasikan tanpa kerjasama dengan Jepang sama sekali, termasuk proklamasi kemerdekaan dalam rapat PPKI. Ada anggapan dari golongan muda bahwa PPKI adalah badan bentukan Jepang. Di lain pihak PPKI adalah badan yang ada untuk menyiapkan hal-hal yang perlu bagi suatu Negara. Dalam suasana seperti inilah PPKI bekerja sebagai badan yang bertugas menyiapkan ketatanegaraan Indonesia Baru.

PPKI baru dapat bersidang sehari setelah proklamasi kemerdekaan.Selama terbentuk, PPKI melakukan beberapa kali sidang. 1. Sidang pertama dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 1945, di Gedung

Kesenian Jakarta. Pada sidang ini dihasilkan beberapa keputusan penting yang menyangkut kehidupan ketatanegaraan serta landasan politik bagi bangsa Indonesia yang merdeka, yaitu:

a. Mengesahkan UUD 1945 setelah mendapat beberapa perubahan pada pembukaannya,

b. Memilih presiden dan wakil presiden, yakni Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta,

c. Menetapkan bahwa presiden untuk sementara waktu akan dibantu oleh sebuah komite Nasional.

2. Sidang kedua dilakukan pada hari berikutnya, tanggal 19 Agustus 1945. Sidang hari kedua ini menghasilkan keputusan :

a. Membentuk 12 departemen dan sekaligus menunjuk pemimpinnya (menteri),

b. Menetapkan pembagian wilayah Negara Republik Indonesia menjadi delapan provinsi dan sekaligus menunjuk Gubernurnya,

c. Memutuskan agar tentara kebangsaan segera dibentuk.

3. Sidang ketiga (20 Agustus 1945) PPKI membahas tentang Badan Penolong Keluarga Korban Perang. Sidang ketiga PPKI menghasilkan delapan pasal ketentuan. Salah satu pasalnya, yakni pasal 2 berisi tentang pembentukan Badan Keamanan Rakyat (BKR).

4. Sidang keempat dilakukan pada tanggal 22 Agustus 1945 membahas tentang:

a. Komite Nasional

b. Partai Nasional

c. Badan Keamanan Rakyat.

Pada tanggal 23 Agustus 1945, Presiden Soekarno dalam pidatonya menyatakan berdirinya tiga badan baru, yaitu Komite Nasional Indonesia (KNI), Partai Nasional Indonesia (PNI), dan Badan Keamanan Rakyat (BKR). Sejak dibentuknya lembaga-lembaga kenegaraan tersebut, berakhirilah tugas PPKI.

PPKI sangat berperan dalam penataan awal Negara Indonesia. Walaupun kelompok muda menganggap PPKI sebagai lembaga buatan Jepang, peran



dan jasa badan ini tidak boleh kita lupakan. Anggota PPKI telah menjalankan tugas yang diembankan kepada mereka dengan sebaik-baiknya. Sampai akhirnya PPKI dapat meletakkan dasar-dasar ketata negaraan bagi Negara Indonesia yang baru saja berdiri

## 2. Perumusan Dasar Negara.

Perumusan negara untuk Negara Indonesia yang akan berdiri dilakukan oleh BPUPKI. Mengapa sebuah Negara perlu dasar? Bagaimana proses perumusan dasar Negara kita? Mari kita bahas lebih lanjut.

a. Perlunya perumusan negara Seperti sebuah rumah memerlukan dasar atau landasan. Dasar yang kokoh memungkinkan rumah berdiri dengan mantap. Diatas dasar itulah, sebuah Negara melakukan pembangunan menuju masyarakat makmur. Diatas dasar itulah kehidupan Negara diatur dan diarahkan.

Mengingat begitu besar peran dasar Negara bagi kelangsungan hidup suatu Negara, maka dasar Negara harus dirumuskan dan ditetapkan. Hal-hal yang menjadi alasan mengapa suatu dasar Negara harus dirumuskan, antara lain:

1. Nilai-nilai kepribadian bangsa harus dirumuskan secara resmi. Semua bangsa di dunia ini mempunyai nilai-nilai kepribadian luhur. Nilai-nilai itu telah dihayati dari zaman ke zaman sebagai pandangan dan penghayatan hidup. Namun nilai-nilai itu belum nyata jika belum dirumuskan secara resmi. Nilai-nilai pancasila seperti pengakuan adanya Tuhan Yang Maha Esa, berprikemanusiaan, bela negara, musyawarah, hidup bersama dalam perbedaan, dan nilai-nilai lainnya yang telah ada sejak dahulu. Dengan perumusan dasar negara nilai-nilai itu diakui secara resmi.

2. Negara memerlukan dasar untuk melangkah maju. Negara membutuhkan dasar untuk melandasi semua kegiatan kenegaraan yang akan dibuatnya. Semua kegiatan negara akan mendapatkan dasarnya jika sudah ada dasar negara yang dirumuskan dan ditetapkan.

b. Perumusan dasar Negara Indonesia Dasar Negara menjadi salah satu agenda pembicaraan sidang pertama BPUPKI yang berlangsung dari tanggal 28 Mei s.d 1 Juni 1945 ada tiga tokoh yang menawarkan konsep dasar negara, yaitu Mr. Mohammad Yamin, Prof. Dr. Mr. Soepomo, dan Ir.

Soekarno.1. Pada tanggal 29 Mei 1945 Mr. M. Yamin menawarkan lima asas dasar Negara Republik Indonesia sebagai berikut:

- a. Peri Kebangsaan.
- b. Peri Kemanusiaan.
- c. Peri Ketuhanan.
- d. Peri Kerakyatan.
- e. Kesejahteraan yang berkebudayaan.

Dua hari kemudian, pada tanggal 31 Mei 1945, Prof. Dr. Mr. Soepomo, mengajukan dasar-dasar Negara sebagai berikut:

- a. Persatuan.
- b. Kekeluargaan.
- c. Keseimbangan lahir dan batin.
- d. Musyawarah.
- e. Keadilan rakyat.

3. Ir. Soekarno mengusulkan konsep dasar Negara dalam rapat BPUPKI tanggal 1 Juni 1945. Selain mengusulkan konsep dasar negara, Bung Karno juga mengusulkan nama bagi dasar Negara yaitu Pancasila. Berikut ini lima dasar negara yang diusulkan oleh Bung Karno.

- a. Kebangsaan Indonesia.
- b. Internasionalisme dan perikemanusiaan.
- c. Mufakat atau demokrasi.
- d. Kesejahteraan social.
- e. Ketuhanan Yang Maha Esa.

Setelah siding pada tanggal 1 juni 1945 itu, BPUPKI memasuki masa jeda. Sampai saat itu belum ada rumusan dasar negara. Yang ada hanyalah usulan dasar Negara Indonesia. Sebelum masuk jeda itu telah terbentuk panitia kecil yang diketuai oleh Ir. Soekarno, dengan anggota Drs. Mohammad Hatta, Sutarjo Kartohadikusumo, Wahid Hasyim, Ki Bagus Hadikusumo, Oto Iskandardinata, M. Yamin, dan A.A. Maramis. Panitia kecil ini bertugas menampung saran dari anggota BPUPKI. Pada tanggal 22 Juni 1945, Panitia

Kecil mengadakan pertemuan dengan 38 anggota BPUPKI. Bung Karnomenyebut pertemuan itu sebagai “rapat pertemuan antara Panitia Kecil dengan anggota BPUPKI.” Pertemuan itu menampung suara-suara dan usul-usul lisan dari anggota BPUPKI. Dalam pertemuan itu juga dibentuk panitia kecil lain, yang beranggota sembilan orang. Panitia ini di kenal dengan nama Panitia Sembilan. Anggota Panitia Sembilan terdiri dari Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Mr. M. Yamin, H. Agus Salim, dan Abikusno Cokrosuyoso. Mereka menghasilkan suatu rumusan pembukaan UUD yang menggambarkan maksud dan tujuan pembentukan Negara Indonesia Merdeka. Rumusan itu disepakati dan ditandatangani bersama oleh anggota Panitia Sembilan. Rumusan Panitia Sembilan itu kemudia diberi nama Jakarta Char teratau Piagam Jakarta.

Rumusan dasar nagara dalam Piagam Jakarta itu berbunyi:

1. Ketuhanan, dengan kewajiban menjalankan Syari’at Islam bagi pemeluk-pemeluknya.
2. Kemanusiaan yang adil dan beradap.
3. Persatuan Indonesia.
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan /perwakilan.
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Perumusan terakhir dasar negara dilakukan pada persidangan BPUPKI tahap kedua, yang dimulai pada tanggal 10 juli 1945.Pada kesempatan itu,dibahas rencana UUD,termasuk pembukaan(preambule) oleh Panitia Perancang Undang-Undang Dasar yang diketuai oleh Ir.Sukarno. Dalam rapat tanggal 11 juli 1945, Panitia Perancang Undang-Undang Dasar menyetujui isi preambule yang diambil dari Piagam Jakarta. Panitia ini kemudian membentuk “Panitia Kecil Perancang Undang-Undang Dasar” yang diketuai oleh Prof.Dr.Mr.Supomo denagn anggota Mr. Wongsonegoro,Mr. Ahmad Subarjo, Mr. A. A Maramis, Mr, R. P. Singgih, H. Agus Salim dan dr. Sukiman . Hasil perumusan Panitia Kecil disempurnakan bahasanya oleh sebuah “Panitia Penghapus Bahasa” yang terdiri dari Husein Jayadiningrat, Agus Salim dan Supomo. Panitia ini juga menyempurnakan dan menyusun kembali rancangan undang-undang dasaryang sudah dibahas itu.

Pembukaan serta batang tubuh rancanagn UUD yang dihasilkan disahkan oleh PPKI pada tanggal 18 Agustus 1945.Namun,sebelum disahkan

pembukaan UUD yang diambil dari Piagam Jakarta rumusan panitia sembilan mengalami perubahan. Pada tanggal 17 Agustus 1945 sore, seorang opsir angkatan laut Jepang menemui Drs. Mohammad Hatta. Opsir itu menyampaikan keberatan dari tokoh-tokoh rakyat Indonesia bagian Timur atas kata-kata "Ketuhanan, dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya," dalam piagam Jakarta. Sebelum rapat PPKI tanggal 18 Agustus 1945, Drs. Moh. Hatta dan Ir. Sukarno meminta empat tokoh Islam, yakni Ki Bagus Hadikusumo, Wahid Hasyim, Mr. Kasman Singodimejo dan Mr. Teuku Moh Hassan untuk membicarakan hal tersebut. Hal ini dilakukan untuk menghindari perdebatan panjang dalam rapat PPKI. Akhirnya mereka sepakat kata-kata yang menjadi ganjalan bagi masyarakat Indonesia Timur itu diubah menjadi "Ketuhana Yang Maha Esa".

Dengan demikian, rumusan dasar negara yang resmi bukan rumusan-rumusan individual yang dikemukakan oleh Mr. Mohammad Yamin, Prof Dr. Mr. Supomo maupun Ir. Sukarno. Dasar Negara yang resmi juga bukan rumusan panitia kecil. Pancasila dasar Negara yang resmi adalah rumusan yang disahkan PPKI pada tanggal 18 Agustus 1945. Rumusan itu berbunyi, sebagai berikut:

1. Ketuhanan Yang Maha Esa
2. Kemanusiaan yang adil dan beradab
3. Persatuan Indonesia
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
5. Keadilan sosial bagi rakyat Indonesia

#### C. Tokoh-Tokoh Persiapan Kemerdekaan

1. Mengenal tokoh-tokoh persiapan kemerdekaan

Ada banyak tokoh yang berperan dalam usaha kemerdekaan. Tentu saja kita tidak akan dapat membahas semua tokoh dan perannya dalam persiapan kemerdekaan. Berikut ini akan dibahas beberapa tokoh persiapan kemerdekaan; yaitu:

- a. Ir. Sukarno (1901-1970)
- b. Dr. K.R.T. Radjiman Wedyodiningrat

c. Prof.Dr.Mr. Supomo (1903-1958)

d. Mohammad Hatta

e.Muhammad Yamin

D. Menghormati usaha para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Kita pantas menghargai usaha tokoh-tokoh bangsa dalam mempersiapkan kemerdekaan kita. Berkat usaha mereka, kita dapat hidup di alam merdeka dan menikmati system ketatanegaraan yang mereka perjuangkan. Bentuk penghormatan kepada mereka dapat kita ungkapkan dengan mengenang jasa-jasa mereka. Kita juga bias berziarah ke makam mereka dan berdoa untuk mereka.

Bentuk penghargaan yang tak kalah penting adalah mencontoh sikap-sikap positif yang mereka tunjukkan dan meneruskan perjuangan mereka. Sikap positif tokoh-tokoh bangsa yang patut kita contoh antara lain :

Rela berjuang demi bangsa dan negara. Berpendirian tetapi juga menghormati pendapat orang lain. Para tokoh bangsa terkenal memegang teguh pendapat dan memperjuangkan pendapatnya. Namun, ketika suatu kesepakatan bersama telah di ambil dengan lapang dada mereka menerima keputusan itu.

Karya mereka membangun dasar negara harus kita teruskan agar sendi-sendi negara ini makin kokoh. Undang-Undang Dasar 1945 yang mereka hasilkan merupakan karya yang amat mengagumkan. Namun demikian, seiring dengan perkembangan zaman undang-undang dasar itu ternyata dirasa perlu untuk disempurnakan. Maka kita mengenal adanya amandemen terhadap UUD 1945. Usaha ini harus tetap kita lakukan agar tercipta suatu system yang lebih baik. Ini menjadi tugas kita sekarang sebagai generasi penerus bangsa.

### **Skenario Drama**

#### **Siklus II Pertemuan Kedua**

Naskah drama persiapan kemerdekaan Indonesia / naskah drama peristiwa rengasdengklok

Berita Kekalahan Jepang

Pada tanggal 15 Agustus 1945, Kaisar Hirohito memerintahkan penghentian permusuhan terhadap sekutu, setelah sebelumnya yaitu pada tanggal 14 Agustus 1945 sekutu menjatuhkan bom atom di kota Hiroshima dan Nagasaki. Berita tentang genjatan senjata yang dilakukan oleh Jepang ini disiarkan di radio Jepang dari Tokyo. Ternyata siaran tersebut tertangkap di Indonesia dan Sutan Syahrir mendengarnya.

Sutan Syahrir : Apakah kalian sudah mendengar berita kekalahan Jepang ?

Sukarni : Belum, Bung . Benarkah itu ? Apa yang terjadi dengan Jepang ?

Sutan Syahrir : Dari yang kudengar, Sekutu telah menjatuhkan bom di kota Hiroshima dan Nagasaki. Oleh sebab itulah, Jepang melakukan genjatan senjata.

Chairul Shaleh : Kalau begitu, berarti kita harus segera memproklamkan kemerdekaan.

Sukarni : Benar itu, Jepang sudah tak ada wewenang lagi di negeri kita. Kita harus memanfaatkan momen ini !

Peristiwa Rengasdengklok

Babak 1 : Perdebatan golongan tua dengan golongan muda

Setelah mendengar berita kekalahan Jepang, Chairul Shaleh segera merencanakan pertemuan dengan anggota golongan muda lainnya untuk membicarakan masalah proklamasi kemerdekaan. Pertemuan ini dilangsungkan di Jalan Pegangsaan Tinur No. 17 Jakarta pukul 20.00 WIB.

Chairul Shaleh : Teman-teman sekalian, sudahkah kalian mendengar berita tentang kekalahan Jepang ?

Wikana : Belum, kawan . Darimana engkau tahu tentang itu ?

Chairul Shaleh : Barusan saya dan Sukarni berkumpul dengan Syahrir, ia mendengar siaran radio Jepang yang mengumumkan berita tentang genjatan senjata itu.

Darwis : Berarti negeri kita sekarang dalam kondisi vacuum of power ?

Chairul Shaleh : Benar. Demikian, saya mengumpulkan kalian semua disini untuk membicarakan masalah itu. Kita harus memanfaatkan situasi ini untuk memproklamkan kemerdekaan.

Sukarni : Tepat sekali . Kalau begitu, kita harus membagi tugas. Wikana dan Chairul , kalian harus pergi ke kediaman Soekarno untuk menyampaikan kabar ini. Saya dan Bung Darwis akan memerintahkan anggota

pemuda lainnya untuk merebut kekuasaan dari Jepang.

Kediaman Soekarno, Jl. Pegangsaan Timur No.56 Jakarta pukul 22.00 WIB. Terjadi Perdebatan serius antara golongan pemuda dengan Soekarno

Wikana : Kita harus memproklamkan kemerdekaan sekarang , Bung !

Soekarno : Ini batang leherku, seretlah aku ke pojok itu sekarang dan potong leherku malam ini juga ! Kamu tidak perlu menunggu hingga esok hari !

Chairul Shaleh : Tapi ini saat yang tepat, Bung. Jepang sudah

kalah oleh Sekutu dan tak ada kuasa lagi di negeri ini. Mengapa harus menunggu ? Rakyat sudah banyak menderita akibat penjajahan ini..

Moh. Hatta : Jepang adalah masa yang silam. Belum lagi kita harus menghadapi Belanda yang hendak kembali berkuasa di negeri ini. Jika Saudara tidak setuju dengan apa yang saya katakan, dan mengira diri Saudara telah sanggup menopang kekuatan sendiri, Mengapa datang pada Soekarno dan memintanya untuk memproklamkan kemerdekaan?

Chairul Shaleh : Apakah kita harus menunggu janji Jepang untuk memerdekakan bangsa ini ? Kita bisa, Bung . Kita harus bangkit dan memproklamkan kemerdekaan sendiri . Mengapa harus menunggu janji manis itu ? Jepang sendiri bahkan telah kalah dalam “Perang Suci” nya !

Soekarno : Kekuatan segelintir ini takkan mampu mengalahkan armada perang milik Jepang ! Coba kau perhatikan padaku, mana bukti kekuatan yang diperhitungkan itu ? Apa tindakanmu untuk menyelamatkan wanita dan anak-anak jika ternyata terjadi pertumpahan darah ? Bagaimana cara kita nanti untuk mempertahankan kemerdekaan ? Coba bayangkan, bagaimana kita akan tegak di atas kekuatan sendiri.

Wikana : Tapi semakin cepat kita memproklamasikan kemerdekaan akan semakin cepat pula kita mengakhiri penderitaan rakyat yang sudah ditanggung selama ini.. Inilah yang sudah ditunggu-tunggu bangsa kita, Bung.

Moh. Hatta : Baiklah. Tapi berikan kami waktu untuk berunding sebentar.

Kemudian para anggota golongan tua yang berada di kediaman Soekarno langsung membicarakan permasalahan tersebut.

Moh. Hatta : Bagaimana ini ? Para pemuda menuntut untuk segera memproklamasikan kemerdekaan.

Soekarno : Tapi kita tidak boleh gegabah, Bung. Kita butuh waktu untuk

mempersiapkan semuanya dengan matang agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan.

Mr. Soebardjo : Saya setuju. Menurut saya, yang terpenting sekarang adalah menghadapi Sekutu yang hendak berniat kembali berkuasa di negeri ini. Selain itu, masalah kemerdekaan sebaiknya dibicarakan lagi dalam sidang PPKI 18 Agustus mendatang.

Iwa Kusumasumantri : Lalu bagaimana dengan pendapat golongan muda ? Apa kita abaikan saja ?

Djojo Pranoto : Ya, lagipula mereka masih muda, pemikiran mereka terlalu pendek. Kita harus melihat ke depan, mempersiapkannya dengan matang. Kalau tidak bagaimana nanti jika semuanya berantakan?

Iwa Kusumasumantri : Baiklah , Bung. Berarti kita semua sudah sepakat.

Setelah selesai berunding, para golongan tua segera menemui para anggota golongan muda yang menunggu di luar ruangan.

Moh. Hatta : Setelah kami berunding tadi, kami memutuskan untuk tidak tergesa-gesa mengenai hal proklamasi kemerdekaan. Hal ini masih akan dibicarakan lagi dalam sidang PPKI.

BABAK 2 : Penculikkan Soekarno dan Moh. Hatta oleh para pemuda.

Dengan berat hati mendengar keputusan tersebut, para pemuda pun meninggalkan kediaman Soekarno. Tetapi mereka tidak putus asa. Mereka pun menyusun strategi bagaimana membujuk Soekarno dan Moh. Hatta untuk memproklamasikan kemerdekaan sesegera mungkin. Akhirnya mereka memutuskan untuk mengasingkan kedua tokoh itu ke Rengasdengklok agar terhindar dari desakan pemuda dan pengaruh Jepang di Jakarta.

Tanggal 16 Agustus 1945 Pukul 04.00 WIB, kediaman Soekarno

Chairul Shaleh : Assalamualaikum ..

Moh. Hatta : Waalaikumsalam. Ada apa Saudara datang sepagi ini ?

Darwis : Kami bermaksud membawa Anda dan Soekarno untuk ikut kami menuju tempat pengasingan.

Soekarno : Tempat pengasingan ? Apa yang Saudara maksudkan ?

Chairul Shaleh : Ya, kami akan membawa kalian untuk diasingkan agar terhindar dari ancaman bentrok antara rakyat dan Jepang.



Moh. Hatta : Baiklah, kami akan ikut.

Darwis : Sebaiknya Ibu Fatmawati dan anak Anda turut serta, Bung. Untuk menjamin keselamatan mereka.

Soekarno : Baiklah, saya akan mengajak mereka.

Hilangnya Soekarno dan Moh. Hatta secara misterius pagi itu, menimbulkan kepanikan di kalangan para pemimpin di Jakarta. Peristiwa ini baru diketahui oleh Mr. Ahmad Soebardjo pukul 08.00 pagi.

Mr. Soebardjo : Apakah Saudara tahu keberadaan Soekarno dan Bung Hatta ?

Wikana : Maaf, saya tidak tahu, Bung.

Mr. Soebardjo : Katakanlah kepadaku dimana mereka sekarang, dan aku akan menjamin keselamatan mereka ketika kembali ke Jakarta, dan aku akan menjamin kemerdekaan untuk kalian esok harinya.

Sudiro : Akankah Anda bersumpah untuk itu ?

Mr. Soebardjo : Kau bisa percaya padaku, Nak

Wikana : Baiklah, kami akan menunjukkan tempatnya, di Rengasdengklok.

Mr. Soebardjo : (memanggil salah seorang pemuda) Hei, Nak ! Tolong antarkan kami ke Rengasdengklok.

Yusuf Kunto : Maaf, saya, Pak ? Baik, kalau begitu naiklah (Mr. Soebardjo naik ke mobil beserta Wikana dan Sudiro kemudian berangkat menuju Rengasdengklok)

BABAK 3 : Perundingan dengan Soekarno di Rengasdengklok

Soekarno : Nah , jelaskan sekarang mengapa Saudara sekalian membawa kami kesini.

Chairul Shaleh : Maafkan kelancangan kami, Bung . Ini demi keselamatan Anda.

Darwis : Kami ingin membicarakan masalah proklamasi kembali.

Moh. Hatta : Bukankah tempo hari sudah kami katakan kepada kalian, masalah kemerdekaan masih akan dibicarakan dalam sidang PPKI ?

Chairul Shaleh : Memang benar adanya. Tetapi kami semua berpendapat, Mengapa menunggu untuk di merdekakan oleh Jepang ? Mengapa menunggu hasil sidang PPKI, kalau kita bisa bergerak dengan kekuatan sendiri ? PPKI itu bentukan Jepang, Bung. Kami ingin memproklamasikan kemerdekaan tanpa campur tangan dari Jepang.

Soekarno : Pendapat itu benar. Namun, kita masih terlalu dini untuk memproklamasikan kemerdekaan. Selain itu kita belum siap dan masih membutuhkan bantuan dari Jepang untuk merdeka.

Darwis : Bagaimana bila perkataan Jepang tentang kemerdekaan bangsa kita hanya janji manis belaka ? Apa yang akan Anda lakukan ?

Sukarni : Apakah akan selamanya menunggu janji itu, Bung ? Kita harus memproklamasikan kemerdekaan sekarang juga, demi rakyat yang sudah bertahun-tahun terbelenggu oleh penjajahan di Tanah Air mereka sendiri ! Mereka berhak bebas, dan sekaranglah saatnya !

Syodanco Singgih : Tenang Saudara sekalian. Mari bicarakan semuanya dengan kepala dingin, tidak perlu ada ketegangan , ok ?

(Syodanco Singgih membawa Soekarno dan Moh. Hatta menjauh dari perdebatan itu, kemudian mereka berunding)

Syodanco Singgih : Saya mengerti perhitungan Anda berdua mengenai masalah proklamasi ini, kita memang belum mempertimbangkan semuanya dengan matang. Tapi saya percaya kita dapat bangkit dan memanfaatkan situasi ini. Kesempatan tidak akan datang dua kali, Bung . Apa yang mereka katakan benar adanya dan saya mendukung mereka.

Moh. Hatta : Tetapi, apakah kita bisa? Akankah ini semua mungkin dilakukan ?

Syodanco Singgih : Tentu mungkin, Bung . Asal kita berusaha tentu akan kita temukan jalan keluarnya. Lagipula, para pemuda di Jakarta sedang menyusun strategi pertahanan untuk mencegah serangan dari Jepang ataupun sekutu yang tidak menerima proklamasi bangsa kita.

Soekarno : Baiklah, saya setuju. Kita akan memproklamasikan kemerdekaan tanpa ada campur tangan Jepang.

Pada pukul 17.30 WIB , rombongan dari Jakarta tiba di Rengasdengklok untuk menjemput Soekarno dan Moh. Hatta.

Mr. Soebardjo : Syukurlah kalian semua baik-baik saja. Jadi bagaimana

keputusannya ?

Moh. Hatta : Kami setuju kemerdekaan akan dilaksanakan tanpa campur tangan Jepang.

Mr. Soebardjo : Lalu, Kapan kita akan melaksanakannya? Menurut saya, bagaimana jika besok ? Pasukan pemuda di Jakarta sudah bersiap.

Soekarno : Jika mungkin, ya kita akan melaksanakannya esok pagi.

Selesailah perundingan di Rengasdengklok. Semua anggota golongan tua maupun muda kembali ke Jakarta untuk membahas lanjut rencana proklamasi kemerdekaan tanggal 17 Agustus 1945.

SCENE III : Rumah Laksamana Maeda (Perumusan Teks Proklamasi)

Tanggal 16 Agustus 1945 pukul 23.00 WIB, rombongan tiba di Jakarta.

Mr. Soebardjo : Bagaimana kita membicarakan naskah proklamasi untuk mendeklarasikan kemerdekaan kita ?

Chairul Shaleh : Kita butuh tempat untuk membahasnya, Bung. Tapi hari sudah malam dan pihak Jepang tak mungkin mengizinkan kita melakukan kegiatan sekarang, apalagi jika mereka tahu bahwa kita hendak membicarakan rencana proklamasi.

Mr. Soebardjo : Saya punya ide. Kita akan meminjam rumah perwira Jepang, Laksamana Maeda.

(Rombongan kemudian berangkat ke rumah Laksamana Maeda di Jl. Imam Bonjol No.1)

Mr. Soebardjo : (mengetuk pintu)

Laksamana Maeda : Selamat malam, Ada apa, Bung ?

Mr. Soebardjo : Maaf kami mengganggu Anda malam-malam begini. Kami perlu tempat untuk membicarakan rencana kemerdekaan yang akan dilangsungkan esok hari.

Laksamana Maeda : Benarkah itu ? Kalau begitu,masuklah. Saya turut gembira mendengar kabar ini . Silakan gunakan ruangan yang kalian butuhkan. Saya akan pergi istirahat dulu.

Chairul Shaleh : Terimakasih, Pak Perwira.

Perumusan Teks Proklamasi dilakukan di rumah makan Maeda. Tiga eksponen pemuda yaitu Sukarni, Sudiro, dan B.M Diah menyaksikan Soekarno, Moh Hatta, dan Mr. Ahmad Soebardjo membahas perumusan naskah proklamasi.

Acara Perumusan naskah proklamasi berjalan lancar. Tidak ditemukan kesulitan untuk menemukan rumusan yang tepat. Sebagai hasil pembicaraan mereka bertiga, di perolehlah rumusan yang di tulis tangan oleh Soekarno.

Pada tanggal 17 Agustus 1945 pukul 04.00 WIB, dibacakanlah rumusan naskah proklamasi untuk yang pertama kalinya di depan para hadirin yang berada di rumah Maeda yang langsung disetujui. Namun kemudian timbullah persoalan tentang siapa saja yang akan menandatangani naskah proklamasi.

Chairul Shaleh : Menurut saya, sebaiknya naskah ini jangan ditandatangani oleh anggota PPKI.

B.M Diah : Memang kenapa ? Lantas siapa yang akan menandatangani?

Chairul Shaleh : PPKI kan lembaga bentukkan Jepang . Kita sudah sepakat tadi untuk melaksanakan proklamasi tanpa campur tangan Jepang.

Mr. Soebardjo : Kau benar, Nak. Bagaimana ini , Bung ?

Soekarno : Adakah dari kalian yang punya pendapat untuk menyelesaikan masalah ini?

Sukarni : Bagaimana jika naskah ini ditandatangani oleh hadirin yang datang saat ini? Seperti Amerika ketika menandatangani teks deklarasinya.

Moh.Hatta : Jangan, kita tidak boleh meniru. Kita harus berbeda dari bangsa lain.

Wikana : Lalu bagaimana, Bung Karno ?

Soekarno : Karena ini semua berkat jasa-jasa Indonesia berarti "Atas nama bangsa Indonesia"

Sukarni : Saya setuju, dan saya punya usul. Yang menandatangani teks cukup dua orang saja yaitu Anda dan Bung Hatta sebagai wakil dari bangsa Indonesia. Bagaimana ?

Soekarno : Usul yang bagus . Bagaimana hadirin ?

Hadirin (semua) : Kami setuju !!!

Setelah semuanya setuju, Soekarno memerintahkan Sayuti Melik untuk mengetik teks proklamasi

Soekarno : Tolong kau ketik teks proklamasi ini. Jagalah teks ini baik-baik.

Sayuti Melik : Baik, Bung . (dengan segera mengetik teks tersebut)

Sayuti Melik pun mengetik teks tersebut. Semua persiapan proklamasi rampung pada pukul 04.30 WIB. Lalu, semua hadirin pulang ke rumah masing-masing dengan perasaan gembira. Kemudian para pemuda mengirimkan kurir-kurir untuk menyampaikan bahwa saat proklamasi telah tiba. Mereka juga mengatur pelaksanaan penyiaran berita proklamasi kemerdekaan. Menyebarkan beberapa pamflet ke penjuru Jakarta dan sekitarnya. Pengeras suara diusahakan adanya. Semua dilakukan agar rakyat dapat turut menyaksikan momen paling berharga untuk bangsa Indonesia

Pada saat yang sama, Soekarno dan Ibu Fatmawati sampai di kediaman mereka dan berbincang sejenak.

Soekarno : Alhamdulillah akhirnya semua berjalan dengan lancar. Terimakasih ibu telah menemani saya di saat-saat yang cukup menguras pikiran ini.

Ibu Fatmawati : Iya, terimakasih Gusti Allah yang telah memberikan jalan pada bangsa kita untuk memproklamasikan kemerdekaan. Oh iya pak, apakah kalian sudah merencanakan bagaimana proklamasi besok akan berlangsung ?

Soekarno : Sudah, kita akan melaksanakan upacara bendera, yang nanti akan di iringi lagu Indonesia Raya karya Bung Supratman.

Ibu Fatmawati : Bukankah kita belum punya bendera ? lantas bagaimana ?

Soekarno : Ya ampun , Bapak sampai lupa, Bu. Kalau begitu bagaimana jika Ibu saja yang menjahitkan bendera ?

Ibu Fatmawati : Tapi Ibu tidak punya kain, Pak. Kain yang ada hanya kain merah dan putih. Apa tidak apa-apa?

Soekarno : Tentu saja. Buatlah bendera yang sederhana. Yang penting kita sudah berusaha untuk menyediakannya.

Ibu Fatmawati : Baiklah, Pak. Dan, Ibu punya ide. Kita namakan saja bendera nya "Sang Saka Merah Putih". Bagaimana ?

Soekarno : Ide yang bagus. Ya, bendera pusaka “Sang Saka” dan warna nya merah putih , menjadi “Sang Saka Merah Putih” , Brilian !

Ibu Fatmawati : Ya sudah, sebaiknya Bapak bersiap sana. Menyusun pidato yang nanti akan bapak bacakan.

SCENE IV : Proklamasi Kemerdekaan

Hari Jum’at pada tanggal 17 Agustus 1945 pukul 10.00 WIB di Jl. Pegangsaan Timur No.56 , dilangsungkan proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Sesaat sebelum upacara dimulai...

Soekarno : Trimurti, tolong Anda kibarkan bendera Merah Putih ini sebagai tanda awal kejayaan bangsa ini. (sambil menyerahkan bendera)

Trimurti : Siap, Bung. Saya akan menyuruh anak didik saya untuk mengibarkannya. (memanggil Suhud dan Latief) Hei, kalian ! Jaga baik-baik bendera ini. Kalian mendapat kehormatan untuk mengibarkan bendera ini untuk pertama kalinya dalam sejarah Indonesia.

Latief dan Suhud : Siap, Komandan ! Kami tak akan mengecewakan Anda.

Tiba saatnya Upacara Proklamasi Kemerdekaan Indonesia...

Tokoh-tokoh pejuang Indonesia telah hadir di lokasi. Di antaranya yaitu Mr. AA. Maramis, HOS Cokroaminoto, Otto Iskandardinata, Ki Hajar Dewantara, M. Tabrani dll.

Suasana menjadi sangat hening. Soekarno dan Hatta dipersilahkan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang lantang dan mantap, Soekarno pun membacakan pidato pendahuluan sebelum beliau membacakan teks proklamasi.

Pidato Soekarno :

Saudara-saudara sekalian ! Saya telah minta Saudara hadir disini, untuk menyaksikan peristiwa maha penting dalam sejarah bangsa kita. Berpuluh-puluh tahun kita bangsa Indonesia telah berjuang untuk merdeka. Bahkan telah beratus-ratus tahun lamanya, gelombang aksi kita tidak putus dalam berjuang untuk memerdekakan negeri ini. Kita jatuh bangun menyusun kekuatan untuk menggapai cita-cita Indonesia bebas dari penjajahan bangsa lain. Semalam, kami para pemuka-pemuka rakyat Indonesia dari berbagai penjuru bergabung untuk memusyawarahkan dan permusyawaratan itu seiya-sekata berkata : inilah saatnya

bagi kita untuk mengobarkan api revolusi kemerdekaan Indonesia. Saudara sekalian ! Dengan ini kami menyatakan kebulatan tekad itu. Dengarkanlah proklamasi kami :

## **PROKLAMASI**

**Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan Kemerdekaan bangsa Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan dan lain-lain, diselenggarakan dengan cara saksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya**

**Jakarta, hari 17 bulan 8 tahun 45  
"Atas nama bangsa Indonesia"**

**Soekarno-Hatta**

Kemudian di kibarkanlah bendera Sang Saka Merah Putih diiringi lagu Indonesia Raya. Hadirin turut menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia tersebut.

Peristiwa Proklamasi ini memang hanya berlangsung sebentar. Namun. Peristiwa itu telah megubah segala sendi kehidupan bangsa Indonesia. Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan telah menjadi momentum puncak perjuangan Bangsa Indonesia. Oleh karena itu, kita sebagai generasi penerus bangsa harus berprestasi dalam rangka mengisi kemerdekaan tersebut, bukan malah menodainya. Kita harus bisa membalas budi para pejuang Tanah Air jaman dahulu dengan cara mempertahankan kemerdekaan ini.

### **Lembar Kerja Siswa**

Kelompok :  
Nama Kelompok : 1.  
2.  
3.  
4.  
5.  
6.  
Kelas/ Semester : V/I  
Hari/tanggal : Jum'at, 25 November 2015

Tujuan Pembelajaran:

1. siswa dapat
2. siswa dapat

Petunjuk mengerjakan LKS:

1. Amati teman sekelas kalian yang sedang bermain peran di depan kelas



2. Lalu jawablah pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru di bawah ini

Diskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut ini. Setelah itu tulislah hasil diskusi kalian!

1. Dimanakah terjadi penculikan Ir. Soekarno oleh para golongan muda?
2. Siapakah pengetik naskah teks proklamasi?
3. Tulisankan teks proklamasi!
4. Sikap apa yang kalian dapatkan setelah kalian menonton simulasi bermain peran tadi?
5. Bagaimana menurut kalian cara untuk mengisi hari kemerdekaan yang baik?

**Lembar Kognitif**  
**SDN Ciganjur 04 Pagi**

Nama Siswa :  
Kelas :  
Tanggal :  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c dan d pada jawaban yang paling benar!

1. Belanda pertama kali ke Indonesia di daerah....
  - A. Aceh
  - B. Banten
  - C. Jakarta
  - D. Padang
2. Orang Belanda yang pertama kali menciptakan tanam paksa adalah....
  - A. Van den Bosch
  - B. Douwes Dekker
  - C. Multatuli

D. Cornelis de Houtman

3. Raja dari mataram yang terkenal gigih melawan penjajah Belanda adalah....
  - A. Sultan Hamengkubuwono
  - B. Sultan Ageng
  - C. Sultan Agung
  - D. Sultan Pakulima
  
4. Buku "Max havelaar" yang ditulis oleh Multatuli berisi....
  - A. kisah perjalanan Belanda menjajah Indonesia
  - B. kesenangan Belanda mengambil harta rakyat Indonesia
  - C. penderitaan rakyat Indonesia atas penjajahan Belanda
  - D. kerugian perdagangan Belanda
  
5. Pahlawan putri yang membantu perjuangan Pattimura dalam melawan penjajah Belanda bernama....
  - A. Kristina martha Tiahahu
  - B. Martha Tilaar
  - C. Kristina Hakim
  - D. Kristina Panjaitan
  
6. Siasat Pangeran Dipenogoro dalam mengalahkan pasukan Belanda adalah dengan melakukan....
  - A. perang saudara
  - B. perang gerilya
  - C. perang menggunakan senjata modern
  - D. perang adu domba
  
7. Tempat Pangeran Dipenogoro diasingkan sampai wafatnya adalah di daerah....
  - A. Magelang
  - B. Manado
  - C. Makasar
  - D. Banten
  
8. Berikut ini adalah pahlawan-pahlawan dari daerah Aceh, kecuali....
  - A. Teuku Umar
  - B. Teuku Cik Di Tiro
  - C. Cut Meutia
  - D. Sisingamangaraja

9. Adalah pahlawan dari daerah....
- A. Kalimantan
  - B. Jawa
  - C. Bali
  - D. Sumatera
10. Gerakan Tiga A yang dibuat Jepang pada negara jajahannya adalah di bawah ini, kecuali....
- A. Jepang Penjajah Asia
  - B. Jepang Cahaya Asia
  - C. Jepang Pelindung Asia
  - D. Jepang Pemimpin Asia
11. Peristiwa Jepang menyerah kepada tanpa syarat kepada sekutu menimbulkan...
- A. semangat pemuda untuk menuntut segeranya proklamasi kemerdekaan
  - B. ketakutan diantara penduduk Indonesia
  - C. perselisihan antara kaum muda dan tua
  - D. penundaan waktu kemerdekaan dari yang dijanjikan oleh Jepang
12. Organisasi yang dipersiapkan untuk kemerdekaan RI adalah...
- A. BPUPKI
  - B. PPKI
  - C. SDI
  - D. SI
13. Peristiwa penculikan Soekarno dan Bung Hatta oleh para pemuda menjelang detik-detik kemerdekaan dilakukan dengan tujuan...
- A. membujuk tokoh tua dan menghindari gangguan Jepang
  - B. menjebak Soekarno dan Bung Hatta
  - C. meraih kemerdekaan dengan bantuan jepang
  - D. memperlambat proses kemerdekaan
14. Rumah yang dijadikan tempat pembicaraan persiapan kemerdekaan pada malam sebelum kemerdekaan adalah rumah kediaman....
- A. Sayuti Melik
  - B. Ir. Soekarno
  - C. Bung Hatta
  - D. Laksamana Muda Meida

15. Setelah membacakan naskah proklamasi, Ir. Soekarno dan Bung Hatta mendapatkan gelar...dari Bangsa Indonesia

- A. orator
- B. narator
- C. proklamator
- D. editor

16. Sumabangan perjuangan Ibu Fatmawati yang dapat kita kenang ketika proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah...

- A. bendera merah putih hasil jahitannya sendiri
- B. naskah proklamasi yang diketiknya dengan rapi
- C. kediamannya yang dijadikan tempat penculikan
- D. bendera merah putih yang dikibarkannya

17. Negara Kesatuan Republik Indonesia secara sah lahir pada tanggal...

- A. 16 Agustus 1945
- B. 17 Agustus 1945
- C. 18 Agustus 1945
- D. 19 Agustus 1945

18. Setelah kemerdekaan, organisasi-organisasi militer seperti Heiho, Peta, Barisan Pemuda dan sebagainya dilebur menjadi satu organisasi yang bernama...

- A. KNPI
- B. BKR
- C. TNI
- D. ABRI

19. Rapat raksasa yang dilakukan Presiden Soekarno pada tanggal 19 September 1945 dilaksanakan di...

- A. lapangan IKADA
- B. GOR Senayan
- C. GOR KONI
- D. lapangan

20. Tokoh kemerdekaan RI yang menjadi utusan Indonesia dalam konferensi meja bundar adalah...

- A. Ahmad Soebarjo
- B. Muh Hatta
- C. Ir. Soekarno

D. Syaifrudin Prawiranegara

Kunci jawaban

- 1.b
- 2.a
- 3.c
- 4.c
- 5.a
- 6.b
- 7.b
- 8.d
- 9.a
- 10.a
11. a
12. a
13. a
14. d
15. c
16. a
17. b
18. b
19. a
20. b

**Lampiran 15**

**Format Pengamatan Afektif**

| Kelompok | Nama Siswa | Aspek yang dinilai/ bobot yang dinilai |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   | Jml | % |
|----------|------------|--|---|---|---|----------------|---|---|---|--------------|---|---|---|-----------------|---|---|---|-------------|---|---|---|-----|---|
|          |            | Berani                                 |   |   |   | Tanggung jawab |   |   |   | Bekerja sama |   |   |   | Rasa Ingin Tahu |   |   |   | Komunikatif |   |   |   |     |   |
|          |            | 1                                      | 2 | 3 | 4 | 1              | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 | 1               | 2 | 3 | 4 | 1           | 2 | 3 | 4 |     |   |
| I        |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
| II       |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
| III      |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
| IV       |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
| V        |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            |  |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            | Jumlah                                 |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |
|          |            | Presentase                             |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |     |   |

Kriteria Penilaian:

Nilai 4 jika indikator yang diharapkan berkembang baik

Nilai 3 jika nilai indikator yang diharapkan mulai berkembang

Nilai 2 jika indikator yang diharapkan mulai terlihat

Nilai 1 jika indikator yang diharapkan belum terlihat

## Lampiran 16

### Rubrik Penilaian Pengamatan Perilaku Afektif Siklus II

| Dimensi         | Indikator  |
|-----------------|--|
| Berani          | 1. mendemostrasikan simulasi bermain peran di depan kelas<br>2. menjawab pertanyaan yang diberikan guru<br>3. menegur teman yang gaduh pada saat proses pembelajaran |
| Tanggung Jawab  | 1. memainkan peran dengan baik<br>2. mengerjakan tugas evaluasi yang diberikan<br>3. mengatur kelompok belajar   |
| Bekerja sama    | 1. mengatur kelompok<br>2. membantu mengerjakan tugas secara berkelompok<br>3. berinteraksi dengan teman sekelompoknya   |
| Rasa ingin tahu | 1. bertanya kegiatan pembelajaran<br>2. memperhatikan materi pada saat proses pembelajaran   |
| Komunikatif     | 1. berkomunikasi dalam bermain peran<br>2. mengemukakan pendapat<br>3. berkomunikasi dalam kelompok  |

#### Keterangan:

Setiap aspek penilaian hanya 1 indikator yang muncul, maka diberikan skor 1  
Setiap aspek penilaian hanya 2 indikator yang muncul, maka diberikan skor 2  
Setiap aspek penilaian hanya 3 indikator yang muncul, maka diberikan skor 3  
Setiap aspek penilaian semua indikator muncul, maka diberikan skor 4

Skor 1 = kurang

Skor 2 = cukup

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat memuaskan

Nilai =  $\frac{\text{Jumlah Skor} \times 100}{\text{Skor Total}}$

Presentase pencapaian per aspek =  $\frac{\text{Jumlah Siswa tiap skor} \times 100 \%}{\text{Jumlah Total Siswa}}$



**Lampiran 17**

**Format Pengamatan Psikomotor**

| Kelompok   | Nama Siswa | Aspek yang dinilai dan Skala Penilaian |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   | JML | Skor Akhir |
|------------|------------|--|---|---|---|-------------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|------------|
|            |            | Persiapan                              |   |   |   | Pelaksanaan |   |   |   | Hasil |   |   |   |     |            |
|            |            | 1                                      | 2 | 3 | 4 | 1           | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 |     |            |
| I          | 1.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 2.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 3.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 4.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 5.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 6.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 1.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 2.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 3.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 4.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 5.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 6.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 1.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 2.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 3.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 4.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 5.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
|            | 6.         |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
| Jumlah     |            |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |
| Presentase |            |  |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   |     |            |

**Kriteria Penilaian:**

Nilai 4 jika indikator yang diharapkan baik sekali

Nilai 3 jika indikator yang diharapkan baik

Nilai 2 jika indikator yang diharapkan cukup

Nilai 1 jika indikator yang diharapkan kurang

## Lampiran 18

### Rubrik Penilaian Perilaku Psikomotor tiap Sikus II

| Dimensi              | Indikator  |
|----------------------|--|
| Persiapan            | 1. mempersiapkan alat dan bahan                      |
|                      | 2. membaca skenario drama                            |
| Pelaksanaan (proses) | 1. memakai alat dan bahan yang disediakan            |
|                      | 2. mendemostrasikan drama di depan kelas dengan baik |
| Hasil (produk)       | 1. bekerja sama dengan kelompok                      |
|                      | 2. berhasil memerankan suatu peran dengan baik       |

Keterangan:

Setiap aspek penilaian hanya 1 indikator yang muncul, maka diberikan skor 1

Setiap aspek dinilai hanya 2 indikator yang muncul, maka diberikan skor 2

Setiap aspek dinilai hanya 3 indikator yang muncul, maka diberikan skor 3

Setiap aspek penilaian semua indikator muncul, maka diberikan skor 4

Skor 1 = kurang

Skor 2 = cukup

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat memuaskan

Nilai =  $\frac{\text{Jumlah Skor} \times 100}{\text{Skor total}}$

Skor total

Presentase pencapaian per aspek =  $\frac{\text{Jumlah siswa tiap skor} \times 100 \%}{\text{Jumlah Skor siswa}}$

Jumlah Skor siswa

## Lampiran 19

### Instrumen Pengamatan Guru dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

#### SIKLUS II Pertemuan Kedua

Berilah tanda ceklis (  $\checkmark$  ) pada kolom sesuai dengan hasil pengamatan

| No | Pernyataan   | Ya (1)       | Tidak (0)    |
|----|--|--------------|--------------|
| 1  | Guru mengkondisikan suasana kelas  | $\checkmark$ |              |
| 2  | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran                                    | $\checkmark$ |              |
| 3  | Guru memberikan apersepsi sebelum memulai pembelajaran                   |              | $\checkmark$ |
| 4  | Guru menyiapkan media yang dibutuhkan untuk pembelajaran                 | $\checkmark$ |              |
| 5  | Guru memberikan skenario sebelum pembelajaran dimulai                    | $\checkmark$ |              |
| 6  | Guru menjelaskan materi dengan baik dan sesuai dengan indikator          | $\checkmark$ |              |
| 7  | Skenario yang diberikan guru sesuai dengan materi yang sedang dipelajari | $\checkmark$ |              |
| 8  | Guru memberikan bimbingan sebelum bermain peran                          | $\checkmark$ |              |
| 9  | Guru memotivasi siswa sebelum mengikuti bermain peran                    |              | $\checkmark$ |

|    |  |      |  |
|----|--|------|--|
| 10 | Guru mengamati dan melakukan penilaian dalam bentuk soal evaluasi dan pengamatan pada saat siswa bermain peran | √    |  |
| 11 | Guru mengamati siswa pada saat berdiskusi kelompok   | √    |  |
| 12 | Guru membimbing siswa pada saat berdiskusi kelompok  | √    |  |
| 13 | Guru memberikan LKS setelah bermain peran  | √    |  |
| 14 | Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik   | √    |  |
| 15 | Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari   | √    |  |
|    | Jumlah   | 13   |  |
|    | Rata-rata (%)  | 86,6 |  |

Persentase =  $\frac{\text{Skor Penilaian}}{\text{Jumlah}} \times 100 \%$

15

Jakarta, Januari 2016  
Mengetahui,  
Observer

(Hj. Siti Hindun, S.Pdi)

19590808 198404 2 003

## Lampiran 20

### Instrumen Pengamatan Siswa dengan Menggunakan Metode

#### *Role Playing*

### SIKLUS II Pertemuan Kedua

Berilah tanda ceklis ( √ ) pada kolom sesuai dengan hasil pengamatan

| No | Pernyataan  | Ya (1) | Tidak (0) |
|----|---|--------|-----------|
| 1  | Siswa siap melaksanakan proses belajar dengan menggunakan metode <i>role playing</i>            | √      |           |
| 2  | Siswa membaca skenario sebelum memulai bermain peran  | √      |           |
| 3  | Siswa memperhatikan penjelasan materi tentang kegiatan taman paksa pada masa penjajahan Belanda | √      |           |
| 4  | Siswa memperhatikan penjelasan guru sebelum memulai bermain peran                               | √      |           |
| 5  | Siswa aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru  | √      |           |
| 6  | Siswa berani tampil dalam mengikuti kegiatan bermain peran                                      | √      |           |
| 7  | Siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib  | √      |           |
| 8  | Siswa mengikuti arahan dari guru sebelum memulai kegiatan bermain peran                         | √      |           |
| 9  | Siswa aktif dalam memainkan suatu peran   | √      |           |
| 10 | Siswa bersemangat dalam proses kegiatan belajar   | √      |           |

|    |  |      |   |
|----|--|------|---|
| 11 | Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas | √    |   |
| 12 | Siswa memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru       | √    |   |
| 13 | Siswa mengerjakan LKS dengan semangat                        | √    |   |
| 14 | Siswa bersama guru menyimpulkan hasil proses pembelajaran    | √    |   |
| 15 | Siswa bersikap sportif terhadap kelompok yang terbaik        |      | √ |
|    | Jumlah   | 14   |   |
|    | Rata-rata (%)  | 93.3 |   |

Presentase =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Jumlah}} \times 100 \%$

15

Jakarta, Januari 2016  
Mengetahui,  
Observer

Hj. Siti Hindun, S.Pdi

19590808 198404 2 003

## Lampiran 21

### Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar IPS Kelas V Siklus I dan Siklus II

| No | Nama  | Siklus I |              | Siklus II |              |
|----|-------|----------|--------------|-----------|--------------|
|    |       | Nilai    | Ketuntasan   | Nilai     | Ketuntasan   |
| 1  | A.N.R | 100      | Tuntas       | 100       | Tuntas       |
| 2  | A.Z.A | 90       | Tuntas       | 90        | Tuntas       |
| 3  | A.F.H | 80       | Tuntas       | 90        | Tuntas       |
| 4  | A.K.A | 70       | Tuntas       | 80        | Tuntas       |
| 5  | A.K   | 60       | Belum Tuntas | 75        | Tuntas       |
| 6  | F.H.F | 60       | Belum Tuntas | 80        | Tuntas       |
| 7  | D.R   | 50       | Belum Tuntas | 65        | Belum Tuntas |
| 8  | A.S   | 60       | Belum Tuntas | 80        | Tuntas       |
| 9  | A.G.P | 70       | Tuntas       | 90        | Tuntas       |
| 10 | A.A.P | 80       | Tuntas       | 90        | Tuntas       |
| 11 | K.S.S | 90       | Tuntas       | 100       | Tuntas       |
| 12 | K.H   | 90       | Tuntas       | 100       | Tuntas       |
| 13 | H.A.U | 60       | Belum Tuntas | 65        | Belum Tuntas |
| 14 | G.Z.S | 50       | Belum Tuntas | 60        | Belum Tuntas |
| 15 | F.A   | 75       | Tuntas       | 90        | Tuntas       |
| 16 | N.S   | 65       | Belum Tuntas | 80        | Tuntas       |
| 17 | N.D.A | 65       | Belum Tuntas | 80        | Tuntas       |
| 18 | M.I.R | 60       | Belum Tuntas | 90        | Tuntas       |
| 19 | M.I.A | 65       | Belum Tuntas | 65        | Belum Tuntas |
| 20 | M.D.J | 75       | Tuntas       | 75        | Tuntas       |
| 21 | S.T.F | 90       | Tuntas       | 100       | Tuntas       |

|                       |       |      |        |      |        |
|-----------------------|-------|------|--------|------|--------|
| 22                    | S.S   | 80   | Tuntas | 95   | Tuntas |
| 23                    | S.L   | 70   | Tuntas | 90   | Tuntas |
| 24                    | R.L.M | 70   | Tuntas | 80   | Tuntas |
| 25                    | R.A   | 75   | Tuntas | 80   | Tuntas |
| 26                    | K.H   | 80   | Tuntas | 90   | Tuntas |
| 27                    | U.K   | 70   | Tuntas | 90   | Tuntas |
| 28                    | T.S   | 70   | Tuntas | 95   | Tuntas |
| 29                    | N.A   | 75   | Tuntas | 85   | Tuntas |
| 30                    | A.P   | 70   | Tuntas | 85   | Tuntas |
| Jumlah                |       | 2165 |        | 2535 |        |
| Rata-rata             |       | 72   |        | 84   |        |
| Presentase Ketuntasan |       | 67%  |        | 86 % |        |

Jakarta, Januari 2016  
Mengetahui,  
Observer

Hj. Siti Hindun, S.Pdi  
19590808 198404 2 003





|   |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 23  | S.L   | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 24  | R.L.M | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 25  | R.A   | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 26  | K.H   | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 27  | U.K   | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 28  | T.S   | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 29  | N.A   | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 30  | A.P   | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| Jumlah                                    |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Rata-rata                                 |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Nilai tertinggi                           |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Nilai terendah                            |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Jumlah presentasi siswa yang sudah tuntas |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100 \%$$

Jakarta, Januari 2016  
Mengetahui,  
Observer

Hj. Siti Hindun, S.Pdi  
19890808 198404 2 003

Lampiran 23

Pengamatan Penilaian Afektif Siklus II  
Pertemuan Kedua

| Kelompok | Nama siswa | Aspek yang dinilai |   |   |   |                |   |   |   |              |   |   |   |                 |   |   |   |             |   |   |   |
|----------|------------|--------------------|---|---|---|----------------|---|---|---|--------------|---|---|---|-----------------|---|---|---|-------------|---|---|---|
|          |            | Berani             |   |   |   | Tanggung jawab |   |   |   | Bekerja sama |   |   |   | Rasa ingin tahu |   |   |   | Komunikatif |   |   |   |
|          |            | 1                  | 2 | 3 | 4 | 1              | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 | 1               | 2 | 3 | 4 | 1           | 2 | 3 | 4 |
| 1        | A.N.R      |                    |   |   | 4 |                |   |   | 4 |              |   |   | 4 |                 |   |   | 4 |             |   |   | 3 |
|          | A.Z.A      |                    |   |   | 4 |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 | 2 |   |   |             |   |   | 3 |
|          | A.F.H      |                    |   |   | 4 |                | 2 |   |   |              |   | 3 |   |                 | 2 |   |   |             |   |   | 3 |
|          | A.K.A      |                    |   |   | 4 |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   |   | 4 |             |   |   | 3 |
|          | A.K        |                    |   |   | 4 |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |             |   |   | 3 |
|          | F.H.F      |                    |   |   | 4 |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |             | 2 |   |   |
| 2        | D.R        |                    |   | 3 |   |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |             | 2 |   |   |
|          | A.S        |                    |   |   | 4 |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   |   | 4 |             |   |   | 3 |
|          | A.G.P      |                    |   |   | 4 |                |   | 3 |   |              |   |   | 4 |                 |   |   | 4 |             |   |   | 4 |
|          | A.A.P      |                    |   |   | 4 |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |             |   |   | 3 |
|          | K.S.S      |                    |   |   | 4 |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |             |   |   | 3 |
|          | K.H        |                    |   |   | 4 |                |   |   | 4 |              |   | 3 |   |                 |   |   | 4 |             |   |   | 4 |
| 3        | H.A.U      |                    |   | 3 |   |                |   | 3 |   |              | 2 |   |   |                 |   |   | 4 |             |   |   | 3 |
|          | G.Z.S      |                    |   | 3 |   |                |   | 3 |   |              | 2 |   |   |                 |   |   | 4 |             |   |   | 4 |
|          | F.A        |                    |   |   | 4 |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   |   | 4 |             |   |   | 4 |
|          | N.S        |                    |   |   | 4 |                | 2 |   |   |              |   | 3 |   |                 |   |   | 4 |             |   |   | 3 |
|          | N.D.A      |                    |   |   | 4 |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |             |   |   | 3 |
|          | M.I.R      |                    |   |   | 4 |                |   | 3 |   |              |   | 3 |   |                 |   | 3 |   |             |   |   | 3 |
| 4        | M.I.A      |                    |   |   | 4 |                | 2 |   |   |              | 2 |   |   |                 |   |   | 4 |             |   |   | 4 |
|          | M.D.J      |                    |   |   | 4 |                | 2 |   |   |              |   | 4 |   |                 |   | 3 |   |             |   |   | 3 |
|          | S.T.F      |                    |   |   | 4 |                |   | 3 |   |              | 2 |   |   |                 |   | 3 |   |             |   |   | 3 |

|   |            |  |  |  |   |  |   |   |   |  |   |   |  |   |  |   |  |  |  |   |   |
|---|------------|--|--|--|---|--|---|---|---|--|---|---|--|---|--|---|--|--|--|---|---|
|   | S.S        |  |  |  | 4 |  | 2 |   |   |  |   | 3 |  |   |  | 3 |  |  |  | 3 |   |
|   | S.L        |  |  |  | 4 |  |   | 3 |   |  |   | 4 |  |   |  | 4 |  |  |  |   | 4 |
|   | R.L.M      |  |  |  | 3 |  |   | 3 |   |  |   | 3 |  |   |  | 3 |  |  |  |   | 3 |
| 5 | R.A        |  |  |  | 3 |  |   | 3 |   |  |   | 4 |  | 2 |  |   |  |  |  |   | 3 |
|   | K.H        |  |  |  | 4 |  | 2 |   |   |  |   | 3 |  | 2 |  |   |  |  |  |   | 3 |
|   | U.K        |  |  |  | 4 |  |   | 3 |   |  |   | 3 |  |   |  | 3 |  |  |  |   | 3 |
|   | T.S        |  |  |  | 4 |  |   |   | 4 |  |   | 3 |  |   |  | 3 |  |  |  |   | 4 |
|   | N.A        |  |  |  | 4 |  |   | 3 |   |  | 2 |   |  |   |  | 3 |  |  |  |   | 3 |
|   | A.P        |  |  |  | 4 |  |   | 3 |   |  |   | 4 |  |   |  | 3 |  |  |  |   | 3 |
|   | Jumlah     |  |  |  |   |  |   |   |   |  |   |   |  |   |  |   |  |  |  |   |   |
|   | Presentase |  |  |  |   |  |   |   |   |  |   |   |  |   |  |   |  |  |  |   |   |

Keterangan:

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat Memuaskan

Presentase pencapaian per aspek =  $\frac{\text{Jumlah Siswa tiap skor} \times 100}{20}$

20

Jakarta, Januari 2016

Mengetahui,

Observer

Hj. Siti Hindun, S.Pdi

19890808 198404 2 003

Lampiran 24

Pengamatan Penilaian Psikomotor Siklus II

Pertemuan Kedua

| Kelompok | Nama Siswa | Aspek yang Dinilai dan Skala Penilaian |   |   |   |             |   |   |   |       |   |   |   | Jumlah | Skor |
|----------|------------|--|---|---|---|-------------|---|---|---|-------|---|---|---|--------|------|
|          |            | Persiapan                              |   |   |   | Pelaksanaan |   |   |   | Hasil |   |   |   |        |      |
|          |            | 1                                      | 2 | 3 | 4 | 1           | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 |        |      |
| 1        | A.N.R      |  |   |   | 4 |             |   | 3 |   |       |   |   | 4 | 11     | 91   |
|          | A.Z.A      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   | 3 |   | 9      | 75   |
|          | A.F.H      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   |   | 4 | 10     | 83   |
|          | A.K.A      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   | 3 |   | 9      | 75   |
|          | A.K        |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   | 3 |   | 9      | 75   |
|          | F.H.F      |  |   | 3 |   |             |   |   | 4 |       |   |   | 4 | 11     | 91   |
| 2        | D.R        |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   | 3 |   | 9      | 75   |
|          | A.S        |  |   |   | 4 |             |   |   | 4 |       |   |   | 4 | 12     | 100  |
|          | A.G.P      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   | 3 |   | 9      | 75   |
|          | A.A.P      |  |   | 3 |   |             |   |   | 4 |       |   |   | 4 | 11     | 91   |
|          | K.S.S      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   | 3 |   | 9      | 75   |
|          | K.H        |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   |   | 4 | 10     | 83   |
| 3        | H.A.U      |  |   | 3 |   |             |   |   | 4 |       |   |   | 4 | 11     | 91   |
|          | G.Z.S      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   | 3 |   | 9      | 75   |
|          | F.A        |  | 2 |   |   |             |   | 3 |   |       |   | 3 |   | 8      | 66   |
|          | N.S        |  |   | 3 |   |             |   |   | 4 |       |   |   | 4 | 11     | 91   |
|          | N.D.A      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   | 3 |   | 9      | 75   |
|          | M.I.R      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   | 3 |   | 9      | 75   |
| 4        | M.I.A      |  |   | 3 |   |             |   | 3 |   |       |   | 3 |   | 9      | 75   |
|          | M.D.J      |  | 2 |   |   |             |   | 3 |   |       |   | 3 |   | 8      | 66   |
|          | S.T.F      |  | 2 |   |   |             |   | 3 |   |       |   | 3 |   | 8      | 66   |

|   |           |  |   |   |  |  |  |   |   |  |  |   |   |    |      |
|---|-----------|--|---|---|--|--|--|---|---|--|--|---|---|----|------|
|   | S.S       |  |   | 3 |  |  |  |   | 4 |  |  |   | 4 | 11 | 91   |
|   | S.L       |  | 2 |   |  |  |  | 3 |   |  |  | 3 |   | 8  | 66   |
|   | R.L.M     |  |   | 3 |  |  |  |   | 4 |  |  |   | 4 | 11 | 91   |
| 5 | R.A       |  |   | 3 |  |  |  | 3 |   |  |  | 3 |   | 9  | 75   |
|   | K.H       |  |   | 3 |  |  |  | 3 |   |  |  | 3 |   | 9  | 75   |
|   | U.K       |  |   | 3 |  |  |  | 3 |   |  |  | 3 |   | 9  | 75   |
|   | T.S       |  |   | 3 |  |  |  |   | 4 |  |  |   | 4 | 11 | 91   |
|   | N.A       |  |   | 3 |  |  |  | 3 |   |  |  |   | 4 | 10 | 83   |
|   | A.P       |  |   | 3 |  |  |  | 3 |   |  |  | 3 |   | 9  | 75   |
|   | Jumlah    |  |   |   |  |  |  |   |   |  |  |   |   |    | 2391 |
|   | Rata-rata |  |   |   |  |  |  |   |   |  |  |   |   |    | 79,7 |

Keterangan:

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat Memuaskan

Presentase Pencapaian per Aspek =  $\frac{\text{Jumlah Siswa tiap Skor} \times 100}{\text{Jumlah Siswa}}$

12

Jakarta, Desember 2015

Mengetahui,  
Observer

Hj. Siti Hindun, S.Pdi

19890808 198404 2 003

## Lampiran 25

### CATATAN LAPANGAN

Tempat Pengamatan : SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan

Hari/Tanggal Pertemuan : Jum'at/27 November 2015

Pertemuan/Siklus : I/II

Waktu : 09.00-10.00 wib

| Waktu                      | Kondisi Kelas   | Aktivitas Guru  | Aktivitas Siswa   |
|----------------------------|---|---|---|
| Kegiatan Awal              | Kondisi kelas tenang  | 1. guru mengkondisikan suasana kelas dengan ramah seperti mengucapkan salam sebelum masuk kelas, memimpin doa sebelum belajar, mengingatkan alat tulis dan memberikan apersepsi untuk pembukaan kegiatan awal | 1. siswa bersikap ramah dan tidak membuat kelas gaduh                             |
| Kegiatan Inti (Eksplorasi) | Sedikit gaduh di dalam kelas tetapi kembali kondusif setelah guru memberikan satu pertanyaan yang membuat murid penasaran | 1. guru menjelaskan materi tentang penjajahan pada masa pemerintahan Jepang   | 1. ada beberapa siswa yang masih belum terkondisikan pada saat menjelaskan materi |
| Kegiatan Inti (Elaborasi)  | Setelah pembuatan kelompok, kondisi kelas tidak kondusif karena siswa   | 1. guru menginstruksikan kepada siswa untuk membentuk kelompok agar dapat memainkan   | 1. siswa memainkan perannya dengan semangat,, meski ada yang masih                |

|                            |  |   |   |
|----------------------------|--|---|---|
|                            | sibuk mencari teman sekelompoknya sehingga sedikit berisik | peran yang telah disediakan   | terlihat malu-malu dalam melakukan simulasi bermainn peran tersebut.<br>2. siswa mendiskusikan soal-soal LKS secara berkelompok |
| Kegiatan Inti (Konfirmasi) | Kondisi kelas terkondisikan                                | 1. guru mengklarifikasi jawaban-jawaban dari tiap siswa   | 1. siswa saling berkomentar tentang hasil pendapat atas jawaban dari kelompok lain  |
| Kegiatan Penutup           | Kelas kembali berisik namun dapat dikondisikan             | 1. guru menyimpulkan proses pembelajaran dan materi yang disampaikan<br>2. menutup pembelajaran dengan berdoa | 1. siswa menjawab pertanyaan yang guru ajukan<br>2. siswa menyimpulkan materi dari awal hingga akhir pembelajaran               |

**Catatan Refleksi:**

1. materi yang disampaikan oleh guru sudah cukup baik dan guru dapat menguasai materi dengan baik.
2. guru harus lebih memberikan motivasi kepada siswa yang masih dibawah rata-rata dari teman yang lainnya.

Jakarta, Januari 2016  
Mengetahui,  
Observer

Hj. Siti Hindun, S.Pdi



**CATATAN LAPANGAN**

Tempat : SDN Ciganjur 04 Pagi  
 Hari/Tanggal Pertemuan : Senin/30 November 2015  
 Pertemuan/siklus : II/II  
 Waktu : 09.00-10.00 wib

| Waktu                      | Kondisi Kelas  | Aktivitas Guru   | Aktivitas Siswa  |
|----------------------------|--|--|--|
| Kegiatan Awal              | Kondisi kelas tenang dan terkondisikan   | 1. guru memberikan pembukaan awal kegiatan pembelajaran dengan ramah | 1. siswa mendengarkan penjelasan guru  |
| Kegiatan Inti (Eksplorasi) | Suasana kelas terlihat tenang  | 1. guru menjelaskan materi tentang .....                             | 1. siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru   |
| Kegiatan Inti (Elaborasi)  | Kondisi kelas saat memulai membuat kelompok, siswa tenang tetapi apabila sedang mencari kelompok siswa gaduh | 1. guru menginstruksikan siswa untuk membuat kelompok                | 1. siswa membentuk kelompok sesuai kesepakatan bersama<br>2. siswa melakukan bermain peran, masih ada siswa yang malu-malu untuk memainkan peran |

|                            |  |  |  |
|----------------------------|--|--|--|
|                            |  |  | 3. siswa mengerjakan LKS setelah selesai memainkan drama                             |
| Kegiatan Inti (Konfirmasi) | Kondisi kelas terlihat tenang, sedikit ada kegaduhan | 1. guru mengklarifikasi jawaban-jawaban dari siswa   | 1. siswa mempresentasikan hasil LKS  |
| Kegiatan Penutup           | Kondisi kelas terkondisikan                          | 1. menyimpulkan proses pembelajaran dan materi yang telah disampaikan<br>2. menutup pembelajaran dengan berdoa | 1. siswa menyimpulkan materi pembelajaran dari awal kegiatan<br>2. siswa membaca doa |

**Catatan Refleksi:**

1. Kegiatan belajar mengajar pada pertemuan kedua siklus II ini sudah meningkat dibanding dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya terlihat dari siswa-siswa yang memainkan drama dengan semangat.

Jakarta, Januari 2016  
Mengetahui,  
Observer

Hj. Siti Hindun, S.Pdi  
19890808 198404 2 003

## Surat Keterangan Validasi

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ir. Arita Marini, M.E

NIP : 19580225 199203 2 001

Telah meneliti dan memeriksa instrumen penelitian yang berjudul  
"Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa  
Kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan"

Nama : Robii'atul Adawiyah

NIM : 1815115399

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Berdasarkan hasil pemeriksaan, menyatakan bahwa instrumen tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian, demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, Januari 2016

Dosen Ahli

Dr. Ir. Arita Marini, M.E

NIP. 19580225 199203 2 001



|    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 12 | Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 | Menggunakan bahasa yang komunikatif  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 | Menggunakan bahasa/ kata yang umum (bukan bahasa lokal)                            |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15 | Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan anak didik |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Jakarta, Januari 2016

Dosen ahli

Dr. Ir. Arita Marini, M.E

NIP. 19580225 199203 2 001









|    |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|----|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| C  | Bahasa/Budaya   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 | Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 | Bahasa pernyataan harus komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa atau responden |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 | Pernyataan harus menggunakan bahasa Indonesia baku  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15 | Pernyataan tidak menggunakan bahasa setempat  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Jakarta, Januari 2016

Dosen ahli

Dr. Ir. Arita Marini, M.E

NIP. 19580225 199203 2 001





## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- C. Asri Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dadang Supardan. 2008. *Pengantar Ilmu Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamdani. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hamzah B. Uno. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hisyam Zaini, dkk. 2008. *Strategi pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Iskandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada.
- John W. Santrock. 2011. *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.
- La Iru, dkk. 2012. *Analisis Pendekatan, Metode, Strategi dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Moedjiono J.J Hasibuan. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani Sumantri dan Nana Syaudih. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nursid Sumaatmadja, dkk. 2000. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengaja*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sri Yulianti. "Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas II SDN Semper Barat 03 Pagi Jakarta Utara". Skripsi. Jakarta: FIP UNJ.
- Siti Anisah. "Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas II Sekolah Dasar Tunas Cemerlang Pondok Bambu Jakarta Timur melalui Metode Bermain Peran (Role Playing)". Jakarta: FIP UNJ.
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Surdjiyo, dkk. 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Robii'atul Adawiyah, dilahirkan di kota Jakarta pada tanggal 16 Juli 1993 dari bapak yang bernama Dawud dan ibu bernama Siti Hindun. Penulis merupakan anak keempat dari empat bersaudara. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan dan lulus pada Tahun 2005. Kemudian penulis

melanjutkan pendidikan di MTsN 4 Jakarta Selatan dan tamat pada tahun 2008. Lalu penulis melanjutkan pendidikannya di MAN 7 Jakarta Selatan dan lulus pada tahun 2011. Setelah tamat SMA di tahun yang sama melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Jakarta jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.