

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL (IPS) DENGAN MENGGUNAKAN METODE
PEMBELAJARAN
ROLE PLAY PADA SISWA KELAS V SD NEGERI
SAMBIREJO KECAMATAN JABUNG
T.P.2016/2017**



Oleh:
ELLY QURNIAWATI
NPM. 13105155

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1438 H /2017 M**

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DENGAN
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE
PLAY* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI
SAMBIREJO KECAMATAN JABUNG
T.P.2016/2017**

Diajukan Untuk memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:
ELLY QURNIAWATI
NPM. 13105155

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Pembimbing I : Drs. H. Bukhari, M. Pd

Pembimbing II: Suhendi, M. Pd

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1438H /2017M**

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DENGAN
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE
PLAY* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI
SAMBIREJO KECAMATAN JABUNG
T.P.2016/2017**

ABSTRAK

**Oleh :
ELLY QURNIAWATI**

IPS adalah mata pelajaran yang dihubungkan dengan manusia dan interaksinya dengan lingkungan fisik dan sosialnya yang menyangkut hubungan kemanusiaan. Pelajaran IPS berisi fakta dan peristiwa yang sangat dekat dengan kehidupan siswa.

Berdasarkan data awal yang didapatkan melalui observasi di kelas V SD Negeri Sambirejo di temukan permasalahan dalam pembelajaran. Dalam mengajar guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi serta kurang maksimal dalam menggunakan media, sehingga mengakibatkan siswa pasif dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar dibawah kriteria ketuntasan minimal. Dengan menerapkan metode pembelajaran *role play* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS. *Role play* merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan metode pembelajaran *role play*. Penelitian ini terdiri atas tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sambirejo berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan guru mengalami peningkatan. Keterampilan guru pada siklus I pertemuan pertama memperoleh skor 25 dengan kategori baik, pertemuan dua memperoleh skor 28 dengan kategori baik. Dan siklus II pertemuan pertama memperoleh skor 32 dengan kategori sangat baik, pertemuan kedua memperoleh skor 35 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan pertama memperoleh skor rata-rata 16,75 dengan kategori baik, pertemuan kedua memperoleh skor rata-rata 18,2 dengan kategori baik. Dan pada siklus II pertemuan pertama memperoleh skor rata-rata 20,76 dengan kategori baik, pertemuan kedua memperoleh skor rata-rata 20,76 dengan kategori baik. Sedangkan hasil belajar siswa menunjukkan presentase ketuntasan belajar siswa terjadi peningkatan dari siklus I pertemuan pertama sebesar 62,16 %, pertemuan kedua sebesar 71,43. Dan pada siklus II pertemuan pertama sebesar 91,18 &, pertemuan kedua meningkat menjadi 93,19 %.

Simpulan dari penelitian ini adalah metode pembelajaran *role play* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sambirejo.



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) METRO**

Jl. KH. Dewantara 15 A Kampus Kota Metro Telp. (0725) 41507
Telp.(0725)4726E-mail:stainjusi@stainmetro.ac.id,Website:www.stainmetro.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (satu) Berkas
Hal : **Pengajuan Untuk Munaqosyah
Saudari Elly Qurniawati**

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Tarbiyah
Di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah kami membaca dan mengadakan bimbingan serta perbaikan seperlunya, maka skripsi penelitian yang disusun oleh:

Nama : **ELLY QURNIAWATI**
NPM : 1310515
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Proposal: Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Play* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sambirejo Kecamatan Jabung

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Jurusan Tarbiyah untuk di munaqosyahkan. Demikian harapan kami dan atas diterimanya ajuan ini, kami ucapkan terimakasih.

Wasalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Drs. H. Bukhari, M. Pd
NIP. 19621015 198503 1 007

Pembimbing II

Suhendi, M. Pd
NIP. 19730625 200312 1 003

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI SAMBIREJO KECAMATAN JABUNG

Nama : ELLY QURNIAWATI

NPM : 13105155

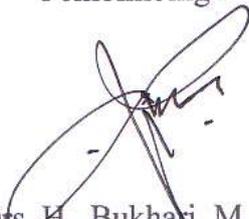
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)

MENYETUJUI

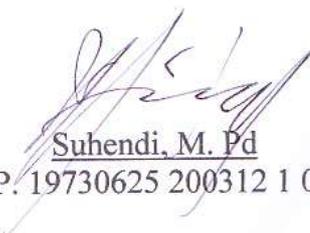
Untuk dimunaqosyahkan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Pembimbing I



Drs. H. Bukhari, M. Pd
NIP. 19621015 198503 1 007

Pembimbing II



Suhendi, M. Pd
NIP. 19730625 200312 1 003

PENGESAHAN UJIAN

No: 2-1516/M.28/FTIK/PP.00.9/06/2017

Skripsi dengan judul : UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF *ROLE PLAY* PADA SISWA KELAS V SDN SAMBIREJO KECAMATAN JABUNG T.P 2016/2017 Yang disusun oleh: ELLY QURNIAWATI, NPM 13105155, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin/5 Juni 2017.

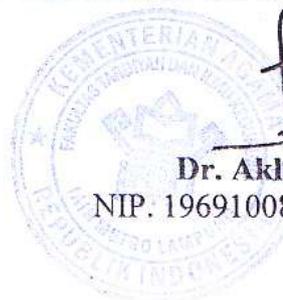
Pendidikan

TIM PENGUJUI

Ketua/Moderator : Drs. Bukhari, M.Pd
Penguji I : Dra. Isti Fatonah, MA
Penguji II : Suhendi, M.Pd
Sekretaris : Yuniarti, M.Pd



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Akla, M.Pd.

NIP. 19691008200003 2 005

ORISINILITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ELLY QURNIAWATI

NPM : 13105155

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan asli dari penelitian saya kecuali bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan daftar pustaka

Metro, 22 Mei 2017

Menyatakan



ELLY QURNIAWATI

NPM. 13105155

MOTTO

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ قٰنَا

“Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.” (Q.S Al-Mujaadalah: 11)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Dengan kerendahan hati penulis persembahkan hasil skripsi ini kepada:

1. Ayahanda Sriyanto dan Ibunda Karsini yang penulis sangat sayangi dan yang selalu mendo'akan dan memberikan semangat serta kesejukan hati untuk keberhasilanku
2. Adikku tersayang Desti Marliani yang selalu memberi semangat dan mendo'akan dalam menggapai kelulusanku
3. Sahabat-sahabat yang selalu memberikan semangat dan menginspirasi dalam menyelesaikan studiku, sahabat-sahabat seperjuangan di PGMI IAIN Metro
4. Guru dan siswa kelas V SD Negeri Sambirejo
5. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Play* pada siswa kelas V SD Negeri Sambirejo Kecamatan Jabung” dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi ini melibatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti sampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Enizar, M.Ag, Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro yang telah memberikan kesempatan belajar kepada peneliti.
2. Nurul Afiffah, M.Pd.I Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Drs. H. Bukhari, M.Pd dan Bapak Suhendi, M.Pds selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan dengan sabar dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepala Sekolah Dasar Negeri Sambirejo, Ibu Sugiyanti, S.Pd. yang telah memberikan izin penelitian.
5. Teman-teman yang telah membantu melaksanakan penelitian

Segalanya akan dikenang oleh peneliti. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak

Metro,
Penulis



Elly Qurniawati

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN ABSTRAK.....	iii
NOTA DINAS	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
ORISINILITAS PENELITIAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6

G. Penelitian Yang Relevan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Aktivitas Belajar.....	9
B. Hasil Belajar	13
1. Pengertian Hasil Belajar	13
2. Tipe Hasil Belajar	16
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	19
C. Metode Pembelajaran <i>Role Play</i>	20
1. Pengertian Metode <i>Role Play</i>	20
2. Langkah-langkah Metode <i>Role Play</i>	21
3. Tujuan Metode <i>Role Play</i>	24
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Play</i>	24
D. Ilmu Pengetahuan Sosial	25
1. Pengertian IPS	25
2. Fungsi IPS	26
3. Tujuan IPS	26
4. Materi Persiapan Kemerdekaan dan Perumusan Dasar Negara	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	36
A. Definisi Operasional Variabel	36
1. Variabel Bebas.....	39
2. Variabel Terikat	40
B. Setting Penelitian	41
C. Subjek Penelitian	41

D. Teknik Pengumpulan Data.....	41
E. Teknik Analisis Data.....	43
F. Indikator Keberhasilan	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Deskripsi Hasil Penelitian	45
1. Profil SD Negeri Sambirejo.....	45
2. Kondisi dan Keadaan Sekolah.....	45
B. Identitas Sekolah	48
C. Visi Dan Misi SD Negeri Sambirejo.....	48
D. Hasil Penelitian	49
1. Siklus I.....	50
2. Siklus II	60
E. Pembahasan.....	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	75
A. Simpulan	75
B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

1. Data Prasurvey	2
2. Profil Sekolah	45
3. Keadaan Guru dan Karyawan	45
4. Keadaan Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin	46
5. Keadaan Peserta Didik Berdasarkan Usia	46
6. Keadaan Peserta Didik Berdasarkan Agama	47
7. Keadaan Peserta Didik Berdasarkan Tingkat Pendidikan	47
8. Keadaan Ruang Kelas SD Negeri Sambirejo	47
9. Sarana dan Prasarana SD Negeri Sambirejo	48
10. Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan Pertama	55
11. Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan Kedua	55
12. Aktivitas Belajar Siswa Pertemuan Pertama dan Kedua	56
13. Hasil Pretes Siklus I.....	57
14. Hasil Postes Siklus I.....	58
15. Hasil Pretes dan Postes Siklus I.....	59
16. Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan Pertama	64
17. Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan Kedua	64
18. Aktivitas Belajar Siswa Pertemuan Pertama dan Kedua	65
19. Hasil Pretes Siklus II.....	66
20. Hasil Postes Siklus II	67
21. Hasil Pretes dan Postes Siklus II.....	67

22. Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II	69
23. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	73

DAFTAR GRAFIK

1. Aktivitas Belajar Siklus I Pertemuan Pertama dan Kedua	57
2. Hasil Pretes dan Postes Siklus I	59
3. Aktivitas Belajar Siklus II Pertemuan Pertama dan Kedua.....	66
4. Hasil Pretes dan Postes Siklus II	68
5. Aktivitas Belajar Siklus I dan II	70
6. Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II	73

DAFTAR LAMPIRAN

1. Silabus
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
3. Daftar Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan Pertama
4. Daftar Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan Kedua
5. Daftar Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan Pertama
6. Daftar Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan Kedua
7. Nilai Pretes dan Postes Siklus I
8. Nilai Pretes dan Postes Siklus II
9. Daftar Nilai Pretes Siklus I
10. Daftar Nilai Postes Siklus I
11. Daftar Nilai Pretes Siklus II
12. Daftar Nilai Postes Siklus II
13. Surat Bimbingan Skripsi
14. Surat Izin Pra Survey
15. Surat Izin Penelitian (Research)
16. Surat Tugas Dari IAIN Metro
17. Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan
18. Surat Keterangan Bebas Pustaka Jurusan
19. Dadwal Ujian Skripsi
20. Lembar Bimbingan Skripsi
21. Foto-foto Penelitian
22. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar merupakan hal yang penting bagi perkembangan anak sebelum menempuh dunia pendidikan yang lebih tinggi. Anak dengan pendidikan dasar yang matang akan lebih mudah dalam melalui pendidikan yang lebih tinggi dimasa depannya. Bentuk pendidikan dasar formal adalah pendidikan di sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar menjadi sangat penting karena semua dasar-dasar tentang dunia pendidikan akan anak dapatkan di sekolah dasar. Akan menjadi apa anak dimasa depan bisa terlihat dari keberhasilan pendidikan anak tersebut di sekolah dasar. Selanjutnya, keberhasilan anak dalam melalui pendidikannya tidak lepas dari peran pihak-pihak lain dalam mewujudkan keberhasilan penyelenggaraan sekolah (lembaga pendidikan).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran terhadap peserta didik khususnya ditingkat pendidikan sekolah dasar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu faktor intern maupun faktor ekstern. Pelajaran IPS merupakan pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari oleh setiap siswa di sekolah dasar khususnya, karena hampir semua kehidupan sosial manusia tidak terlepas dari pengetahuan tentang sosial. Mengingat IPS merupakan pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan manusia maka setiap siswa dituntut untuk menguasai dan mengerti tentang IPS. Bukan hal mudah untuk membuat siswa

menguasai dan mengerti tentang IPS, karena bagi sebagian besar siswa IPS merupakan pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan.

Peneliti melakukan observasi di dalam kelas sebagai langkah awal untuk menemukan permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa permasalahan yang harus diselesaikan. Permasalahan yang terjadi di dalam kelas ketika proses belajar mengajar berlangsung diantaranya adalah banyak siswa yang pasif ketika mendengarkan penjelasan dari guru. Pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh guru juga sering tidak dijawab, dan tidak direspon oleh siswa.

Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Sambirejo Kecamatan Jabung Tahun Pelajaran 2016/2017 dapat terlihat bahwa adanya permasalahan di kelas tersebut yaitu masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa, sebagaimana tercantum pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1
Data prasurvey terhadap nilai ulangan tengah semester Mata Pelajaran IPS kelas V SD Negeri Sambirejo tahun ajaran 2016/2017

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
1.	≥ 60	10	31,25 %	Tuntas
2.	< 60	22	68,75 %	Belum Tuntas
Jumlah		32	100 %	

Sumber : Buku daftar Nilai IPS Semester Ganjil Kelas V SDN Sambirejo Tahun Pelajaran 2016/2017 (berdasarkan KKM)¹

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V mata pelajaran IPS, guru menjelaskan materi yang diajarkan hanya dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan, tetapi masih banyak siswa-siswi yang duduk kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi yang diajarkannya. Melihat kondisi seperti ini masih ada beberapa siswa yang kurang respon dan tidak memahami tentang materi yang disampaikan oleh gurunya, sehingga hal ini dapat menyebabkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa.²

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa tersebut dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang sama pada setiap pertemuan. Sehingga hal ini menyebabkan beberapa siswa merasa jenuh dan bosan dalam belajar karena kurangnya variasi dalam metode yang digunakan guru khususnya pada mata pelajaran IPS. Sehingga peneliti mengupayakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *role play*. Karena dengan menggunakan metode pembelajaran *role play*, dipandang relevan untuk mengatasi masalah tersebut.

Menurut Mulyono, pengertian metode pembelajaran *role play* yakni “suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan

¹Nasroni, *Daftar Nilai IPS Kelas V SD Negeri Sambirejo*, Lampung: 2016.

²Nasroni, *Penerapan Metode yang tidak Bervariasi dalam Pembelajaran*, Observasi pada tanggal 27 Oktober 2016.

imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau *role play* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi”.³

Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role play*, merupakan salah satu cara penyajian pelajaran dengan cara menghadapkan peserta didik kepada suatu masalah yang dapat berbentuk permainan peran dalam pembelajaran yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama. Metode pembelajaran *role play* dapat merangsang kreativitas para siswa, membiasakan para siswa untuk meningkatkan pola berfikir yang lebih kreatif, melatih siswa agar terampil dalam mengemukakan pendapat, memperluas jawaban serta menghasilkan jawaban dan pemecahan yang lebih kuat. Metode dirancang untuk memeriahkan ruang belajar dan menyenangkan.

Metode pembelajaran *role play* merupakan metode pembelajaran yang berbasis permainan, anak usia kelas V SD merupakan usia anak senang bermain, sehingga peneliti akan mencoba menerapkan metode permainan dalam proses pembelajaran yang dihubungkan dengan materi pembelajaran yaitu Persiapan Kemerdekaan dan Perumusan Dasar Negara. Siswa dalam proses pembelajaran akan berperan sebagai tokoh-tokoh pahlawan dalam peristiwa tersebut, sehingga siswa akan merasa senang ketika pembelajaran yang semula hanya mendengarkan guru berceramah berubah bahwa siswa menjadi bagian dari materi dengan memainkan peran sebagai tokoh pahlawan.

Metode pembelajaran *role play* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar di kelas V SD Negeri Sambirejo kecamatan Jabung

³Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), h. 44.

kabupaten Lampung Timur. Dikarenakan metode *role play* ini melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Dalam metode *role play*, peserta dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat yang luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri. Metode *role play* juga dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran serta pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar yang tersebut di atas maka permasalahannya dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Metode penyampaian materi dalam pembelajaran IPS kurang bervariasi.
2. Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa karena dalam pelaksanaan belajar mengajar lebih didominasi oleh guru.
3. Siswa kurang antusias/tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPS.
4. Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa, aktivitas siswa, dan penggunaan metode pembelajaran *role play* dalam pembelajaran materi Persiapan Kemerdekaan dan Perumusan Dasar Negara pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 di kelas V SD Negeri Sambirejo kecamatan Jabung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan metode pembelajaran *role play* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SD Negeri Sambirejo Kecamatan Jabung?
2. Apakah penggunaan metode pembelajaran *role play* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sambirejo Kecamatan Jabung?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Sambirejo Kecamatan Jabung dengan menggunakan metode pembelajaran *role play*.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Sambirejo Kecamatan Jabung dengan menggunakan metode pembelajaran *role play*.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Dengan menggunakan metode pembelajaran *role play* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa mata pelajaran IPS Kelas V SD Negeri Sambirejo Kecamatan Jabung.

- b. Dengan menggunakan metode pembelajaran *role play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Kelas V SD Negeri Sambirejo Kecamatan Jabung.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan guru untuk memilih metode yang tepat bagi siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Bagi Lembaga/Sekolah

Untuk dijadikan bahan pertimbangan dan tambahan informasi dalam menentukan langkah-langkah penggunaan metode pembelajaran *role play* pada pendidikan IPS khususnya dan mata pelajaran yang lain pada umumnya.

G. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian yang terkait dengan penelitian ini diantaranya:

Dalam penelitian sebelumnya yang telah diteliti oleh Nurul Nafida dengan Meningkatkan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Untuk Hasil Belajar Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VA SD Tambakaji 01”.

Hasil yang diperoleh pada hasil belajar dalam penelitian ini bahwa siklus I diperoleh dengan tingkat ketuntasan 27,7 %, sedangkan yang belum tuntas sebesar 72,3 %.

Pada siklus II diperoleh nilai hasil belajar siswa mencapai 78,9 % dan yang tidak tuntas sebesar 21,1 % yang mencapai nilai KKM. Selain itu hasil belajar siswa juga meningkat dengan rata-rata sebesar 51,2 %, berdasarkan

penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.⁴

Penelitian yang diteliti oleh Desi Tri Utami dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Play* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 4 Bumi Jawa Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2015/2016”.

Hasil yang diperoleh pada hasil penelitian ini bahwa siklus I diperoleh dengan tingkat ketuntasan 50 %. Dan pada siklus II diperoleh nilai hasil belajar siswa mencapai 83 %.

Ini berarti ketuntasan belajar sudah mencapai target meskipun ada beberapa siswa yang belum tuntas. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role play* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.⁵

Persamaan dalam penelitian yang relevan di atas yaitu penggunaan metode pembelajaran *role play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui 2 siklus.

Perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada penelitian yang relevan keduanya meneliti meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Sedangkan penelitian relevan yang ke dua meneliti hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia.

⁴ Nurul Nafida. SKRIPSI. *Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Untuk Hasil Belajar Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VA SD Tambakaji 01*. h. 81

⁵ Desi Tri Utami. SKRIPSI. *Penerapan Metode Pembelajaran Role Play Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 4 Bumi Jawa Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2015/2016*. h.65.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Keberhasilan suatu pelajaran tidak dapat tercapai begitu saja tanpa adanya aktivitas belajar dari siswa, baik aktivitas fisik maupun aktivitas nonfisik. Sardiman mengungkapkan bahwa aktivitas belajar adalah “segala macam kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik yang berupa jasmani ataupun rohani, dimana keduanya saling ketergantungan dengan hasil belajar yang optimal”.⁶

Sedangkan Wragg mengungkapkan aktivitas adalah “kegiatan yang menunjukkan pada keaktifan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu, baik pada aspek-aspek jasmani ataupun aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya.”⁷

Aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai peranan yang sangat penting. Sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk merubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atas asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar.

Salah satu ciri dari aktivitas belajar menurut para ahli pendidikan dan psikologi adalah adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu biasanya berupa penguasaan terhadap ilmu pengetahuan yang

100. ⁶ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h.

⁷ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 36.

baru dipelajarinya, atau penguasaan terhadap keterampilan dan perubahan yang berupa sikap”.⁸

Sementara itu Hanafi dan Cucu Suhandi menjelaskan bahwa, “Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikologis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahannya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.”⁹

Dengan melakukan aktivitas maka diharapkan siswa akan mengetahui dimana letak kesalahan pemahaman siswa selama ini dan kemudian memperbaikinya. Pada saat pembelajaran berlangsung kegiatan yang dilakukan oleh siswa tentu yang diharapkan adalah kegiatan yang bermanfaat yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar. “Pembelajaran berorientasi pada aktivitas siswa dapat dipandang sebagai pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan kepada aktivitas siswa secara optimal untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang”.¹⁰

Jadi yang dimaksud dengan aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang melibatkan kerja, pikiran dan badan terutama dalam hal kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian kegiatan belajar yang dilakukan siswa adalah kegiatan yang bermanfaat yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar.

⁸ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), h. 30.

⁹ Hanafi dan Cucu Suhandi, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Rafika Aditama, 2009), h. 23.

¹⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Penerbit Preneda Media Group, 2006), h.135.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran terarah pada upaya peningkatan potensi siswa secara menyeluruh, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar.

2. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Menurut Paul D. Dierich dalam Hamalik menambahkan bahwa jenis-jenis aktivitas itu terbagi menjadi beberapa diantaranya:

- a. Kegiatan-kegiatan Visual
Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan Lisan (Oral)
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi salam, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- d. Kegiatan-kegiatan Mendengarkan
Mendengarkan pengkajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- e. Kegiatan-kegiatan Menulis
Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.
- f. Kegiatan-kegiatan Menggambar
Menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta dan pola
- g. Kegiatan-kegiatan Memetik
Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pembelajaran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.
- h. Kegiatan-kegiatan Mental
Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
- i. Kegiatan-kegiatan Emosional
Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain, kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.¹¹

¹¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h. 172.

Dari kesembilan jenis-jenis aktivitas belajar diatas, peneliti akan menggunakan lima jenis aktivitas belajar yaitu kegiatan visual, kegiatan lisan (oral), kegiatan mendengarkan, kegiatan mental, dan kegiatan emosional untuk mengukur tinggi rendahnya aktivitas belajar siswa.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas pada diri seseorang, menurut Ngalim Purwanto terdiri atas dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- a. Faktor Internal
 - 1) Aspek Fisik (Fisiologis)
 - 2) Aspek Psikis (Psikologi)
- b. Faktor Eksternal
 - 1) Keadaan keluarga
 - 2) Guru dan cara mengajar
 - 3) Alat-alat pelajaran
 - 4) Motivasi sosial
 - 5) Lingkungan dan kesempatan¹²

Aktivitas belajar yang merupakan proses kegiatan untuk mengubah tingkah laku si subjek belajar, banyak faktor yang mempengaruhinya. Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhinya itu, secara garis besar dapat dibagi dalam klasifikasi faktor intern (dalam diri siswa) dan faktor ekstern (dari luar diri siswa).

Slameto mengemukakan bahwa “faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern”.¹³ Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang kadang-kadang belajar. Yang

¹² Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Rosdakarya, 2004), h. 107.

¹³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 54-60.

termasuk dalam faktor intern seperti, faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Terkadang faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, sehingga dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu, faktor keluarga, faktor sekolah (organisasi) dan faktor masyarakat.

Bila dilihat secara seksama dari beberapa faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, secara garis besar terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Jadi dapat dikatakan bahwa sistem pembelajaran termasuk faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa, sehingga penggunaan metode *role play* ini termasuk faktor eksternal, menjadi faktor yang turut menentukan meningkat atau tidaknya aktivitas belajar siswa.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memperoleh pengertian yang obyektif tentang hasil belajar, perlu dirumuskan secara jelas dari kata di atas, karena secara etimologi terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar.

“Hasil adalah suatu yang ada (terjadi) oleh suatu kerja, berhasil sukses”.¹⁴ “Menurut R. Gagne yang dikutip oleh Nasution dalam bukunya yang berjudul “Belajar Dan Mengajar”, “hasil dipandang sebagai kemampuan internal yang menjadi milik orang serta orang itu melakukan sesuatu”.¹⁵

Sedangkan secara psikologis, “belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan

¹⁴ Hartono, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), h. 53.

¹⁵ S. Nasution, *Belajar Dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 8.

lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.”¹⁶

Menurut R. Gagne yang dikutip oleh Slameto dalam bukunya yang berjudul “Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya”, “belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku”.¹⁷

Menurut Herman Hudojo yang dikutip oleh Purwanto dalam bukunya yang berjudul “*Evaluasi Hasil Belajar*”. “Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang, pengetahuan, keterampilan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk dimodifikasi dan berkembang disebabkan belajar”.¹⁸

Belajar berarti proses usaha yang dilakukan individu guna memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Adapula yang mengatakan “belajar adalah suatu perubahan terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut”.¹⁹

Selain itu bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. “Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah

¹⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya.*, h. 2.

¹⁷ *Ibid.*, h. 13.

¹⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2010), h. 45.

¹⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2008), h. 90.

sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berfikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikapnya yang ada dalam rohani tidak dapat kita lihat”.²⁰

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah semua perubahan tingkah laku yang tampak setelah berakhirnya perbuatan belajar baik perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan karena didorong dengan adanya suatu usaha dari rasa ingin terus maju untuk menjadikan diri menjadi lebih baik.

Indikator yang dijadikan tolak ukur dalam menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil, berdasarkan ketentuan kurikulum yang disempurnakan, dan yang saat ini digunakan adalah:

- a. Daya serap terhadap bahan pelajaran yang telah diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau instruksional khusus dicapai siswa baik secara individu maupun kelompok.²¹

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri tertentu di antaranya sebagai berikut:

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.

²⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar.*, h. 30.

²¹ Muhammad User Utsman, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), h. 3.

- b. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- c. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreatifitasnya.
- d. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif (pengetahuan/wawasan), ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik (keterampilan atau perilaku).
- e. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

2. Tipe Hasil Belajar

Dalam sistem dunia pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikulum maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah antara lain:

a. Ranah Kognitif

Pada ranah kognitif terdapat beberapa tipe hasil belajar di antaranya adalah:

1) Tipe hasil belajar pengetahuan

Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk tingkat kognitif yang paling rendah. Namun, tipe hasil belajar menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi. Pengetahuan merupakan kemampuan untuk mengingat materi pelajaran yang sudah dipelajari dari fakta-fakta.

2) Tipe hasil belajar pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Dalam pemahaman dibagi menjadi tiga kategori, diantaranya yaitu:

- a) Pemahaman penterjemah, yakni menterjemahkan materi verbal dan memahami pernyataan-pernyataan non verbal
- b) Pemahaman penafsiran, yakni kemampuan untuk mengungkapkan pikiran suatu karya dan menafsirkan berbagai tipe dan social
- c) Pemahaman ekstrapolasi, yakni kemampuan untuk mengungkapkan dibalik pesan tertulis dalam suatu keterangan atau lisan

3) Tipe hasil belajar aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstrak pada situasi kongkrit atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Tahapan-tahapan dalam tipe belajar kognitif yakni:

- a) Hafalan yaitu kemampuan siswa dalam menghafal pelajaran yang pernah diajarkan.
- b) Pemahaman yaitu kemampuan siswa dalam menjelaskan dan mendefinisikan dengan lisan sendiri terhadap materi pelajaran yang telah dipelajarinya.
- c) Penerapan yaitu kemampuan siswa dalam memberikan contoh serta menggunakan atau menerapkan dengan cepat apa yang ia dapat dari materi pelajaran yang telah dipelajarinya.
- d) Analisis yaitu kemampuan siswa untuk mengidentifikasi unsur-unsur mengenai apa yang tersirat dan apa yang tersurat.
- e) Sintesis yaitu kemampuan siswa untuk menyusun kembali unsur-unsur sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu keseluruhan yang baru.
- f) Evaluasi yaitu kemampuan siswa untuk menilai, menimbang dan melakukan pilihan yang tepat atau mengambil suatu putusan.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif ialah ranah yang berkenan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atensi atau perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan lain-lain. Sekalipun pelajaran berisikan bidang kognitif, namun bidang afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut dan harus tampak dalam proses belajar dan hasil belajar yang dicapai siswa.

Ada beberapa tingkatan bidang afektif sebagai tujuan dari hasil tipe belajar. Tingkatan tersebut dimulai dari yang paling sederhana sampai tingkat yang paling kompleks.

- 1) *Receiving/attending*, yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus dari luar yang datang pada siswa)
- 2) *Responding* atau jawaban, yaitu reaksi yang diberikan seorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- 3) *Valuing* (penilaian), yakni kemampuan siswa dalam menerapkan norma yang berlaku dalam tingkah laku sehari-hari secara konsisten
- 4) Pengorganisasian/organisasi, yakni suatu pengembangan nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai yang lain.
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadiannya dan tingkah laku.

c. Ranah Psikomotorik

Tipe hasil belajar ranah psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan, kemampuan bertindak individu. Dalam hal ini ada 6 tingkatan keterampilan, di antaranya yaitu:

- 1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan tidak sadar)
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- 3) Kemampuan perceptual termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain-lain
- 4) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, Ketepatan
- 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan yang kompleks.
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan non decursive komunikasi seperti gerakan ekspresif, interpretative.²²

Tipe hasil belajar yang dikemukakan di atas sebenarnya tidak berdiri sendiri, tapi selalu berhubungan satu sama lain bahkan ada dalam kebersamaan.

²² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), h. 22-24.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Lebih detailnya akan dijelaskan dibawah ini:

a. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu, yang berpengaruh terhadap kegiatan belajar. Dalam faktor eksternal ini dibedakan lagi menjadi tiga macam, di antaranya yaitu:

1) Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa:

- a) Cara orang tua mendidik
- b) Relasi antara anggota keluarga
- c) Suasana rumah
- d) Keadaan

2) Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa di sekolah di antaranya adalah:

- a) Metode mengajar
- b) Kurikulum
- c) Relasi guru dengan siswa
- d) Disiplin sekolah
- e) Relasi siswa dengan siswi
- f) Alat pelajaran
- g) Waktu sekolah

3) Faktor lingkungan masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak dalam masyarakat:

- a) Media Masa
- b) Teman bergaul
- c) Bentuk kehidupan masyarakat

b. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri individu yang berpengaruh terhadap kegiatan belajar. Adapun di bawah ini yang termasuk ke dalam faktor internal meliputi:

- 1) Faktor Fisiologis
 - a) Kondisi fisik, yang mana pada umumnya kondisi fisik mempengaruhi kehidupan seseorang
 - b) Panca indera (penglihatan, pendengaran, berfikir, dll)
- 2) Faktor Psikologis (Kondisi Psikologis)
 - a) Intelegensi siswa
 - b) Bakat siswa
 - c) Minat siswa
 - d) Motivasi siswa
 - e) Kemampuan-kemampuan kognitif
 - f) Sikap siswa²³

C. Metode Pembelajaran *Role Play*

1. Pengertian Metode *Role Play*

Berbagai jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung, dimana metode tersebut berfungsi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan jenis metode yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pun banyak bervariasi, salah satu metode pembelajaran tersebut adalah *role play*.

Para ahli yang telah mendefinisikan pendapatnya tentang metode *role play*. Sudarmaji Lamiran mengatakan bahwa:

Metode *role play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya di lakukan oleh satu orang, hal itu tergantung pada hal apa yang akan diperankan.²⁴

²³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya.*, h. 4-72.

²⁴ Sudarmaji Lamiran, *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*, (Jakarta: Prestasi Pustaka copyright, 2011), h. 54.

Dengan kegiatan memerankan suatu tokoh akan membuat anak didik lebih meresapi materi yang dipelajari. Sedangkan pengetahuan metode pembelajaran *role play* menurut Tien Kartini adalah

Mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat. Jadi secara singkat metode bermain peran adalah cara atau jalan untuk mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu didalam posisi yang membedakan peranan masing-masing. Apabila ditinjau secara istilah, metode bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan/memerankan cara bertingka laku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan didalam mendramakan masala-masalah hubungan sosial. Metode ini kadang-kadang disebut dengan dramatisasi.²⁵

Berdasarkan kutipan di atas, berarti metode *role play* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan dan lain sebagainya.

2. Langkah-langkah Metode *Role Play*

Dalam menyiapkan suatu situasi *Role Play* di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini

²⁵ Tien kartini, "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Kelas V SD Cileunyi Di Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung" Dalam Jurnal Pendidikan Dasar, (Bandung: *Jurnal Pendidikan*, 2007), h. 2.

dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

- b. Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak dan karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan. Kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika para peserta didik tidak menyambut tawaran tersebut, guru dapat menunjuk salah seorang peserta didik yang pantas dan mampu memerankan posisi tertentu.
- c. Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Menurut Shaftel (1967), agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas. Misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya? Bagaimana keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran? Apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkan?
- d. Menyusun tahap-tahap peran, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Guru membantu peserta didik menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya di mana pemeran dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan, dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik, dan mereka siap untuk memainkannya.
- e. Tahap pemeranan, pada tahap ini mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena para peserta didik ragu dengan apa yang harus dikatakan yang akan ditunjukkan. Shaftel (1967) mengemukakan bahwa pemeranan cukup dilakukan secara singkat tak perlu memakan waktu yang terlalu lama.
- f. Diskusi dan evaluasi pembelajaran, diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.
- g. Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan.
- h. Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi tahap ini sama seperti tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.
- i. Pengambilan kesimpulan, tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran adalah membantu para peserta didik untuk memperoleh

pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya.²⁶

Dalam penelitian ini berdasarkan dari langkah-langkah metode pembelajaran *role play* di atas, peneliti akan menerapkan metode pembelajaran *role play* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan kepada siswa tentang permasalahan, cerita atau peristiwa yang akan dimainkan.
- b. Membagi siswa dalam beberapa kelompok, kemudian menentukan peran.
- c. Menyiapkan pengamat sekaligus penonton untuk mengamati dan menilai peran yang dimainkan.
- d. Menjelaskan urutan pemeranan atau adegan kepada siswa.
- e. Menyiapkan tempat untuk bermain peran.
- f. Pemeranan dilakukan oleh setiap kelompok secara bergiliran.
- g. Kelompok yang tidak bermain menjadi pengamat.
- h. Diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan yang dilakukan.

Dari uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role play* merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami dirinya sendiri dan orang lain serta dapat membantu memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial.

²⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar.*, h. 215-217.

3. Tujuan Metode *Role Play*

Ada beberapa tujuan yang diharapkan dalam penerapan metode *role play* agar pembelajaran berjalan dengan efektif, yaitu:

- a. Agar siswa dapat mengayati dan menghargai perasaan orang lain
- b. Agar siswa dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
- c. Agar siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
- d. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.²⁷

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Play*

Dari pemaparan tahap-tahap penggunaan metode *role play* di atas dapat dilihat beberapa kelebihan dan kekurangan metode *role play* sebagai berikut:

- a. Kelebihan metode *role play*
 - 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
 - 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.
 - 3) Membangkitkan antusias dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
 - 4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.
- b. Kekurangan Metode *role play*
 - 1) *Role play* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
 - 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya.
 - 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
 - 4) Apabila pelaksanaan *role play* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.

²⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h. 9.

5) Tidak semua materi dapat disajikan melalui metode ini.²⁸

D. Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial 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 IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa dan siswi atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian siswa dan siswi yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia. Pengertian IPS menurut Tusriyanto:

IPS merupakan suatu kajian terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan dalam sekolah, IPS menyediakan kajian terkoordinasi dan sistematis dengan mengambil dari disiplin-disiplin antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta ilmu-ilmu kemanusiaan, matematika dan ilmu-ilmu alam.²⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah disiplin-disiplin ilmu sosial ataupun integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan antropologi yang mempelajari masalah-masalah sosial.

²⁸ *Ibid.*, h. 88.

²⁹ Tusriyanto, *Pembelajaran IPS SD/MI (Kajian Teoritis dan Praktis)*, (Lampung: STAIN Jurai Siwo Metro, 2014), h. 27.

2. Fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial yang berfungsi sebagai pendidikan membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna, ketrampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai SDM yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan nasional.

4. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Sama halnya tujuan dalam bidang-bidang yang lain, tujuan pembelajaran IPS bertumpu pada tujuan yang lebih tinggi. Secara hirarki, tujuan pendidikan nasional pada tataran operasional dijabarkan dalam tujuan institusional tiap jenis dan jenjang pendidikan. Selanjutnya pencapaian tujuan institusional ini secara praktis dijabarkan dalam tujuan kurikuler atau tujuan mata pelajaran pada setiap bidang studi dalam kurikulum, termasuk bidang studi IPS. Akhirnya tujuan kurikuler secara praktis operasional dijabarkan dalam tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran.

Tujuan IPS yang harus dicapai sekurang-kurangnya meliputi hal-hal berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.³⁰

³⁰ Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 195.

Gross menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah “untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat”.³¹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka tujuan IPS adalah untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik agar dapat menjadi warga negara yang baik.

5. Materi Persiapan Kemerdekaan dan Perumusan Dasar Negara

Pada kongres Pemuda kedua tahun 1928, telah jelas arah pergerakan kebangsaan Indonesia. Banyak organisasi kebangsaan mempunyai tujuan mewujudkan Indonesia merdeka.

a. Usaha Mempersiapkan Kemerdekaan

Secara resmi persiapan kemerdekaan Indonesia dilakukan Badan Penyelidikan Usaha-Usaha Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) dan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI)

Perdana Menteri Jepang, Jendral Kunaiki 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 disambut 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).

³¹ Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 14.

BPUPKI resmi dibentuk pada tanggal 29 April 1945, bertepatan dengan ulang tahun Kaisar Jepang Dr. K. R. T Radjiman Wedyodiningrat ditunjuk menjadi ketua didampingi oleh dua orang ketua muda, yaitu R. P Suroso dan Ichibangase. Selain menjadi ketua muda, R. P Suroso juga diangkat menjadi kepala kantor tata usaha BPUPKI dibantu Toyohiko Masuda dan Mr. A. G. Pringgodigdo. Tanggal 28 Mei 1945, diadakan upacara pelantikan dan sekaligus upacara pembukaan sidang pertama BPUPKI di gedung Chuo Sangiing (gedung pancasila sekarang).

Setelah BPUPKI menyelesaikan tugas-tugasnya, pada tanggal 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 menghendaki 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. Dilain 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 shari setelah proklamasi kemerdekaan. Selema terbentuk, PPKI melakukan beberapa kali sidang. 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:

- 1) Pengesahan UUD 1945 setelah mendapat beberapa perubahan pada pembukaannya
- 2) Memilih presiden dan wakil presiden, yakni Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
- 3) Menetapkan bahwa presiden untuk sementara waktu akan dibantu oleh sebuah Komite Nasional

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

- 1) Membentuk 12 departemen dan sekaligus menunjuk pemimpinnya (menteri)
- 2) Menetapkan pembagian wilayah Negara Republik Indonesia menjadi delapan provinsi dan sekaligus menunjuk Gubernurnya

3) Memutuskan agar tentara kebangsaan segera terbentuk

Sidang ketiga pada tanggal 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)

Sidang keempat dilakukan pada tanggal 22 Agustus 1945 membahas tentang:

- 1) Komite Nasional
- 2) Partai Nasional
- 3) 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.

b. Perumusan Dasar Negara

Perumusan negara untuk Negara Indonesia yang akan berdiri dilakukan oleh BPUPKI. Mengingat begitu besar peran dasar Negara bagi kelangsungan hidup bagi 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 harus dirumuskan secara resmi.

Semua bangsa di dunia ini memiliki nilai-nilai kepribadian luhur. Nilai-nilai itu telah dihayati dari zaman ke zaman sebagai pandangan dan peghayatan hidup. Namun nilai-nilai itu belum nyata jika belum dirumuskan secara resmi. Nilai-nilai pancasila seperti pengakuan adanya Tuhan Yang Maha Esa, berprikemanusiaan, 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 lebih 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.

3) Perumusan Dasar Negara Indonesia

Dasar negara menjadi salah satu agenda pembicaraan sidang pertama BPUPKI yang berlangsung dari tanggal 28 Mei sampai 1 Juni 1945. Ada tiga tokoh yang menawarkan konsep dasar negara, yaitu Mr. Mohammad Yamin, Prof. Dr. Mr. Soepomo, dan Ir. Soekarno.

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

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 Demostrasi
- d) Kesejahteraan Sosial

e) Ketuhanan Yang Maha Esa

Setelah sidang 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 diketahui oleh Ir. Soekarno, dengan anggota Drs. Mohammad Hatta, Sutarjo Kartohadikusumo, 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 Karno menyebut pertemuan ini 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 beranggotakan 9 orang. Panitia ini dikenal 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 kemudian diberi nama Jakarta Charter atau Piagam Jakarta.

Rumusan dasar negara dalam Piagam Jakarta itu berbunyi:

- a) Ketuhanan, dengan kewajiban menjalankan syari'at Islam bagi pemeluk-pemeluknya.
- b) Kemanusiaan yang adil dan beradab
- c) Persatuan Indonesia
- d) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
- e) 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 oleh Panitia Perancang Undang-Undang Dasar yang diambil dari Piagam Jakarta. Panitia ini kemudian membentuk "Panitia Kecil Perancang Undang-Undang Dasar" yang diketahui oleh Prof. Dr. M. 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 adalah rumusan yang disahkan PPKI pada tanggal 18 Agustus 1945. Rumusan itu berbunyi, sebagai berikut:

- a) Ketuhanan Yang Maha Esa
- b) Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab
- c) Persatuan Indonesia

- d) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
- e) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan unsur penting dalam suatu penelitian, karena melalui definisi operasional tersebut, seorang peneliti dapat merumuskan instrumen penelitian (alat ukur) yang diperlukan.

Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode *role play*, merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.
2. Aktivitas ilmu pengetahuan sosial adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan.
3. Hasil belajar ilmu pengetahuan sosial adalah penguasaan pengetahuan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan diserap oleh siswa yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru disekolah.

Sedangkan model penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru. Pada penelitian tindakan kelas ini direncanakan 2 siklus, yang setiap siklusnya

terdiri dari 2 pertemuan, dan pada setiap kali pertemuan memerlukan waktu 2x 35 menit. Penelitian ini merancang pembelajaran dengan menggunakan metode *role play*. Salah satu ciri khas PTK adalah adanya kolaborasi (kerjasama antara guru, kepala sekolah, siswa dll) dan penulis dalam pemahaman, kesepakatan, tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (action).

Dapat dikatakan penelitian ini juga merupakan penelitian tindakan kelas (clas room action reserch) dimana peneliti berinteraksi langsung dengan subjek penelitian di kelas. PTK adalah penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.

Menurut Hamzah B. Undo penelitian tindakan kelas adalah “salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah.”³²

Teori di atas peneliti gunakan sebagai pijakan dalam melakukan penelitian ini dengan melakukan tindakan-tindakan yang telah direncanakan sebelumnya kemudian melakukan evaluasi terhadap tindakan-tindakan yang telah dilakukan tersebut, objek tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran IPS kelas V di SDN Sambirejo kecamatan Jabung. Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan mengacu kepada silabus IPS kelas V SD yaitu pada materi Persiapan Kemerdekaan dan Perumusan Dasar Negara.

³² Hamzah B. Undo dkk, *Menjadi Penelitian Tindakan Kelas yang Profesional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 63.

Penelitian yang peneliti lakukan ini bertujuan untuk lebih mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, dimana dengan penggunaan metode *role play* ini siswa dituntut untuk lebih berpartisipasi dan aktif, dengan cara memerankan tokoh-tokoh yang terdapat di dalam cerita. Serta membuat kesimpulan akhir mengenai suatu permasalahan yang sedang dibahas dalam proses pembelajaran, sehingga siswa diharapkan dapat lebih memahami materi materi Persiapan Kemerdekaan dan Perumusan Dasar Negara. Dengan menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas, penelitian ini menggambarkan suatu proses dinamis yang meliputi aspek perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang merupakan langkah-langkah dalam Penelitian Tindakan Kelas.

Menurut Sugiyono, “variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain”.³³

Dari penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa definisi operasional variabel adalah penjabaran lebih lanjut terhadap suatu objek pengamatan penelitian dan kemudian ditarik sebuah kesimpulan.

Merujuk pada pengertian di atas, variabel sebagai objek tindakan yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

³³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabet, 2011), h. 60.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah “variabel yang mempengaruhi atau menjadi perubahan atau timbulnya variabel terikat”.³⁴ Dari penjelasan tersebut variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *role play*. pembelajaran dengan menggunakan metode *role play* ini adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara siswa memerankan tokoh dalam peristiwa Persiapan Kemerdekaan dan Perumusan Dasar Negara sambil belajar mengenal suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dengan langkah-langkah metode pembelajaran *role play* sebagai berikut:

- a. Menjelaskan permasalahan, cerita atau peristiwa yang akan dimainkan.
- b. Membagi siswa dalam beberapa kelompok, kemudian menentukan peran.
- c. Menyiapkan pengamat sekaligus penonton untuk mengamati dan menilai peran yang dimainkan.
- d. Menjelaskan urutan pemeranan atau adegan kepada siswa.
- e. Menyiapkan tempat untuk bermain peran.
- f. Pemeranan dilakukan oleh setiap kelompok secara bergiliran.
- g. Kelompok yang tidak bermain menjadi pengamat.
- h. Diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan yang dilakukan.³⁵

Dengan menggunakan metode *role play* ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS akan meningkat.

³⁴ *Ibid.*, h. 68

³⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar.*, h. 215-217.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah “ variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”.³⁶ Berdasarkan pengertian tersebut variabel terikat dalam penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar siswa.

a. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role play*. adapun alat yang digunakan untuk melihat aktivitas belajar siswa adalah metode observasi/penelitian. Dengan langkah-langkah metode pembelajaran *role play* sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan permasalahan, cerita atau peristiwa yang akan dimainkan.
- 2) Membagi siswa dalam beberapa kelompok, kemudian menentukan peran.
- 3) Menyiapkan pengamat sekaligus penonton untuk mengamati dan menilai peran yang dimainkan.
- 4) Menjelaskan urutan pemeranan atau adegan kepada siswa.
- 5) Menyiapkan tempat untuk bermain peran.
- 6) Pemeranan dilakukan oleh setiap kelompok secara bergiliran.
- 7) Kelompok yang tidak bermain menjadi pengamat.
- 8) Diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan yang dilakukan.³⁷

b. Hasil Belajar

Hasil belajar itu sendiri merupakan hasil yang telah dicapai dari kegiatan siswa yang mengalami pendidikan dalam beberapa waktu tertentu yang telah ditentukan sebelumnya, yang dibatasi pada pengetahuan atau ingatan, pemahaman dan aplikasi. Hasil belajar yang

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan.*, h. 61.

³⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar.*, h. 215-217.

dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar pretes yang diperoleh sebelum diberi tindakan yang dalam hal ini adalah penggunaan metode *role play* dan hasil belajar posttes yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role play* dan siswa mampu mengingat, serta memahami materi Persiapan Kemerdekaan dan Perumusan Dasar Negara yang diunjukkan dengan nilai yang diperoleh siswa setelah diberi ujian setiap akhir siklus.

Adapun alat yang digunakan untuk melihat hasil belajar siswa adalah tes. Dan hasil belajar siswa tersebut dilihat dari indikator di bawah ini:

- 1) Mendeskripsikan langkah-langkah dalam merumuskan dasar Negara Indonesia merdeka
- 2) Menghargai jasa para pahlawan dalam mempersiapkan kemerdekaan

C. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sambirejo kecamatan Jabung kabupaten Lampung Timur.

D. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Sambirejo kecamatan Jabung kabupaten Lampung Timur, dengan jumlah 32 siswa, pada mata pelajaran IPS semester II (genap) tahun pelajaran 2016/2017

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan “untuk melihat data tentang aktivitas siswa menggunakan metode observasi/penelitian sedangkan hasil

belajar murid diperoleh dengan data dokumentasi rapor dalam bentuk rata-rata nilai rapor pada semester ganjil”.³⁸

Untuk mengumpulkan data yang diinginkan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Tes

Jenis tes yang digunakan adalah tes formatif, penilaian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang hasil belajar tersebut. Pelaksanaan tes ini dilakukan diawal siklus (pretest) dan diakhir siklus (posttest) guna mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran *role play*

2. Observasi

Observasi merupakan “teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.”³⁹ Metode pembelajaran bermain peran ini digunakan peneliti untuk mengobservasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi ialah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, agenda, dan sebagainya. Metode dokumentasi digunakan peneliti untuk mendapatkan data tentang profil sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, sarana prasarana sekolah dan semua data yang berhubungan dengan sekolah.

³⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabet, 2013), h. 321.

³⁹ Wina sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas.*, h. 86.

F. Teknik Analisis Data

Metode penelitian analisis data pada penelitian ini digunakan dengan menggunakan dua bentuk analisis yaitu kuantitatif dan kualitatif.

1. Analisis kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk menguji perbedaan penguasaan materi dari hasil posttest pada penelitian. Yaitu untuk melihat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode bermain peran. Untuk menghitung nilai rata-rata aktivitas belajar, menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

X = nilai rata-rata kelas

N = jumlah siswa yang mengikuti tes

$\sum X$ = jumlah nilai tes siswa.⁴⁰

2. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif dilakukan untuk melihat aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan pengamatan. Pengamatan ini dicatat dalam lembar observasi, dianalisis kualitatif dan disajikan dalam bentuk presentase (%).

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum X$ = jumlah semua nilai data

N = jumlah data

P = Presentase

⁴⁰ M.Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Materi Statistik I*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 72.

G. Indikator Keberhasilan Dalam Penelitian

1. Keberhasilan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran mencapai 70 %
2. Presentase peningkatan aktivitas peserta didik pada mata pelajaran IPS dari siklus ke siklus mencapai 80 %
3. Hasil belajar peserta didik dengan metode bermain peran mencapainya KKM 70 pada mata pelajaran IPS dan diharapkan peningkatan yang mencapai nilai tersebut mencapai 70 % diakhir siklus

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Setelah kegiatan penelitian dilaksanakan maka untuk mengenal secara garis besar tentang keadaan SD Negeri Sambirejo Kec. Jabung, dikemukakan beberapa data sebagai berikut:

1. Profil Sekolah

Tabel 4.1
Profil Sekolah

1.	Nama Sekolah	SD N Sambirejo
2.	NPSN	10806402
3.	Jenjang Pendidikan	SD
4.	Status Sekolah	Negeri
5.	Alamat Sekolah	Sambirejo
	RT/RW	11/3
	Kode Pos	34184
	Kelurahan	Sambirejo
	Kecamatan	Jabung
	Kabupaten	Lampung Timur
	Provinsi	Lampung
	Negara	Indonesia

Sumber: Dokumen SD Negeri Sambirejo Tahun 2017⁴¹

⁴¹ *Dokumen SD Negeri Sambirejo, 2017.*

2. Kondisi dan Keadaan Sekolah

a. Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4.2
Keadaan Guru dan Karyawan

No.	Nama	JK	Status Kepegawaian	Jenis PTK	Jenjang
1.	Elok Rahayu, S.Pd. I	P	Guru Honor	Guru Mapel	S1
2.	Jupriyanto, A.Md	L	PNS	Guru Kelas	D2
3.	Katmoni, S.Pd	L	PNS	Guru Kelas	S1
4.	Nasroni, A, Ma.Pd	L	PNS	Guru Kelas	D2
5.	Nur Mohammad Mutongin, S.Pd.I	L	Guru Honor	Guru Mapel	S1
6.	Sriyani, S.Pd	P	Guru Honor	Guru Kelas	S1
7.	Sugino, S.Pd	L	PNS	Guru Kelas	S1
8.	Sugiyanti, A.Ma.Pd,S.Pd	P	PNS	Kepala Sekolah	S1
9.	Sulryo, A.Ma.Pd	L	PNS	Guru Kelas	D2
10.	Sulidi, A.Ma.Pd	L	PNS	Guru Mapel	D2

Sumber: Dokumen SD Negeri Sambirejo Tahun 2017⁴²

b. Keadaan Peserta Didik

Tabel 4.3
Keadaan Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin

Laki-laki	Perempuan	Total
108	80	188

Sumber: Dokumen SD Negeri Sambirejo Tahun 2017⁴³

⁴² Dokumen SD Negeri Sambirejo, 2017.

Tabel 4.4
Keadaan Peserta Didik Berdasarkan Usia

Usia	L	P	Total
< 6 Tahun	0	0	0
6 – 12 Tahun	106	76	182
13 – 15 Tahun	2	4	6
16 – 20 Tahun	0	0	0
>20 Tahun	0	0	0
Total	108	80	188

Sumber: Dokumen SD Negeri Sambirejo Tahun 2017⁴⁴

Tabel 4.5
Keadaan Peserta Didik Berdasarkan Agama

Agama	L	P	Total
Islam	108	80	188
Kristen	0	0	0
Katholik	0	0	0
Hindu	0	0	0
Budha	0	0	0
Konghucu	0	0	0
Lainnya	0	0	0
Total	108	80	188

Sumber: Dokumen SD Negeri Sambirejo Tahun 2017⁴⁵

⁴³ *Dokumen SD Negeri Sambirejo, 2017.*

⁴⁴ *Dokumen SD Negeri Sambirejo, 2017.*

⁴⁵ *Dokumen SD Negeri Sambirejo, 2017.*

Tabel 4.6
Kedaaan Peserta Didik Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Tingkat Pendidikan	L	P	Total
Kelas 1	26	17	43
Kelas 2	18	9	27
Kelas 3	15	14	29
Kelas 4	15	13	28
Kelas 5	20	12	32
Kelas 6	14	15	29
Total	108	80	188

Sumber: Dokumen SD Negeri Sambirejo Tahun 2017⁴⁶

c. Data Ruang Kelas

Tabel 4.7
Keadaan Ruang Kelas SD Negeri Sambirejo

Kelas	Jumlah Ruang	Kondisi
I – II	1	Baik
III	1	Bik
IV	1	Baik
V	1	Baik
VI	1	Baik
Jumlah	6	

Sumber: Dokumen SD Negeri Sambirejo Tahun 2017⁴⁷

⁴⁶ *Dokumen SD Negeri Sambirejo, 2017.*

⁴⁷ *Dokumen SD Negeri Sambirejo, 2017.*

d. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.8
Sarana dan Prasarana SD Negeri Sambirejo

No.	Nama	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Kelas	6	Baik
2.	Ruang Guru dan TU	1	Baik
3.	Kamar Mandi/WC	3	Baik
4.	Ruang UKS	1	Baik
5.	Perpustakaan	1	Baik
6.	Komputer	1	Baik
7.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
8.	Gudang	1	Baik
9.	Tandu	1	Baik
10.	Mesin Ketik	1	Baik
11.	Printer	1	Baik

Sumber: Dokumen SD Negeri Sambirejo Tahun 2017⁴⁸

B. Identitas Sekolah

1. Nama Sekolah : SD Negeri Sambirejo
2. Status : Negeri
3. NPSN : 10806402
4. Tahun Pendidikan : 2016/2017
5. Waktu Belajar : Pagi
6. Alamat : Sambirejo, Kec. Jabung, Kab. Lampung Timur

⁴⁸ Dokumen SD Negeri Sambirejo, 2017.

C. Visi dan Misi SD Negeri Sambirejo

1. Visi

- a. Terwujudnya peserta didik yang cerdas dalam bidang ilmu pengetahuan
- b. Kecakapan hidup dan berbukti pekerti menuju siswa yang berakhlak mulia.
- c. Berbudaya dan berkarakter bangsa

2. Misi

- a. Mengembangkan sikap dan prilaku religius di lingkungan sekolah dan luar sekolah
- b. Meningkatkan misi baca, tulis dan berhitung serta pengetahuan sosial berdasarkan pada kompetensi dasar.
- c. Mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif dan kreatif, efektif dan bermakna(PAIKEM).
- d. Membiasakan prilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat seperti sikap saling tolong-menolong, saling membantu, saling menghormati.
- e. Membiasakan mutu lulusan yang siap bersaing dijenjang pendidikan berikutnya.
- f. Membiasakan berfikir aktif, berkreaitif dan menjunjung tinggi nilai-nilai budaya dan berkarakter bangsa.
- g. Membiasakan siswa untuk berwirausaha dan berekonomi kreatif dalam prilaku kehidupan sehari-hari.

D. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sambirejo. Pembelajaran dilaksanakan 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan sedangkan setiap pertemuan 2 jam pelajaran (2x35 menit).

Pembelajaran dengan menggunakan metode *role play* merupakan jenis pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Tahapan dalam pembelajaran adalah: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil belajar diperoleh melalui tes dan aktivitas belajar diperoleh pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role play* dengan cara observasi. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sebagai data pertama dan hasil belajar sebagai data kedua. Setelah data diperoleh dan hasil diketahui, kemudian diadakan refleksi.

1. Siklus I

a. Perencanaan

1) Mempersiapkan bahan pelajaran

Materi yang akan dibahas dalam penelitian siklus satu ini terdiri dari satu kompetensi yaitu mengharagai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Dalam kompetensi dasar ini peneliti membagi menjadi 4 tahap tatap muka.

2) Membuat sumber dan media belajar

Adapun sumber belajar yang digunakan seperti buku IPS SD/MI kelas V ditambah dengan sumber lainnya yang relevan begitu pula dengan penggunaan media pembelajaran yang harus sesuai dengan metode pembelajaran *role play* berupa gambar-gambar tokoh pahlawan.

3) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran

Dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harus memuat bahan atau materi yang akan disampaikan kepada siswa dimana setiap rencana pelaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan waktu yang disediakan pihak sekolah, adapun tujuan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran inilah untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran telah sesuai dengan materi yang disampaikan dan siswa dapat menguasai pelajaran yang telah dipelajari.

4) Menyiapkan alat evaluasi

Peneliti menyiapkan alat evaluasi berdasarkan pada pembuatan kisi-kisi soal. Banyaknya soal dalam siklus ini ada 5 soal yang akan diuji cobakan pada awal pertemuan (pretes) dan diakhir siklus (postes)

5) Menyiapkan lembar observasi siswa dan guru

Lembar observasi ini ialah lembar yang digunakan observer untuk melihat aktivitas siswa dan aktivitas guru yang dilakukan dalam proses pembelajaran, melihat sejauh mana guru (peneliti)

melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan sebelumnya yang telah dirancang.

6) Membuat soal dan jawaban

Peneliti dalam membuat soal disesuaikan dengan standar kompetensi dan komponen yang akan dicapai.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus ini dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2017 dan diikuti oleh 32 siswa dengan materi pembelajaran Persiapan Kemerdekaan dan Perumusan Dasar Negara, dengan alokasi waktu 2x35 menit. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu guru melakukan pendahuluan yang meliputi memberi salam dan mengabsen siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai serta memberikan acuan tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru memberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya guru memberikan apersepsi dan menjelaskan materi pelajaran.

Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok diberi tugas untuk bermain peran tentang sidang PPKI. Siswa membagi peran dalam kelompok, guru kemudian

menjelaskan skenario yang menggambarkan urutan permainan. Setelah selesai, masing-masing kelompok memainkan peran secara bergantian, pada saat kelompok pertama bermain, kelompok yang tidak bermain peran bertugas mengamati kelompok yang sedang bermain peran. Setelah kelompok 1 selesai lalu kelompok 2 bersiap-siap untuk bermain peran dan kelompok 1 bertugas menjadi pengamat.

Kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik hanya saja terjadi sedikit kegaduhan di dalam kelas akibat pembentukan kelompok. Setelah pembelajaran selesai guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan siswa ditekankan untuk mencatat kesimpulan tersebut agar siswa lebih memahami materi yang sudah guru sampaikan. Kemudian guru menghimbau kepada seluruh siswa untuk mempelajari materi selanjutnya. Agar pertemuan yang akan datang siswa akan lebih mudah untuk memahami materi, tidak lupa guru memberikan pekerjaan rumah.

2) Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua ini dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2017 dan diikuti oleh 32 siswa. Sebelum melanjutkan materi selanjutnya, selama 5 menit guru mengulas materi pelajaran sebelumnya dengan memberikan pertanyaan, agar siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan yang lalu. Kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa dan menjelaskan

kembali skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan metode *role play*.

Penelitian kedua ini peneliti lebih memberikan kreatifitas dalam menjelaskan materi. Peneliti menggunakan gambar-gambar tokoh pahlawan sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Setelah itu guru membimbing siswa untuk bergabung sesuai dengan kelompok yang telah dibuat pada pertemuan pertama dan membagikan naskah drama, dan tidak bosan pula guru selalu memberikan motivasi dan masukan agar lebih semangat dalam memerankan tokoh pahlawan. Kemudian peserta didik diberi waktu berdiskusi dengan kelompoknya untuk membagi peran dan mulai berlatih. Setelah diskusi selesai, siswa dari kelompok dua dipersilahkan untuk bermain peran terlebih dahulu dan kelompok lainnya mengamati. Pada pertemuan ini siswa terlihat lebih teratur dalam memerankan tokoh, situasi lebih tenang dan siswa terlihat lebih serius dalam memerankan tokoh tertentu.

Kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dibandingkan pada pertemuan sebelumnya. Diakhir pembelajaran guru bersama siswa menyimpulkan hasil dari materi pembelajaran, dan guru tidak lupa menghimbau kepada seluruh siswa untuk mempelajari materi selanjutnya dan memberikan pekerjaan rumah agar siswa lebih bisa memahami materi yang sudah guru sampaikan.

c. Hasil Pengamatan/Observasi Kegiatan Pembelajaran

1) Aktivitas Belajar

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode *role play* kegiatan pembelajaran yang diamati meliputi memerankan tokoh pahlawan, berdiskusi dalam kelompok, bertanya kepada guru tentang materi yang belum jelas, menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Observasi dilakukan pada setiap pertemuan siklus I.

Adapun data kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I adalah:

Tabel 4.9
Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan Pertama

No.	Aspek yang diamati	Jumlah	Persentase
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	56	58,33 %
2	Siswa mengajukan pertanyaan	60	62,5 %
3	Siswa menjawab pertanyaan	54	56,25 %
4	Siswa menjadi pengamat kelompok lain	56	58,33 %
5	Siswa bermain peran	56	58,33 %
6	Mengerjakan evaluasi	56	58,33 %
7	Antusias siswa dalam pembelajaran melalui metode <i>role play</i> .	56	58,33 %
Jumlah		349	410,42 %
Rata-rata		49,86	58,63 %

Berdasarkan tabel 4.9 terlihat aktivitas belajar siswa pada siklus I masih tergolong rendah, jumlah aktivitas yang paling besar yaitu siswa

mengajukan pertanyaan dengan persentase 62,5 % dan aktivitas belajar yang paling rendah adalah kemampuan siswa menjawab pertanyaan dengan persentase 58,25 %.

Tabel 4.10
Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan Kedua

No.	Aspek yang diamati	Jumlah	Persentase
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	60	62,5 %
2	Siswa mengajukan pertanyaan	61	63,54 %
3	Siswa menjawab pertanyaan	59	61,46 %
4	Siswa menjadi pengamat kelompok lain	58	60,42 %
5	Siswa bermain peran	57	59,38 %
6	Mengerjakan evaluasi	54	56,25 %
7	Antusias siswa dalam pembelajaran melalui metode <i>role play</i> .	54	56,25 %
Jumlah		410,42	418,75 %
Rata-rata		58,63	59,82 %

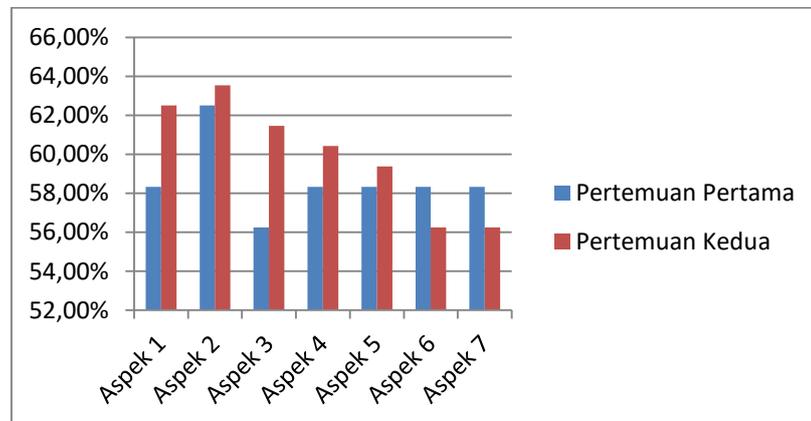
Berdasarkan tabel 4.10 aktivitas belajar siswa sudah mengalami peningkatan, jumlah aktivitas yang paling besar yaitu siswa mengajukan pertanyaan dengan persentase 63,54 % dan aktivitas yang paling rendah adalah kemampuan siswa mengerjakan evaluasi dan antusias siswa dalam pembelajaran, dengan persentase 56,25 %.

Tabel 4.11
Aktivitas Belajar Pertemuan Pertama dan Kedua

No.	Aspek yang diamati	Pertama	Kedua	Peningkatan
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	58,33 %	62,5 %	4,17 %
2	Siswa mengajukan pertanyaan	62,5 %	63,54 %	1,04 %
3	Siswa menjawab pertanyaan	56,25 %	61,46 %	5,21 %
4	Siswa menjadi pengamat kelompok lain	58,33 %	60,42 %	2,09 %
5	Siswa bermain peran	58,33 %	59,38 %	1,05 %
6	Mengerjakan evaluasi	58,33 %	56,25 %	-2,08 %
7	Antusias siswa dalam pembelajaran melalui metode <i>role play</i> .	58,33 %	56,25 %	-2,08 %
Jumlah		403 %	418,75 %	8,33 %
Rata-rata		57,57	59,82 %	1,19 %

Untuk lebih jelasnya melihat perbandingan aktivitas belajar siswa siklus I dapat dilihat pada grafik 4.1.

Grafik 4.1.
Aktivitas Belajar Pertemuan Pertama dan Kedua



2) Hasil belajar siswa

Setelah siswa melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role play* selanjutnya dilakukan penilaian hasil belajar siswa.

Penelitian terhadap hasil belajar siswa ditunjukkan oleh nilai pretes dan postes yang diberikan kepada 32 siswa. Adapun data hasil belajar dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.12
Hasil Pretes Siklus I

No.	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	≥ 60	Tuntas	0	0 %
2	< 60	Belum Tuntas	32	100 %
Jumlah			32	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil pretes siswa yang diberikan masih sangat rendah. Karena dari 32 siswa tidak

ada yang tuntas, yaitu persentase siswa yang tidak tuntas adalah 100 %.

Untuk hasil postes yang diberikan pada akhir siklus I, yaitu setelah siswa melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada metode *role play* dapat dilihat pada tabel 4.13.

Tabel 4.13
Hasil Postes Siklus I

No.	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	≥ 60	Tuntas	27	84,38 %
2	< 60	Belum Tuntas	5	15,63 %
Jumlah			32	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 32 siswa ada 27 siswa yang tuntas dan 5 yang tidak tuntas, dan persentase ketuntasan belajar adalah 84,38 % siswa yang tuntas dan 15,63 % siswa yang tidak tuntas. Dari data tersebut dapat diartikan bahwa hasil postes meningkat dibandingkan dengan hasil pada saat pretes. Hal tersebut berarti bahwa prestasi belajar siswa meningkat diakhir siklus I, meskipun peningkatan belum mencapai target yang diharapkan yaitu persentase hasil tes untuk mengukur pemahaman harus mencapai ≥ 60 % siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 .

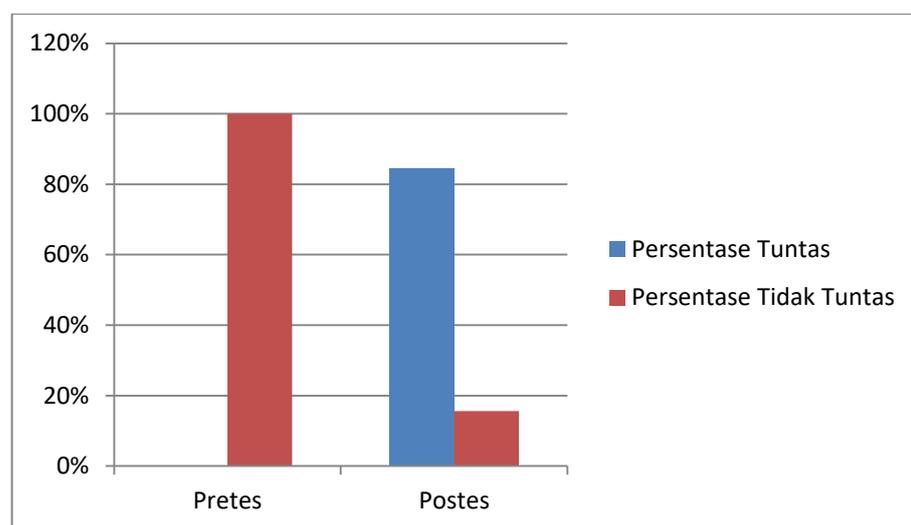
Untuk perbandingan hasil pretes dan postes siklus I dapat dilihat pada tabel 4.14.

Tabel 4.14
Hasil Pretes dan Postes Siklus I

No.	Kategori	Nilai	Banyak Siswa		Persentase	
			Pretes	Postes	Pretes	Postes
1	Tuntas	≥ 60	0	27	0 %	84,38 %
2	Belum Tuntas	< 60	32	5	100 %	15,63 %
Jumlah			32	32	100 %	100 %

Untuk lebih jelasnya melihat perbandingan hasil pretes dan postes siklus I dapat dilihat pada grafik 4.2.

Grafik 4.2
Hasil Pretes dan Postes Siklus I



d. Refleksi

Dari hasil observasi atau data yang diperoleh pada siklus I adalah dalam kegiatan pembelajaran *role play* masih terdapat beberapa kelemahan yaitu siswa menjawab pertanyaan guru masih malu-malu.

Sehingga kegiatan yang dilakukan oleh beberapa siswa tersebut adalah ribut dan main sendiri adapun kelemahannya diantaranya:

- 1) Masih ada siswa yang bermain-main dan tidak serius saat proses pembelajaran sehingga mereka sulit untuk memerankan tokoh pahlawan.
- 2) Masih rendahnya kegiatan dalam menjawab pertanyaan dikarenakan malu dan takut salah dalam mengungkapkan pendapat.

Dari kelemahan tersebut untuk mengatasinya maka dirumuskan solusi untuk memperbaiki siklus I yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan pengarahan serta motivasi kepada siswa untuk lebih serius dalam memerankan tokoh pahlawan.
- 2) Guru memberikan teguran dan pengawasan pada siswa yang kurang aktif, mengobrol, melamun dan bermain-main ketika diskusi.
- 3) Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih percaya diri dan jangan takut untuk mengeluarkan pendapat.
- 4) Pengusaan kelas dan pengelolaan waktu harus lebih baik.

2. Siklus II

Setelah diadakan refleksi maka dilaksanakan siklus ke II, adapun tahapan pada siklus II sama dengan siklus I yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan kelas pada siklus II seperti siklus I, dilanjutkan dengan pembuatan RPP dengan materi pokok bahasan

persiapan kemerdekaan dan peumusan dasar negara, kemudian menyiapkan soal tes (pretes dan poses), serta menyiapkan lembar observasi.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan yang dilaksanakan pada siklus II adalah hasil perbaikan dari refleksi siklus I yaitu guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk memancing rasa ingin tahu peserta didik.

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 17 maret 2017 selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) dimana metode yang digunakan masih sama seperti siklus I yaitu *role play*.

Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama ini adalah mengulas kembali pembelajaran *role play*. Kemudian guru memberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi yang akan dibahas. Sebelum melanjutkan materi selanjutnya guru memberikan motivasi kepada siswa dengan cara mengonfirmasi kompetensi yang akan dicapai siswa, mengikuti pembelajaran pada pertemuan ini, guru mengulas kembali materi yang lalu yang telah disampaikan. Pada pertemuan ini materi yang akan dibahas mengenai beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan. Guru menjelaskan materi dengan berbagai media atau gambar-gambar yang terkait. Dan memberikan pertanyaan-pertanyaan pancingan untuk mengaitkan kemampuan berfikir kritis siswa.

Kemudian guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang telah dibuat pada siklus I dengan tujuan agar siswa lebih dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik kepada seluruh temannya dan tidak menjenuhkan. Guru memberikan motivasi siswa untuk lebih teliti lagi.

Guru membagikan naskah kepada seluruh kelompok untuk berdiskusi menentukan peran masing-masing anggota kelompok. Dalam kegiatan ini, masih terlihat ada siswa yang hanya diam saja atau melamun.

Setelah selesai berdiskusi, lalu dari kelompok tiga terlebih dahulu untuk bermain peran di depan kelas dan kelompok lainnya mengamati. Siswa terlihat asik dan menikmati kegiatan ini, mereka terlihat semangat pada saat memerankan tokoh pahlawan. Kemudian setelah kelompok tiga selesai bermain peran, kelompok 4 mendapat giliran selanjutnya untuk bermain peran dan kelompok lainnya mengamati.

Diakhir pembelajaran guru bersama siswa menyimpulkan materi dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi selanjutnya.

2) Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2017. Selama 2 jam pelajaran dan diikuti 32 siswa. Sebelum guru melanjutkan materi pelajaran selanjutnya, selama 5 menit guru mengulas kembali materi sebelumnya dan selalu memberikan motivasi

kepada siswa dengan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai setelah mengikuti pembelajaran dan selalu fokus dan teliti untuk meningkatkan kemampuan.

Pada pertemuan ini materi yang akan dibahas yaitu menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan. Guru menjelaskan serta mendemonstrasikan materi ini dengan mengaitkan daalm kehidupan sehari-hari dan memancing siswa dengan berbagai pertanyaan-pertanyaan lisan untuk merangsang kemampuan siswa. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan segala sesuatu yang kurang paham. Setelah itu guru membimbing siswa untuk bergabung dengan kelompok yang telah dibuat pada pertemuan pertama. Guru menghimbau siswa untuk lebih berkonsentrasi dan guru mulai membagikan naskah kepada seluruh kelompok untuk berdiskusi menentukan peran masing-masing anggota kelompok.

Setelah selesai berdiskusi, lalu dari kelompok 4 terlebih dahulu untuk bermain peran di depan kelas dan kelompok lainnya mengamati. Siswa terlihat asik dan menikmati kegiatan ini mereka terlihat semangat pada saat memerankan tokoh pahlawan. Kemudian setelah kelompok 4 selesai bermain peran, kelompok 1 mendapat giliran selanjutnya untuk bermain peran dan kelompok lainnya mengamati.

Diakhir pembelajaran guru bersama siswa menyimpulkan materi dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi selanjutnya.

c. Hasil Pengamatan/Observasi Kegiatan Pembelajaran

1) Aktivitas Belajar

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode *role play*. Kegiatan pembelajaran diamati dengan lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti dan data kegiatannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.15
Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan Pertama

No.	Aspek yang diamati	Jumlah	Persentase
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	63	65,63 %
2	Siswa mengajukan pertanyaan	63	65,63 %
3	Siswa menjawab pertanyaan	69	71,88 %
4	Siswa menjadi pengamat kelompok lain	66	68,75 %
5	Siswa bermain peran	63	66,63 %
6	Mengerjakan evaluasi	58	60,42 %
7	Antusias siswa dalam pembelajaran melalui metode <i>role play</i> .	58	60,42 %
Jumlah		440	458,33 %
Rata-rata		62,86	65,48 %

Berdasarkan tabel 4.15 terlihat aktivitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan, jumlah aktivitas yang paling besar yaitu siswa menjawab pertanyaan dengan persentase 71,88 % dan aktivitas belajar yang paling rendah adalah kemampuan siswa

mengerjakan evaluasi dan antusias siswa dalam proses pembelajaran dengan persentase 60,42 %.

Tabel 4.16
Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan Kedua

No.	Aspek yang diamati	Jumlah	Persentase
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	69	71,88 %
2	Siswa mengajukan pertanyaan	70	72,92 %
3	Siswa menjawab pertanyaan	76	79,17 %
4	Siswa menjadi pengamat kelompok lain	67	69,79 %
5	Siswa bermain peran	65	67,71 %
6	Mengerjakan evaluasi	54	56,25 %
7	Antusias siswa dalam pembelajaran melalui metode <i>role play</i> .	54	56,25 %
Jumlah		455	473,96 %
Rata-rata		65	67,71 %

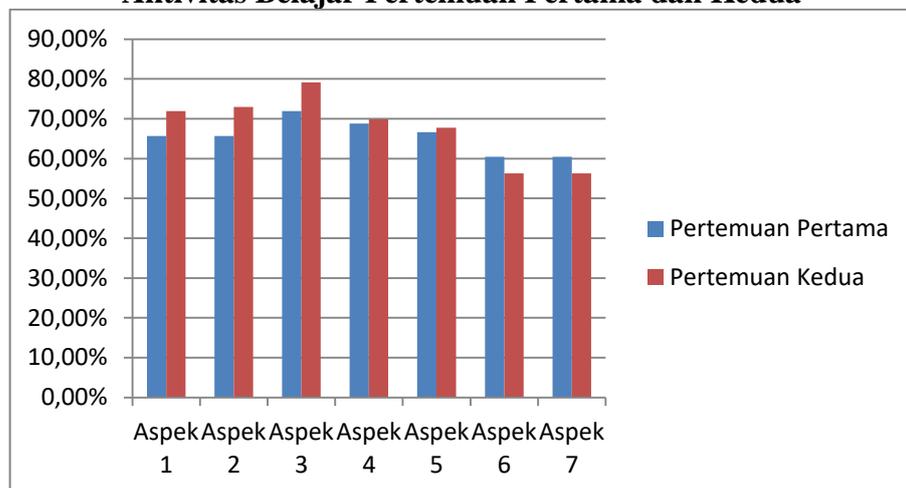
Berdasarkan tabel 4.16 terlihat aktivitas belajar siswa pada siklus II masih sudah mengalami peningkatan, jumlah aktivitas yang paling besar yaitu siswa mengajukan pertanyaan dengan persentase 79,17 % dan aktivitas belajar yang paling rendah adalah kemampuan siswa mengerjakan evaluasi dan antusias siswa dalam pembelajaran, dengan persentase 56,25 %.

Tabel 4.17
Aktivitas Belajar Pertemuan Pertama dan Kedua

No.	Aspek yang diamati	Pertama	Kedua	Peningkatan
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	65,63 %	71,88 %	6,25 %
2	Siswa mengajukan pertanyaan	65,63 %	72,92 %	7,29 %
3	Siswa menjawab pertanyaan	71,88 %	79,17 %	7,29 %
4	Siswa menjadi pengamat kelompok lain	68,75 %	69,79 %	1,04 %
5	Siswa bermain peran	66,63 %	67,71 %	1,08 %
6	Mengerjakan evaluasi	60,42 %	56,25 %	-4,17 %
7	Antusias siswa dalam pembelajaran melalui metode <i>role play</i> .	60,42 %	56,25 %	-4,17 %
Jumlah		458,33 %	473,96 %	15,63 %
Rata-rata		65,48 %	67,71 %	2,23 %

Untuk lebih jelasnya melihat perbandingan aktivitas belajar siswa siklus II dapat dilihat pada grafik 4.3.

Grafik 4.1.
Aktivitas Belajar Pertemuan Pertama dan Kedua



2) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur melalui tes yang diberikan pada awal dan akhir siklus II, yaitu pretes dan postes. Untuk data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Persentase hasil pretes siswa, yaitu sebelum siswa melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada metode *role play* dapat dilihat pada tabel 4.18.

Tabel 4.18
Hasil Pretes Siklus II

No.	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	≥ 60	Tuntas	13	40,63 %
2	< 60	Belum Tuntas	19	59,37 %
Jumlah			32	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil pretes siswa yang diberikan masih rendah. Karena dari 32 siswa yang mengikuti pretes 13 orang siswa yang tuntas dan 19 orang siswa tidak tuntas, persentase siswa yang tuntas adalah 40,63 %.

Untuk hasil postes yang diberikan diakhir siklus II, yaitu setelah siswa melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada metode *role play*.

Tabel 4.19
Hasil Postes Siklus II

No.	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	≥ 60	Tuntas	31	96,88 %
2	< 60	Belum Tuntas	1	3,12 %
Jumlah			32	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 32 siswa yang mengikuti postes ada 31 siswa yang tuntas dan 1 siswa tidak tuntas, dan persentase ketuntasan belajar adalah 96,88 % siswa yang tuntas dan 3,12 % siswa tidak tuntas. Dari data tersebut dapat diartikan bahwa hasil postes meningkat dibandingkan dengan hasil pada saat pretes. Hal tersebut berarti bahwa hasil belajar siswa meningkat di akhir siklus II, dan peningkatan tersebut berarti bahwa hasil persentase rata-rata sudah mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan, yaitu mencapai ≥ 60 % siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 .

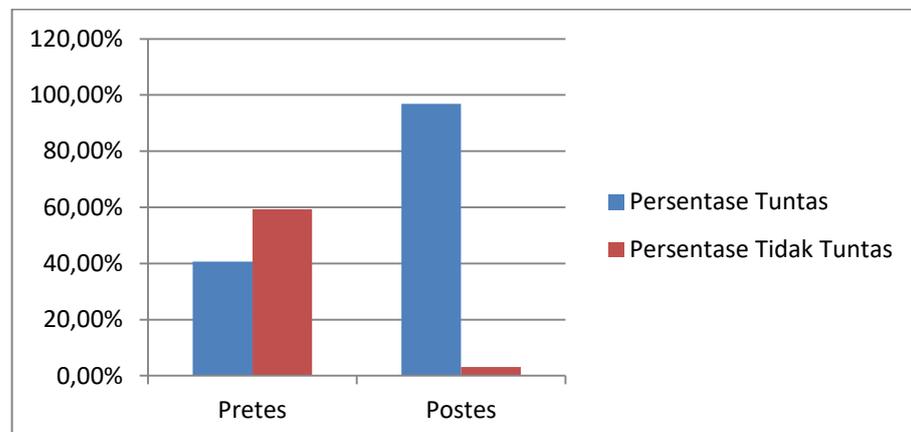
Untuk perbandingan hasil pretes dan postes siklus II dapat dilihat pada tabel 4.20.

Tabel 4.20
Hasil Pretes dan Postes Siklus II

No.	Kategori	Nilai	Banyak Siswa		Persentase	
			Pretes	Postes	Pretes	Postes
1	Tuntas	≥ 60	13	31	40,63 %	96,88 %
2	Belum Tuntas	< 60	19	1	59,37 %	3,12 %
Jumlah			32	32	100 %	100 %

Untuk lebih jelasnya melihat perbandingan hasil pretes dan postes pada siklus II dapat dilihat pada grafik 4.4.

Grafik 4.4
Hasil Pretes dan Postes Siklus II



E. Pembahasan

Sebelum dilaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role play* pada siswa kelas V SD Negeri Sambirejo, siswa menganggap pelajaran IPS sulit, membosankan dan kurang menariknya proses pembelajaran karena mereka hanya menerima materi sesuai yang dijabarkan oleh guru yang berlangsung satu arah, hal ini berakibat masih banyak siswa yang belum

memahami materi dan akibatnya hasil belajar siswa masih banyak yang tidak tuntas.

Dalam penelitian ini berdasarkan langkah-langkah metode pembelajaran *role play* peneliti menerapkan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menjelaskan kepada siswa tentang permasalahan, cerita dan peristiwa yang akan diperankan,
2. Membagi siswa dalam beberapa kelompok, kemudian menentukan peran.
3. Menyiapkan pengamat sekaligus penonton untuk mengamati dan menilai peran yang dimainkan.
4. Menjelaskan urutan pemeranan atau adegan kepada siswa,
5. Menyiapkan tempat untuk bermain peran.
6. Pemeranan dilakukan oleh setiap kelompok secara bergiliran.
7. Kelompok yang tidak bermain peran menjadi pengamat.
8. Diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan yang dilakukan.

Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role play* pada mata pelajaran IPS khususnya materi Persiapan Kemerdekaan dan Perumusan Dasar Negara, siswa mulai menyenangi pelajaran IPS. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan maka peneliti memperoleh gambaran secara umum dari penelitian tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil analisis data kegiatan belajar siswa diperoleh dari lembar observasi siswa dalam pembelajaran diketahui bahwa rata-rata kegiatan belajar siswa $\geq 60\%$ yang berarti bahwa sudah sesuai dengan yang

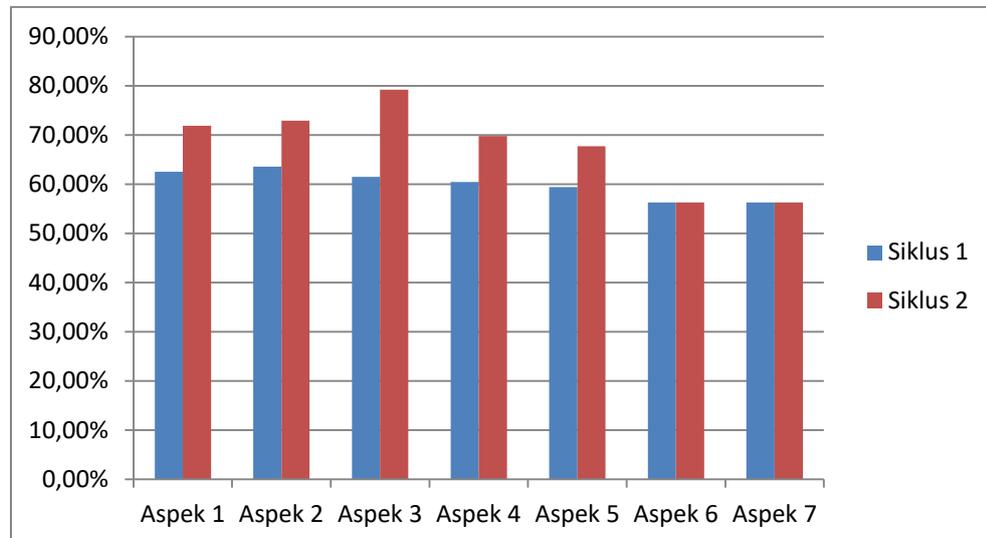
diharapkan. Rata-rata persentase kegiatan belajar siswa siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4.21.

Tabel 4.21.
Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	62,5 %	71,88 %	9,38 %
2	Siswa mengajukan pertanyaan	63,54 %	72,92 %	9,38 %
3	Siswa menjawab pertanyaan	61,46 %	79,17 %	17,71 %
4	Siswa menjadi pengamat kelompok lain	60,42 %	69,79 %	9,37 %
5	Siswa bermain peran	59,38 %	67,71 %	8,33 %
6	Mengerjakan evaluasi	56,25 %	56,25 %	0 %
7	Antusias siswa dalam pembelajaran melalui metode <i>role play</i> .	56,25 %	56,25 %	0 %
Jumlah		418,75	473,96	55,21
Rata-rata		59,82 %	67,71 %	7,89 %

Untuk lebih jelasnya melihat perbandingan aktivitas siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada grafik 4.5.

Grafik 4.5.
Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II



Keterangan :

1. Guru memberikan suasana belajar yang menyenangkan serta menggunakan media gambar sebagai media penunjang.
2. Guru memberikan motivasi berupa reward kepada siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Siswa mampu memerankan tokoh pahlawan.
4. Menyelesaikan soal.

Dari tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa:

a. Memperhatikan Penjelasan Guru

Kegiatan memperhatikan penjelasan guru siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Hal yang teramati dalam pembelajaran pada siklus ini siswa masih sulit untuk memperhatikan penjelasan guru, mereka cenderung mengobrol dengan teman sebangkunya. Akan tetapi pada pertemuan-pertemuan berikutnya anak mulai memperhatikan penjelasan guru di depan terbukti pada setiap siklus mengalami peningkatan hingga 9,38 % dari siklus I ke siklus II.

b. Mengajukan Pertanyaan

Kegiatan mengajukan pertanyaan siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Hal yang teramati dalam pembelajaran pada siklus ini siswa masih malu untuk bertanya, mereka cenderung diam dan hanya mendengarkan meskipun mereka tidak mengerti apa yang sedang diajarkan, akan tetapi pada pertemuan-pertemuan berikutnya anak mulai berani bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum mereka mengerti. Itu terbukti pada setiap siklus mengalami peningkatan hingga 9,38 % dari siklus I ke siklus II.

c. Menjawab Pertanyaan

Pada siklus I aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan masih banyak siswa yang belum berani mengungkapkan jawaban atau pendapatnya mengenai pertanyaan yang diajukan guru, murid-murid memiliki rasa takut salah yang begitu besar sehingga enggan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, pada siklus ini hanya beberapa siswa saja yang berani untuk menjawab pertanyaan karena mereka mulai nyaman dengan proses belajar mengajar yang terlaksana dan siswa sudah mulai tidak memiliki rasa takut salah karena guru selalu memberikan pengertian bahwa belajar itu apabila tidak pernah salah lantas kapan akan menang, sehingga siswa mendapat motivasi yang begitu besar terbukti dari meningkatnya persentase aktivitas belajar siswa sebesar 17,71 %.

d. Menjadi Pengamat Kelompok Yang Bermain Peran

Menjadi pengamat kelompok yang bermain peran mengalami peningkatan dari pertemuan ke pertemuan berikutnya hal itu terlihat dalam pertemuan pertama siswa terlihat sibuk mengobrol, bermain-main bahkan mengganggu temannya. Tetapi pertemuan siklus II kegiatan menjadi pengamat kelompok yang bermain peran sudah terlihat adanya peningkatan antara siswa telah berjalan komunikasi yang baik, sehingga mereka dapat saling bekerjasama dengan teman. Indikator ini mengalami peningkatan setiap siklusnya, jadi indikator menjadi pengamat kelompok yang bermain peran telah mencapai yaitu rata-rata aktivitas siswa

meningkat pada siklus I hingga II hal tersebut terjadi karena guru selalu memberikan bimbingan untuk selalu menghargai kelompok yang sedang bermain peran, sehingga mengalami peningkatan sebesar 9.37 %.

e. Bermain Peran

Hal yang teramati dalam siklus I hingga siklus II bahwa indikator bermain peran mengalami peningkatan secara persentase sebesar 8.33 %.

f. Mengerjakan Evaluasi

Hal yang teramati dalam siklus I hingga siklus II bahwa indikator mengerjakan evaluasi tidak mengalami peningkatan secara persentase.

g. Antusias Siswa Dalam Pembelajaran

Hal yang teramati dalam siklus I hingga siklus II bahwa indikator antusias siswa dalam pembelajaran tidak mengalami peningkatan secara persentase.

2. Hasil Belajar

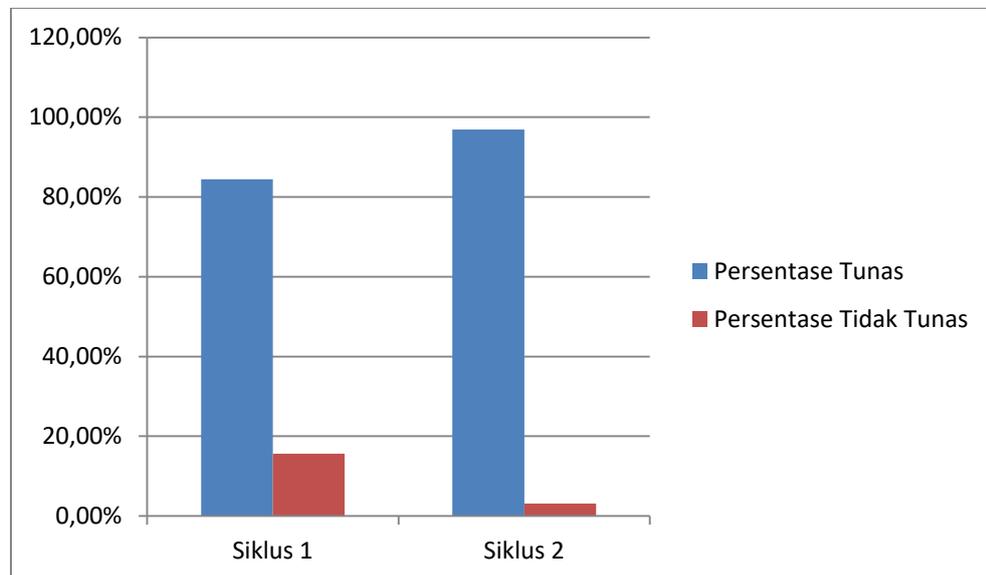
Dengan penelitian ini hasil belajar siswa merupakan hasil proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan metode pembelajaran *role play*. Adapun rata-rata hasil belajar siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.22
Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

No.	Kategori	Nilai	Banyak Siswa		Persentase	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	≥ 60	27	31	84,38 %	96,88 %
2	Belum Tuntas	< 60	5	1	15,63 %	3,12 %
Jumlah			32	32	100 %	100 %

Untuk lebih jelasnya melihat perbandingan aktivitas siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada grafik 4.6.

Grafik 4.6.
Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II



Berdasarkan uraian di atas hasil penelitian, tingkat ketuntasan hasil belajar pada siklus I diketahui siklus I sebesar 84,38 % dan siklus II sebesar 96,88 %. Dari hasil penelitian dan penjelasan di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan metode pembelajaran *role play* mengalami peningkatan terhadap hasil belajar. Peningkatan tersebut terjadi karena guru sangat optimal dalam menerapkan metode pembelajaran *role play*. Guru juga sangat intensif membimbing siswa terutama saat siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Selain itu siswa mampu membangun kerjasama dalam kelompok untuk belajar dan memahami tugas yang diberikan guru. Karena pada siklus II hasil belajar siswa yang dikatakan tuntas mencapai 96,88 % dan sudah tercapai kriteria keberhasilan dalam penelitian ini, peneliti tidak merencanakan tindakan selanjutnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran *role play* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dapat dilihat dari rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 59,82 % dan siklus II sebesar 67,71 %, mengalami peningkatan sebesar 7,89 %.
2. Metode pembelajaran *role play* dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa khususnya materi Persiapan Kemerdekaan dan Perumusan Dasar Negara dengan persentase siswa tuntas belajar pada siklus I sebesar 84,38 % dan siklus II sebesar 96,88 %, mengalami peningkatan sebesar 12,5 %.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka saran-saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Apabila akan menggunakan metode pembelajaran *role play* pada proses pembelajaran maka sebelumnya harus benar-benar memahami sistematika metode *role play*. sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, dalam setiap tahapan guru harus mengkondisikan siswanya agar dapat mengikuti cara yang telah disusun. Guru juga harus selalu

memotivasi siswa untuk sungguh-sungguh dalam belajar dan membuat siswa merasa sangat nyaman dalam belajar.

2. Bagi siswa

Agar memperoleh hasil belajar yang optimal maka hendaknya selalu aktif dalam proses pembelajaran *role play* dan melakukan setiap kegiatan dengan sungguh-sungguh sehingga dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.

3. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah dapat lebih menganjurkan kepada guru untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode, model pembelajaran yang kreatif, adapun metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu menggunakan metode pembelajaran *role play*. hendaknya Kepala Sekolah beserta dewan guru dapat memahami jenis aktivitas yang akan dilaksanakan sehingga metode dan model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2010.
- Hamzah B. Undo dkk. *Menjadi Penelitian Tindakan Kelas yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara. 2012.
- Hanadiah dan Cucu Suhandi. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rafika Aditama. 2009.
- Hartono. *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta. 1996.
- Muhammad User Utsman. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 1993.
- Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2008.
- M.Iqbal Hasan. *Pokok-pokok Materi Statistik I*. Jakarta: Bumi Aksara. 2003.
- Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 1995.
- Nasroni. *Daftar Nilai IPS Kelas V SD Negeri Sambirejo*. Lampung: 2016.
- Nasroni. *Penerapan Metode yang tidak Bervariasi dalam Pembelajaran: Wawancara pada tanggal 27 Oktober 2016*.
- Nasution. S. *Belajar Dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 1995.
- Nasution. *Didakktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2004.
- Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2007.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar. 2010.
- Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Preneda Media Group. 2006.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 1995.
- Sudarmaji Lamiran. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka copyright. 2011.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet. 2011.
- Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabet. 2013.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2006.
- Tien kartini. “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Kelas V SD Cileunyi Di Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung” Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*. Bandung: *Jurnal Pendidikan*. 2007.
- Tusriyanto. *Pembelajaran IPS SD/MI (Kajian Teoritis dan Praktis)*. Lampung: STAIN Jurai Siwo Metro. 2014.

SILABUS

Nama Sekolah : SDN Sambirejo
 Kelas/Semester : V/II (dua)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Standar Kompetensi : 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kompetensi Dasar	Materi pokok/ Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan Alat
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang	Zaman penjajahan bangsa Eropa di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan perlawanan beberapa tokoh daerah dalam menghadapi penjajahan bangsa Belanda • Menjelaskan tentang pemerintahan kolonial Belanda • Menjelaskan tentang penjajahan bangsa Belanda • Mendiskusikan tentang sistem tanam paksa 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan perlawanan beberapa tokoh daerah dalam menghadapi penjajahan bangsa Belanda • Menjelaskan tentang pemerintah kolonial Belanda • Menjelaskan tentang penjajahan bangsa Belanda • Mendiskusikan tentang sistem tanam paksa 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Lisan • Tes Tertulis • Tes unjuk kerja 	9 Jam Pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Buku IPS kelas V • Gambar tokoh perjuangan perlawanan Belanda
	Pergerakan Nasional dan Sumpah	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan latar belakang timbulnya pergerakan Nasional • Menyebutkan beberapa 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan latar belakang timbulnya pergerakan Nasional • Menyebutkan beberapa 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Lisan • Tes 	9 Jam Pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Buku IPS kelas V • Gambar

	Pemuda	<p>organisasi pergerakan Nasional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan peristiwa Sumpah Pemuda dan tokoh yang berperan • Mendiskusikan peranan pergerakan Nasional dan Sumpah Pemuda bagi persatuan bangsa 	<p>organisasi pergerakan Nasional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan peristiwa Sumpah Pemuda dan tokoh yang berperan • Mendeskripsikan peranan pergerakan Nasional dan Sumpah Pemuda bagi persatuan bangsa 	<p>Tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes unjuk kerja 		<p>tokoh-tokoh Organisasi Pergerakan Nasional</p>
	Pendudukan Jepang di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan kedatangan Jepang di Indonesia • Mengidentifikasi organisasi bentukan Jepang • Mendeskripsikan wajib militer • Mendeskripsikan penerintahan bangsa Indonesia selama masa penjajahan Jepang • Mengidentifikasi perlawanan terhadap Jepang 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan kedatangan Jepang di Indonesia • Mengidentifikasi organisasi bentukan Jepang • Mendeskripsikan wajib militer • Mendeskripsikan penderitaan bangsa Indonesia selama masa penjajahan Jepang • Mengidentifikasi perlawanan terhadap Jepang 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Lisan • Tes Tertulis • Tes unjuk kerja 	9 Jam Pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Buku IPS kelas V • Gambar tokoh pejuang perlawanan Belanda
2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan	Persiapan kemerdekaan dan perumusan dasar	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan usaha perumusan dasar negara Indonesia merdeka • Menjelaskan jasa para pahlawan dalam mempersiapkan kemerdekaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan langkah-langkah dalam merumuskan dasar negara Indonesia merdeka • Menghargai jasa para pahlawan dalam mempersiapkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Lisan • Tes Tertulis • Tes 	9 jam pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Buku IPS kelas V • Gambar tokoh-tokoh

kemerdekaan Indonesia	negara		kemerdekaan	unjuk kerja		organisasi Pergerakan Nasional
2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia	Perjuangan mencapai Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan peristiwa Rengasdengklok dan saat perumusan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia • Menceritakan tokoh penting dan jasanya dalam proklamasi Kemerdekaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi peristiwa penting menjelang proklamasi • Mendeskripsikan detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Indonesia • Menguraikan pembentukan alat kelengkapan Negara • Menceritakan tokoh penting dalam proklamasi kemerdekaan • Mengargai jasa para pahlawan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Lisan • Tes Tertulis • Tes unjuk kerja 	9 jam pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Buku IPS kelas V • Gambar tokoh perjuangan perlawanan Belanda
2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan	Perjuangan mempertahankan kemerdekaan	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan usaha mempertahankan kemerdekaan • Menjelaskan konflik Indonesia melawan Belanda • Menceritakan perjuangan mencapai pengakuan kedaulatan Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan usaha mempertahankan kemerdekaan • Memahami konflik Indonesia melawan Belanda • Mendeskripsikan perjuangan mencapai pengakuan kedaulatan Indonesia • Mendeskripsikan peranan para tokoh Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Lisan • Tes Tertuli • Tes unjuk kerja 	9 jam pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Buku IPS kelas V • Gambar tokoh-tokoh organisasi Pergerakan Nasional

Mengetahui
Kepala SDN Sambirejo

SUGIYANTI, S.Pd
NIP. 19620526 198303 2 007

Sambirejo, 27 Oktober 2016

Guru Kelas V

NASRONI, A.Ma.Pd
NIP. 19661115 198807 1 002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SDN Sambirejo
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : V (Lima) / II (Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit
Siklus/Pertemuan : I (Pertama) / I (Pertama)

A. STANDAR KOMPETENSI

2. Mengargai peranan 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

- Mendeskripsikan langkah-langkah dalam merumuskan dasar Negara Indonesia merdeka
- Menyebutkan beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan Kemerdekaan

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan Kemerdekaan (Ranah Kognitif)
- Melalui metode pembelajaran *role playing* dan diskusi siswa dapat menjelaskan langkah-langkah dalam merumuskan dasar Negara Indonesia Merdeka (Ranah Kognitif)

E. SUMBER, MEDIA DAN METOE PEMBELAJARAN

1. Sumber Materi

- a) Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas V. Mastur, dkk. Tahun 2007
- b) Buku IPS TERPADU untuk Sekolah Dasar Kelas V. Tim Bina Karya Guru. Tahun 2007

2. Media

Papan tulis, spidol dan naskah drama

3. Alat dan Bahan

Lembar Evaluasi

4. Metode

- a) Tanya jawab
- b) *Role play*
- c) Diskusi

F. MATERI AJAR

Persiapan Kemerdekaan Indonesia

Pada tanggal 6 Agustus 1945 Kota Hiroshima di Jepang dijatuhi bom oleh Amerika Serikat. Kemudian disusul tanggal 9 Agustus 1945 Kota Nagasaki dibom oleh Amerika Serikat. Pada tanggal 14 Agustus 1945 Jepang menyerah kalah pada Sekutu. Jepang mengalami kekalahan yang terus-menerus dalam Perang Asia Timur Raya melawan Sekutu. Keadaan tersebut dimanfaatkan oleh pemerintah Indonesia yang sudah lama menginginkan agar Indonesia merdeka. Untuk menyusun dan mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, salah satunya adalah mendesak pemerintah Jepang agar segera memerdekakan bangsa Indonesia. Pada tanggal 1 Maret 1945, Jepang mengumumkan dibentuknya badan untuk membantu persiapan Indonesia merdeka. Badan tersebut adalah BPUPKI yang diketuai oleh dr. Radjiman Wediodiningrat. Selain itu, Jepang juga mengumumkan akan membicarakan lebih lanjut tentang janji kemerdekaan tersebut. Hal yang dilakukan Jepang dengan tujuan agar mendapat bantuan dari bangsa Indonesia saat Sekutu datang ke Indonesia. Perjuangan menuju proklamasi kemerdekaan semakin ditingkatkan, baik itu dari golongan tua maupun dari golongan muda. Keduanya sepakat bahwa proklamasi kemerdekaan harus segera diproklamasikan. Namun, terdapat perbedaan pendapat antara golongan muda dan golongan tua. Golongan tua berpendapat bahwa Indonesia dapat merdeka tanpa pertumpahan darah jika bekerjasama dengan Jepang. Mereka akan membahas proklamasi kemerdekaan pada rapat Panitia Persiapan

Kemerdekaan Indonesia (PPKI) yang dibentuk oleh Jepang. Golongan muda menghendaki kemerdekaan Indonesia harus hasil usaha Bangsa Indonesia sendiri dan bukan pemberian dari Jepang

Pembentukan PPKI

Peresmian pembentukan PPKI dilaksanakan pada tanggal 7 Agustus 1945. Pada saat diumumkan terbentuknya PPKI maka dengan otomatis BPUPKI dibubarkan. PPKI mempunyai 21 anggota dengan Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta sebagai ketua dan wakil ketua. Adapun tugas-tugas utama dari PPKI sebagai berikut:

1. Menyelesaikan dan mengesahkan rancangan undang-undang dasar yang telah disusun BPUPKI
2. Memusyawarahkan dan memutuskan cara pelaksanaan pernyataan kemerdekaan.

G. LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Alur Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<p>PEMBUKA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam 2. Guru membimbing siswa berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Guru mengabsen siswa 	10 Menit

	<p>APERSEPSI</p> <p>4. Melalui tanya jawab guru menggali pengetahuan awal siswa dengan mengingatkan materi pelajaran yang telah lalu dan mengaitkannya dengan materi yang akan diajarkan.</p> <p>1. Guru bertanya kepada siswa siapakah yang memimpin perlawanan tentara PETA di Blitar?</p> <p>2. Apa yang menyebabkan perjuangan rakyat melawan Jepang di Aceh terjadi ?</p>	
	<p>MOTIVASI</p> <p>5. Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya menguasai materi persiapan Kemerdekaan Indonesia dan pembentukan PPKI</p>	
	<p>TUJUAN</p> <p>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai serta memberikan acuan tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>EKSPLORASI</p> <p>1. Guru menjelaskan tentang persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Pembentukan PPKI</p> <p>2. Siswa memperhatikan penjelasan guru</p> <p>3. Siswa dan guru tanya jawab mengenai beberapa tokoh dalam peristiwa persiapan Kemerdekaan</p>	<p>55 Menit</p>

	<p>Indonesia dan tokoh dalam pembentukan PPKI</p> <p>4. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok diberi tugas untuk bermain peran tentang sidang PPKI</p>	
	<p>ELABORASI</p> <p>5. Siswa membagi peran dalam kelompok</p> <p>6. Guru menjelaskan skenario yang menggambarkan urutan permainan</p> <p>7. Masing-masing kelompok memainkan peran secara bergantian</p> <p>8. Kelompok yang tidak bermain peran bertugas untuk mengamati kelompok yang sedang bermain peran</p> <p>9. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan</p> <p>10. Permainan peran ulang oleh siswa</p>	
	<p>KONFIRMASI</p> <p>11. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi terhadap permainan ulang yang dilakukan</p> <p>12. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang permainan peran yang telah dilakukan</p>	

	13. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik	
Kegiatan Penutup	1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan materi pelajaran 2. Guru melakukan evaluasi yang berkaitan dengan materi yang baru saja diajarkan 3. Guru menjelaskan tugas dirumah	15 menit

H. PENILAIAN

1. Pedoman penilaian psikomotor

No.	Aspek yang diamati	Skor
1.	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok	
2.	Siswa menunjukkan rasa ingin tau	
3.	Siswa berkomunikasi	

Cara Penskoran:

$$\frac{\text{Nilai Tertulis}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Psikomotor

Aspek yang diamati	Kriteria dan skor
Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok	1. Siswa tidak dapat bekerjasama dengan anggota kelompok

	2. Siswa cukup bekerja sama dengan anggota kelompok
	3. Siswa menunjukkan sikap kerja sama dengan anggota kelompok
Siswa menunjukkan rasa ingin tahu	1. Siswa tidak menunjukkan rasa ingin tahu (acuh)
	2. Siswa cukup menunjukkan rasa ingin tahu
	3. Siswa antusias dan menunjukkan rasa ingin tahu
Siswa berkomunikasi	1. Siswa kurang bisa berkomunikasi
	2. Siswa terlihat malu-malu untuk berkomunikasi
	3. Siswa aktif dalam berkomunikasi

2. Pedoman Penilaian Afektif

No.	Aspek Yang Diamati	Skor
1.	Sikap di dalam kelas	
2.	Keaktifan bertanya	
3.	Respon menjawab pertanyaan	

Cara Penskoran:

$$\frac{\text{Nilai Tertulis}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100$$

Aspek yang diamati	Kriteria dan skor
Sikap di dalam kelas	1. Sering membuat gaduh
	2. Terkadang memperhatikan penjelasan guru
	3. Tidak gaduh dan menyimak penjelasan guru
Keaktifan bertanya	1. Tidak pernah bertanya dari materi yang dijelaskan
	2. Terkadang bertanya dari materi yang dijelaskan
	3. Sering bertanya dari materi yang dijelaskan
Respon menjawab pertanyaan	1. Tidak menjawab pertanyaan yang dilontarkan
	2. Terkadang menjawab pertanyaan yang dilontarkan
	3. Sering menjawab pertanyaan yang dilontarkan

3. Pedoman Penilaian Afektif

Contoh Soal

- a. Apa peranan dr. Radjiman Wediodiningrat dalam BPUPKI?
- b. Siapakah tokoh yang berpendapat bahwa Indonesia dapat merdeka tanpa pertumpahan darah?
- c. Apa saja tugas-tugas utama dari PPKI?
- d. Apa nama BPUPKI dalam bahasa Jepang?

e. Apa hasil dari sidang PPKI yang pertama?

Pedoman penskoran

Nomor Soal	Skor
1	20
2	20
3	20
4	20
5	20
Jumlah Skor	100

Metro, 10 Maret 2017

Mengetahui,
Guru Kelas

NASRONI, A.Ma.Pd
NIP. 19661115 198807 1 002

Peneliti

ELLY QURNIAWATI
NPM. 13105155

Mengetahui
Kepala SDN Sambirejo



SUGIYANTI, S.Pd
NIP. 19620526 198303 2 007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SDN Sambirejo
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : V (Lima) / II (Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit
Siklus/Pertemuan : I (Pertama) / II (Kedua)

A. STANDAR KOMPETENSI

2. Mengargai peranan 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

- Mendeskripsikan langkah-langkah dalam merumuskan dasar Negara Indonesia merdeka
- Menjelaskan usaha perumusan dasar negara Indonesia Merdeka

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan beberapa usaha perumusan dasar negara Indonesia Merdeka (Ranah Kognitif)
- Melalui metode pembelajaran *role playing* dan diskusi siswa dapat mendeskripsikan langkah-langkah dalam merumuskan dasar Negara Indonesia Merdeka (Ranah Kognitif)

E. SUMBER, MEDIA DAN METOE PEMBELAJARAN

1. Sumber Materi

- a) Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas V. Mastur, dkk. Tahun 2007
- b) Buku IPS TERPADU untuk Sekolah Dasar Kelas V. Tim Bina Karya Guru. Tahun 2007

2. Media

Gambar sidang PPKI pertama dan naskah drama

3. Alat dan Bahan

Lembar Evaluasi

4. Metode

- a) Tanya jawab
- b) *Role play*
- c) Diskusi

F. MATERI AJAR

Perumusan Dasar Negara

Pada tanggal 29 April 1945, tepat pada hari ulang tahun Kaisar Jepang, pemerintah militer Jepang di Indonesia telah membentuk badan yang bertugas mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Badan ini diberi nama *Dokuritsu Junbi Cosakai* atau Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI). BPUPKI merupakan badan yang membawa sejarah penting dalam hubungannya dengan perumusan dasar negara Indonesia. Semangat perjuangan untuk mewujudkan pokok pikiran yang terkandung dalam pembukaan UUD 1945. Hal ini dapatlah kita pahami dengan baik apabila kita menyadari usaha yang telah dirintis oleh bangsa sejak dahulu hingga tercapainya kemerdekaan. Pada tanggal 17 Agustus 1945 bangsa Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya. Proklamasi tersebut pada hakikatnya adalah cetusan jiwa Pancasila sebagai dasar negara yang didorong oleh amanat pendritaan rakyat. Karena kemerdekaan merupakan hak segala bangsa sesuai dengan nilai perikemanusiaan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, bangsa Indonesia membentuk negara yang merdeka, bebas, berdaulat, adil dan makmur serta ikut dalam melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan perdamaian abadi dan keadilan sosial. Pada sidang PPKI yang pertama pada tanggal 18 Agustus 1945, berhasil mengesahkan UUD 1945 sebagai Undang-Undang Dasar Negara Indonesia. Selain itu, dalam pembukaan UUD 1945 terdapat rumusan Pancasila. Rumusan Pancasila inilah yang merupakan rumusan yang benar dan sah serta merupakan kesepakatan seluruh

bangsa Indonesia. Dengan demikian, perumusan Pancasila sebagai dasar negara Indonesia sangat penting dalam menyusun rancangan ketatanegaraan Indonesia dalam upaya untuk mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

G. LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Alur Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<p>PEMBUKA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam 2. Guru membimbing siswa berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Guru mengabsen siswa 	10 Menit
	<p>APERSEPSI</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Melalui tanya jawab guru menggali pengetahuan awal siswa dengan mengingatkan materi pelajaran yang telah lalu dan mengaitkannya dengan materi yang akan diajarkan. <ol style="list-style-type: none"> a. Guru bertanya kepada siswa siapa ketua PPKI? b. Usaha apa saja yang dilakukan dalam mempersiapkan kemerdekaan ? 	
	<p>MOTIVASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya menguasai materi perumusan Dasar 	

	Negara	
	<p>TUJUAN</p> <p>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai serta memberikan acuan tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p>	
Kegiatan Inti	<p>EKSPLORASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi tentang perumusan dasar Negara 2. Siswa memperhatikan penjelasan guru 3. Siswa dan guru tanya jawab mengenai jasa dan peranan tokoh pejuang dalam perumusan dasar negara 4. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok diberi tugas untuk bermain peran tentang perumusan dasar negara 	55 Menit
	<p>ELABORASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa membagi peran dalam kelompok 6. Guru menjelaskan skenario yang menggambarkan urutan permainan 7. Masing-masing kelompok memainkan peran secara bergantian 8. Kelompok yang tidak bermain peran bertugas untuk mengamati kelompok yang sedang bermain 	

	<p>peran</p> <p>9. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan</p> <p>10. Permainan peran ulang oleh siswa</p>	
	<p>KONFIRMASI</p> <p>11. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi terhadap permainan ulang yang dilakukan</p> <p>12. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang permainan peran yang telah dilakukan</p> <p>13. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan materi pelajaran</p> <p>2. Guru melakukan evaluasi yang berkaitan dengan materi yang baru saja diajarkan</p> <p>3. Guru menjelaskan tugas dirumah</p>	<p>15 menit</p>

H. PENILAIAN

1. Pedoman penilaian psikomotor

No.	Aspek yang diamati	Skor
1.	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok	
2.	Siswa menunjukkan rasa ingin tau	
3.	Siswa berkomunikasi	

Cara Penskoran:

$$\frac{\text{Nilai Tertulis}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Psikomotor

Aspek yang diamati	Kriteria dan skor
Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok	1. Siswa tidak dapat bekerjasama dengan anggota kelompok
	2. Siswa cukup bekerja sama dengan anggota kelompok
	3. Siswa menunjukkan sikap kerja sama dengan anggota kelompok
Siswa menunjukkan rasa ingin tahu	1. Siswa tidak menunjukkan rasa ingin tahu (acuh)
	2. Siswa cukup menunjukkan

	rasa ingin tahu
	3. Siswa antusias dan menunjukkan rasa ingin tahu
Siswa berkomunikasi	1. Siswa kurang bisa berkomunikasi
	2. Siswa terlihat malu-malu untuk berkomunikasi
	3. Siswa aktif dalam berkomunikasi

2. Pedoman Penilaian Afektif

No.	Aspek Yang Diamati	Skor
1.	Sikap di dalam kelas	
2.	Keaktifan bertanya	
3.	Respon menjawab pertanyaan	

Cara Penskoran:

$$\frac{\text{Nilai Tertulis}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100$$

Aspek yang diamati	Kriteria dan skor
Sikap di dalam kelas	1. Sering membuat gaduh
	2. Terkadang memperhatikan penjelasan guru

	3. Tidak gaduh dan menyimak penjelasan guru
Keaktifan bertanya	1. Tidak pernah bertanya dari materi yang dijelaskan
	2. Terkadang bertanya dari materi yang dijelaskan
	3. Sering bertanya dari materi yang dijelaskan
Respon menjawab pertanyaan	1. Tidak menjawab pertanyaan yang dilontarkan
	2. Terkadang menjawab pertanyaan yang dilontarkan
	3. Sering menjawab pertanyaan yang dilontarkan

3. Pedoman Penilaian Afektif

Contoh Soal

1. Apa peranan dr. Radjiman Wediodiningrat dalam BPUPKI?
2. Siapakah tokoh yang berpendapat bahwa Indonesia dapat merdeka tanpa pertumpahan darah?
3. Apa saja tugas-tugas utama dari PPKI?
4. Apa nama BPUPKI dalam bahasa Jepang?
5. Apa hasil dari sidang PPKI yang pertama?

Pedoman penskoran

Nomor Soal	Skor
1	20
2	20
3	20
4	20
5	20
Jumlah Skor	100

Metro, 13 Maret 2017

Mengetahui,
Guru Kelas



NASRONI, A.Ma.Pd
NIP. 19661115 198807 1 002

Peneliti



ELLY QURNIAWATI
NPM. 13105155

Mengetahui
Kepala SDN Sambirejo



SUGIYANTI, S.Pd
NIP. 19620526 198303 2 007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SDN Sambirejo
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : V (Lima) / II (Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit
Siklus/Pertemuan : II (Kedua) / I (Pertama)

A. STANDAR KOMPETENSI

2. Menghargai peranan 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

- Menghargai jasa para pahlawan dalam mempersiapkan kemerdekaan
- Menyebutkan beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan (Ranah Kognitif)
- Melalui metode pembelajaran *role playing* dan diskusi siswa dapat menghargai jasa para pahlawan dalam mempersiapkan kemerdekaan (Ranah Kognitif)

E. SUMBER, MEDIA DAN METOE PEMBELAJARAN

1.Sumber Materi

- a) Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas V. Mastur, dkk. Tahun 2007
- b) Buku IPS TERPADU untuk Sekolah Dasar Kelas V. Tim Bina Karya Guru. Tahun 2007

2.Media

Gambar para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

3. Alat dan Bahan

Lembar Evaluasi

4. Metode

- a) Tanya jawab
- b) *Role play*
- c) Diskusi

F. MATERI AJAR

Beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

Berdiriya BPUPKI pada tanggal 29 April 1945 adalah sebagian dari persiapan untuk mewujudkan Indonesia merdeka. Ini terjadi pada masa pendudukan Jepang. Banyak tokoh yang berperan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Dari sekian banyak tokoh yang terlibat, berikut akan dibahas beberapa tokoh tersebut:

1. Ir. Soekarno

Ir. Soekarno lahir di Surabaya pada tanggal 6 Juni 1901. Pada masa kecil dan remajanya Soekarno dikenal pemberani. Pendidikan yang ia tempuh cukup berhasil. Di tengah-tengah masa penjajahan ia berhasil lulus sebagai insinyur di Bandung. Pada masa pergerakan nasional, Soekarno selalu tampil sebagai pemimpin organisasi. Bersama teman lainnya, Soekarno mendirikan Partai Nasional Indonesia (PNI). Pada tahun 1927 karena kegiatan partainya, Ir. Soekarno ditangkap oleh pemerintah kolonial Belanda. Soekarno diadili dan dijatuhi hukuman. Pada tahun 1945 Soekarno dibebaskan oleh Jepang. Pada masa penjajahan Jepang, Soekarno yang lebih dikenal dengan Bung Karno memimpin pusat tenaga rakyat (PUTERA). Ia bersama Bung Hatta, Ki Hajar Dewantara, dan K. H. Mas Mansyur mengelola Putera.

2. Drs. Mohammad Hatta

Drs. Mohammad Hatta lahir di Batuampar, Sumatra Barat pada tanggal 12 Agustus 1902. Nama aslinya Mohammad Khattan. Ia dikenal sbagai anak yang taat beragama. Gelar sarjana ia raih di negeri Belanda. Pada masa pergerakan nasional, Drs. Mohammad Hatta yang dikenal dengan Bung Hatta menjadi ketua Perhimpunan Indonesia di Negeri Belanda, yaitu suatu gerakan mahasiswa Indonesia yang memperjuangkan Indonesia merdeka. Karena dianggap mengkhawatirkan oleh pemerintah Belanda, Drs. Mohammad Hatta serta teman-temannya ditangkap dan diadili. Namun, akhirnya dibebaskan dari segala tuntutan.

3. dr. Radjiman Wediodiningrat

Peranan yang penting adalah sebagai ketua BPUPKI. Badan inilah yang bertugas merumuskan dasar negara, undnag-undang dasar, dan hal-hal penting lainnya yang berkaitan dengan persiapan kemerdekaan. Dalam sidang BPUPKI, dr. Radjiman Wediodiningrat mengajukan makalah “dasar negara Indonesia merdeka,” yang kemudian ditanggapi oleh beberapa anggota sidang.

4. Prof. Dr. R. Soepomo, S.H.

Buah pikirannya banyak dipakai dalam penyusunan UUD 1945, karena keahliannya dalam bidang ilmu tata negara. Berkat penguasaannya dalam bidang ilmu hukum, maka ia duduk dalam keanggotaan BPUPKI. Untuk melaksanakan tugasnya menyelidiki segala sesuatu mengenai persiapan kemerdekaan Indonesia, BPUPKI membentuk beberapa panitia

kerja. Soepomo mendapat tugas sebagai ketua panitia kecil perancang Undang-undang Dasar. Dalam sidang pertama BPUPKI, Soepomo menyampaikan pidato mengemukakan lima dasar negara pada tanggal 31 Mei 1945.

5. Prof. Mohammad Yamin, S.H.

Moh. Yamin berpikiran cerdas dan luas, bercita-cita tinggi dan gemar membaca. Kegiatan berorganisasi dimulainya dengan memasuki Jong Sumatranen Bond dan kemudian Indonesia Muda. Cita-cita persatuan dan bangsa yang didambakannya akhirnya terjalin dalam Sumpah Pemuda pada tanggal 28 Oktober 1928.

6. W. R. Supratman

Peranan W. R. Supratman tidak terlepas dari peristiwa Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928. Pada saat Kongres Pemuda II salah satu keputusan yang penting adalah menerima lagu Indonesia Raya sebagai lagu kebangsaan.

G. LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Alur Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	PEMBUKA 1. Guru memberi salam 2. Guru membimbing siswa berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas	10 Menit

	<p>3. Guru mengabsen siswa</p> <hr/> <p>APERSEPSI</p> <p>4. Melalui tanya jawab guru menggali pengetahuan awal siswa dengan mengingatkan materi pelajaran yang telah lalu dan mengaitkannya dengan materi yang akan diajarkan.</p> <p>a. Guru bertanya kepada siswa pada tanggal berapakah bangsa Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya?</p> <p>b. Pada tanggal berapa sidang PPKI dilaksanakan ?</p> <hr/> <p>MOTIVASI</p> <p>5. Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya menguasai materi beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan</p> <hr/> <p>TUJUAN</p> <p>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai serta memberikan acuan tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>EKSPLORASI</p> <p>1. Guru menjelaskan tentang beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan</p> <p>2. Siswa memperhatikan penjelasan guru</p> <p>3. Siswa dan guru tanya jawab mengenai beberapa</p>	<p>55 Menit</p>

	<p>tokoh dalam peristiwa persiapan Kemerdekaan.</p> <p>4. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok diberi tugas untuk bermain peran tentang sidang PPKI</p>	
	<p>ELABORASI</p> <p>5. Siswa membagi peran dalam kelompok</p> <p>6. Guru menjelaskan skenario yang menggambarkan urutan permainan</p> <p>7. Masing-masing kelompok memainkan peran secara bergantian</p> <p>8. Kelompok yang tidak bermain peran bertugas untuk mengamati kelompok yang sedang bermain peran</p> <p>9. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan</p> <p>10. Permainan peran ulang oleh siswa</p>	
	<p>KONFIRMASI</p> <p>11. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi terhadap permainan ulang yang dilakukan</p> <p>12. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang permainan peran yang telah dilakukan</p>	

	13. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik	
Kegiatan Penutup	1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan materi pelajaran 2. Guru melakukan evaluasi yang berkaitan dengan materi yang baru saja diajarkan 3. Guru menjelaskan tugas dirumah	15 menit

H. PENILAIAN

1. Pedoman penilaian psikomotor

No.	Aspek yang diamati	Skor
1.	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok	
2.	Siswa menunjukkan rasa ingin tau	
3.	Siswa berkomunikasi	

Cara Penskoran:

$$\frac{\text{Nilai Tertulis}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Psikomotor

Aspek yang diamati	Kriteria dan skor
Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok	1. Siswa tidak dapat bekerjasama dengan anggota kelompok

	2. Siswa cukup bekerja sama dengan anggota kelompok
	3. Siswa menunjukkan sikap kerja sama dengan anggota kelompok
Siswa menunjukkan rasa ingin tahu	1. Siswa tidak menunjukkan rasa ingin tahu (acuh)
	2. Siswa cukup menunjukkan rasa ingin tahu
	3. Siswa antusias dan menunjukkan rasa ingin tahu
Siswa berkomunikasi	1. Siswa kurang bisa berkomunikasi
	2. Siswa terlihat malu-malu untuk berkomunikasi
	3. Siswa aktif dalam berkomunikasi

2. Pedoman Penilaian Afektif

No.	Aspek Yang Diamati	Skor
1.	Sikap di dalam kelas	
2.	Keaktifan bertanya	
3.	Respon menjawab pertanyaan	

Cara Penskoran:

$$\frac{\text{Nilai Tertulis}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100$$

Aspek yang diamati	Kriteria dan skor
Sikap di dalam kelas	1. Sering membuat gaduh
	2. Terkadang memperhatikan penjelasan guru
	3. Tidak gaduh dan menyimak penjelasan guru
Keaktifan bertanya	1. Tidak pernah bertanya dari materi yang dijelaskan
	2. Terkadang bertanya dari materi yang dijelaskan
	3. Sering bertanya dari materi yang dijelaskan
Respon menjawab pertanyaan	1. Tidak menjawab pertanyaan yang dilontarkan
	2. Terkadang menjawab pertanyaan yang dilontarkan
	3. Sering menjawab pertanyaan yang dilontarkan

3. Pedoman Penilaian Afektif

Contoh Soal

- a. Sebutkan tokoh-tokoh penting dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia!
- b. Siapakah yang merumuskan Piagam Jakarta dalam sidang BPUPKI?
- c. Siapakah tokoh yang menjabat sebagai ketua BPUPKI?

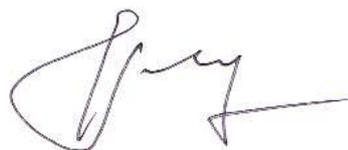
- d. Sebutkan ciri-ciri sikap yang dimiliki oleh para pahlawan?
 e. Bagaimana sikap kita menghargai jasa para Pahlawan?

Pedoman penskoran

Nomor Soal	Skor
1	20
2	20
3	20
4	20
5	20
Jumlah Skor	100

Metro, 17 Maret 2017

Mengetahui,
Guru Kelas



NASRONI, A.Ma.Pd
NIP. 19661115 198807 1 002

Peneliti



ELLY QURNIAWATI
NPM. 13105155

Mengetahui
Kepala SDN Sambirejo



SUGIYANTI, S.Pd
NIP. 19620526 198303 2 007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SDN Sambirejo
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : V (Lima) / II (Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit
Siklus/Pertemuan : II (Kedua) / II (Kedua)

A. STANDAR KOMPETENSI

2. Menghargai peranan 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

- Menghargai jasa para pahlawan dalam mempersiapkan kemerdekaan
- Menjelaskan jasa para pahlawan dalam mempersiapkan kemerdekaan

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan jasa para pahlawan dalam mempersiapkan kemerdekaan (Ranah Kognitif)
- Melalui metode pembelajaran *role playing* dan diskusi siswa dapat Menghargai jasa para pahlawan dalam mempersiapkan kemerdekaan (Ranah Kognitif)

E. SUMBER, MEDIA DAN METOE PEMBELAJARAN

1. Sumber Materi

- a. Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas V. Mastur, dkk. Tahun 2007
- b. Buku IPS TERPADU untuk Sekolah Dasar Kelas V. Tim Bina Karya Guru. Tahun 2007

2. Media

Gambar para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan

3. Alat dan Bahan

Lembar Evaluasi

4. Metode

- a. Tanya jawab
- b. *Role play*
- c. Diskusi

F. MATERI AJAR

Sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

Suatu bangsa yang besar adalah bangsa yang pandai menghargai jasa-jasa pahlawannya. Tokoh-tokoh yang berjuang dalam usaha mempersiapkan kemerdekaan suatu bangsa adalah seorang pahlawan yang patut kita hargai. Mereka berjuang berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara demi mewujudkan cita-cita bangsa yaitu Indonesia merdeka. Perjuangannya dilakukan dengan niat yang tulus dan suci demi kepentingan yang tak ternilai harganya, bahkan sampai titik darah penghabisan. Oleh karena itu, maka jelas pahlawan kemerdekaan tidak boleh kita lupakan. Salah satu untuk menghormati para pahlawan adalah dengan berziarah ke taman makan pahlawan. Atas berkat rahmat Tuhan Yang Maha Esa dan perjuangan serta pengorbanan para pahlawan negara, kita berhasil merdeka. Sudah bertahun-tahun lamanya, para tokoh pejuang bangsa ini untuk mewujudkan kemerdekaan. Menjelang kemerdekaan, para tokoh tampil dengan semangat membara. Setelah mendengar Jepang kalah perang, dengan penuh keberanian dan pengabdian kepada bangsa dan tanah air. Didorong oleh semangat itulah maka Soekarno-Hatta memproklamasikan kemerdekaan negara Republik Indonesia. Sekarang kita harus sadar bahwa kemajuan dan kejayaan bangsa tergantung pada kita semua. Jasa para tokoh dalam merebut kemerdekaan harus kita hargai dan kita teladani. Negeri ini menantikan pengabdian dan pengorbanan dari kita semua, baik pengorbanan jiwa maupun raga. Kita sendirilah yang harus bertanggung jawab terhadap negara dan bangsa ini.

Marilah kita tanamkan sikap tulus ikhlas untuk mengabdikan kepada bangsa dan negara. Masih banyak hal yang perlu kita kerjakan untuk meraih kejayaan bangsa dan negara ini guna mengisi kemerdekaan. Rajin belajar, membina setia kawan antarteman, keluarga, dan masyarakat dalam berbagai bentuk kegiatan

G. LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Alur Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<p>PEMBUKA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam 2. Guru membimbing siswa berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Guru mengabsen siswa 	<p>10 Menit</p>
	<p>APERSEPSI</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Melalui tanya jawab guru menggali pengetahuan awal siswa dengan mengingatkan materi pelajaran yang telah lalu dan mengaitkannya dengan materi yang akan diajarkan. <ol style="list-style-type: none"> a. Siapakah tokoh yang dikenal sebagai anak yang taat beragama? b. Siapakah tokoh yang mendapat tugas sebagai penghalus bahasa guna memperbaiki redaksi dari rancangan UUD ? 	

	<p>MOTIVASI</p> <p>5. Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya menguasai materi sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan</p>	
	<p>TUJUAN</p> <p>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai serta memberikan acuan tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>EKSPLORASI</p> <p>1. Guru menjelaskan materi tentang sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan</p> <p>2. Siswa memperhatikan penjelasan guru</p> <p>3. Siswa dan guru tanya jawab mengenai sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan</p> <p>4. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok diberi tugas untuk bermain peran tentang perumusan dasar negara</p> <p>ELABORASI</p> <p>5. Siswa membagi peran dalam kelompok</p> <p>6. Guru menjelaskan skenario yang menggambarkan</p>	<p>55 Menit</p>

	<p>urutan permainan</p> <p>7. Masing-masing kelompok memainkan peran secara bergantian</p> <p>8. Kelompok yang tidak bermain peran bertugas untuk mengamati kelompok yang sedang bermain peran</p> <p>9. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan</p> <p>10. Permainan peran ulang oleh siswa</p>	
	<p>KONFIRMASI</p> <p>11. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi terhadap permainan ulang yang dilakukan</p> <p>12. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang permainan peran yang telah dilakukan</p> <p>13. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan materi pelajaran</p> <p>2. Guru melakukan evaluasi yang berkaitan dengan materi yang baru saja diajarkan</p> <p>3. Guru menjelaskan tugas dirumah</p>	<p>15 menit</p>

H. PENILAIAN

1. Pedoman penilaian psikomotor

No.	Aspek yang diamati	Skor
1.	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok	
2.	Siswa menunjukkan rasa ingin tau	
3.	Siswa berkomunikasi	

Cara Penskoran:

$$\frac{\text{Nilai Tertulis}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Psikomotor

Aspek yang diamati	Kriteria dan skor
Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok	1. Siswa tidak dapat bekerjasama dengan anggota kelompok
	2. Siswa cukup bekerja sama dengan anggota kelompok
	3. Siswa menunjukkan sikap kerja sama dengan anggota kelompok
Siswa menunjukkan rasa ingin tahu	1. Siswa tidak menunjukkan rasa ingin tahu (acuh)
	2. Siswa cukup menunjukkan

	rasa ingin tahu
	3. Siswa antusias dan menunjukkan rasa ingin tahu
Siswa berkomunikasi	1. Siswa kurang bisa berkomunikasi
	2. Siswa terlihat malu-malu untuk berkomunikasi
	3. Siswa aktif dalam berkomunikasi

2. Pedoman Penilaian Afektif

No.	Aspek Yang Diamati	Skor
1.	Sikap di dalam kelas	
2.	Keaktifan bertanya	
3.	Respon menjawab pertanyaan	

Cara Penskoran:

$$\frac{\text{Nilai Tertulis}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100$$

Aspek yang diamati	Kriteria dan skor
Sikap di dalam kelas	1. Sering membuat gaduh
	2. Terkadang memperhatikan penjelasan guru

	3. Tidak gaduh dan menyimak penjelasan guru
Keaktifan bertanya	1. Tidak pernah bertanya dari materi yang dijelaskan
	2. Terkadang bertanya dari materi yang dijelaskan
	3. Sering bertanya dari materi yang dijelaskan
Respon menjawab pertanyaan	1. Tidak menjawab pertanyaan yang dilontarkan
	2. Terkadang menjawab pertanyaan yang dilontarkan
	3. Sering menjawab pertanyaan yang dilontarkan

3. Pedoman Penilaian Afektif

Contoh Soal

- a. Sebutkan tokoh-tokoh penting dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia!
- b. Siapakah yang merumuskan Piagam Jakarta dalam sidang BPUPKI?
- c. Siapakah tokoh yang menjabat sebagai ketua BPUPKI?
- d. Sebutkan ciri-ciri sikap yang dimiliki oleh para pahlawan?
- e. Bagaimana sikap kita menghargai jasa para Pahlawan?

Pedoman penskoran

Nomor Soal	Skor
1	20
2	20
3	20
4	20
5	20
Jumlah Skor	100

Metro, 24 Maret 2017

Mengetahui,
Guru Kelas



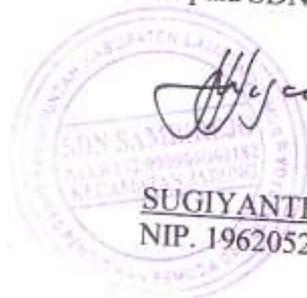
NASRONI, A.Ma.Pd
NIP. 19661115 198807 1 002

Peneliti



ELLY QURNIAWATI
NPM. 13105155

Mengetahui
Kepala SDN Sambirejo



SUGIYANTI, S.Pd
NIP. 19620526 198303 2 007



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO
JURUSAN TARBİYAH

Jl. KH. Dewantara 15 A Kota Metro Telp. (0725) 41507

Nomor : Sti.06/JST/PP.009/2847/2016
Lamp : -
Hal : BIMBINGAN SKRIPSI

Metro, 25 November 2016

Kepada Yth:

1. Sdr. Drs. Bukhari, M.Pd
 2. Sdr. Suhendi, M.Pd
- Dosen Pembimbing Skripsi
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan studinya di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro, maka mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi, untuk itu kami mengharapkan kesediaan saudara untuk membimbing mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Elly Qurniawati
NPM : 13105155
Jurusan : Tarbiyah/PGMI
Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Dosen Pembimbing, membimbing mahasiswa dari proposal sampai dengan penulisan skripsi, termasuk penelitian.
 - a. Dosen pembimbing, bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan koreksi akhir.s
 - a. Ass. Dosen Pembimbing bertugas melaksanakan sepenuhnya bimbingan sampai selesai.
2. Waktu menyelesaikan skripsi:
 - a. Maksimal 4 (empat) semester sejak mahasiswa yang bersangkutan lulus komprehensif.
 - b. Waktu menyelesaikan skripsi 2 (dua) bulan sejak mahasiswa yang bersangkutan menyelesaikan konsep skripsinya sampai BAB II (pendahuluan + Konsep Teoritis).
3. Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan skripsi yang dikeluarkan oleh STAIN Jurai Siwo Metro.
4. Banyaknya antara 40 s.d 60 halaman bagi yang menggunakan Bahasa Indonesia dengan:
 - a. Pendahuluan ± 1/6 bagian
 - b. Isi ± 2/3 bagian
 - c. Penutup ± 1/6 bagian

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan atas kesediaan saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ketua Jurusan Tarbiyah

Dr. Akla, M.Pd

NIP. 19691008.200003.2005





**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO
JURUSAN TARBIYAH**

Jl. KH. Dewantara 15 A Kota Metro Telp. (0725) 41507

Nomor : Sti.06/JST/PP.00.9/2169/2016

Metro, 30 September 2016

Lamp : -

Hal : **IZIN PRA SURVEY**

Kepada Yth.,
Kepala Sekolah SDN Sambirejo
Lampung Timur
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir/skripsi, mohon kiranya saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : **Elly Qurniawati**
NPM : 13105155
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : PGMI
Judul : Upaya Meningkatkan Aktiivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas V SDN Sambirejo Kecamatan Jabung Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2016/2017

Untuk melakukan pra survey di SD Negeri Sambirejo Kecamatan Jabung Kabupaen Lampung Timur.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenannya dihaturkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Ketua Jurusan Tarbiyah,

Dr. Hj. Akla, M.Pd

NIP.19691008 200003 2 005



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SD NEGERI SAMBIREJO

NPSN : 10806402

NSS : 101120406207

NO. REG : 09096060182

Alamat : Desa Sambirejo Kec. Jabung, Email : sdnegerisambirejo@gmail.com, Kode Pos : 34184

Nomor : 421.2/265/08-SD/X/2016
-Lamp : -
Hal : Balasan

Sambirejo, 27 Oktober 2016

Kepada Yth.,
Ketua Jurusan S1 Tarbiyah (PGMI)
Bapak Dr. Hj. Akla, M.Pd
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan surat Saudara pada tanggal 30 September 2016 perihal Perizinan Tempat Kegiatan dalam rangka penyusunan Skripsi atas:

Nama : **Elly Qurniawati**
NPM : 13105155
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : PGMI
Judul : "Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan Menggunakan Model Pembelajaran Bermain Peran pada Siswa Kelas V SDN Sambirejo Kecamatan Jabung Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2016/2017"

Perlu kami informasikan beberapa hal sebagai berikut:

- Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat menyetujui permohonan tersebut
- Izin melakukan penelitian digunakan semata-mata hanya untuk kepentingan Akademik
- Izin pengambilan data di SDN Sambirejo Kecamatan Jabung Kabupaten Lampung Timur

Demikian surat balasan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya dihaturkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kepala Sekolah,
Sekolah Dasar Negeri Sambirejo



SUGYANTI, S.Pd

NIP. 19620526 198303 2 007



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)
JURAI SIWO METRO**

Jl. Ki.Hajar Dewantara 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Website: www.stainmetro.ac.id, e-mail: stainjusi@stainmetro.ac.id

Nomor : Sti.06/K.1/TL.00/0218/2017
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SD NEGERI
SAMBIREJO KECAMATAN
JABUNG
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: Sti.13/K.1/TL.01/0217/2017, tanggal 10 Januari 2017 atas nama saudara:

Nama : **ELLY QURNIAWATI**
NPM : 13105155
Semester : 7 (Tujuh)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) (PGMI)

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SD NEGERI SAMBIREJO KECAMATAN JABUNG, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAY PADA SISWA KELAS V SD NEGERI SAMBIREJO KECAMATAN JABUNG".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Metro, 10 Januari 2017

Wakil Ketua I,

Husnul Fatarib, Ph.D

NIP 197401041999031004



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)
JURAI SIWO METRO**

Jl. Ki Hajar Dewantara 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Website: www.stainmetro.ac.id, e-mail: stainjusi@stainmetro.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: Sti.06/K.1/TL.00/0217/2017

Wakil Ketua I Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro, Menugaskan Kepada Saudara:

Nama : **ELLY QURNIAWATI**
NPM : 13105155
Semester : 7 (Tujuh)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) (PGMI)

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SD NEGERI SAMBIREJO KECAMATAN JABUNG, guna mengumpulkan data (bahan-bahan dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAY PADA SISWA KELAS V SD NEGERI SAMBIREJO KECAMATAN JABUNG".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 10 Januari 2017

Mengetahui,
Pejabat Setempat

SUGIYANTI, S.Pd



Wakil Ketua I,

Husni Fatarib, Ph.D

197401041999031004

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-515/ln.28/S/OT.01/05/2017

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : ELLY QURNIAWATI
NPM : 13105155
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2016 / 2017 dengan nomor anggota 13105155.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas dari pinjaman buku Perpustakaan dan telah memberi sumbangan kepada Perpustakaan dalam rangka penambahan koleksi buku-buku Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 23 Mei 2017
Kepala Perpustakaan




Drs. Mokhteridi Sudin, M.Pd.
NIP. 195808311981031001

BUKTI BEBAS PUSTAKA JURUSAN PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : ELLY QURNIAWATI
NPM : 13105155
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE
PLAY* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI SAMBIREJO
KECAMATAN JABUNG

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka jurusan pada Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro. Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 23 Mei 2017

Ketua Jurusan PGMI



Dr. Nur Afifah, M.Pd.I.

NIP. 19781222 201101 2 007

PENUNJUKAN TIM UJIAN SKRIPSI

No:P-0200/In.28/JST/OT.01/02/2017

NAMA / NPM : Elly Qurniawati / 13105155
 PRODI : PGMI
 TEMPAT : Gedung Dosen Lt. III A
 JUDUL : Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Role Play pada Siswa Kelas V SDN Sambirejo Kecamatan Jabung

Hari / Tanggal	Waktu	Ketua/ Moderator	Penguji	Sekretaris	Petugas
Senin, 05 Juni 2017	10.00-12.00 WIB	Drs. Bukhari, M.Pd.	1. Dra. Isti Fatonah, MA 2. Suhendi, M.Pd.	Yuniarti, M.Pd.	Yuniarti, M.Pd.

ALOKASI WAKTU		ASPEK YANG DIUJI/PENILAIAN	
Ketua	Maks. 30 Menit	Ketua	Penampilan dan pembelaan, ketekunan dlm proses bimbingan
Penguji 1	Maks. 50 Menit	Penguji 1	Metode, relevansi & penguasaan materi, penampilan dlm ujian & pembelaan
Penguji 2	Maks. 40 Menit	Penguji 2	Penguasaan materi, penampilan Dalam ujian dan pembelaan

Tembusan disampaikan Kepada Yth:

1. Kasubbag, Umum
2. Mahasiswa Ybs. (Papan Pengumuman)

Metro, 02 Juni 2017
 Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I.
 NIP: 1978122220110110074



**KEMENTRIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO**

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iring Mulyo Kota Metro 34111
Telp.(0725)4507,Fax.(0725)47296 email: stainmetro@yahoo.com Website:www.stainmetro.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

NIM : ELLY QURNIAWATI

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI

NPM : 13105155

Semester/TA : VII/2016-2017

Hari/ Tanggal	Pembimbing I	Hal-Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
Jumial 9/16 12	L	ada Lem. di Bab. II di pabriler, dan materi di seputaran	
Kamis 15/16 12	L	Ada Lem. di pce. Lanjutan untuk skripsi. Bab. I, II, III	

Dosen Pembimbing I



100003 2 005

Dosen Pembimbing I

Drs. H. Bukhari, M.Pd

NIP. 19621015198503 1 007



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO**

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iring Mulyo Kota Metro 34111
Telp.(0725)4507,Fax.(0725)47296 email: stainmetro@yahoo.com Website:www.stainmetro.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : ELLY QURNIAWATI
NPM : 13105155

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Semester/TA : VII/2016-2017

NO	Hari/ Tanggal	Pembimbing I	Hal-Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Jumat, 30/16 /12	✓	Perbantuan. Bab I, II, III yg telah di tentukan	
	Selasa, 3/17 /1	✓	Acc. Bab I, II, III buku dan Apd.	
	Rabu 3/17 4/17 /1	✓	Acc - Apd lampiran deskripsi	

Diketahui :

Ketua Jurusan Tarbiyah



Drs. Hj. Akla, M.Pd
NIP. 19691008 200003 2 005

Dosen Pembimbing I

Drs. H. Bukhari, M.Pd
NIP. 19621015198503 1 007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN

Nama : **Elly Qurniawati**
NPM : 13105155

Jurusan/ Fakultas : PGMI/ Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Semester / TA : VIII/ 2016-2017

No	Hari / Tanggal	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Jelasa, 18/17 4	bab. iv - v 7 di perbaiki hasil Peret, buatkan lagi 3 nya dari Tabel kerja untuk memenuhi dan anggarannya	
	Kamis 19/17 5	= Keras pulan sesuai dari hasil pembekuan = bisa perbandingan masing tabel di buang.	

Diketahui:

Wakil Dekan I Bidang Akademik

Dosen Pembimbing I



Spices
Dra. Isti Fatonah, MA

NIP. 19670531 199303 2 003

Drs. H. Bukhari, M.Pd

NIP. 19621015 198503 1 007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN

Nama : **Elly Qurniawati**
NPM : 13105155

Jurusan/ Fakultas : PGMI/ Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Semester / TA : VIII/ 2016-2017

No	Hari / Tanggal	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Jumat 12/17 5	Al. Bab. IV. V. Lanjutan materi. di muraqayah.	

Diketahui:

Wakil Dekan I Bidang Akademik


Dra. Isti Fatonah, MA
NIP. 19670531 199303 2 003

Dosen Pembimbing I


Drs. H. Bukhari, M.Pd
NIP. 19621015 198503 1 007



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iring Mulyo Kota Metro 34111
Telp.(0725)4507,Fax.(0725)47296 email: stainmetro@yahoo.com Website:www.stainmetro.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : ELLY QURNIAWATI

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI

NPM : 13105155

Semester/TA : VII/2016-2017

NO	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Hal-Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	9 12	✓	disc online Subst proposal leylis.	

Diketahui :

Ketua Jurusan Tarbiyah



H. A. M. M. Pd
NIP. 19691003 200003 2 005

Dosen Pembimbing II

Suhendi, M.Pd
NIP. 19730625 200312 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO**

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iring Mulyo Kota Metro 34111
Telp.(0725)4507,Fax.(0725)47296 email: stainmetro@yahoo.com Website:www.stainmetro.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : ELLY QURNIAWATI

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI

NPM : 13105155

Semester/TA : VII/2016-2017

NO	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Hal-Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	13 - 10/6 12	✓	<p>- dipertajam alasan menggunakan metode Role Play pd sub 1.</p> <p>- bab II, Temi Asbab → Apa yg dapat menyebabkan Asbab -</p>	

Diketahui :

Ketua Jurusan Tarbiyah



Dr. H. Nur M. Pd
NIP. 19691008 200003 2 005

Dosen Pembimbing II

Suhendi, M.Pd
NIP. 19730625 200312 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO**

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iring Mulyo Kota Metro 34111
Telp.(0725)4507,Fax.(0725)47296 email: stainmetro@yahoo.com Website:www.stainmetro.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

ma : ELLY QURNIAWATI
M : 13105155

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Semester/TA : VII/2016-2017

O	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Hal-Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	19 Feb 12	✓	<p>→ Htl 18 Feb 2017 re menyagani htl Belgis, jangus beisi lunga point, p caba di ragai dalam kelawat.</p> <p>→ hnt news pendahuluan subline menjelies bebr tes</p>	

ketahui :

tua Jurusan Tarbiyah



Hj. Akla, M.Pd
P. 19691008 200003 2 005

Dosen Pembimbing II

Suhendi, M.Pd
NIP. 19730625 200312 1 003

