

SKRIPSI

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 3 TEMPURAN
LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**Oleh:
Hikmah Yuni Astuti
NPM.13105225**



**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah & Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) METRO
1439 H / 2018 M**

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 3 TEMPURAN
LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:
HIKMAH YUNI ASTUTI
NPM.13105225

Pembimbing I : Suhendi, M. Pd
Pembimbing II : Tusriyanto, M. Pd

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas: Tarbiyah

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) METRO
1439 H / 2018 M



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

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp.(0725) 41507 Fax.(0725) 47296,website:www.tarbiyah.metrouniv.ac.id,email,tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

PERSETUJUAN


Judul : UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 3
TEMPURAN LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN
2016/2017

Nama : Hikmah Yuni Astuti
NPM : 13105225
Jurusan : Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

MENYETUJUI


Untuk dimunaqosyahkan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Dosen Pembimbing I


Suhendi, M. Pd
NIP.19730625 200312 1 003

Metro, 5 Januari 2018

Dosen Pembimbing II


Tusrivanto, M. Pd
NIP.19730810 200604 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGMI


Nurul Afifah, M. Pd. I
NIP.19781222 201101 2 007



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

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296, website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, email: tarbiyah.ian@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : Istimewa
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Mohon Dimunaqsyahkan Skripsi
Saudari Hikmah Yuni Astuti**

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di Metro

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

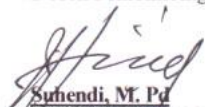
Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya maka proposal penelitian yang disusun oleh :

Nama : Hikmah Yuni Astuti
NPM : 13105225
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 3
TEMPURAN LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN
2016/2017

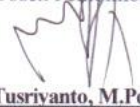
Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Jurusan untuk dimunaqsyahkan, demikian harapan kami dan atas penerimaannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum

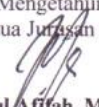
Dosen Pembimbing I


Suhendi, M. Pd
NIP.19730625 200312 1 003

Metro, 5 Januari 2018
Dosen Pembimbing II


Tusrivanto, M. Pd
NIP.19730810 200604 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI


Nurul Afifah, M. Pd. I
NIP.19781222 201101 2 007



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

Jalan Kl. 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.iaim@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN

No: B-0502/In.18.1/D/PP.06.9/01/2018

Skripsi dengan judul: UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 3 TEMPURAN LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2016/2017. Yang disusun oleh: HIKMAH YUNI ASTUTI, NPM 13105225, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin/15 Januari 2018.

TIM PENGUJUI

Ketua/Moderator : Suhendi, M.Pd
Penguji I : Nuryanto, M.Pd.I
Penguji II : Tusriyanto, M.Pd
Sekretaris : A. Bobby Chandra, M.Si

PANITIA MUNAQOSAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
METRO

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Akla, M.Pd.

NIP. 19691008 200003 2 001

ABSTRAK

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 3 TEMPURAN LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Oleh:

HIKMAH YUNI ASTUTI

Pembelajaran IPS di SD bukan hanya menuntut siswa pada kekuatan ingatan dan hafalan saja namun hendaknya ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep yang dipelajari siswa dengan pengalaman dan kenyataan siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga memberikan peluang kepada siswa untuk memahami dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam ranah kognitif pada siswa kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah tahun pelajaran 2016/2017 melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*).

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan instrumen penelitian berupa lembar observasi kegiatan pembelajaran guru dan aktivitas belajar siswa menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa setelah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) diterapkan, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 59% dan siklus II sebesar 79%, mengalami peningkatan sebesar 20%. Peningkatan aktivitas juga berpengaruh pada hasil belajar siswa khususnya dalam ranah kognitif, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 71 % dan siklus II sebesar 82%, mengalami peningkatan sebesar 11%. Dari analisis data tersebut dapat dipahami bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) yang diterapkan pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN 3 Tempuran Lampung tengah dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

HALAMAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hikmah Yuni Astuti
NPM : 13105225
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, Januari 2018

Yang menyetekkan


METERAI
TEMPEL
A989CAEF787551313
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Hikmah Yuni Astuti
NPM.13105225

MOTTO

أَنْفِرُوا خِفَافًا وَثِقَالًا وَجَاهِدُوا بِأَمْوَالِكُمْ وَأَنْفُسِكُمْ فِي سَبِيلِ
اللَّهِ ذَٰلِكُمْ خَيْرٌ لَّكُمْ إِنْ كُنْتُمْ تَعْلَمُونَ ﴿٤١﴾

“Berangkatlah kalian, baik dalam keadaan merasa ringan ataupun merasa berat, dan berjihadlah dengan harta dan diri kalian di jalan Allah. Yang demikian itu adalah lebih baik bagi kalian jika kalian mengetahui.”¹

¹ (QS. At-Taubah: 41).

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrohmaanirrohiim, puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat ridho dan rahmat serta nikmat-Nya dapat kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Ayahanda Hi. Miswadi dan Ibunda Hj. Bari'ah yang tercinta, terima kasih atas cinta dan kasih sayang yang tanpa balas, motivasi yang diberikan dan untaian doa untuk keberhasilan ananda.
2. Kakak dan Adikku tersayang, yang selalu memberikan nasehat, semangat, dan berbagi keceriaan selama ini.
3. Suamiku tersayang, Firmansyah. Seseorang yang selalu sabar menghadapiku, menemani dalam suka dan duka, serta selalu memberikan semangat dan doa untukku.
4. Ibu dan bapak guru TK, SD, SMP, MA, Bapak dan Ibu dosen, terima kasih atas semua ilmu-ilmu yang bermanfaat yang telah diberikan.
5. Bapak Suhendi, M.Pd dan Bapak Tusriyanto M.Pd, selaku pembimbing I dan II yang telah membimbingku dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Teman-temanku seperjuangan angkatan 2013 khususnya PGMI C yang selalu memberikan semangat dari awal perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
7. Almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro kebanggaanku.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

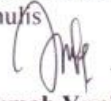
Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Prof. Dr. Enizar, M.Ag. selaku Rektor IAIN Metro, Dr. Akla, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, Nurul Afifah, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan PGMI, Suhendi, M.Pd dan Tusriyanto, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan II yang telah bersedia memberi bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Supinah, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 3 Tempuran dan Ibu Sunarti, S.Pd.SD selaku wali kelas V yang telah memberikan waktu, fasilitas dan bimbingannya. Ervina Eviliana S.Pd,SD, Rensa May Cahya Saputri dan Tri Yunita Sari, terima kasih atas waktu dan keikhlasannya selama proses penelitian ini. Seluruh pihak yang telah membantu, terima kasih atas doa dan dukungan yang diberikan.

Peneliti menyadari skripsi ini masih belum sempurna sehingga terdapat kekurangan bahkan kesalahan yang peneliti tidak sadari. Demikianlah, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi calon guru khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Metro, Januari 2018

Penulis


Hikmah Yuni Astuti
NPM.13105225

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN ABSTRAK.....	vi
HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN.....	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
F. Penelitian yang Relevan	9
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Aktivitas Belajar	12
1. Pengertian Aktivitas Belajar	12
2. Jenis-jenis Aktivitas Belajar	13
3. Manfaat Aktivitas dalam Pembelajaran	16
B. Hasil Belajar Siswa.....	17
1. Pengertian Hasil Belajar	17
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	20
3. Indikator Hasil Belajar	21
C. Metode Pembelajaran Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	23
1. Pengertian Metode Pembelajaran Bermain Peran	

<i>(Role Playing)</i>	23
2. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran <i>(Role Playing)</i>	25
3. Kelebihan dan kekurangan Metode Bermain Peran <i>(Role Playing)</i>	26
4. Langkah - langkah Metode Bermain Peran <i>(Role Playing)</i>	27
5. Alasan Pemilihan Metode Bermain Peran <i>(Role Playing)</i>	29
D. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	30
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	30
2. Tujuan Pembelajaran IPS di SD/MI.....	31
3. Pokok Bahasan Pelajaran IPS dalam Penelitian	33
E. Hipotesis Penelitian	34
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 35
A. Variabel dan Definisi Operasional Variabel.....	35
1. Variabel Terikat	35
2. Variabel Bebas.....	36
B. Setting Penelitian.....	36
C. Subjek Penelitian	37
D. Prosedur Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Instrumen Penelitian	44
1. Observasi	45
2. Tes	47
3. Dokumentasi	48
G. Teknik Analisis Data	49
H. Indikator Keberhasilan	50
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 52
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	52
1. Profil SD Negeri 3 Tempuran.....	52
2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah	52
3. Keadaan Guru dan Siswa SDN 3 Tempuran	53
4. Keadaan Sarana Fisik SDN 3 Tempuran	55

5. Struktur Organisasi dan Denah Lokasi SDN 3 Tempuran	56
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	58
1. Pelaksanaan Siklus I.....	58
2. Pelaksanaan Siklus II.....	81
C. Pembahasan	97
1. Analisis data Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Metode bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Siklus I dan II.....	98
2. Analisis Data Aktivitas Siswa Siklus I dan II.....	101
3. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	105
 BAB V PENUTUP.....	 110
A. SIMPULAN	110
B. SARAN	111

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Nilai Mid Semester Ganjil kelas V SDN 3 Tempuran.....	5
2. Indikator Aktivitas	16
3. Indikator Hasil Belajar	22
4. Kisi-kisi Lembar Observasi Kegiatan Guru.....	45
5. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	46
6. Kisi-kisi Lembar Soal Siklus I.....	48
7. Kisi-kisi Lembar Soal Siklus II.....	48
8. Data Guru dan Pegawai SDN 3 Tempuran	54
9. Data Siswa SDN 3 Tempuran	55
10. Keadaan Sarana Fisik SDN 3 Tempuran	56
11. Persentase Aktivitas Siswa Siklus I	75
12. Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	78
13. Presentase Aktivitas Siswa Siklus II.....	94
14. Hasil Belajar Siswa Siklus II	96
15. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I dan Silkus II	99
16. Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I dan II	102
17. Perbandingan Hasil Pretes Siklus I dan II.....	105

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Tahapan dalam PTK yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto.....	39
2. Struktur Organisasi SDN 3 Tempuran	56
3. Denah Lokasi SDN 3 Tempuran	57
4. Guru Menjelaskan Materi	62
5. Kegiatan Bermain Peran	64
6. Kegiatan Ice Breaking.....	68
7. Guru Menjelaskan Materi	88
8. Guru Memberi Arahkan	89
9. Kegiatan Bermain Peran	90

DAFTAR GRAFIK

Halaman

1. Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Siklus I	72
2. Presentase Aktivitas Siswa Siklus I	75
3. Hasil Belajar Siswa Siklus I	78
4. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II.....	92
5. Presentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	94
6. Presentase aktivitas Belajar Siswa siklus I dan siklus II.....	101
7. Perbandingan Tingkat Ketuntasan Hasil <i>Pretest Postest</i> Siklus I dan Siklus II	106

DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Nilai Mid Semester
2. Silabus
3. Jadwal Mata Pelajaran
4. RPP
5. Kisi-kisi Soal
6. Lembar Kegiatan Pembelajaran Guru Siklus 1
7. Lembar Kegiatan Pembelajaran Guru Siklus II
8. Lembar Aktivitas Siswa Siklus I
9. Lembar Aktivitas Siswa Siklus II
10. Soal Pretest dan Posttest Siklus I
11. Soal Pretest dan Posttest Siklus II
12. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II
13. Data Hasil Belajar Siswa Pretest dan Posttest Siklus I dan II
14. Lembar Jawaban Siswa
15. Lembar Kerja Kelompok Siklus I dan II
16. Naskah Bermain Peran
17. Gambar Media
18. Surat Izin Prasurey
19. Surat Bimbingan Skripsi
20. Surat Tugas
21. Surat Izin Reaserch
22. Surat Keterangan Penelitian
23. Formulir Konsultasi Bimbingan Skripsi
24. Dokumentasi
25. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia mempunyai hak untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, salah satunya yaitu mengenyam pendidikan. Pendidikan bagi umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Melalui pendidikan diharapkan dapat membawa sebuah perubahan dari ketidaktahuan menjadi mengetahui hal-hal yang belum diketahui sebelumnya. Dengan pendidikan manusia dapat menambah wawasan, berkeaktifitas, sejahtera, bahagia serta terbebas dari ketertinggalan zaman yang semakin berkembang.

Hal tersebut sesuai dengan Undang-undang Dasar 1945 pasal 28 C ayat 1 yang menyatakan bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.²

Sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pasal 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³

Undang-undang tersebut sangat diperlukan sebagai solusi bagi problematika pendidikan di Indonesia. Problematika yang dihadapi dunia

²Undang-undang Dasar 1945 Tentang Hak Memperoleh Pendidikan Pasal 28 C Ayat 1.

³Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Pasal 1.

pendidikan saat ini salah satunya, pembelajaran dirasa belum dapat memenuhi harapan pendidikan untuk dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Menurut Wina Sanjaya lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan guru saat ini dikarenakan proses pembelajaran hanya dilaksanakan sesuai kemampuan guru, padahal pada kenyataannya setiap guru memiliki kemampuan yang berbeda.⁴ Hal ini berdampak pada tidak meratanya kualitas pendidikan di Indonesia dan kondisi inilah yang melatarbelakangi diperlukannya standar proses pendidikan.

Pendidikan dasar khususnya pendidikan sekolah dasar sangat menentukan langkah ke depan seseorang dalam melanjutkan jenjang berikutnya. Pendidikan sekolah dasar ditempuh dalam 6 jenjang, yaitu mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Pada tingkat SD, siswa belajar berkomunikasi dan membaaur dengan lingkungan sosial. Untuk mengenal lingkungan sosial siswa dibekali berbagai macam pelajaran atau ilmu, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Tertuang dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pada Bab X Pasal 37 salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki tujuan untuk mengenalkan konsep kehidupan bermasyarakat dan menumbuhkan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial serta kemanusiaan.

Sadun Akbar dan Hadi Sriwiyana menyatakan bahwa IPS sebagai pendidikan nilai sangat diperlukan seseorang agar dapat berperilaku baik di

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2006), h. 5.

masyarakat. Perilaku yang baik yaitu perilaku yang dikendalikan oleh nilai-nilai kebaikan yang diyakini.⁵

Rohmat Mulyana juga menambahkan, IPS merupakan kajian ilmu yang potensial bagi pengembangan tugas-tugas pembelajaran yang kaya nilai. Mata pelajaran IPS memiliki karakteristik ilmu yang erat kaitanya dengan kehidupan manusia serta membahas tentang bagaimana manusia dapat menjalin hubungan harmonis dengan sesama, lingkungan dan Tuhan.⁶

Berdasarkan uraian tentang kajian IPS dalam lingkup pendidikan dasar tersebut, besar harapan pendidik untuk dapat menanamkan nilai-nilai kebaikan pada peserta didik sehingga dapat menciptakan hubungan harmonis dalam segala aspek kehidupan.

Untuk mencapai tujuan tersebut tidaklah mudah, seorang guru harus mempunyai keterampilan dalam mengajar, membuat perencanaan yang matang dan giat menambah pengetahuan serta pengalaman dalam melaksanakan tugasnya. Keberhasilan pembelajaran tergantung pada keberhasilan guru dalam mengaktifkan siswanya melalui proses belajar mengajar yang ditunjang oleh sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum serta metode dan strategi pembelajaran yang tepat.

Salah satu yang berpengaruh terhadap keberhasilan suatu proses pendidikan adalah aktivitas siswa dalam mengikuti rangkaian pembelajaran seperti keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapatnya atau keberanian

⁵Sadun Akbar dan Hadi Sriwiyana, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran IPS*, (Yogyakarta: Cipta Media, 2002), h. 179.

⁶Rohmat Mulyana., *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. (Bandung: Alfabeta. 2011), h.89.

untuk mengajukan pertanyaan atas hal-hal yang belum dipahami. Keberanian siswa untuk bertanya juga dapat dijadikan tolak ukur dalam pembelajaran seperti paham atau tidaknya siswa terhadap materi yang telah yang disampaikan dan hambatan-hambatan yang dialami siswa sehingga guru dapat membantu ataupun meluruskan kesalahan yang terjadi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 03 November 2016 di kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah, didapatkan hasil bahwa pada saat pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa terlihat *pasif*. Hal tersebut terlihat saat guru memberikan pertanyaan, hanya sedikit siswa yang menjawab pertanyaan dari guru. Demikian pula dalam hal berpendapat dan bertanya, hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan keaktifan dalam berpendapat dan bertanya.

Selain itu, guru menggunakan metode pembelajaran yang belum bervariasi, guru lebih mendominasi penggunaan metode ceramah dan penugasan dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat mengalami kebosanan yang mengakibatkan perilaku-perilaku yang tidak diharapkan saat pembelajaran berlangsung seperti mengganggu teman yang sedang belajar, mengobrol dengan teman sebangku dan seringnya beberapa siswa meminta izin untuk keluar kelas atau toilet.

Selaras dengan hal tersebut berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas V yaitu Ibu Sunarti, S.Pd.SD serta penelusuran dokumen hasil belajar siswa pada mid semester ganjil diketahui

bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagaimana dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1
Nilai Mid Semester Ganjil
SDN 3 Tempuran Tahun Pelajaran 2016/2017

KKM	Jumlah Siswa (orang)	Jumlah Siswa Tuntas (orang)	Jumlah Siswa Belum Tuntas (orang)	Presentase Siswa Tuntas (%)	Presentase Siswa Belum Tuntas (%)
≥ 67	17	2	15	12%	88%

Sumber: Buku daftar nilai IPS kelas V SDN 3 Tempuran (berdasarkan KKM)⁷

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 3 Tempuran yaitu ≥ 67 , hanya 2 orang siswa yang tuntas dari 17 orang siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena hanya 12% yang idealnya minimal 75%.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas tentunya pembelajaran pendidikan IPS khususnya pada tingkat dasar, memerlukan pembaharuan yang serius, karena pada kenyataannya selama ini masih banyak guru yang menerapkan model atau metode pembelajaran *konvensional*, guru kurang mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran dan guru lebih cenderung menggunakan ceramah yang hanya menuntut siswa pada kekuatan ingatan dan

⁷ Buku Daftar nilai IPS kelas V, Mid Semester Ganjil SDN 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017.

hafalan saja tanpa mengembangkan wawasan berpikir yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih aktif.

Pembelajaran di sekolah dasar hendaknya ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep yang dipelajari siswa dengan pengalaman dan kenyataan yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan merubah metode pembelajaran yang digunakan ke arah pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dimaksud adalah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Menurut Cordile (1986) dikutip oleh Ahmad Susanto, metode bermain peran (*role playing*) adalah permainan peranan yang dilakukan untuk mengkreasi kembali peristiwa masa lampau, mengkreasi kemungkinan-kemungkinan masa depan dan mengekspos kejadian-kejadian masa kini dan permainan ini sangat cocok untuk pelajaran yang berkaitan dengan sejarah.⁸

Dalam metode bermain peran (*role playing*), siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa atau bertanya jawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Siswa akan lebih banyak melakukan interaksi dengan lingkungannya, dengan harapan dapat meningkatkan komunikasi sosial antar sesama, pemahaman atas pengetahuan yang diberikan serta pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

⁸ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran.*, h. 57.

Berdasarkan paparan masalah diatas, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa cenderung pasif, kurangnya aktivitas siswa dalam bertanya atau mengeluarkan pendapat.
2. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN 3 Tempuran di tandai dengan 88% siswa yang nilainya berada dibawah KKM.
3. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan.
4. Kurangnya keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalam maka penelitian ini dibatasi pada rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : “Apakah penggunaan metode

bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017 ?”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Searah dengan rumusan masalah yang diajukan, penelitian ini memiliki tujuan dan manfaat diantaranya :

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk menerapkan metode bermain peran (*role playing*) dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Tempuran pada mata pelajaran IPS.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Tempuran pada mata pelajaran IPS Tahun Pelajaran 2016/2017.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

a. Siswa

Melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa berupa pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

b. Guru

Membantu guru dalam pengelolaan kelas dan memberikan wawasan pengetahuan serta pengalaman tentang inovasi pembelajaran yang menyenangkan.

c. Kepala Sekolah

Dengan menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dapat menjadi pendorong pengelola sekolah SDN 3 Tempuran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan, pengalaman serta wawasan tentang penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam penelitian tindakan kelas.

F. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang terdapat kaitannya dengan penelitian ini diantaranya :

1. Sri Wahyuni, Rukayah, Sularmi dalam Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Jual Beli. Penelitian dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri Banjurmukadan, Buluspeantren, Kebumen Tahun Ajaran 2013/2014. Peningkatan pemahaman konsep kegiatan jual beli tersebut dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata kelas dan ketuntasan yang dicapai siswa pada setiap siklusnya. Pada pra tindakan, nilai rata-rata pemahaman konsep kegiatan siswa adalah 49,80; Siklus I 59,71; Siklus II 64,67; dan Siklus III 76,71. Ketuntasan siswa pada pra tindakan sebanyak 8 siswa (33,33%); Siklus I

sebanyak 13 siswa (54,17%); Siklus II sebanyak 18 siswa (75%), dan Siklus III sebanyak 87,5%). Dan untuk kualitas proses pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli pada pra tindakan mencapai 49,54%; Siklus I mencapai 71,48%; Siklus II mencapai 79,72%; dan Siklus III mencapai 92,82%. Perbedaan penelitian ini dari penelitian terdahulu yaitu dalam penelitian terdahulu variabel terikatnya adalah pemahaman konsep kegiatan jual beli dan persamaannya dalam proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*).⁹

2. Hartati (2014) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa melalui Pendekatan Pembelajaran (CTL) *Contextual Teaching and Learning* materi Perkembangan Teknologi kelas IV MI Al-Mursyidiyyah Pondok Benda Pamulang Tangerang Selatan tahun Pelajaran 2013/2014.¹⁰ Berkesimpulan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV MI Al-Mursyidiyyah mengalami peningkatan dengan menggunakan pendekatan CTL. Perbedaannya peneliti tidak menggunakan pendekatan pembelajaran (CTL) tetapi menggunakan metode bermain peran (*role playing*) sedangkan persamaannya yaitu variabel terikat atau yang diteliti sama yaitu hasil belajar siswa.

⁹Sri Wahyuni, Rukayah, Sularmi, "Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Jual Beli", dalam , <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo>, diunduh pada 24 Oktober 2016.

¹⁰Hartati, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa melalui Pendekatan Pembelajaran (CTL) *Contextual Teaching and Learning*", dalam <http://repository.uinjkt.ac.id> diunduh pada 25 Oktober 2016.

3. Satria Novan (2016) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Va Sd Negeri 2 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.¹¹ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA SD Negeri 2 Metro Selatan. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 67,45 dengan kategori “Tinggi”, dan pada siklus II meningkat menjadi 75,73 dengan kategori “Tinggi”, dengan peningkatan sebesar 8,28 dari siklus I ke siklus II. Persentase ketuntasan klasikal siklus I sebesar 65%, meningkat pada siklus II menjadi 80% dengan peningkatan sebesar 15%. Perbedaannya peneliti tidak menggunakan model pembelajaran tipe *talking stick* tetapi menggunakan metode bermain peran (*role playing*) sedangkan persamaannya yaitu variabel terikat atau yang diteliti sama yaitu hasil belajar siswa.

¹¹ Satria Novan, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Va Sd Negeri 2 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016”, dalam <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsdunila>, diunduh pada 10 April 2017.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Hidup manusia dimulai dari lahir hingga dewasa selalu mengalami berbagai perubahan. Untuk menghadapi perubahan-perubahan dalam hidupnya manusia selalu berusaha untuk belajar dalam mempertahankan hidup. Setiap manusia akan belajar, namun kondisi belajar dapat diatur untuk mengembangkan bentuk kelakuan tertentu pada seseorang, mempertinggi kemampuannya atau mengubah kelakuannya.

Dalam belajar tidak terlepas dari aktivitas. Aktivitas merupakan hal penting dalam interaksi belajar mengajar karena dengan adanya aktivitas siswa dapat memahami materi dengan mudah karena siswa ikut serta secara aktif dalam pembelajaran. Kunandar mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran, guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.¹²

Wina Sanjaya menyatakan aktivitas adalah segala perbuatan yang sengaja dirancang oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa seperti kegiatan diskusi, demonstrasi, simulasi, melakukan percobaan, dan lain

¹² Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 277.

sebagainya”.¹³Dapat dikatakan bahwa aktivitas sangat diperlukan dalam kelangsungan belajar, tanpa aktivitas maka proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Menurut Sardiman, “aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental”.¹⁴ Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis, seperti mental. Aktivitas tersebut harus selalu terkait sehingga terdapat keserasian antara sifat fisik maupun mental dan jika sifat fisik maupun mental telah serasi maka pembelajaran akan berjalan dengan optimal.

Dari uraian diatas, dapat dipahami aktivitas belajar adalah suatu kegiatan fisik dan mental yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Ketika anak berbuat otomatis ia berpikir oleh karena itu guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbuat sendiri sehingga aktivitas pembelajaran akan berjalan optimal.

2. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Adapun jenis aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar yang dikemukakan oleh Paul D. Diedrich yaitu :

- a. Kegiatan-kegiatan visual : membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 176.

¹⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 100.

- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan intrupsi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.
- f. Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.¹⁵

Sedangkan Gretrude M. Whipple membagi kegiatan-kegiatan peserta didik sebagai berikut :

- a. Bekerja dengan alat-alat visual, seperti mengumpulkan gambar-gambar dan bahan ilustrasi lainnya dan mencatat pertanyaan-pertanyaan yang menarik minat, sambil mengamati bahan-bahan visual.
- b. Ekskripsi dan Trip, seperti mengunjungi museum, akuarium, dan kebun binatang dan menyaksikan demonstrasi, seperti proses penerbitn surat kabar.
- c. Mempelajari masalah- masalah, seperti mempelajari informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penting.
- d. Mengapresiasikan literatur, seperti membaca cerita-cerita menarik.
- e. Ilustrasi dan kontruksi, seperti membuat diagram.
- f. Bekerja menyajikan informasi, seperti menyarankan cara-cara penyajian informasi yang menarik.
- g. Cek dan tes, seperti menyiapkan tes-tes untuk murid lain.¹⁶

Aktivitas belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga kategori yaitu:

- a. Aktivitas belajar mandiri, artinya setiap siswa mengerjakan atau melakukan kegiatan belajar masing-masing. Misalnya setiap siswa diberi tugas untuk memecahkan persoalan yang diberikan oleh guru. Dalam

¹⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 172.

¹⁶ *Ibid.*, h. 173-175.

proses belajarnya setiap siswa dituntut mengerjakan tugasnya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Implikasinya, guru harus banyak memberikan perhatian dan pelayanan secara individual.

- b. Aktivitas belajar kelompok, artinya siswa melakukan kegiatan belajar dalam kelompok. Misalnya diskusi memecahkan masalah. Guru harus mengajukan beberapa masalah yang harus dipecahkan siswa dalam satuan kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3-5 siswa. Guru akan mengawasi dan membimbing setiap kelompok, sedangkan siswa berpartisipasi memecahkan persoalan tersebut dengan kelompoknya.
- c. Aktivitas belajar klasikal, artinya semua siswa dalam waktu yang sama melakukan kegiatan belajar yang sama. Misalnya apabila guru menggunakan metode ceramah siswa akan menanggapi secara berbeda-beda meskipun materi yang disajikan sama.¹⁷

Berdasarkan jenis-jenis aktivitas yang telah dikemukakan diatas maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis-jenis aktivitas menurut Paul. D Diedrich karena sesuai dengan metode yang akan peneliti gunakan yaitu metode bermain peran (*role playing*) dimana dalam metode ini terdapat kegiatan-kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, permainan, mental dan emosional.

Aktivitas belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa ketika mengikuti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*). Jadi, dengan klasifikasi aktivitas seperti yang diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup bervariasi. Apabila berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu kegiatan belajar mengajar akan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan tidak membosankan. Jenis

¹⁷ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 1989), h.72.

aktivitas yang di amati dalam penelitian ini yang akan dijadikan indikator aktivitas dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:¹⁸

Tabel 2
Indikator Aktivitas

No.	Jenis Aktivitas	Indikator
1	<i>Visual activities</i>	- Siswa membaca bahan pelajaran - Memperhatikan guru menerangkan
2	<i>Oral activities</i>	- Bertanya - Mengeluarkan pendapat
3	<i>Writing activities</i>	- Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan mencatat dan membuat pertanyaan
4	<i>Listening activities</i>	- Siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya
5	<i>Motor activities</i>	- Menyelenggarakan atau melakukan permainan sesuai dengan model pembelajaran

3. Manfaat Aktivitas dalam Pembelajaran

Penggunaan aktivitas banyak manfaatnya bagi pembelajaran para siswa,

karena:

- a. Siswa mencari sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- c. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- d. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedan individual.
- e. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
- f. Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat serta hubungan antara guru dan orang tua siswa.

¹⁸ Dewi Masitoh, *Penggunaan Model Pembelajaran Paikem dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas VIII SMP N 1 Punggur*, 2015, [Skripsi], STAIN Jurai Siwo Metro.

- g. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis.
- h. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.¹⁹

Dengan adanya aktivitas dalam pembelajaran, siswa dapat mencari pengalaman dengan belajar sendiri menurut minat dan kemampuannya, memupuk kerja sama dan disiplin, siswa diberikan ruang gerak yang luas untuk mengekspresikan pendapatnya, berbagi informasi dengan satu kelompoknya atau dengan kelompok lainnya, sehingga dapat menunjang terjadinya proses belajar mengajar.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti pembelajaran. Penilaian hasil belajar merupakan bagian dari proses pembelajaran dimana guru dapat mengevaluasi sejauh mana keberhasilan siswa.

Selanjutnya, Ahmad Susanto mengemukakan hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.²⁰

Hal ini juga dipertegas oleh Nawawi dalam Ahmad Susanto, yang

¹⁹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 91.

²⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 5.

mengartikan hasil belajar sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu.²¹

Bloom membagi hasil belajar dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.

a. Ranah kognitif

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:

1) Pengetahuan (knowledge).

Tipe hasil pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar yang berikutnya. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi pelajaran. Misalnya hafal suatu rumus akan menyebabkan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut; hafal kata-kata akan memudahkan dalam membuat kalimat.

2) Pemahaman

Pemahaman dapat dilihat dari kemampuan individu dalam menjelaskan sesuatu masalah atau pertanyaan.

3) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.

4) Analisis

Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

5) Sintesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir sintesis adalah berpikir divergen dimana menyatukan unsur-unsur menjadi integritas.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan metode, dll.

b. Ranah afektif

²¹ *Ibid.*,

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

c. Ranah psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk ketrampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.²²

Ketiga ranah tersebut merupakan objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut ranah kognitif paling banyak dinilai oleh guru di sekolah karena ranah ini berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran. Meskipun demikian ranah afektif dan ranah psikomotorik tetap dinilai, tanpa dikesampingkan karena ketiga ranah tersebut satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Hal ini menunjukkan bahwa ranah kognitif tipe hasil belajar yang paling dominan.

Perlu diingat bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.²³

Dengan demikian hasil belajar adalah suatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyantakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar

²² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 8.

²³ Agus suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), h. 7.

yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara baik. Dimana hasil belajar siswa ini nantinya akan menjadi tolak ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang.

Seseorang yang prestasinya tinggi dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil dalam belajar, untuk yang hasilnya masih kurang memuaskan dapat dilakukan perbaikan dengan cara sering mengadakan latihan-latihan yang tujuannya bisa meningkatkan hasil belajarnya. Dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, yang secara umum ditandai dengan ketercapaian hasil belajar pada aspek kognitif, afektif dan psikomotoris.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pada dasarnya, keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi.

Menurut Ahmad Susanto, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal yaitu:
a) siswa, dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani, b) lingkungan, yang termasuk dalam lingkungan antara lain sarana dan

prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan keluarga, dan lingkungan.²⁴

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman dalam Ahmad Susanto, hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor internal, meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan, maupun faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.²⁵

Sementara itu pendapat yang sama juga disampaikan oleh Hamdani, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar (hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu, faktor dari dalam (*intern*) dan faktor dari luar (*ekstern*). Faktor dari dalam meliputi kecerdasan (*intelegensi*), faktor jasmaniah atau fisiologis, sikap, minat, bakat dan motivasi. Sedangkan faktor dari luar meliputi keadaan keluarga, keadaan sekolah dan lingkungan masyarakat.²⁶

Berdasarkan pendapat diatas, semakin jelas bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat beberapa faktor yang saling mempengaruhi. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Dari kutipan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa, jika faktor-faktor tersebut baik, maka hasil belajar siswapun baik. Namun apabila faktor yang mempengaruhi tersebut buruk, maka hasil belajar siswa akan cenderung buruk.

3. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar sangat penting dalam pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai dengan

²⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran.*, h. 12.

²⁵ *Ibid.*

²⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 139.

baik, “kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah dengan mengetahui garis-garis besar indikator (petunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur”.²⁷

Tabel 3
Jenis dan Indikator hasil belajar siswa.

Ranah / Jenis Prestasi	Indikator
<p>A. Ranah Cipta (Kognitif)</p> <p>1. Pengamatan</p> <p>2. Ingatan</p> <p>3. Pemahaman</p> <p>4. Penerapan</p> <p>5. Analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti)</p> <p>6. Sintesis (membuat panduan baru dan utuh)</p>	<p>1. Dapat menunjukan</p> <p>2. Dapat membandingkan</p> <p>3. Dapat menghubungkan</p> <p>1. Dapat menyebutkan</p> <p>2. Dapat menunjukan kembali</p> <p>1. Dapat menjelaskan</p> <p>2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri</p> <p>1. Dapat memberikan contoh</p> <p>2. Dapat menggunakan secara tepat</p> <p>1. Dapat menguraikan</p> <p>2. Dapat mengklasifikasikan / memilah-milah</p> <p>1. Dapat menghubungkan</p> <p>2. Dapat menyimpulkan</p> <p>3. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)</p>
<p>B. Ranah Rasa (Afektif)</p> <p>1. Penerimaan</p> <p>2. Sambutan</p>	<p>1. Menunjukkan sikap menerima</p> <p>2. Menunjukkan sikap menolak</p> <p>1. Kesiediaan berpartisipasi / terlibat</p>

²⁷ Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 153.

<ul style="list-style-type: none"> 3. Apresiasi (sikap menghargai) 4. Internalisasi (pengalaman) 	<ul style="list-style-type: none"> 2. Kesiapan memanfaatkan 1. Menganggap penting dan bermanfaat 2. Menganggap indah dan harmonis 3. Mengagumi 1. Mengakui dan meyakini 2. mengingkari
<ul style="list-style-type: none"> C. Ranah Karsa (Psikomotor) 1. Keterampilan bergerak dan bertindak 2. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya. 1. Mengucapkan 2. Membuat mimik dan gerakan jasmani

Berdasarkan indikator hasil belajar di atas, peneliti mengambil beberapa indikator untuk dijadikan tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 3 Tempuran Tahun Pelajaran 2016/2017.

Tolak ukur yang peneliti gunakan sebagai indikator hasil belajar siswa adalah ingatan, pemahaman, dan penerapan. Ketiga kemampuan siswa yang menjadi tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini tentu juga disesuaikan dengan tujuan dari metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) yaitu melalui proses bermain peran, diskusi, bertanya, menjawab, menanggapi dan menyampaikan pendapat. Setelah siswa paham maka ia akan mampu untuk menyebutkan, mendefinisikan, mengaitkan dan memberikan contoh dari pelajaran yang telah disampaikan.

C. Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

1. Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dituntut kreatifitasnya dalam menciptakan pembelajaran yang PAIKEM yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu metode bermain peran (*role playing*)

Bermain peran terdiri dari dua kata yaitu bermain dan peran. Bermain adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari kemenangan dalam hal ini disebut dengan istilah *playing*. sedangkan aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya kemenangan dan kekalahan dalam hal ini disebut dengan *game*. Peran atau *role* adalah cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu.

Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Dawson dalam Moedjiono dan Dimiyati mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplika proses-proses perilaku.²⁸

Sementara itu, Hamdani menyatakan metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu

²⁸Udin Syaefuddin sa'ud, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN-MALIKI PRESS, 2011), h. 44.

topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang diperankan dan berinteraksi melakukan sebuah peranan.²⁹

Senada dengan hal tersebut, menurut Cordile dikutip oleh Ahmad Susanto, bermain peran adalah permainan peranan yang dilakukan untuk mengkreasi kembali peristiwa masa lampau, mengkreasi kemungkinan-kemungkinan masa depan dan mengekspos kejadian-kejadian masa kini, dan permainan ini sangat cocok untuk pelajaran sejarah.³⁰

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan suatu topik atau masalah yang dipecahkan oleh peserta didik dengan memainkan peran yang berkaitan dengan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang dan bergantung kepada apa yang diperankannya.

2. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Dalam setiap metode yang digunakan dalam proses pembelajaran pastinya memiliki tujuan, begitupun dalam penggunaan metode bermain peran (*role playing*) yang digunakan untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa

²⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 163.

³⁰ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 57.

dengan melakoni suatu peranan. Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) menurut Syaiful antara lain adalah:

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.³¹

Menurut Ahmad Susanto, tujuan dari penggunaan metode bermain peran (*role playing*) adalah:

- a. Melatih ketrampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari;
- b. Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip;
- c. Melatih memecahkan masalah;
- d. Meningkatkan keaktifan belajar;
- e. Memberikan motivasi belajar kepada siswa;
- f. Melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok;
- g. Menumbuhkan daya kreatif siswa;
- h. Melatih peserta didik untuk memahami dan menghargai pendapat serta peranan orang lain;³²

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam penelitian ini, antara lain melatih siswa dalam menghargai peranan orang lain, melatih keterampilan tertentu yang bersifat praktis dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan daya kreatif siswa, melatih kerjasama, tanggung jawab dan keaktifan belajar serta mampu mengembangkan sikap percaya diri pada siswa.

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran (*role playing*) mempunyai beberapa kelebihan dan juga mempunyai beberapa kekurangan, diantaranya :

³¹ Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta,2010), h.88

³² Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran.*, h. 59.

a. Kelebihan metode bermain peran (*role playing*) menurut Ahmad Susanto,

antara lain:

- 1) Memupuk daya cipta siswa.
- 2) Memunculkan kegairahan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Dapat dijadikan sebagai bekal siswa nanti apabila menghadapi hal-hal yang dihadapi pada situasi yang sebenarnya.
- 4) Merangsang siswa untuk menjadi biasa dan terampil dalam menanggapi dan bertindak secara spontan.
- 5) Memupuk keberanian dan kemantapan penampilan siswa di depan orang banyak.
- 6) Memperkaya pengetahuan sikap dan keterampilan serta pengalaman tidak langsung.
- 7) Siswa berkesempatan untuk menjalankan yang terpendam sehingga mendapat kepuasan, kesegaran, serta kesehatan jiwa kembali.
- 8) Siswa dapat mengembangkan bakat atau kemampuan yang mungkin dimiliki siswa.
- 9) Siswa dapat menghargai dan menerima pendapat orang lain.

b. Kekurangan metode bermain peran (*role playing*) antara lain :

- 1) Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
- 6) Sebagian besar anak yang tidak ikut drama mereka menjadi kurang aktif.
- 7) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.

4. Langkah-langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran

Dalam penggunaan metode bermain peran (*role playing*), ada beberapa tahapan yang dapat dijadikan pedoman dalam pelaksanaan. Menurut Shafel dalam Uno mengemukakan sembilan tahap bermain peran: (1)

Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) Memilih partisipan/peran, (3) Menyiapkan pengamat, (4) Menyusun tahap-tahap peran, (5) Pemeranan, (6) Diskusi dan evaluasi, (7) Pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap 2, (9) Mengambil kesimpulan.

Langkah pertama, menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

Langkah kedua, memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau 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 mau memerankan posisi tertentu.

Langkah ketiga, menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik dapat mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Menurut Shafel, 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?.

Langkah keempat, 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 dimana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan, dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik dan mereka siap untuk memainkannya.

Langkah kelima, tahap pemeranan, pada tahap ini mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena para peserta didik ragu dengan apa yang harus dikatakan dan ditunjukkan. Shaftel mengemukakan bahwa pemeranan cukup dilakukan secara singkat, tak perlu memakan waktu yang terlalu lama.

Langkah keenam, 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.

Langkah ketujuh, pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternative pemeranan.

Langkah kedelapan, diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah jelas.

Langkah kesembilan, pengambilan kesimpulan, tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran adalah membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya.³³

Dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan kepada siswa tentang permasalahan, cerita atau peristiwa yang akan dimainkan.
- b. Membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian menentukan peran.
- c. Menyiapkan pengamat 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.

³³ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)

5. Alasan Pemilihan Metode Bermain Peran

Alasan peneliti memilih metode bermain peran yaitu karena dengan bermain peran seorang siswa akan menghayati tokoh yang diperankannya, karena sebelum memerankan tokoh tersebut secara otomatis siswa akan secara mendalam mempelajari apa yang ada pada diri tokoh tersebut. Dengan bermain peran, siswa juga akan menampilkan sebuah pementasan dimana dengan cara seperti itu menghadirkan kembali peristiwa sejarah yang telah terjadi meskipun tidak sama persis hingga seratus persen. Dengan menghadirkan kembali peristiwa sejarah maka dengan mudah siswa akan memvisualisasikan sejarah atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau.

Selain itu dengan bermain peran siswa akan menemukan fakta-fakta yang ada ketika proses mencari data melalui referensi, sebelum memainkan karakter tokoh. Dengan mempelajari karakter seorang tokoh maka siswa akan dapat menangkap nilai-nilai sejarah yang terkandung didalam seorang tokoh yang dimainkan maupun sebuah cerita atau peristiwa yang dipentaskan kembali.

Metode ini menuntut keaktifan siswa untuk mencari sumber, data-data atau referensi yang dibutuhkan sebelum siswa melakoni suatu peran. Dengan begitu setelah siswa menemukan sendiri pengetahuan atau fakta-fakta maka siswa akan dapat merekonstruksi sejarah dalam bentuk cerita sejarah dan mengkomunikaskannya melalui bermain peran.

D. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum pendidikan tingkat dasar merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut beberapa ahli pendidikan dan IPS di Indonesia, diantaranya:

- a. Moeljono Cokrodiharjo mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan intergrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.
- b. S.Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan panduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri dari atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.
- c. TIM IKIP Surabaya mengemukakan bahwa IPS merupakan bidang studi yang menghormati, mempelajari, mengolah, dan membahas hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah human relationship hingga benar-benar dapat dipahami dan diperoleh pemecahannya. Penyajiannya harus merupakan bentuk yang terpadu dari berbagai ilmu sosial yang telah terpilih, kemudian disederhanakan sesuai dengan kepentingan sekolah-sekolah.³⁴

Berdasarkan uraian pendapat yang dikemukakan para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa IPS merupakan perpaduan dari berbagai ilmu-ilmu sosial yang dikemas dan disajikan secara ilmiah dan psikologis yang

³⁴ Tusriyanto, *Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 1*, (Bandar Lampung: AURA, 2013), h. 2.

mempelajari kegiatan manusia di masyarakat sehingga dapat memberikan pengetahuan dasar bagi siswa.

2. Tujuan Pembelajaran IPS di SD/MI

Pendidikan IPS di SD/MI pada prinsipnya tidak mengajarkan ilmu-ilmu sosial seperti dalam disiplin keilmuannya, melainkan mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang baik. Pendidikan IPS mempunyai peran membantu dalam menyiapkan warga negara yang demokratis dengan penanaman nilai-nilai kebangsaan dan kewarganegaraan yang didukung oleh penguasaan disiplin ilmu-ilmu sosial.

Etin Solihatin dan Raharjo mengemukakan tujuan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.³⁵

Sementara pendapat yang serupa juga disampaikan oleh Gross dalam Trianto, tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat dan untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapi.³⁶

Hal senada juga diungkapkan oleh Ahmad Susanto, tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan

³⁵ Etin Solihatin & Raharjo, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h. 15.

³⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 173.

terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun menimpa masyarakat.³⁷

Secara terperinci, Munir dalam Ahmad Susanto merumuskan tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, antara lain:

- a. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat;
- b. Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat;
- c. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian;
- d. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; dan
- e. Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.³⁸

Berdasarkan uraian diatas, jelaslah bahwa tujuan IPS di SD/MI mempunyai tujuan yang bukan hanya membekali siswa dengan berbagai informasi yang berupa materi hafalan (kognitif) tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir agar siswa dapat mengkaji berbagai kenyataan sosial beserta permasalahannya.

3. Pokok Bahasan Pelajaran IPS dalam Penelitian

Pada materi kelas V semester genap tahun ajaran 2016/2017 sebagian besar berorientasi pada sejarah yaitu tentang sejarah kemerdekaan. Pokok bahasan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu :

- Standar Kompetensi :

³⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran.*, h. 145.

³⁸ *Ibid.*, h. 150

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

- Kompetensi Dasar :

2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan Kemerdekaan.

2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan Kemerdekaan

Adapun materi yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

- Standar Kompetensi:

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

- Kompetensi dasar:

2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian berdasarkan uraian tersebut adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah

Tahun Pelajaran 2016/2017 dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran (*role playing*).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.³⁹

Definisi operasional variabel adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati.⁴⁰

Jadi definisi operasional variabel merupakan pengamatan terhadap sesuatu secara lebih konkrit yang dijadikan objek penelitian serta dijabarkan secara lebih lanjut.

Berdasarkan pengertian di atas, variabel yang dijadikan objek tindakan yang diteliti dalam penelitian ini yaitu :

1. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi.⁴¹ Berdasarkan pengertian tersebut yang menjadi variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa khususnya kelas V SD N 3 Tempuran Lampung Tengah.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Tempuran yang difokuskan pada ranah kognitif. Dalam hal ini siswa diharapkan dapat menguasai kemampuan kognitif yaitu

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2011), h. 61.

⁴⁰ Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), h. 74 .

⁴¹ *Ibid.*,

mengetahui dan memahami peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia, selain itu siswa diharapkan menguasai indikator-indikator yang ditentukan dan hasil belajar dapat mencapai KKM yaitu ≥ 67 .

2. Variabel Bebas

Variabel bebas yaitu variabel yang menjadi sebab atau yang mempengaruhi variabel terikat.⁴² Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*). Metode ini diterapkan untuk mengkreasi kembali peristiwa masa lampau, mengkreasi kemungkinan-kemungkinan masa depan dan mengekspos kejadian-kejadian masa kini. Permainan ini sangat cocok untuk pelajaran sejarah.

Metode bermain peran (*role playing*) yang digunakan pada penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V khususnya mata pelajaran IPS di SDN 3 Tempuran tahun pelajaran 2016/2017.

B. Setting Lokasi Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Tempuran yang beralamat di Jl. Proklamator No.13a Tempuran 12b Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah.

2. Waktu Penelitian

⁴²Muh, Kasiran, *Metodologi Penelitian kualitatif-kuantitatif*, (Malang: UIN-Maliki), h. 254.

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 selama 2 siklus dengan 4 kali pertemuan, dimulai dari minggu keempat di bulan Mei tahun 2017 hingga akhir penelitian.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa sebanyak 17 orang. Terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Wina Sanjaya menyatakan bahwa PTK adalah proses berfikir yang sistematis. Dengan demikian pelaksanaannya harus dirancang sedemikian rupa agar hasilnya bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.⁴³

Senada dengan hal tersebut, Kunandar dalam bukunya yang berjudul Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru mendefinisikan PTK atau (*Classroom Action Research*) sebagai penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya.⁴⁴

⁴³ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2009), h.63.

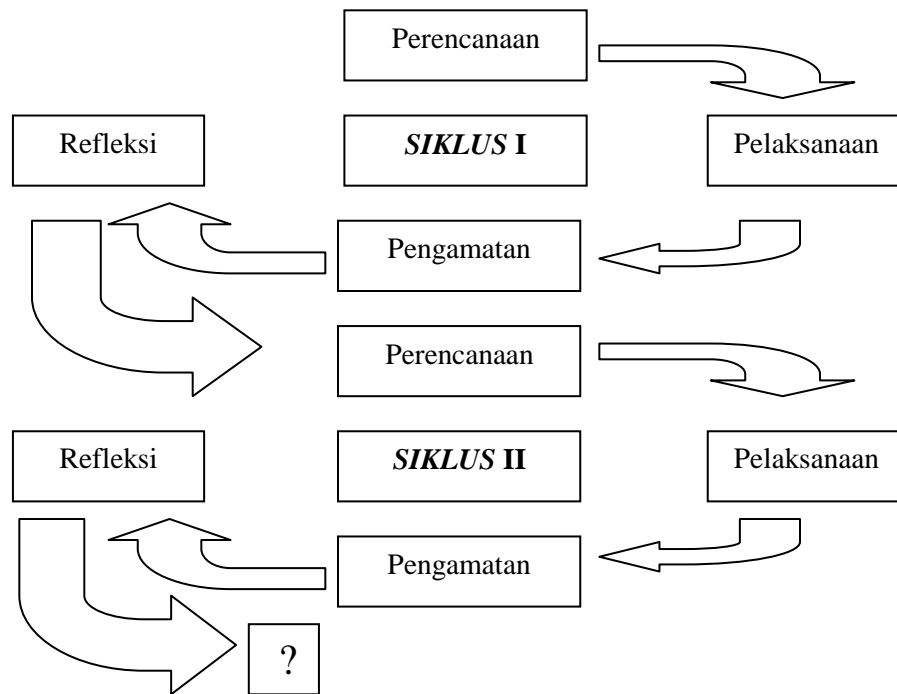
⁴⁴ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h.45.

Dari pendapat diatas penulis dapat kembangkan bahwa PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri secara terencana dengan tujuan untuk memperbaiki mutu pembelajaran dan meningkatkan kinerja guru.

Pada penelitian tindakan kelas ini direncanakan selama 2 siklus, tiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Penelitian ini mengaplikasikan model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto yang tiap siklusnya terdiri dari empat kegiatan yaitu: perencanaan tindakan (*Planning*), penerapan tindakan (*action*), mengamati dan mengevaluasi proses dan hasil belajar (*observation and evaluation*), melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya hingga kriteria keberhasilan tercapai. Adapun model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto tertera pada gambar 1 berikut : ⁴⁵

⁴⁵Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Rineka Cipta), h.16.

Gambar 1
Penelitian tindakan kelas oleh Suharsimi Arikunto



”Model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto”

Seperti yang telah diuraikan di atas, bahwa penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan sebagai berikut :

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti membuat perencanaan penelitian untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Adapun langkah-langkah dalam perencanaan adalah sebagai berikut :

- 1) Menetapkan kelas penelitian
- 2) Melakukan diskusi dengan kolabolator mengenai metode pembelajaran yang akan diterapkan yaitu metode bermain peran (*role playing*).
- 3) Melakukan analisis silabus untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan.
- 4) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*).
- 5) Menyiapkan media, naskah drama dan alat bantu yang diperlukan dalam pembelajaran.
- 6) menyiapkan alat evaluasi dan lembar kerja siswa.
- 7) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa.

b. Pelaksanaan

Tahap ini merupakan implementasi atau penerapan dari perencanaan yang telah disusun, yaitu sebagai berikut :

- 1) Kegiatan Awal
 - a) Pengondisian kelas (berdo'a dan mengecek kehadiran siswa)
 - b) Mengadakan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa
 - c) Memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan inti

a) Eksplorasi

- Guru menunjukkan media gambar tokoh
- Siswa mengamati gambar
- Guru menjelaskan materi tentang usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan dan perlunya perumusan dasar negara sebelum kemerdekaan
- Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok

b) Elaborasi

- Guru menyiapkan naskah dan mengarahkan siswa untuk membagi peran sesuai dengan tokoh yang akan diperankan
- Guru menjelaskan aturan dan alur bermain peran.
- Guru meminta siswa untuk memainkan peran sesuai dengan perannya masing-masing dan siswa yang lain mengamati.
- Setelah permainan peranan selesai guru meminta siswa untuk kembali ke tempat duduknya dan menulis kesimpulan dari permainan peran yang baru saja dilakukan bersama kelompoknya.

c) Konfirmasi

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru memantapkan pemahaman dan memberikan penguatan tentang materi yang telah disampaikan

2) Kegiatan Penutup

- Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- Guru memberikan tugas untuk membaca materi
- Salam penutup.

c. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan merupakan suatu usaha mendokumentasikan segala sesuatu yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi yang berkaitan dengan pelaksanaan yang telah dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.

d. Refleksi

Merupakan kegiatan menganalisis, merenungi dan membuat perbaikan berdasarkan pengamatan atas kegiatan yang dilaksanakan. Refleksi berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan. Data yang telah dikumpulkan dalam observasi kemudian dianalisis dan diberi tindakan untuk mencapai kriteria keberhasilan, apabila hasil sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan maka penelitian dapat

berhenti tetapi jika belum maka siklus tindakan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan memperbaiki tindakan.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan berdasarkan hasil dari refleksi siklus I. Oleh karena itu hasil observasi dijadikan bahan untuk refleksi dan hasil refleksi pada siklus I akan dijadikan acuan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Apabila proses pembelajaran siklus I kurang memuaskan maka siklus II harus dilaksanakan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Tes

Tes hasil belajar adalah "instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran."⁴⁶ Tes dilakukan pada setiap awal dan akhir pertemuan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan sejauh mana daya serap siswa terhadap materi yang telah diberikan oleh guru selama proses

⁴⁶Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2009), h. 99

pembelajaran berlangsung. Soal tes diberikan dalam bentuk pilihan ganda ataupun soal uraian.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan yang telah dicapai.⁴⁷ Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, untuk mengetahui indikator hasil belajar siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber tertulis atau dokumen-dokumen, baik berupa buku-buku, majalah, peraturan-peraturan, catatan harian dan sebagainya.⁴⁸ Dari pendapat tersebut dapat diketahui, bahwa metode dokumentasi digunakan peneliti untuk mendapatkan data tentang profil sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, sarana prasarana sekolah dan semua data yang berhubungan dengan sekolah.

F. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya

⁴⁷ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), h. 143

⁴⁸ *Ibid.*, h. 159.

mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan menjadi mudah.⁴⁹

Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kisi-kisi lembar observasi kegiatan pembelajaran
 - a. Kisi-kisi lembar observasi kegiatan guru

Lembar observasi merupakan pedoman bagi peneliti untuk mengamati hal-hal yang akan diamati. Dalam hal ini observer akan mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan cara memberikan skor berdasarkan pengamatan.

Tabel 4
Kisi-kisi Lembar Observasi Kegiatan pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN 3 Tempuran dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

No	Aspek yang dinilai	Skor
	Kegiatan Awal	
	1.Mengondisikan siswa untuk belajar	
	2.Memberikan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa	
	3.Memberikan motivasi	
	4. Menyampaikan tujuan pembelajaran	
	Kegiatan Inti	
	5.Menyampaikan materi pelajaran menggunakan media	

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Model Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 101.

	6.Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran	
	7. Membagi siswa dalam beberapa kelompok	
	8.Memberi arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan peranan	
	9. Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan peranan	
	10.Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok	
	11.Melakukan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran	
	12.Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui siswa	
	giatan Penutup	
	13.Membuat kesimpulan bersama siswa dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	
	14.Memberikan tes lisan atau tertulis	
	15.Memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas rumah	
	Jumlah Skor	
	Nilai rata-rata	
	Predikat	

Observer memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru. Adapun kriteria penskoran sebagai berikut :

80 – 100 (sangat baik)

70 – 79 (baik)

60 – 69 (cukup)

50 – 59 (kurang)⁵⁰

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus:

$$\text{Skor Nilai} = (X = \sum x : n)^{51}$$

b. Kisi-kisi lembar obeservasi aktivitas siswa

Tabel 5
Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Pada kegiatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN 3 Tempuran
dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

No.	Nama Siswa	Aktivitas yang dinilai					Jumlah Skor	Nilai	Predikat
		1	2	3	4	5			
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
Jumlah									
Presentase									

Indikator Penilaian :

- 1) Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru saat menerangkan materi pelajaran

⁵⁰ Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Rosdakarya, 2013), h.151

⁵¹ Zainal Asril, *Micro Teaching*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012), h. 25.

- 2) Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat
- 3) Siswa bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru
- 4) Siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya
- 5) Siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran

Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Jumlah skor

N = Jumlah siswa⁵²

2. Kisi-kisi lembar tes hasil belajar

Dalam penelitian ini digunakan tes untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Tes ini menggunakan butir soal atau instrumen untuk mengukur hasil

⁵² Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Materi Statistik I*, h.69

belajar siswa berdasarkan indikator dan kompetensi dasar yang diterapkan.

Adapun kisi-kisi soal dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6
Kisi-kisi Soal pada Ranah Kognitif
Siklus 1

No.	Indikator	TK Ranah Indikator	No. Item	Jml Butir
1.	Mengidentifikasi beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan	C1	2,6,8,10,11,13,14	7
2.	Menjelaskan perlunya perumusan dasar negara sebelum kemerdekaan	C2	1, 3, 7	3
3.	Menyebutkan beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan	C1	12, 15	2
4.	Mencontohkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan	C2	4, 5, 9	3
Jumlah				15

Keterangan:

C1 : Pengetahuan

C2 : Pemahaman

Tabel 7
Kisi-kisi Soal pada Ranah Kognitif
Siklus II

No.	Indikator	TK Ranah Indikator	No. Item	Jml Butir
1.	Menyebutkan tokoh-tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.	C1	1,4,6,7,9,11,12,13,14	9
2.	Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan	C2	2,3,5,8,10	5
3.	Menunjukkan sikap menghargai	C1	15	1

	perjuangan para tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan			
Jumlah				15

Keterangan:

C1 : Pengetahuan

C2 : Pemahaman

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, silabus yang digunakan dalam pembelajaran, jumlah guru dan karyawan, jumlah peserta didik, profil sekolah, denah lokasi serta data sarana dan prasarana sekolah.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data pada dasarnya bertujuan mengolah informasi kuantitatif dan kualitatif sedemikian rupa sehingga lebih bermakna. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis nilai hasil belajar siswa dengan metode bermain peran (*role playing*). Adapun langkah-langkah untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa yaitu jumlah yang diperoleh siswa ($\sum x$) dibagi dengan banyaknya jumlah siswa (n). Dari pernyataan diatas maka rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata adalah sebagai berikut :

- a. Untuk menghitung nilai rata-rata digunakan rumus :

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

Keterangan :

$\sum X$ = jumlah nilai tes peserta didik

\bar{x} = nilai rata-rata kelas

N = jumlah peserta didik yang mengikuti tes⁵³

- b. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, dapat diperoleh dengan

rumus:

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

Keterangan :

P = Presentase

n = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

$\sum X$ = Peserta didik yang tuntas / tidak

2. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk memberikan informasi yang menggambarkan peningkatan hasil kinerja guru dan aktivitas siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) yang diterapkan selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Data yang terkumpul dari lembar observasi dianalisis kualitatif dalam bentuk presentase (%). Untuk menghitung presentase digunakan rumus :⁵⁴

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

⁵³ M.Iqbal Hasan, *Pokok-pokok.*, h. 72.

⁵⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik.*, h. 43.

Keterangan :

P = Persentase

f = Jumlah siswa yang aktif

N = Jumlah siswa

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SDN 3 Tempuran yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus berikutnya, diantaranya :

1. Penerapan metode yang akan diterapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mencapai 75 %
2. Rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat mencapai 75%
3. Peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran IPS dengan nilai ≥ 67 mencapai 75% diakhir siklus.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil SD Negeri 3 Tempuran

SD Negeri 3 Tempuran terletak di Jalan Proklamator No.13a Tempuran 12b Lampung Tengah. Didirikan pada tahun 1982. Sekolah tersebut dibangun di atas tanah milik desa Tempuran, yang dihibahkan untuk Sekolah Dasar Negeri 3 Tempuran. Lokasi sekolah berada di area pemukiman penduduk, berbatasan dengan pemakaman umum di sebelah barat, jalan desa di sebelah timur, jalan desa di sebelah utara dan pemakaman umum di sebelah selatan. Kondisi lingkungan cukup hening, nyaman dan udara cukup segar, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung baik dan kondusif.⁵⁵

2. Visi dan Misi SD Negeri 3 Tempuran

SD Negeri 3 Tempuran memiliki visi yaitu “Terselenggaranya pendidikan dasar yang bermutu dan berkualitas berdasarkan iman dan taqwa serta mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa”. Adapun misinya adalah (1) menciptakan lingkungan sekolah yang aman, rapi, bersih dan nyaman, (2) menanamkan keyakinan, kejujuran, akidah dan pengamalan agama, (3) mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan, (4) mengembangkan pengetahuan dibidang IPTEK, bahasa, olah raga dan seni budaya, (5) melaksanakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan, (6) mengoptimalkan penerapan program sekolah secara efektif dalam setiap kegiatan yang berpotensi pada semangat keunggulan.

⁵⁵ Hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 3 Tempuran Ibu Sunarti, S.Pd.SD, pada tanggal 10 Juli 2017

3. Keadaan guru dan siswa SD Negeri 3 Tempuran

SD Negeri 3 Tempuran dibawah pimpinan Ibu Supinah, S.Pd.SD selaku kepala sekolah. Sekolah ini memiliki 10 orang guru tetap berstatus PNS, 1 orang operator sekolah berstatus honorer dan 1 orang penjaga sekolah berstatus PNS. Guru-guru dalam sekolah tersebut memiliki kualifikasi pendidikan mulai dari Strata Satu (S1) sebanyak 9 orang dan Diploma tiga (D3) sebanyak 1 orang. Sedangkan banyaknya siswa pada tahun pelajaran 2016/2017 yaitu 102 orang terdiri dari 58 orang laki-laki dan 44 orang perempuan yang tersebar ke dalam 6 rombongan belajar yang masing-masing memiliki 1 kelas. Data guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 8 dan 9 berikut :

Tabel 8
Data Guru dan Pegawai
SD Negeri 3 Tempuran TP. 2016/2017⁵⁶

No.	Nama	Jabatan	Keterangan
1	Supinah, S.Pd, SD NIP. 196111281982023007	Kepala Sekolah	PNS

⁵⁶ Dokumentasi SD Negeri 3 Tempuran lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017.

2	Sugiman, S.Pd NIP. 195607011979101001	Guru Kelas	PNS
3	Susiyati, S.Pd.I NIP. 196005031982032005	Guru Agama	PNS
4	Y. Susilowati, S.Pd.SD NIP. 196010311982032004	Guru Kelas	PNS
5	Sri Hermilah, S.Pd.SD NIP. 196204071983032008	Guru Kelas	PNS
6	Ervina Eviliana, S.Pd.SD NIP.198609112014102001	Guru Kelas	PNS
7	Sringatin, S.Pd.SD NIP. 196206131987052001	Guru Kelas	PNS
8	MP. Sunarti, S.Pd.SD NIP. 196310191983032003	Guru Kelas	PNS
9	Sunarto, A.Ma.Pd. NIP. 196410121988081001	Guru Penjaskes	PNS
10	Dewi Ruwi Astuti, S.Pd.SD NIP.196604241998032002	Guru Kelas	PNS
11	Darmadi NIP.195907231987031004	Penjaga Sekolah	PNS
12	Melyana, A.Ma. Pd.	Operator	Honorer

Tabel 9
Data Siswa SD Negeri 3 Tempuran
TP. 2016/2017⁵⁷

No	Kelas	Jumlah Siswa	Wali Kelas
----	-------	--------------	------------

⁵⁷ *Ibid.*

		L	P	Total	
1	I	7	6	13	Sringatin, S.Pd.SD
2	II	12	6	18	Ervina Eviliana, S.Pd.SD
3	III	11	7	18	Sri Hermilah, S.Pd.SD
4	IV	5	9	14	Y. Susilowati. S.Pd.SD
5	V	11	7	18	MP. Sunarti, S.Pd.SD
6	VI	12	9	21	Dewi Ruwi Astuti, S.Pd.SD
Jumlah		58	44	102	

4. Keadaan Sarana Fisik SD Negeri 3 Tempuran

Sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar, sekolah dasar SDN 3 Tempuran memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang dewan guru, 1 ruang UKS, 1 toilet guru, 2 toilet siswa, area parkir guru dan kantin. Kondisi masing-masing ruang dalam keadaan baik dan dapat difungsikan. Keadaan sarana fisik SD Negeri 3 Tempuran dapat dilihat pada tabel 10 berikut :

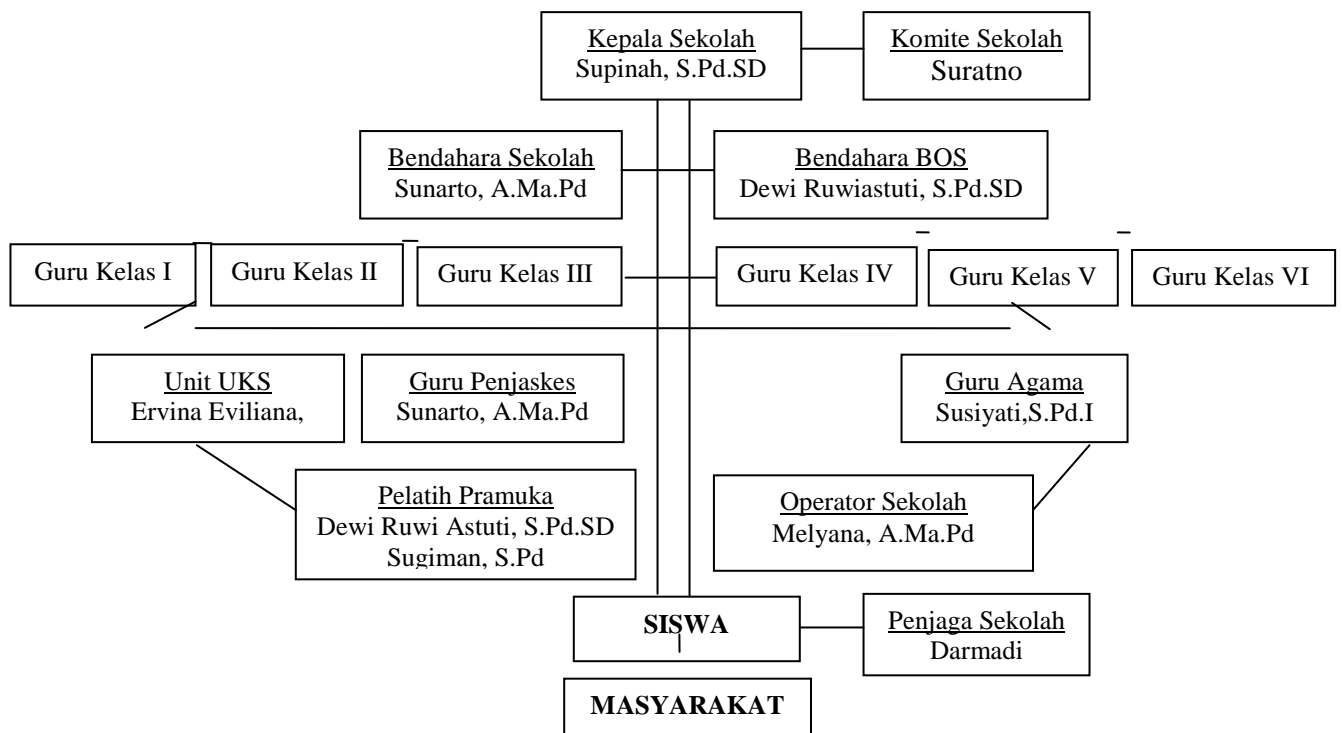
Tabel 10
Keadaan Sarana Fisik
SD Negeri 3 Tempuran Lampung Tengah⁵⁸

⁵⁸ *Ibid.*

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keadaan
1	Ruang Kelas	6	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Dewan Guru	1	Baik
4	Ruang UKS	1	Baik
5	Toilet Guru	1	Baik
6	Toilet Siswa	2	Baik
7	Kantin	1	Baik

5. Struktur Organisasi SD Negeri 3 Tempuran Lampung Tengah

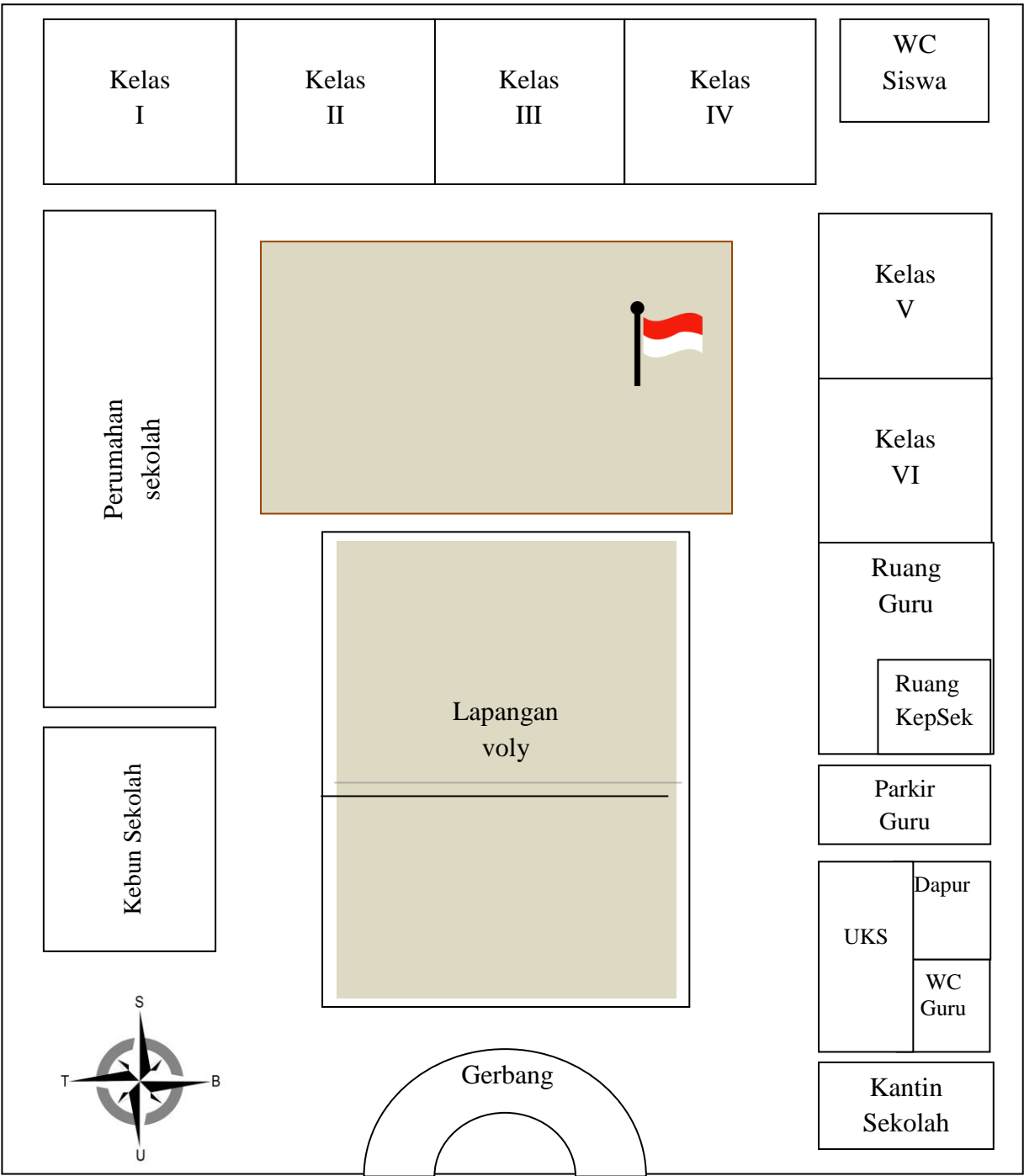
Gambar 2
Struktur Organisasi
SD Negeri 3 Tempuran Lampung Tengah⁵⁹



Gambar 3
Denah Lokasi
SDN 3 Tempuran Lampung Tengah⁶⁰

⁵⁹ Ibid.

⁶⁰ Ibid.



B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Tempuran yang beralamat di Jalan Proklamator No.13a Tempuran 12b Lampung Tengah. Sebagai objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tempuran. Jumlah seluruh siswa kelas V adalah 17 orang yang terdiri dari 10 orang putra dan 7 orang putri. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2017.

Penelitian tindakan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan metode bermain peran (*role playing*), untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam ranah *kognitif* pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 3 Tempuran lampung tengah.

Suatu pokok bahasan atau sub pokok bahasan dianggap tuntas secara individu jika telah mencapai nilai KKM yaitu ≥ 67 dan tuntas secara klasikal jika 75% dari jumlah siswa mendapat nilai ≥ 67 . Berikut hasil penelitian yang dilaksanakan pada SD Negeri 3 Tempuran, Lampung Tengah :

1. Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus I dimulai dengan menentukan waktu pelaksanaan dan rencana kegiatan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan sebagai berikut:

- 1) Menetapkan kelas penelitian, adapun kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah siswa kelas V dengan jumlah 17 orang siswa.

- 2) Melakukan diskusi dengan guru kelas mengenai metode pembelajaran yang akan diterapkan yaitu metode bermain peran (*role playing*).
- 3) Menentukan pokok bahasan dengan melakukan analisis melalui silabus untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan. Kompetensi dasar pada pertemuan ini adalah menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Materi pokok pada pembelajaran ini adalah persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara.
- 4) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I menggunakan metode bermain peran (*role playing*).
- 5) Menyiapkan media gambar, naskah drama dan alat bantu permainan peranan sebagai penunjang keberhasilan proses belajar.
- 6) Menyiapkan alat evaluasi berupa soal yang akan diteskan pada awal siklus (*pretest*) dan diakhir siklus (*posttest*) serta Lembar Kerja Siswa (LKS).
- 7) Membuat alat pengumpul data yaitu lembar observasi kegiatan pembelajaran kegiatan guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

b. Pelaksanaan

(1) Pertemuan 1

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 22 Mei 2017. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai

pengajar dan dibantu dengan teman sejawat yaitu wali kelas V yang bertugas sebagai pengamat (*observer*). Kompetensi dasar pembelajaran pada pertemuan ini adalah menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Materi pokok pada pembelajaran ini adalah persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru memasuki kelas, membuka pelajaran dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas, mengucapkan salam dan menyapa siswa. Guru mengecek kehadiran siswa dengan bertanya terlebih dahulu kepada siswa “Anak-anak, hari ini siapa yang tidak berangkat?” anak-anak menjawab dengan cepat “Destia, Ali, Wawan, Bu!” kemudian guru mulai mengecek kembali melalui daftar hadir siswa. Dari 17 siswa, 3 orang siswa tidak hadir untuk mengikuti pelajaran yaitu Ali Nur Imam, Destia Putri dan M. Kurniawan dikarenakan sakit.

Guru melanjutkan kegiatan dengan mengkondisikan kesiapan siswa untuk belajar dengan merapikan tempat duduk. Kemudian guru membagikan soal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kondisi cukup tenang dan siswa menyelesaikan *pretest* sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Sebelum menjelaskan materi yang akan diajarkan guru melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan siswa dengan mengajukan dua pertanyaan. Pertanyaan pertama “Siapa yang masih ingat, berapa lama Belanda menjajah Indonesia?” Siswa yang berani mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan sangatlah sedikit, siswa terlihat kurang percaya diri untuk mengangkat tangan. Guru mengulang pertanyaan dan dua orang siswa yang bernama Tria Fuan dan Riski Ramadhan mengangkat tangan mencoba menjawab pertanyaan. Fuan menjawab 3,5 abad sedangkan Riski menjawab 350 tahun. Jawaban keduanya benar dan guru meminta siswa untuk memberikan *aplause* atau tepuk tangan.

Selanjutnya guru kembali bertanya “Siapa yang tahu bunyi sumpah pemuda?”. Pada pertanyaan kedua hanya ada satu siswa yang berani mengangkat tangan yaitu Raditia Fajar S namun jawabanya masih kurang sempurna, guru mengulang pertanyaan kembali namun tidak ada siswa yang berani menjawab sehingga guru membimbing siswa untuk bersama-sama menyerukan bunyi sumpah pemuda. Dari apersepsi tersebut dapat diketahui bahwa respon siswa pada pertemuan pertama masih sangat rendah.

Guru melanjutkan kegiatan dengan memberi motivasi kepada siswa dengan mengajak siswa menyanyikan lagu

“Bangun Pemuda Pemuda” secara serentak. Siswa terlihat cukup semangat karena telah hafal dengan lagu tersebut. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

b) Kegiatan Inti

(1) Eksplorasi



Gambar 4. Guru menjelaskan materi pelajaran

Kegiatan inti pada pertemuan I terbagi menjadi dua kegiatan. Pada kegiatan pertama guru menjelaskan materi dan kedua melakukan kegiatan bermain peran. Guru memulai pembelajaran dengan memperkenalkan beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan dengan menunjukkan gambar diantaranya Dr. Radjiman Widyodiningrat sebagai ketua BPUPKI, Moh. Yamin, Prof. Dr. Soepomo dan Ir. Soekarno. Kemudian guru menjelaskan materi pelajaran tentang usaha-usaha dalam

rangka mempersiapkan kemerdekaan dan perlunya perumusan dasar negara sebelum kemerdekaan.

Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan permainan uji konsentrasi tepuk pagi, siang dan petang yang cukup membuat siswa kembali bersemangat. Setelah permainan tepuk dilaksanakan guru memberikan penjelasan kembali tentang permainan peranan yang akan dilakukan dan waktu yang disediakan. Guru juga menjelaskan bahwa dalam setiap pertemuan akan dilakukan 1 kali permainan peranan dari 1 kelompok sedangkan kelompok yang tidak bermain peran memperhatikan permainan peranan dan berdiskusi untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Setelah menjelaskan materi dan aturan permainan guru mempersilahkan siswa untuk bertanya tentang materi atau aturan yang belum dipahami.

Kegiatan selanjutnya yaitu pembagian kelompok. Siswa kelas V berjumlah 17 orang sehingga guru membagi siswa kedalam 4 kelompok dengan cara berhitung 1 sampai 4. Guru meminta siswa dengan nomor yang sama berkumpul dalam 1 kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 4 orang, tersisa 1 siswa yang bertugas membacakan prolog pada tiap peranan.

(2) Elaborasi

Kegiatan selanjutnya yaitu permainan peranan. Sebelum memainkan peranan, guru menyajikan skenario bermain peran sesuai dengan materi. Kelompok yang berperan disarankan untuk memakai perlengkapan bermain peran yang telah disiapkan yaitu topi tokoh. Permainan peranan dilakukan oleh kelompok I tentang rapat BPUPKI yang diselenggarakan untuk membicarakan dasar negara Indonesia yang akan merdeka.

Permainan peranan yang pertama dilakukan oleh kelompok 1. Sebelum memulai permainan, guru memberi waktu kepada kelompok 1 untuk memahami naskah. Saat permainan peranan dimulai siswa terlihat malu-malu dalam mengekspresikan diri dan melantangkan suaranya, beberapa adegan juga harus melakukan pengulangan karena siswa tertawa dan salah dalam membaca naskah.



Gambar 5. Kelompok 1 melakukan kegiatan bermain peran

Setelah permainan peranan dilakukan, guru membimbing siswa melakukan diskusi kelompok untuk menilai permainan peranan yang telah dilakukan oleh kelompok 1 dan menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa. Setelah kegiatan diskusi dilakukan, guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan.

(3) Konfirmasi

Pada proses konfirmasi guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi yang telah dipelajari dan guru memberikan informasi tambahan sebagai penguatan pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa mengulang materi yang telah guru sampaikan dan membaca materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Kegiatan diakhiri dengan guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka.

2) Pertemuan II

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 27 Mei 2017. Tahapan pada siklus II juga dimulai dari

tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun proses pelaksanaannya sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru masuk ke dalam kelas dan membuka pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam. “Selamat pagi anak-anak, sudah berdo’a? Sebelum memulai pelajaran mari kita awali dengan membaca do’a sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing, berdoa mulai!” berdoa selesai, Assalamu’alaikum warohmatullohi wabarokaatuh!. Kegiatan dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa dan mengkondisikan siswa untuk siap belajar dengan merapikan tempat duduk, seluruh siswa kelas V hadir yaitu berjumlah 17 siswa.

Guru melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. “Anak-anak, siapa yang masih ingat, pertemuan sebelumnya kita belajar tentang apa ya?”. Empat orang siswa berani mengangkat tangan yaitu Ibnu Khaerul S, Irlandy Aprilio, Ririn Putri dan Tifo Firmansyah. Guru mempersilahkan Ibnu untuk menjawab pertanyaan. Ibnu menjawab “Belajar tentang sidang BPUPKI bu!” jawab Ibnu.

Guru melanjutkan dengan pertanyaan lain “Ibnu menjawab belajar sidang BPUPKI, sebenarnya apa sih BPUPKI itu? dan apa yang diusulkan Ir.Soekarno pada sidang BPUPKI I ?. Pada pertanyaan lanjutan ini siswa yang berani menjawab lebih banyak dibandingkan pertanyaan sebelumnya, beberapa siswa mengangkat tangan, guru mempersilahkan 2 orang siswa yaitu Fitri Kurnia Sari dan Bagas Maharani untuk menjawab pertanyaan tersebut. Fitri menjawab “BPUPKI yaitu Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia” dan Bagas menjawab “Ir.Soekarno mengusulkan Pancasila sebagai dasar negara Indonesia.” Jawaban keduanya benar, guru memberikan dua jempol untuk keduanya sebagai *reward* atas jawaban yang telah disampaikan.

Sebelum menjelaskan materi guru melakukan motivasi dengan melakukan permainan tebak tokoh. Permainan ini membutuhkan 2 pemain sebagai pemberi masukan atau ciri-ciri dan sebagai penebak. Untuk mencari 2 pemain guru mengajak siswa untuk melakukan tepuk konsentrasi dengan melemparkan spidol ke udara, perintahnya jika tidak dilemparkan maka jangan melakukan tepuk. Siswa yang tidak konsentrasi harus melakukan permainan tersebut.

Permainan tebak tokoh ini membuat siswa cukup antusias karena pada permainan ini siswa yang bermain

dituntut untuk dapat menebak tokoh berdasarkan ciri-ciri yang disampaikan lawannya dan siswa lain yang tidak ikut bermain tampak tidak sabar untuk ikut menjawab. Permainan ini juga bertujuan agar siswa lebih mengenal tokoh-tokoh yang berperan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Gambar 6. Guru membimbing siswa melakukan permainan tebak tokoh

b) Kegiatan Inti

(1) Eksplorasi

Kegiatan inti pada pertemuan II siklus I terbagi menjadi dua kegiatan. Pada kegiatan pertama guru menjelaskan lanjutan materi tentang persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara dan kegiatan kedua yaitu bermain peran.

Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi tentang usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan tentang pembentukan PPKI. Diawali dengan sejarah terbentuknya PPKI dan peristiwa menjelang

proklamasi yaitu adanya perbedaan pendapat antara golongan muda dan golongan tua. Setelah guru menjelaskan materi, kegiatan selanjutnya yaitu permainan peranan yang dilakukan oleh kelompok 2.

Sebelum permainan dimulai guru memberikan penjelasan berupa arahan pada kelompok 2. Guru menyiapkan skenario dan atribut sebagai pendukung. Berbeda dari pertemuan pertama, pada pertemuan kedua ini sebelum memulai peranan siswa diberi kesempatan untuk mempelajari skenario yang telah disiapkan oleh guru selama 5 menit.

Selama kegiatan bermain peran, kelompok yang tidak berperan akan memperhatikan permainan peranan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah disiapkan. Guru juga menghimbau bahwa setiap anggota kelompok harus aktif memberikan pendapat saat mengerjakan lembar kerja siswa.

(2) Elaborasi

Kegiatan bermain peran dilakukan, seluruh siswa memperhatikan permainan yang dilakukan oleh kelompok

2. Permainan peranan kedua ini cukup baik, siswa mulai memahami cerita yang tertulis di naskah. Namun tingkat keseriusan masih rendah karena siswa masih sering tertawa dan salah membaca naskah sehingga harus melakukan pengulangan.

Setelah kegiatan bermain peran dilakukan, guru membimbing masing-masing kelompok secara bergantian dalam kegiatan diskusi. Guru menugaskan perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan.

(3) Konfirmasi

Pada kegiatan penutup guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami siswa dan guru menambahkan informasi untuk memperdalam pemahaman siswa. Kegiatan selanjutnya guru mengajak siswa untuk membuat kesimpulan atas materi yang telah dipelajari.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru memberikan tes diakhir pembelajaran (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah melalui proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada siklus

Sebelum mengakhiri kegiatan guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka. Guru mengajak siswa mereview materi yang telah guru sampaikan. Sebelum menutup kegiatan pembelajaran, guru mengingatkan siswa untuk mengulang materi yang telah dipelajari dan mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

c. Observasi

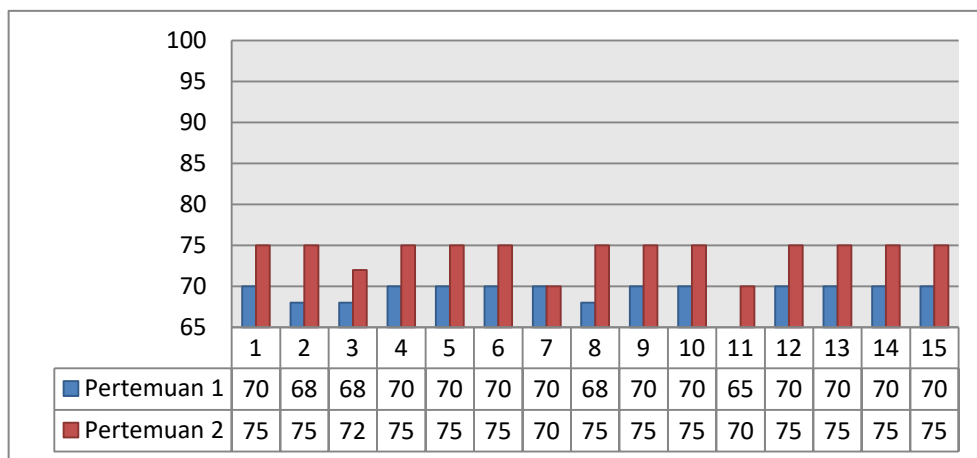
Observasi atau pengamatan dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Beberapa hal yang diamati diantaranya kegiatan guru dan aktivitas siswa saat pembelajaran menggunakan metode bermain peran.

a. Kegiatan Pembelajaran Guru Menggunakan Metode Bermain Peran

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diamati dengan menggunakan lembar observasi pada pertemuan I dan pertemuan II siklus I saat pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*) berlangsung. Berdasarkan lembar observasi tersebut dapat diketahui bahwa guru telah menerapkan langkah-langkah pembelajaran diantaranya kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup yang harus dilakukan guru selama proses pembelajaran.

Adapun data hasil observasi kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) siklus I dapat dilihat dalam bentuk grafik 1 berikut :

Grafik 1
Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan
Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Siklus I



Skor nilai dari pertemuan pertama yaitu 69, pada pertemuan kedua yakni 74, sehingga diperoleh rata-rata 72. Aspek-aspek yang mendapatkan kriteria kurang baik diantaranya belum maksimalnya guru dalam memberikan motivasi kepada siswa, memberikan arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan peranan dan penerapan pembelajaran belum sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan. Ketiga aspek tersebut merupakan suatu kelemahan yang terjadi pada siklus I yang tentunya dapat dijadikan kajian untuk refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus II.

- b. Observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran

Selain kegiatan yang dilakukan guru, aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*) juga turut diamati melalui lembar observasi aktivitas siswa yang telah disiapkan oleh peneliti bekerjasama dengan guru kelas V SD Negeri 3 Tempuran.

Pada saat persiapan di pertemuan 1 dan 2 siklus I, situasi cukup terkendali. Siswa cukup tenang, hanya saja guru perlu mengulang kembali pelajaran yang sebelumnya telah dipelajari untuk mengingatkan siswa akan runtutan sejarah yang terjadi. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang masih diam pada waktu guru memberikan pertanyaan. Sehingga butuh waktu untuk menjelaskan kembali tentang sejarah sebelumnya.

Kegiatan selanjutnya pembagian kelompok. Beberapa siswa merasa ingin bertukar kelompok tapi guru bisa mengatasi siswa dengan memberikan pengertian. Pembagian kelompok hanya 1 kali, dengan membagi siswa menjadi 4 kelompok. Jadi setiap pertemuan hanya diperankan oleh 1 kelompok. Saat bermain peran di pertemuan 1 siswa terlihat kurang percaya diri, sering tertawa dan mengulang kalimat dalam naskah, sehingga membutuhkan waktu untuk mengulang adegan dengan baik. Sedangkan pada pertemuan 2, permainan peranan cukup baik, siswa cukup tenang dan sedikit melakukan kesalahan.

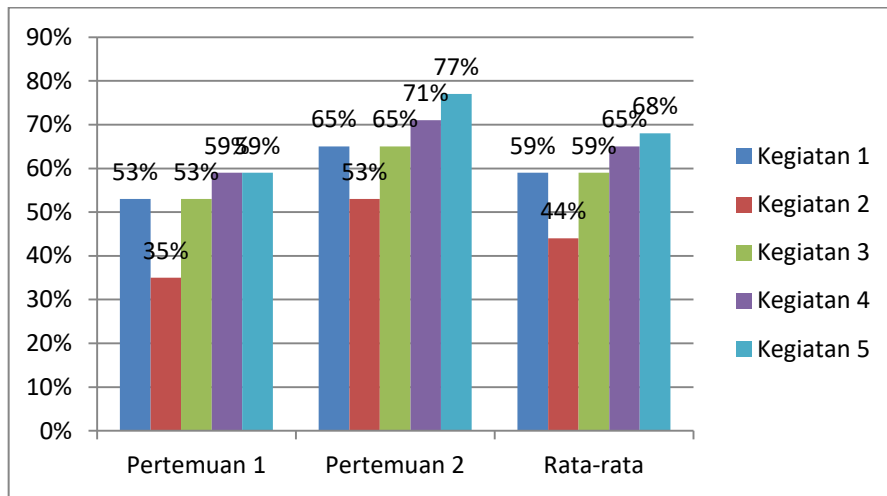
Kegiatan diskusi kelompok pada pertemuan I dan II berlangsung cukup baik, setiap kelompok terlihat antusias mengerjakan tugas yang ada pada lembar kegiatan, tetapi ada anggota kelompok yang masih kurang aktif berdiskusi dan hal tersebut terjadi hingga pertemuan II berakhir. Pada saat presentasi hasil kerja kelompok, beberapa siswa kurang memperhatikan, masih ada yang mengobrol dengan anggota kelompoknya sehingga tidak memperhatikan kelompok yang sedang presentasi.

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran siklus I diamati menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti yang berkerjasama dengan guru kelas V SD Negeri 3 Tempuran. Hasil observasi aktivitas siswa menggunakan metode bermain peran (*role playing*) siklus I dapat dilihat pada tabel 11 grafik 2 berikut:

Tabel 11
Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan
Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Siklus I

No	Aspek yang diamati	Siklus I		Rata-rata
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	wa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan saat guru menerangkan	53%	65%	59%
2	wa aktif bertanya dan menjawab dengan percaya diri	35%	53%	44%
3	wa bertanggung jawab melaksanakan tugas yang diberikan guru	53%	65%	59%
4	wa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya	59%	71%	65%
5	wa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran	59%	77%	68%
Jumlah		259%	331%	295%
Rata-rata		52%	66%	59%

Grafik 2
Persentase Aktivitas Siswa Siklus I



Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa beberapa aspek aktivitas siswa yang diamati dari setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pengamatan aktivitas siswa yang pertama siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru menerangkan pada pertemuan pertama yaitu 53% sedangkan pada pertemuan kedua yaitu 65% sehingga diperoleh rata-rata 59%.

Aktivitas kedua siswa aktif bertanya, menjawab dan berpendapat dengan percaya diri, pertemuan pertama menunjukkan presentase yang cukup rendah yaitu 35% Sedangkan pada pertemuan kedua mengalami kenaikan yaitu 53% sehingga diperoleh rata-rata 44%.

Aktivitas ketiga yaitu siswa bertanggung jawab melaksanakan tugas yang diberikan guru. Persentase yang diperoleh pada pertemuan pertama yaitu 53% sedangkan pada pertemuan kedua 65% sehingga diperoleh rata-rata 59%.

Aktivitas keempat yaitu siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya, presentase pada pertemuan pertama yaitu 59% dan pada pertemuan kedua yaitu 71% sehingga diperoleh rata-rata 65%.

Aktivitas kelima yaitu siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran, presentase pada pertemuan pertama yaitu 59% dan pada pertemuan kedua yaitu 77% sehingga diperoleh rata-rata 68%.

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan aktivitas siswa yang diamati dari setiap pertemuan mengalami peningkatan. Presentase pertemuan pertama ke pertemuan kedua meningkat sebesar 11%. Presentase rata-rata keseluruhan dari seluruh aktivitas siswa pada siklus I yaitu 59%. Hal tersebut menjadi dasar perlunya diadakan perbaikan guna mendapatkan hasil sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu sebesar 75%.

c. Hasil Belajar Siswa Siklus I

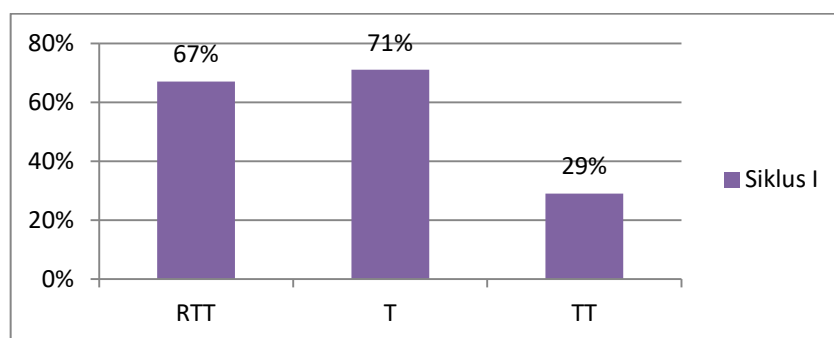
Berikut ini data hasil belajar ranah kognitif terkait penggunaan metode bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 3 Tempuran tentang materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan Perumusan dasar Negara. Data hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun data

hasil belajar pada penelitian siklus I dapat dilihat pada tabel 12 grafik 3 berikut:

Tabel 12
Data Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 3 Tempuran
Siklus I

No	Indikator	Nilai test	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Rata-rata	41	67
2	Skor tertinggi	67	87
3	Skor terendah	33	47
4	Tingkat ketuntasan	12%	71%

Grafik 3
Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 3 Tempuran
Siklus I



Keterangan:

- RTT : Rata-rata nilai hasil belajar siswa
- T : Persentase siswa yang mencapai KKM
- TT : Persentase siswa yang belum mencapai KKM

Dari Tabel 15 dan grafik 3 terlihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran selama 1 siklus dengan 2 kali pertemuan, siswa yang tuntas dalam kegiatan *pretest* berjumlah 12% (3 orang siswa) dan pada kegiatan *posttest* berjumlah 71% (12 orang siswa). Jadi, siswa mengalami peningkatan 42% selama proses pembelajaran siklus I. Karena tingkat ketuntasan belum mencapai 75 % maka perlu diadakan penelitian kembali di siklus II.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, bahwa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Beberapa aspek yang perlu dilakukan revisi diantaranya :

- 1) Aktivitas pembelajaran guru menggunakan metode bermain peran
 - a) Kurangnya kreativitas guru dalam memotivasi siswa
 - b) Kurangnya penjelasan guru dalam memberikan arahan kepada siswa sebelum kegiatan bermain peran dilakukan
 - c) Kurangnya pengelolaan waktu dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran
- 2) Aktivitas siswa menggunakan metode bermain peran
 - a) Kurangnya antusias dan kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

- b) Beberapa siswa terlihat kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran seperti mengobrol atau sibuk sendiri sehingga pemahaman kurang maksimal.
 - c) Kurangnya keseriusan siswa dalam melakukan permainan peranan mengakibatkan ketidaksesuaian pembelajaran dengan waktu yang disediakan.
- 3) Hasil belajar siswa menggunakan metode bermain peran
- a) Kurangnya kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran.
 - b) Kurangnya pengawasan dan bimbingan lebih kepada siswa agar lebih aktif dalam melakukan diskusi.

Tindakan yang akan dilakukan pada siklus II adalah :

- 1) Aktivitas pembelajaran guru menggunakan metode bermain peran
- a) Perlunya meningkatkan kreativitas guru dalam menggali pengetahuan siswa agar siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - b) Perlunya arahan yang jelas sebelum menerapkan kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran.
 - c) Perlunya guru dalam memanfaatkan waktu sesuai alokasi waktu pembelajaran.
- 2) Aktivitas siswa menggunakan metode bermain peran
- a) Guru harus terampil dalam membangun kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan atau mengungkapkan pendapat

dengan memberi *reward* atau pujian kepada siswa sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

- b) Perlunya ketegasan guru dalam memberikan aturan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung.
 - c) Perlunya guru memberikan penjelasan tentang pemanfaatan waktu saat kegiatan bermain peran.
 - d) Perlunya pendekatan dan bimbingan langsung kepada siswa saat melakukan kegiatan diskusi.
- 3) Hasil belajar siswa menggunakan metode bermain peran
- a) Guru harus terampil dalam menggunakan media dan lebih melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
 - b) Guru harus memberi pengawasan dan perhatian lebih kepada siswa agar lebih aktif dalam melakukan diskusi.

2. Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan refleksi terhadap pelaksanaan siklus I, maka diadakan perencanaan yang lebih baik terhadap pelaksanaan siklus II tentunya dengan harapan bahwa pelaksanaan siklus II dapat mencapai indikator keberhasilan. Pada siklus II ini tahapan proses pembelajaran masih sama yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) berdasarkan refleksi pada pembelajaran siklus 1. Proses pembelajaran pada siklus 2

terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan sebagai berikut:

- 1) Melakukan diskusi dengan teman sejawat yaitu wali kelas V mengenai perencanaan ulang dalam pembelajaran yang akan diterapkan kembali di siklus II yaitu menggunakan metode bermain peran (*role playing*).
- 2) Menentukan pokok bahasan dengan melakukan analisis melalui silabus untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan.
- 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II menggunakan metode bermain peran (*role playing*).
- 4) Menyiapkan sumber belajar seperti buku pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SD Kelas V.
- 5) Menyiapkan media, naskah drama dan alat bantu permainan peranan sebagai penunjang keberhasilan proses belajar.
- 6) Menyiapkan alat evaluasi berupa soal yang akan diteskan pada awal siklus (*pretest*) dan diakhir siklus (*posttest*) serta Lembar Kerja Siswa (LKS).
- 7) Membuat alat pengumpul data yaitu lembar observasi kegiatan pembelajaran kegiatan guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

b. Pelaksanaan

1) Pertemuan I

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pertemuan I siklus 2 dilaksanakan pada Sabtu, 29 Mei 2017. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar dibantu oleh teman sejawat yang bertugas sebagai pengamat (*observer*). Adapun proses pembelajaran mengacu pada perencanaan berdasarkan refleksi pada siklus I, sehingga diharapkan kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran seperti pada siklus I. Langkah-langkah kegiatan pada pertemuan I yaitu sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan diawali dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru mengecek kehadiran siswa dan semua siswa hadir dengan jumlah 17 siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan mengkondisikan kesiapan siswa untuk merapikan tempat duduk.

Sebelum memulai pelajaran, seperti pada pertemuan pertama di siklus sebelumnya guru membagikan soal (*pretest*) dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum memulai pembelajaran. Guru

melanjutkan kegiatan dengan melakukan apersepsi. Guru menggali pengetahuan siswa atas materi yang telah dipelajari sebelumnya “Ada yang masih ingat, minggu lalu kita belajar tentang apa ?”.

Pada pertemuan pertama di Siklus II ini antusias siswa untuk menjawab pertanyaan meningkat, siswa bersama-sama menjawab pertanyaan guru dengan kalimat yang berbeda-beda. Yang intinya tentang perumusan dasar negara dan persiapan kemerdekaan Indonesia.

Kegiatan selanjutnya guru memberikan motivasi dengan memberikan permainan “ibu berkata” kepada siswa, siswa harus mengikuti perintah yang ibu katakan dengan kata kuncinya “ibu berkata” permainan ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi siswa sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung.. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

b) Kegiatan inti

(1) Eksplorasi

Kegiatan inti pada pertemuan I terbagi menjadi dua kegiatan. Pada kegiatan pertama guru menjelaskan materi dan kegiatan kedua melakukan permainan peranan. Guru memulai pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan bersama-

sama menyebutkan dan membedakan tokoh-tokoh golongan muda dan golongan tua. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan penjelasan tentang peristiwa penting menjelang proklamasi kemerdekaan.

Kegiatan selanjutnya adalah bermain peran. Sebelumnya guru memberikan penjelasan kembali tentang permainan peranan yang akan dilakukan dan waktu yang disediakan. Guru juga menjelaskan kembali bahwa dalam setiap pertemuan akan dilakukan 1 kali permainan peranan dari 1 kelompok sedangkan kelompok yang tidak bermain peran memperhatikan permainan peranan dan berdiskusi untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Setelah menjelaskan materi dan aturan permainan guru mempersilahkan siswa untuk bertanya tentang materi atau aturan yang belum dipahami.

(2) Elaborasi

Kegiatan selanjutnya yaitu permainan peranan. Sebelum memainkan peranan, guru menyajikan skenario bermain peran sesuai dengan materi. Kelompok yang berperan disarankan untuk memakai atribut atau perlengkapan peranan yang telah disiapkan.

Sebelum kegiatan dilakukan guru memberikan arahan kepada pemain.

Permainan peranan dilakukan oleh kelompok III tentang peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan RI. Sebelum memulai permainan guru memberi waktu kepada kelompok 3 untuk membaca dan memahami naskah. Saat permainan peranan dilakukan kondisi terlihat tidak jauh berbeda dengan di siklus awal. Siswa terlihat malu-malu dalam mengekspresikan diri dan melantangkan suaranya sehingga beberapa adegan harus melakukan pengulangan.

Setelah permainan peranan dilakukan, guru membimbing siswa melakukan diskusi kelompok untuk menilai permainan peranan yang telah dilakukan oleh kelompok 3 dan membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah disediakan. Setelah kegiatan diskusi dilakukan, guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan.

(3) Konfirmasi

Pada proses konfirmasi guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi yang telah dipelajari dan

guru memberikan informasi tambahan sebagai penguatan pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari.

c) Kegiatan Akhir

Sebelum menutup kegiatan pembelajaran, guru meminta siswa untuk mengulang materi yang telah dipelajari dan membaca materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Kegiatan diakhiri dengan guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka.

2) Pertemuan II

Pertemuan kedua siklus 2 dilaksanakan pada Sabtu, 3 Juni 2017. Peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat yaitu wali kelas V sebagai *observer*. Adapun proses pelaksanaannya yaitu sebagai berikut :

a) Kegiatan awal

Kegiatan pembelajaran diawali guru memulai dengan mengucapkan salam, dan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru mengisi daftar hadir siswa dan melakukan apersepsi dengan menunjukkan bendera merah putih. guru bertanya “Ada yang tahu mengapa bendera Indonesia berwarna merah dan putih?” siswa cukup

antusias dan percaya diri dalam menjawab arti dari warna bendera Indonesia.

Setelah guru mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi yang akan dipelajari guru memberikan motivasi dengan mengajak siswa bernyanyi bersama lagu kebangsaan yang berjudul “Hari Merdeka”, siswa terlihat bersemangat dan pemilihan lagu ini juga disesuaikan dengan materi yang akan di dipelajari. Setelah memotivasi siswa dengan bernyanyi bersama guru melanjutkan kegiatan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

b) Kegiatan inti

(1) Eksplorasi

Kegiatan inti pada pertemuan II siklus I terbagi menjadi dua kegiatan. Pada kegiatan pertama guru menjelaskan lanjutan materi tentang detik-detik proklamasi. Siswa cukup tenang dalam mendengarkan penjelasan guru.



Gambar 7. Guru menjelaskan materi pelajaran.

Setelah guru menjelaskan materi, kegiatan selanjutnya yaitu permainan peranan yang dilakukan oleh kelompok 4. Sebelum permainan dimulai guru memberikan penjelasan tentang aturan dalam bermain peran. Pada pertemuan ini guru cukup tegas kepada siswa, hal ini dimaksudkan agar siswa tidak terlalu banyak bercanda dan mampu mengatur waktu dengan baik.



Gambar 8. Guru memberi arahan sebelum kegiatan bermain peran dimulai.

Guru menyiapkan skenario dan atribut sebagai pendukung. Berbeda dari pertemuan pertama, pada pertemuan kedua ini sebelum memulai peranan siswa diberi kesempatan untuk mempelajari skenario yang telah disiapkan oleh guru selama 5 menit. Selama pelaksanaan peranan, kelompok yang tidak berperan akan menilai penampilan kelompok yang memainkan

peranan. Guru juga menghimbau bahwa setiap anggota kelompok harus berdiskusi dan memberikan pendapat saat mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS).

(2) Elaborasi

Kegiatan permainan peranan dilakukan, seluruh siswa memperhatikan permainan peranan yang dilakukan oleh kelompok 4. Permainan peranan pada pertemuan ini bercerita tentang proklamasi



Gambar 9. Siswa melakukan kegiatan bermain peran

Setelah permainan peranan dilakukan, guru membimbing masing-masing kelompok secara bergantian dalam kegiatan diskusi. Guru menugaskan perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi atas peranan yang telah dilakukan kelompok 4.

(3) Konfirmasi

Pada kegiatan penutup guru memberikan satu pertanyaan lisan, guru bertanya “Bagaimanakah cara meneladani sikap para pahlawan yang meninggal dunia?” sebagian siswa mencoba untuk menjawab pertanyaan. Namun guru memilih siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Jawabannya bermacam-macam dan guru mengapresiasi keberanian siswa dengan memberikan *reward* kepada siswa yang paling benar menjawab.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru memberikan tes diakhir pembelajaran (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah melalui proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

Sebelum mengakhiri kegiatan guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka dan mengajak siswa mereview materi yang telah guru sampaikan. Sebelum menutup kegiatan pembelajaran, guru mengingatkan siswa untuk mengulang materi yang telah dipelajari.

c. Observasi

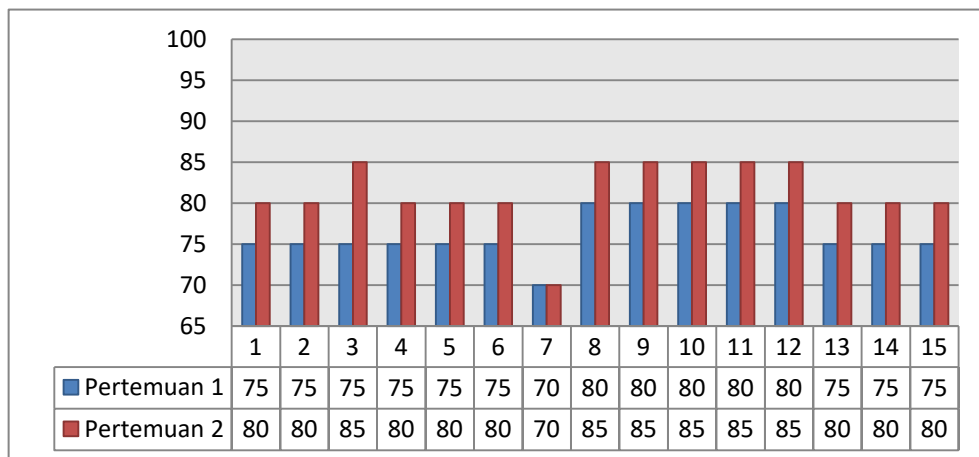
Proses pengamatan (*observasi*) pada siklus II ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Ada

beberapa hal yang diamati dari kegiatan pembelajaran, diantaranya yaitu hasil observasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) Siklus II dan hasil observasi aktivitas siswa.

- 1) Hasil observasi kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*)

Adapun data hasil observasi kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) siklus II dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut :

Grafik 4
Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan
Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Siklus II



Skor nilai dari pertemuan pertama yaitu 75, pada pertemuan kedua yakni 80, sehingga diperoleh rata-rata 78. Aspek-aspek yang mendapatkan kriteria kurang baik pada siklus I telah mengalami peningkatan pada siklus II, hanya pada aspek pembagian kelompok yang bernilai tetap karena

pembagian kelompok hanya berlangsung 1 kali untuk 4 kali pertemuan. Aspek memotivasi siswa, memberikan pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajaran, memberi arahan saat bermain peran, memberi teguran dan bimbingan untuk siswa yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung dan bermain peran sesuai dengan alokasi waktu yang disediakan telah mengalami peningkatan dan mendapatkan nilai baik pada siklus II.

2) Hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran

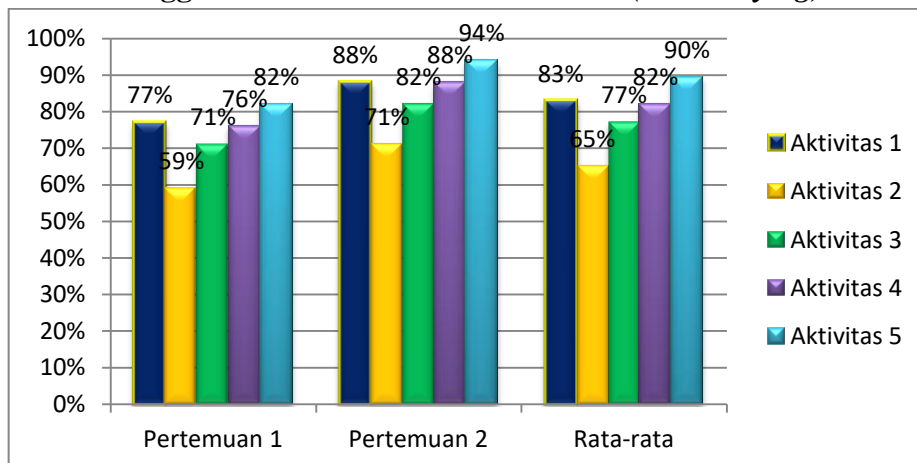
Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran siklus II diamati menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh observer yang berkerjasama dengan wali kelas V SD Negeri 3 Tempuran. Presentase aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 13 dan grafik 4 berikut.

Tabel 13
Presentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Siklus II Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

No	Aspek yang diamati	Siklus II		Rata-rata
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	wa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru menerangkan	77%	88%	83%
2	wa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat	59%	71%	65%
3	wa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan mencatat dan membuat pertanyaan	71%	82%	77%
4	wa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya	76%	88%	82%
5	wa melakukan permainan sesuai dengan model pembelajaran	82%	94%	88%
Jumlah		365%	423%	415%
Rata-rata		73%	85%	79%

Grafik 4
Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II
Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)



Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa beberapa aspek aktivitas belajar siswa dari setiap pertemuan mengalami peningkatan. Aktivitas pertama yaitu siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan saat guru menerangkan. Pada pertemuan pertama yaitu 77% dan pada pertemuan kedua yaitu 88% sehingga diperoleh rata-rata 83%.

Aktivitas kedua yaitu siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat, pertemuan pertama yaitu 59% dan pada pertemuan kedua yaitu 71% sehingga diperoleh rata-rata 65%.

Aktivitas ketiga yaitu siswa bertanggung jawab melaksanakan tugas yang telah diberikan guru. Presentase pada pertemuan pertama yaitu 71% dan pada pertemuan kedua 82% sehingga memperoleh rata-rata 82%.

Aktivitas keempat yaitu siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya, persentasenya yaitu pada pertemuan pertama yaitu 76% dan pada pertemuan kedua yaitu 88% sehingga diperoleh rata-rata 82%.

Aktivitas kelima yaitu siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran. Persentasenya yaitu pada pertemuan pertama yaitu 82% dan pada pertemuan kedua yaitu 94% sehingga diperoleh rata-rata 88%.

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan aspek yang diamati dari setiap pertemuan meningkat. Pertemuan pertama ke pertemuan kedua meningkat sebesar 12%. Presentase rata-rata keseluruhan dari seluruh aktivitas siswa pada siklus II yaitu 79%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil yang didapat sesuai dengan yang diharapkan yaitu mencapai indikator keberhasilan sebesar 75%.

3) Hasil Belajar Siklus II

Berikut ini hasil belajar terkait penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada pelajaran IPS kelas V SD Negeri 3 Tempuran tentang detik-detik proklamasi, observasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 14
Presentase Hasil Belajar Siswa Siklus II
pada Mata Pelajaran IPS Siswa kelas V
SDN 3 Tempuran

No	Indikator	Nilai test	
		<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
1	Rata-rata	54	82
2	Skor tertinggi	67	94
3	Skor terendah	40	60
4	Tingkat ketuntasan	29%	82%

Dari Tabel 20 terlihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran siklus II, siswa yang tuntas dalam kegiatan *pretest* berjumlah 29% atau 5 orang siswa, sedangkan pada kegiatan *posttest* berjumlah 82% atau 14 orang siswa dan siswa yang belum tuntas secara keseluruhan berjumlah 18% atau 3 orang siswa.

Dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 67 yang masuk dalam kategori tuntas belajar sebanyak 82%. Pencapaian ketuntasan belajar siswa pada siklus II ini tidak lepas dari besarnya kenaikan aktivitas siswa.

d. Refleksi

Pada tahapan refleksi siklus II, guru telah menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan di tiap siklus. Oleh karenanya, maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

C. Pembahasan

Sebelum metode bermain peran (*role playing*) diterapkan pada siswa kelas V SD Negeri 3 Tempuran, siswa menganggap bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sulit dipahami karena kegiatan pembelajaran bersifat monoton siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga cenderung membosankan. Hal ini dapat dilihat dari beberapa respon siswa yang kurang antusias untuk mengikuti proses pembelajaran yang mengakibatkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi kurang dan hasil belajar siswa banyak yang tidak mencapai KKM.

Setelah dilaksanakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) antusias siswa dalam proses pembelajaran IPS mulai meningkat. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek aktivitas siswa yang semula kurang memperhatikan, kurang percaya diri untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat menjadi sebaliknya. Ternyata pelajaran IPS tidak membosankan karena dalam pembelajaran ini siswa berperan aktif, siswa dapat belajar sambil bermain. Aktivitas inilah yang membuat siswa tidak jenuh karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) menekankan pada aktivitas dan interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa lainnya. Metode ini bertujuan agar siswa dapat memahami materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan melakoni suatu peranan.

1. Analisis Data Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Siklus I dan II

Berdasarkan analisis data observasi kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) yang dilakukan pada siklus I dan siklus II di SD Negeri 3 Tempuran tahun pelajaran 2016/2017, peningkatan kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat dilihat pada tabel 15 berikut.

Tabel 15
Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran
dengan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Siklus I dan II

No	Aspek yang diamati	Skor Siklus		Skor Rata-rata	Peningkatan
		I	II		
Kegiatan Awal					
1.	Mengondisikan siswa	73	78	76	5 %
2.	Memberikan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa	70	78	74	8 %
3.	Memberikan motivasi	72	80	76	8 %
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	73	78	76	5 %
Kegiatan Inti					
5.	Menjelaskan materi pelajaran menggunakan media	73	78	76	5 %
6.	Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran	73	78	76	5 %
7.	Membagi siswa dalam beberapa kelompok	70	70	70	0 %
8.	Memberi arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan peranan	72	83	78	6 %
9.	Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan peranan	71	83	77	12 %
10.	Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok	73	83	76	7 %
11.	Melakukan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran	68	83	76	15 %
12.	Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui siswa	73	83	76	10 %
Kegiatan Penutup					
13.	Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	73	78	76	5 %

14	Memberikan tes lisan atau tertulis	73	78	76	5 %
15.	Memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas rumah	73	78	76	5 %
Jumlah		1080	1189	1135	101
Nilai Rata-rata		72%	79%	76%	7%

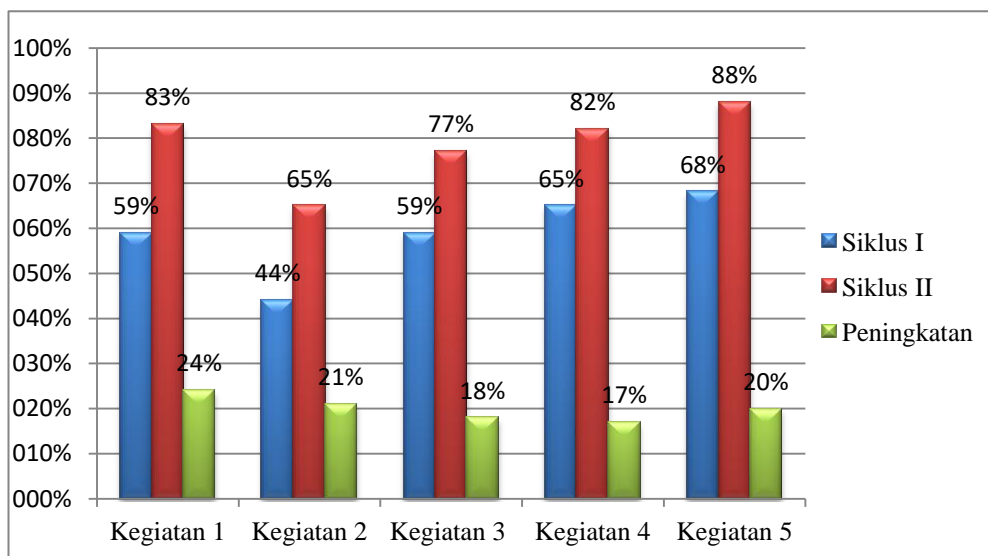
Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hampir keseluruhan dari aspek yang diamati dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan, namun ada kegiatan yang paling sedikit mengalami peningkatan yaitu pada aspek kedua saat guru memberikan pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajaran. Pada pertemuan I di tiap siklus siswa terlihat kurang percaya diri dalam hal menjawab ataupun mengutarakan pendapat, namun pada pertemuan II di tiap siklus terjadi peningkatan walaupun tidak terlalu signifikan.

Dalam pemanfaatan waktu, di siklus I masih terasa sulit karena siswa belum terbiasa dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran, namun di siklus ke II terjadi peningkatan. Hal ini dapat terjadi karena guru mencoba untuk memberi ketegasan terhadap siswa untuk serius dalam bermain peran dan guru merubah naskah yang tidak terlalu panjang sehingga dapat memaksimalkan waktu yang tersedia. Meskipun demikian peneliti yang bertindak sebagai subjek dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) telah berupaya semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran.

2. Analisis Data Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Dari hasil penelitian dapat diperoleh data rata-rata presentase aktivitas belajar siswa dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik 5 berikut :

Grafik 5
Data Rata-Rata Presentase Aktivitas Belajar Siswa
Pada Siklus I dan Siklus II



Selanjutnya rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat dilihat pada tabel 16 berikut.

Tabel 16
Data Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa

Pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	wa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru menerangkan	59%	83%	24 %
2	wa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat	44%	65%	21%
3	wa bertanggung jawab melaksanakan tugas	59%	77%	18%
4	wa mendengarkan jawaban yang diberikan guru	65%	82%	17%
5	wa mengikuti pembelajaran sesuai metode pembelajaran	68%	88%	20%
Jumlah		295%	395%	100%
Rata-Rata		59%	79%	20%

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, dapat diketahui bahwa:

- a. Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru menerangkan

Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru menerangkan dari pertemuan I pertemuan berikutnya mengalami peningkatan. Pada siklus I yaitu hanya 59%, pada siklus II aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan guru yaitu 83% dan mengalami peningkatan sebesar 24 %. Jadi untuk indikator siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru, target yang diinginkan telah tercapai yaitu rata-rata aktivitas siswa meningkat dari

siklus I hingga siklus II, Hal tersebut terwujud karena guru dalam menjelaskan materi perhatian guru tertuju keseluruh siswa.

b. Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat

Pada siklus I kegiatan siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat masih belum terwujud dengan baik, kurangnya kepercayaan diri siswa dan pemahaman materi menjadi halangan bagi siswa untuk menjawab dan mengeluarkan pendapat. Pada siklus II siswa mulai berani aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat. Hal ini terlihat saat guru memberikan pertanyaan ataupun meminta siswa untuk mengutarakan pendapat.

Aspek bertanya dan mengeluarkan pendapat meningkat sebesar 21% yakni pada siklus I sebesar 44% meningkat pada siklus II menjadi 65%. Jadi untuk indikator bertanya dan mengeluarkan pendapat target yang diinginkan telah tercapai yaitu rata-rata aktivitas siswa meningkat pada siklus I hingga siklus II, hal tersebut disebabkan karena siswa mulai memahami materi yang dipelajari sehingga kepercayaan diri pada siswa meningkat. Sehingga siswa berani untuk menjawab dan mengeluarkan pendapat.

c. Siswa bertanggung jawab melaksanakan tugas yang diberikan guru

Pada aspek ini ditekankan pada prsoses diskusi. Pada siklus I masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam kegiatan diskusi. Mereka terlihat mengobrol atau asik sendiri dan menyerahkan

tanggung jawab kepada siswa yang tingkat pemahamannya lebih. Ada juga siswa yang cenderung hanya mengajak diskusi siswa yang aktif sedangkan teman satu kelompoknya yang kurang aktif tidak diikutsertakan dalam diskusi.

Aktivitas diskusi siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I diperoleh nilai 59% dan pada siklus 77%. Terjadi peningkatan sebesar 18%. Hal tersebut dipengaruhi oleh sikap guru dalam mengawasi dan membimbing kegiatan diskusi siswa.

d. Siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya

Pada aktivitas siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya, siklus I rata-rata persentase adalah 65% dan pada siklus II adalah 82%. Pada aspek ini terjadi peningkatan sebesar 17%. Peningkatan ini terjadi karena siswa mulai menyadari pentingnya fokus dalam mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya.

e. Siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran

Aktivitas siswa ketika mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*) mengalami peningkatan di setiap pertemuan. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam memainkan peranan. Antusias tidak hanya terlihat pada siswa yang melakukan peranan saja, tapi siswa lain yang tidak berperran terlihat memperhatikan kegiatan permainan peranan tersebut.

Hal ini ditunjukkan pula pada siklus I dan II untuk indikator siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode yang diterapkan.

Pada aspek ini mengalami peningkatan sebesar 20% yakni pada siklus I yaitu 68% dan pada siklus II yaitu 88%. Jadi untuk indikator siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran target yang diinginkan telah tercapai yaitu rata-rata aktivitas siswa meningkat pada siklus I hingga siklus II, hal tersebut disebabkan karena bermain peran merupakan metode yang baru yang diterapkan dan setiap siswa ingin mencoba hal tersebut.

3. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

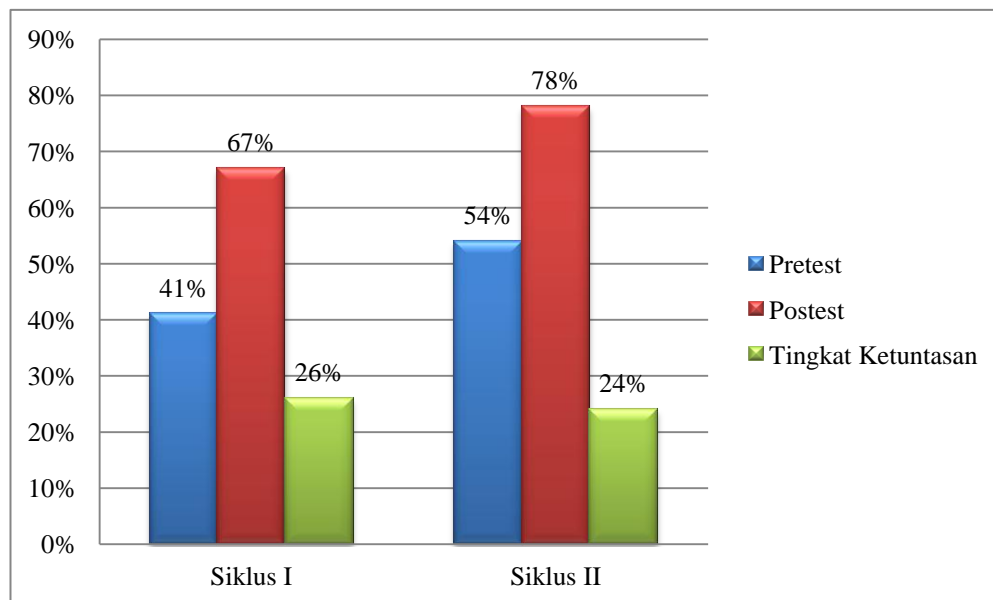
Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Tempuran Tahun Pelajaran 2016/2017 dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada siklus I dan siklus II. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 16 berikut:

Tabel 16
Perbandingan Hasil *Pretest Postest* Siklus I dan Siklus II
dengan Menggunakan Metode bermain Peran (*Role playing*)
Siswa Kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah TP 2016/2017

No	Indikator	Nilai Test			
		Siklus I		Siklus II	
		<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
1	Jumlah	695	1135	914	1328
2	Rata-rata	41	67	54	78
3	Nilai Tertinggi	67	87	67	94
4	Nilai Terendah	40	47	40	60
5	Presentase Ketuntasan	12%	71%	29%	78%

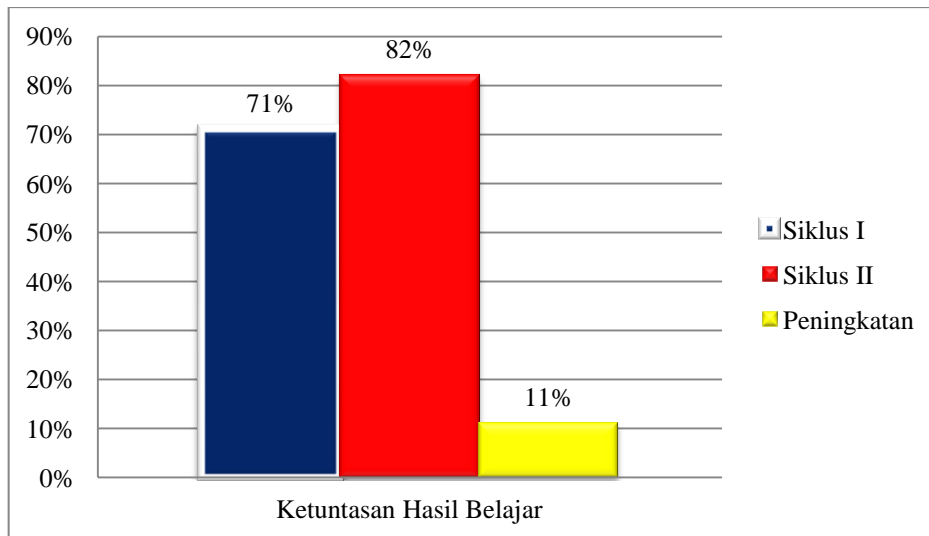
Untuk lebih jelas melihat perbandingan tingkat ketuntasan hasil *pretest* dan *posttest* siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik 5 dan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik 6 berikut:

Grafik 5
Perbandingan Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar
Pretest Posttest Siklus I dan Siklus II



Grafik 6

Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I ke Siklus II



Berdasarkan penelitian siklus I, terlihat hasil pretest rata-rata 41 dengan tingkat ketuntasan 12% dan hasil posttest dengan rata-rata 67 dengan tingkat ketuntasan 71% sehingga mengalami peningkatan sebesar 59% dari pretest dan posttest. Pada siklus II pretest rata-rata 54 dengan tingkat ketuntasan 29% dan hasil posttest dengan rata-rata 78 dengan tingkat ketuntasan 82% sehingga mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 53% dari pretest ke posttest. Pada grafik 7 dan grafik 8 dapat diketahui bahwa hasil posttest pada siklus II lebih baik dibandingkan dengan siklus I pada siklus I presentase ketuntasan posttest adalah 71% dan pada siklus II adalah 82%. Dari data tersebut dapat diketahui terjadi peningkatan sebesar 11%. Tentunya ini merupakan hasil yang sangat baik, meskipun belum mencapai tingkat maksimal, namun hasil penelitian ini telah mencapai prosentase ketuntasan yang telah ditentukan peneliti sebelumnya yaitu 75%.

Peningkatan ini terjadi karena terlaksananya pembelajaran pada siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Meningkatnya hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II disebabkan karena prosedur penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) benar-benar di evaluasi, diupayakan dan diterapkan dengan baik, dimana siswa terlibat langsung dan antusias dalam proses pembelajaran sehingga mampu memahami apa yang dipelajari.

Berdasarkan hasil pengamatan penerapan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada pelajaran IPS, menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017 dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran (*role playing*).

Hipotesis tersebut telah teruji berdasarkan analisis data yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan identifikasi peningkatan hasil belajar tersebut, dapat dikemukakan bahwa penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan beberapa hal berikut:

- a. Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) menerapkan sebuah kerja kelompok yang dilakukan oleh siswa.
- b. Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, hal ini

didorong dengan langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dimana siswa harus melakukan interaksi dengan siswa lain dalam permainan peranan.

- c. Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) menggunakan imajinasi dan penghayatan dalam bermain peran sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran.

Dari pemaparan diatas dapat dikemukakan bahwa Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) menerapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas V SD Negeri 3 Tempuran tahun pelajaran 2016/2017.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017, dilihat dari rata-rata presentase proses pembelajaran pada siklus I sebesar 72% dan pada siklus II sebesar 79% atau mengalami peningkatan sebesar 7%
2. Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dilihat dari rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 59% dan siklus II 79% atau mengalami peningkatan sebesar 20%.
3. Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan presentase siswa yang tuntas belajar pada siklus I sebesar 71% dan siklus II sebesar 82% atau mengalami peningkatan sebesar 11%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini penulis ingin menyampaikan saran-saran sebagai berikut :

1. Untuk Guru

Diharapkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat dijadikan pilihan metode dalam kegiatan pembelajaran khususnya bagi guru Ilmu Pengetahuan Sosial dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan alasan :

- a) Siswa dapat lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat mengurangi rasa kebosanan siswa.
- b) Dengan bermain peran dapat membantu siswa untuk memahami materi melalui imajinasi dan penghayatan atas lakon yang diperankan.

Adapun yang harus diperhatikan adalah proses pembelajaran yang cukup menyita waktu sehingga guru dituntut untuk bisa menggunakan waktu dengan sebaik mungkin sesuai waktu yang telah ditentukan.

2. Untuk Sekolah

Agar pihak sekolah lebih memberikan motivasi dan mendukung fasilitas yang diperlukan kepada guru-guru untuk menerapkan berbagai metode yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, *Cooperative Learning cetakan IX*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012
- Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, 2014
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013
- Ahmadi, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007
- Dewi Masitoh, *Penggunaan Model Pembelajaran Paikem dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas VIII SMP N 1 Punggur*, 2015, [Skripsi], STAIN Jurai Siwo Metro.
- Etin Solihatin & Raharjo, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011
- Hamzah B. Uno, *Model pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005
- <http://jdih.pom.go.id/uud1945.pdf>, diunduh pada tanggal 20 Oktober 2016
- <http://lib.unnes.ac.id/9076/1/10174.pdf>, diunduh pada 25 Oktober 2016
- <https://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf> diunduh pada tanggal 20 Oktober 2016
- <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/28402/1/HARTATI-FITK.pdf> diunduh pada 25 Oktober 2016
- <http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UU20-2003-Sisdiknas.pdf>, diunduh pada 20 Oktober 2016.
- http://www.aidsindonesia.or.id/uploads/20130729141205.Permendiknas_No_22_Th_2006.pdf diunduh pada 20 Oktober 2016
- <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsdunila>, diunduh pada 10 April 2017
- Kemendikbud Pendidikan Dasar, *Panduan Teknis Penilaian di Sekolah Dasar*, Jakarta: 2013

- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013
- Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011
- Muh, Kasiran, *Metodologi Penelitian kualitatif-kuantitatif*, Malang: UIN-MALIKI
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru, 1989
- Oemar Malik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Surakarta: Pustaka Pelajar, 2008
- Rohmat Mulyana., *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*, Bandung : Bumi Aksara, 2012
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011
- Sarwono, *Pengantar Umum Psikologi*, Jakarta: PT. Bulan Bintang, 2007
- Sadun Akbar dan Hadi Sriwiyana, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran IPS*, Yogyakarta: Cipta Media, 2002.
- Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003
- Sugihartono, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2011
- Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas edisi revisi cetakan ke-4*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Model Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010

- Suwarjo, *Pembelajaran Kooperatif dalam Apresiasi Prosa Fiksi*, Malang: Surya Pena Gemilang, 2008
- Syaiful Bahri Jamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta : UNY Press, 2007
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu edisi 1 cetakan ke-2*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010
- Tusriyanto, *Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 1, Lampung: AURA, 2013*
- Tusriyanto, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, STAIN: Kaukaba, 2013
- Udin Syaefuddin Sa'ud, *Strategi Pembelajaran*, Malang: UIN-MALIKI PRESS, 2011
- Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2006
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2009

**DAFTAR NILAI MID SEMESTER GANJIL
MATA PELAJARAN IPS KELAS V
SD NEGERI 3 TEMPURAN TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

NO	NAMA	NILAI
1.	AFREZA NOVAN S	62
2.	ALI NUR IMAM	54
3.	AULIA RAMADHANI	68
4.	BAGAS MAHARANI	54
5.	DESTA PUTRI	60
6.	FITRI KURNIA SARI	62
7.	IBNU KHAIRUL SUJANA	62
8.	IRLANDY APRILIO	60
9.	MUHAMMAD ILHAM S	46
10.	MUHAMMAD KURNIAWAN	44
11.	RADELLA BERLIAN F	62
12.	RADITYA FAJAR	86
13.	RIRIN PUTRI L	64
14.	RISKI RAMADHAN	54
15.	SHERYL NABELA P	60
16.	TIFO FIRMANSYAH	58
17.	TRIA FUAN L	64

Tempuran, September 2016
Guru Kelas V
SD Negeri 3 Tempuran



SUNARTI, S.Pd.SD
NIP. 19631019 198303 2 003

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN 3 TEMPURAN

Mata Pelajaran : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

Kelas/Program : V

Semester : 2 (Dua)

Standar Kompetensi : 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan	Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara	- Siswa mengumpulkan informasi tentang lembaga bentukan Jepang dalam mempersiapkan pencapaian	- Menyebutkan lembaga bentukan Jepang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia	Tertulis	Isian	Jelaskan beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan	2 jp x 35 menit	Buku IPS Terpadu kelas V penerbit Erlangga

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
an kemerdekaan Indonesia		<p>kemerdekaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengidentifikasi beberapa tokoh yang berperan dalam usaha mencapai kemerdekaan - Siswa melakukan permainan peranan tentang perumusan dasar negara - Siswa melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui tokoh-tokoh yang berperan dalam usaha mencapai kemerdekaan - Siswa melakukan permainan peranan tentang perumusan dasar negara - Siswa mampu 	Performa nce		Indonesia ?		<p>Gambar tokoh</p> <p>Alat bantu</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
		<p>diskusi tentang perlunya perumusan dasar negara</p> <p>- Siswa mengumpulkan informasi tentang peristiwa menjelang proklamasi tentang peristiwa Rengasdengklok</p> <p>- Siswa mengidentifikasi tokoh-tokoh golongan</p>	<p>menjelaskan perlunya perumusan dasar negara</p> <p>- Siswa mampu mendeskripsikan tentang peristiwa Rengasdengklok</p> <p>- Siswa mampu</p>	<p>Tertulis & Performa nce</p> <p>Tertulis</p>	<p>Lembar Kerja Siswa</p> <p>Isian</p>		bermain peran	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
		<p>muda dan golongan tua</p> <p>- Siswa melakukan permainan peranan tentang peristiwa Rengasdengklok</p> <p>- Siswa melakukan diskusi tentang peristiwa Rengasdengklok</p> <p>- Siswa mengumpulkan</p>	<p>membedakan tokoh golongan muda dan golongan tua</p> <p>- Siswa melakukan permainan peranan tentang peristiwa Rengasdengklok</p> <p>- Siswa menjelaskan tentang peristiwa Rengasdengklok</p>	<p>Performa nce</p> <p>Performa nce & Tertulis</p>				

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia	Proklamasi kemerdekaan	<p>informasi tentang Persitiwa perumusan teks proklamasi</p> <p>- Siswa mengidentifikasi beberapa tokoh yang berperan dalam perumusan teks proklamasi</p> <p>- Siswa melakukan permainan peranan tentang peristiwa perumusan teks</p>	<p>- Siswa mampu mendeskripsikan tentang peristiwa perumusan teks proklamasi</p> <p>- Siswa mampu memahami peristiwa perumusan teks proklamasi</p>	Tertulis	Isian	Siapakah tokoh proklamator Indonesia ?	2 jp x 35 menit	Buku IPS Terpadu kelas V penerbit Erlangga

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
		<p>proklamasi</p> <p>- Siswa melakukan diskusi tentang perumusan teks proklamasi</p> <p>- Mengidentifikasi beberapa tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia</p> <p>- Mencari jasa dan</p>	<p>- Siswa melakukan permainan peranan tentang peristiwa perumusan teks proklamasi</p> <p>- Siswa menjelaskan tentang peristiwa perumusan teks proklamasi</p> <p>- Menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan</p>					Alat bantu bermain peran

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
		peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan	kemerdekaan - Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia					
<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan :</p> <p>Disiplin (<i>Discipline</i>)</p> <p>Perhatian (<i>respect</i>)</p> <p>Tekun (<i>diligence</i>)</p> <p>Tanggung jawab (<i>responsibility</i>)</p>								

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
		memproklamasikan kemerdekaan	memproklamasikan kemerdekaan - Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia					

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

Disiplin (*Discipline*)

Perhatian (*respect*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)



SUNARTI, S.Pd
NIP. 196111281982032007

Tempuran, Mei 2017
Guru Kelas V

SUNARTI, S.Pd
NIP. 196310191983032003

**JADWAL PELAJARAN KELAS V SD NEGERI 3 TEMPURAN
SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

NO.	JAM	SENIN	SELASA	RABU
1.	07.15-07.50	UPACARA	MATEMATIKA	BHS INDONESIA
2.	07.50-08.25	IPS	MATEMATIKA	BHS INDONESIA
3.	08.25-09.00	IPS	BHS INDONESIA	IPA
4.	09.00-09.20	MATEMATIKA	BHS INDONESIA	IPA
	09.20-09.55	ISTIRAHAT	ISTIRAHAT	ISTIRAHAT
5.	09.55-10.30	MATEMATIKA	AGAMA	BHS INGGRIS
6.	10.30-11.05	PKN	AGAMA	BHS INGGRIS
7.	11.05-11.25	PKN	AGAMA	SBK
8.	11.25-12.00	PKN	AGAMA	SBK
No.	JAM	KAMIS	JUMAT	SABTU
1.	07.15-07.30	PJOK	SENAM	IPS
2.	07.50-08.25	PJOK	IPA	IPS
3.	08.25-09.00	PJOK	IPA	MULOK
4.	09.00-09.20	BHS INDONESIA	PLH	MULOK
	09.20-09.55	ISTIRAHAT	ISTIRAHAT	ISTIRAHAT
5.	09.55-10.30	BHS INDONESIA	PLH	PENGEMBANGAN DIRI
6.	10.30-11.05	MATEMATIKA		PENGEMBANGAN DIRI
7.	11.05-11.25	MATEMATIKA		
8.	11.25-12.00	BHS INGGRIS		

Tempuran, Mei 2017
Guru Kelas V
SD Negeri 3 Tempuran



SUNARTI, S.Pd.SD

NIP. 19631019 198303 2 003

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri 3 Tempuran
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : V (Lima) / II (Dua)
Alokasi Waktu : 3 X 35 Menit
Siklus /Pertemuan : I / I

I. Standar Kompetensi

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

II. Kompetensi Dasar

- 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia

III. Indikator

- Mengidentifikasi beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan
- Menjelaskan perlunya perumusan dasar negara sebelum kemerdekaan
- Menyebutkan beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan
- Mencontohkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

**IV. Tujuan Pembelajaran
Kognitif**

Setelah menyimak penjelasan guru, siswa dapat :

- Mengidentifikasi beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan
- Menjelaskan perlunya perumusan dasar negara sebelum kemerdekaan

- Menyebutkan tokoh penting dalam peristiwa proklamasi tanpa melihat buku
 - Mencontohkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan
- ❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*Diligent*), Jujur (*Fairnes*) dan Tanggung Jawab (*Responsibility*)

V. Materi Pokok

- Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara


VI. Metode Pembelajaran



- Ceramah
- Diskusi
- Tanya Jawab
- Penugasan

VII. Skenario Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Pertemuan I dilaksanakan pada minggu ke 3 di bulan Mei 2017 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

No.	Uraian Kegiatan	Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>a. Guru mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing, presensi, apersepsi untuk mengawali pelajaran</p> <p>b. Guru memberikan motivasi dengan menyanyikan lagu “Hari Merdeka” dan menjelaskan tujuan pembelajaran</p> <p>c. Guru melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan materi mengenai tokoh-tokoh yang terlibat dalam perang kemerdekaan</p>	10 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p> Eksplorasi</p>	50 Menit

	<p>Dalam kegiatan eksplorasi, guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan pentingnya usaha dan kerja keras para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Menunjukkan gambar tokoh pahlawan dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran <p> Elaborasi</p> <p>Dalam kegiatan elaborasi, guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa diminta untuk membaca teks bacaan tentang “Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara” Mengadakan tanya jawab seputar tokoh-tokoh yang terlibat dalam Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara Membagi siswa dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 4 orang/siswa Membagikan LKS kepada tiap kelompok Setiap kelompok mendiskusikan latihan soal pada lembar kerja siswa yang disediakan Menugaskan siswa mendiskusikan perlunya perumusan dasar negara bagi Indonesia Secara bergantian, perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi dan kelompok lain menganggapnya Menugaskan siswa menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam usaha mempersiapkan kemerdekaan Indonesia <p> Konfirmasi</p> <p>Dalam kegiatan penutup, guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum dikuasai siswa Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan 	
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>Dalam kegiatan akhir, guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> Bersama-sama siswa membuat kesimpulan Bertanya jawab tentang materi yang telah 	10 Menit

	<p>dipelajari</p> <p>c. Melakukan penilaian hasil belajar</p> <p>d. Guru menyampaikan pesan agar anak-anak dirumah harus rajin belajar</p> <p>e. Memberikan skenario pada tiap kelompok dan meminta siswa untuk mempelajarinya</p> <p>f. Mengajak siswa berdo'a menurut agama dan kepercayaan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</p>	
--	--	--

VIII. Sumber dan Media Belajar

- **Sumber** : Buku IPS kelas V, Buku pendamping yang relevan
- **Media** : Gambar pahlawan

IX. Penilaian

❖ Aspek yang dinilai

→ Aspek afektif (sikap)

Penilaian akan dilakukan dengan cara observasi sikap siswa selama pembelajaran berlangsung. Berilah tanda ceklist (✓) yang berarti “Ya” bila siswa menunjukkan penilaian afektif/karakter siswa yang diamati. Komponen yang dinilai meliputi tanggung jawab dan kerjasama siswa selama pembelajaran berlangsung.

→ Aspek kognitif

Komponen yang dinilai meliputi hasil diskusi

Teknik penilaian : Tertulis

Bentuk Instrumen : Uraian

	c. Guru dan siswa merefeksi kegiatan yang telah dilakukan	
	d. Salam penutup	

VIII. Sumber dan Media Pembelajaran

- Sumber : Buku IPS kelas V, buku pendamping yang relevan
- Media : Alat bantu bermain peran

IX. Penilaian

❖ Aspek yang dinilai

→ Aspek kognitif

Komponen yang dinilai meliputi hasil diskusi dan hasil tes formatif

Teknik penilaian : Tertulis

Bentuk Instrumen : Pilihan ganda

Guru Mata Pelajaran IPS Kelas V



SUNARTI, S.Pd.SD
NIP. 196310191983032003

Tempuran, 27 Mei 2017
Peneliti



HIKMAH YUNI ASTUTI
NPM. 13105225

Mengetahui
Kepala SD Negeri 3 Tempuran




SUPIAH, S.Pd.SD
NIP. 196111281982032007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri 3 Tempuran
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : V/II
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit
Siklus /Pertemuan : I / II

I. Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

II. Kompetensi Dasar

- 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara

III. Indikator

- Mengidentifikasi beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan
- Menjelaskan perlunya perumusan dasar negara sebelum kemerdekaan
- Memyebutkan beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan
- Mencontohkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

Setelah melakukan permainan peranan, siswa dapat :

- Memahami sejarah para pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

2. Afektif

Setelah melakukan permainan peranan, siswa dapat :

- Menunjukkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan
- ❖ Karakter siswa yang diharapkan : Tanggung Jawab dan Bekerjasama

V. Materi Pokok

- Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara

VI. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Bermain Peran (*Role Playing*)
- Diskusi
- Penugasan

VII. Skenario Pembelajaran

Pertemuan kedua

Pertemuan II dilaksanakan pada minggu ke tiga di bulan Mei 2017 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Materi yang akan dibahas tokoh penting yang ada didalam peristiwa kemerdekaan Indonesia. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

No.	Uraian Kegiatan	Waktu
1.	Kegiatan Awal a. Guru mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing, presensi, apersepsi untuk mengawali pelajaran b. Guru memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran a. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa, misalnya mengapa perlu diadakan perumusan dasar negara?	10 Menit
2.	Kegiatan Awal	50 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> a. Siswa diberikan pemanasan sebelum bermain peran dengan melakukan permainan tebak tokoh b. Siswa memulai kegiatan melalui permainan dimana siswa diminta untuk maju kedepan dan membacakan teks proklamasi c. Siswa lain menanggapi dan memberikan masukan agar pembacanya lebih baik, lantang, dan jelas d. Guru memberikan penjelasan pendahuluan dan motivasi. e. Guru mengacak kelompok yang akan bermain peran f. Kelompok 1 memerankan peristiwa tiga tokoh yang dipanggil ke Vietnam, yaitu Jendral Terauchi memanggil Bung Karno, Bung Hatta, dan Rajiman W g. Kelompok 2 bermain peran para pemuda berkumpul untuk mendengar berita dari radio tentang kekalahan Jepang dan mengusulkan untuk membawa Bung Karno dan Bung Hatta ke Rangasdengklok h. Setelah setiap kelompok selesai memainkan perannya, kelompok lain yang tidak mendapat peranan berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang sudah diperankan oleh kelompok lain dan memperhatikan teman yang sedang bermain peran. i. Setiap kelompok dibagikan LKS dan siswa mendiskusikannya dengan kelompok atas pengamatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk untuk bermain peran dan menjawab pertanyaan pada LKS j. Siswa mempresentasikan hasil diskusi atas pementasan yang dilakukan kelompok yang bermain peran. k. Setelah itu masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya l. Membimbing siswa untuk mengerjakan soal evaluasi siklus 1 	
--	--	--

3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka b. Guru mengajak siswa mereview materi dan membahas hasil pekerjaan mereka c. Guru dan siswa merefleksi kegiatan yang telah dilakukan d. Salam penutup 	10 Menit
-----------	---	-----------------

VIII. Sumber dan Media Pembelajaran

- Sumber : Buku IPS kelas V, buku pendamping yang relevan
- Media : Alat bantu bermain peran

IX. Penilaian

❖ Aspek yang dinilai

→ Aspek afektif (sikap)

Penilaian akan dilakukan dengan cara observasi sikap siswa selama pembelajaran berlangsung. Berilah tanda ceklist (✓) yang berarti “Ya” bila siswa menunjukkan penilaian afektif/karakter siswa yang diamati . Komponen yang dinilai meliputi tanggung jawab dan kerjasama siswa selama pembelajaran berlangsung.

→ Aspek kognitif

Komponen yang dinilai meliputi hasil diskusi dan hasil tes formatif

Teknik penilaian : Tertulis

Bentuk Instrumen : Pilihan ganda

Tempuran, 29 Mei 2017

Wali Kelas V

Peneliti



SUNARTI, S.Pd.SD
NIP. 196310191983032003

HIKMAH YUNI ASTUTI
NPM. 13105225

Mengetahui
Kepala SD Negeri 3 Tempuran



SUPINAH, S.Pd.SD
NIP. 196111281982032007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri 3 Tempuran
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : V (Lima) / II (Dua)
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit
Siklus /Pertemuan : II / I

I. Standar Kompetensi

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

II. Kompetensi Dasar

- 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia

III. Indikator

- Menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
- Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
- Menunjukkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

Setelah menyimak penjelasan guru, siswa dapat :

- Menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
- Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
- Menunjukkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

2. Afektif

Setelah melakukan diskusi kelompok, siswa dapat :

- Bekerjasama mengerjakan tugas kelompok
- Berpartisipasi aktif dalam tugas kelompok
- Berani mengungkapkan gagasan/ide dalam kelompok
- Menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh kelompok lain
- Melaporkan hasil diskusi tepat waktu
- Menghargai pendapat teman dalam diskusi kelompok

❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*Diligent*), Jujur (*Fairnes*)

V. Materi Pokok

- Persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia

VI. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Diskusi
- Tanya Jawab
- Penugasan

VII. Skenario Pembelajaran




Pertemuan Pertama

Pertemuan I siklus II dilaksanakan pada minggu ke tiga di bulan Mei 2017

dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Kegiatan yang dilakukan adalah

sebagai berikut :

No.	Uraian Kegiatan	Waktu
1.	Kegiatan Awal a. Guru mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing, presensi, apersepsi untuk mengawali pelajaran b. Guru memberikan motivasi dengan menyanyikan lagu “Hari Merdeka” dan menjelaskan tujuan pembelajaran	10 Menit

	<p>c. Guru melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan materi mengenai tokoh-tokoh yang terlibat dalam perang kemerdekaan</p>	
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p> Eksplorasi</p> <p>Dalam kegiatan eksplorasi, guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan pentingnya usaha dan kerja keras para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Menunjukkan gambar tokoh pahlawan dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran <p> Elaborasi</p> <p>Dalam kegiatan elaborasi, guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengadakan tanya jawab seputar tokoh-tokoh yang terlibat dalam persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia Membagi siswa dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 4 orang/siswa Guru membagikan LKS kepada tiap kelompok Setiap kelompok mendiskusikan latihan soal pada lembar kerja siswa yang disediakan Menugaskan siswa mendiskusikan peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Secara bergantian, perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi dan kelompok lain menganggapinya Menugaskan siswa menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam usaha mempersiapkan kemerdekaan Indonesia <p> Konfirmasi</p> <p>Dalam kegiatan penutup, guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum dikuasai siswa Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, 	50 Menit

	memberikan penguatan dan penyimpulan	
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>Dalam kegiatan akhir, guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> Bersama-sama siswa membuat kesimpulan Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari Melakukan penilaian hasil belajar Memberikan skenario dan arahan pada masing-masing kelompok untuk dipelajari Guru menyampaikan pesan agar anak-anak dirumah harus rajin belajar Mengajak siswa berdo'a menurut agama dan kepercayaan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	10 Menit

VIII. Sumber dan Media Belajar

- **Sumber** : Buku IPS kelas V, Buku pendamping yang relevan
- **Media** : Gambar pahlawan

IX. Penilaian

❖ Aspek yang dinilai

→ Aspek afektif (sikap)

Penilaian akan dilakukan dengan cara observasi sikap siswa selama pembelajaran berlangsung. Berilah tanda ceklist (✓) yang berarti “Ya” bila siswa menunjukkan penilaian afektif/karakter siswa yang diamati. Komponen yang dinilai meliputi tanggung jawab dan kerjasama siswa selama pembelajaran berlangsung.

→ Aspek kognitif

Komponen yang dinilai meliputi hasil diskusi

Teknik penilaian : Tertulis

Bentuk Instrumen : Uraian

Tempuran, 3 Juni 2017

Wali Kelas V



SUNARTI, S.Pd.SD
NIP. 196310191983032003

Peneliti



HIKMAH YUNI ASTUTI
NPM. 13105225

Mengetahui
Kepala SD Negeri 3 Tempuran



SUPINAH, S.Pd.SD
NIP. 196111281982032007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri 3 Tempuran
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : V/II
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit
Siklus /Pertemuan : II / II

I. Standar Kompetensi

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

II. Kompetensi Dasar

- 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

III. Indikator

- Menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
- Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
- Menunjukkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

Setelah melakukan permainan peranan, siswa dapat :

- Menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
- Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
- Menunjukkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

2. Afektif

Setelah melakukan permainan peranan, siswa dapat :

- Menunjukkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan
- ❖ Karakter siswa yang diharapkan : Percaya Diri dan Bekerjasama.

V. Materi Pokok

- Persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia

VI. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Bermain peran (*Role Playing*)
- Diskusi
- Penugasan

VII. Skenario Pembelajaran

Pertemuan kedua

Pertemuan II siklus 2 dilaksanakan pada minggu ke tiga di bulan Mei 2017 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Materi yang akan dibahas peristiwa penting menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

No.	Uraian Kegiatan	Waktu
1.	Kegiatan Awal a. Guru mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing, presensi, apersepsi untuk mengawali pelajaran b. Guru memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran c. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa, misalnya siapa saja tokoh yang hadir dalam penyusunan teks proklamasi ?	10 Menit
2.	Kegiatan Awal a. Siswa diberikan pemanasan sebelum bermain	50 Menit

	<p>peran dengan melakukan permainan.</p> <ol style="list-style-type: none"> b. Guru memberikan lembar kerja siswa dan memberi arahan dalam permainan peranan dan pengisian LKS c. Guru mengacak kelompok yang akan bermain peran d. Siswa yang tidak bermain peran lain memperhatikan dan mengisi lembar kerja siswa e. Kelompok 3 memerankan Bung Karno dan Bung Hatta berada di Rangasdengklok f. Kelompok 4 memerankan Bung Karno membacakan naskah proklamasi, bendera dikibarkan dan rakyat bertepuk tangan gembira g. Setelah setiap kelompok selesai memainkan perannya, kelompok lain yang tidak mendapat peranan berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang sudah diperankan oleh kelompok lain dan memperhatikan teman yang sedang bermain peran. h. Setiap kelompok dibagikan LKS dan siswa mendiskusikannya dengan kelompok atas pengamatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk untuk bermain peran. i. Siswa mempresentasikan hasil diskusi atas pementasan yang dilakukan kelompok yang bermain peran. j. Setelah itu masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya k. Membimbing siswa untuk mengerjakan soal evaluasi siklus 1 	
<p>3.</p>	<p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka b. Guru mengajak siswa mereview materi dan membahas hasil pekerjaan mereka c. Guru dan siswa merefleksi kegiatan yang telah dilakukan 	<p>10 Menit</p>

	d. Salam penutup	
--	------------------	--

VIII. Sumber dan Media Pembelajaran

- **Sumber** : Buku IPS kelas V, buku pendamping yang relevan
- **Media** : Alat bantu bermain peran

IX. Penilaian

❖ Aspek yang dinilai

→ Aspek afektif (sikap)

Penilaian akan dilakukan dengan cara observasi sikap siswa selama pembelajaran berlangsung. Berilah tanda ceklist (✓) yang berarti “Ya” bila siswa menunjukkan penilaian afektif/karakter siswa yang diamati. Komponen yang dinilai meliputi tanggung jawab dan kerjasama siswa selama pembelajaran berlangsung.

→ Aspek kognitif

Komponen yang dinilai meliputi hasil diskusi dan hasil tes formatif

Teknik penilaian : Tertulis

Bentuk Instrumen : Pilihan ganda

Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan Siswa	Sikap			
1.	Aptri Lia Hadin					
2.	Bernadin Fadlu Ramadhan					
3.	Zenita Tori Merdian					
4.	Alfian Prasetio					
5.	Anada Khairul Rahma					
6.	Armilda Regina Pramesti					
7.	Berlian Fiqi F					
8.	Devys Arta Winata					
9.	Dita Dwi Firnanda					
10.	Dwi Purwanti					
11.	Issa Wardana					
12.	Latifah Hanum					
13.	M. Dimas Pratama					
14.	M. Iqbal Aditya					
15.	Muhammad Raihan					
16.	M. Rasyid Ramadhan					
17.	Nurul Aini					
18.	Lambodia Diamon M					
19.	Anggra vilda P					
20.	Dimas Budi Laksono					

CATATAN :

Nilai = (Jumlah Skor : Jumlah Skor maksimal) x 10

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial

KISI-KISI SOAL PRE TEST & POST TEST

SIKLUS I

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Tempuran

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V / II

Standar Kompetensi : 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

Kompetensi Dasar : 2.1 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

No.	Indikator	TK Ranah Indikator	No. Item	Jumlah Butir
1.	Mengidentifikasi beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan	C1	2,6,8,9,10,11,13,14	8
2.	Menjelaskan perlunya perumusan dasar negara sebelum kemerdekaan	C2	1, 3, 7	3
3.	Menyebutkan beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan	C1	12, 15	2
4.	Mencontohkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan	C2	4, 5	3
Jumlah				15

Keterangan:

C1 : Pengetahuan

C2 : Pemahaman

Guru Kelas V

SUNARTI, S.PdSD

NIP.19631019 198303 2 003

Metro, 22 Mei 2017

Peneliti

Hikmah Yuni Astuti

NPM.13105225

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 03 Tempuran

SUPINAH, S.Pd

NIP.19611128 198210 3 007

SOAL PRETEST & POSTTEST

SIKLUS I

NAMA : _____

NO : _____

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

1. Rakyat Indonesia tidak mau membantu Jepang dalam perang karena ...
 - a. Rakyat Indonesia sadar bahwa janji Jepang tidak akan ditepati
 - b. Gaji tentara Jepang sangat kecil
 - c. Tugas tentara Jepang sangat berat
 - d. Lagu Indonesia Raya tidak boleh dinyanyikan
2. Badan yang bertugas menyiapkan organisasi pemerintah yang akan menerima kemerdekaan dari pemerintah Jepang adalah ...
 - a. BPPKI
 - b. BPUPKI
 - c. BPUIK
 - d. PPKI
3. Maksud dan tujuan Jepang membentuk BPUPKI adalah ...
 - a. Agar rakyat Indonesia mau membantu Jepang
 - b. Untuk mempelajari dan menyelidiki hal-hal yang dibutuhkan dalam usaha pembentukan negara Indonesia merdeka
 - c. Agar Jepang dapat bertahan di Indonesia
 - d. Agar Indonesia cepat merdeka
4. Salah satu bentuk penghargaan yang diberikan kepada pejuang yaitu ...
 - a. Mengunjungi makamnya setiap hari
 - b. Memasang gambarnya dimana-mana
 - c. Menghafalkan semua anggota keluarganya
 - d. Meneladani sikap kepahlawanannya
5. Saat sekolah mengadakan upacara bendera, sebaiknya kita ...
 - a. Mengikuti dengan khidmat

- b. Tidak peduli dan belajar di kelas
 - c. Tidak mengikuti dengan alasan sakit
 - d. Mengikutinya sambil bercanda dengan teman
6. Sebagai usaha mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, dibentuklah ...
- a. BPUPKI
 - b. Konstituante
 - c. PPKI
 - d. DPR
7. Disusunnya kelengkapan negara oleh PPKI pada tanggal 19 Agustus 1945 bertujuan untuk ...
- a. Menjamin kelangsungan hidup negara
 - b. Menggali potensi rakyat yang ada
 - c. Menghadapi kekuatan asing
 - d. Menegakkan kehidupan demokrasi
8. Sidang PPKI yang kedua dilaksanakan pada tanggal ...
- a. 19 Agustus 1945
 - b. 20 Agustus 1945
 - c. 21 Agustus 1945
 - d. 22 Agustus 1945
9. Sikap kita terhadap para tokoh proklamasi kemerdekaan yaitu
- a. Mencela
 - b. Taat
 - c. Menghargai
 - d. Tunduk
10. Pembicaraan tentang persiapan kemerdekaan bangsa Indonesia dilakukan di ...
- a. Hanoi
 - b. Saigon
 - c. Dalat
 - d. Manila
11. Sidang PPKI yang ketiga dilaksanakan pada tanggal
- a. 21 Agustus 1945
 - b. 22 Agustus 1945

- c. 23 Agustus 1945
 - d. 24 Agustus 1945
12. Ketua Badan Penyelidik Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) ialah ...
- a. Dr. Rajiman Wediodiningrat
 - b. Drs. Mohammad Hatta
 - c. Ir. Soekarno
 - d. Haji Agus Salim
13. Dasar negara yang disampaikan oleh Bung Karno dalam rapat BPUPKI ialah
- a. Trisilia
 - b. Ekasila
 - c. Dasasila
 - d. Pancasila
14. Panitia Persiapan kemerdekaan Indonesia (PPKI) dibentuk pada ...
- a. 7 Agustus 1945
 - b. 8 Agustus 1945
 - c. 9 Agustus 1945
 - d. 10 Agustus 1945
15. Selain Soekarno, tokoh yang juga menyampaikan pemikirannya tentang dasar negara Indonesia merdeka ialah ...
- a. Haji Agus Salim
 - b. Mohammad Hatta
 - c. Muhammad Yamin
 - d. Mr. A.A Maramis

KUNCI JAWABAN PRETEST & POSTTEST

SIKLUS I

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. A | 6. C | 11. A |
| 2. B | 7. A | 12. A |
| 3. B | 8. A | 13. D |
| 4. D | 9. C | 14. A |
| 5. A | 10. A | 15. C |

KISI-KISI SOAL *PRETEST & POSTTEST*

SIKLUS II

Nama Sekolah : SD Negeri 03 Tempuran

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V / II

Standar Kompetensi : 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

Kompetensi Dasar : 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia

No.	Indikator	TK Ranah Indikator	No. Item	Jumlah Butir
1.	Menyebutkan tokoh-tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.	C1	1,4,6,7,9,11,12,13,14	9
2.	Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.	C2	2,3,5,8,10	5
3.	Menunjukkan sikap menghargai perjuangan para tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan	C1	15	1
Jumlah				15

Keterangan:

C1 : Pengetahuan

C2 : Pemahaman

Guru Kelas V

SUNARTI, S.PdSD

NIP 19631019 198303 2 003

Metro, 27 Mei 2017

Peneliti

Hikmah Yuni Astuti

NPM 13105225

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 03 Tempuran

SUPINAH, S.Pd

NIP 19611128 198210 3 007

SOAL PRETEST & POSTTEST



SIKLUS II

NAMA : _____

NO : _____

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

1. Tokoh Proklamator kemerdekaan Indonesia ialah ...
 - a. Ir. Soekarno dan Muhammad Yamin
 - b. Muhammad Yamin dan Muhammad Hatta
 - c. Ir. Soekarno dan Muhammad Hatta
 - d. Muhammad Yamin dan Mr. Ahmad Soebarjo
2. Pada tanggal 16 Agustus 1945, para pemuda membawa Bung Karno dan Bung Hatta ke Kota ...
 - a. RengasdengkloR
 - b. Karawang
 - c. Bekasi
 - d. Purwakarta
3. Apakah tujuan pemuda membawa Bung Karno dan Bung Hatta ke kota tersebut ?
 - a. Mengatur siasat untuk menyerang pasukan jepang dari kota tersebut
 - b. Para pemuda ingin menyingkirkan Bung Karno dan Bung Hatta
 - c. Agar Bung Karno dan Bung Hatta memproklamasikan kemerdekaan Indonesia tanpa pengaruh Jepang
 - d. Para pemuda ingin berkuasa
4. Tokoh-tokoh dibawah ini pada masa kemerdekaan termasuk golongan tua kecuali ...
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Moh. Hatta
 - c. Ahmad Soebarjo
 - d. Adam Malik
5. Berikut yang bukan merupakan berita penyebaran proklamasi adalah ...
 - a. Siaran televisi

- b. Siaran radio
 - c. Surat kabar
 - d. Selebaran
6. Tokoh yang berperan besar dalam menyebarkan berita kemerdekaan adalah
- a. Syahrudin
 - b. Latief Hendraningrat
 - c. S. Suhud
 - d. Bahtiar Lubis
7. Penyusunan teks proklamasi dilakukan di kediaman ...
- a. Bung Karno
 - b. Bung Hatta
 - c. Chaerul Saleh
 - d. Laksamana Maeda
8. Sidang PPKI yang kedua dilaksanakan pada tanggal ...
- a. 19 Agustus 1945
 - b. 20 Agustus 1945
 - c. 21 Agustus 1945
 - d. 22 Agustus 1945
9.  Gambar tokoh disamping adalah
- a. 
 - b. Sayuti Melik
 - c. Moh. Hatta
 - d. Laksamana Maeda
10. Ir. Soekarno dan Moh. Hatta menolak desakan golongan muda untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 16 Agustus 1945, karena ...
- a. Negara belum aman
 - b. Belum memungkinkan merdeka
 - c. Ingin musyawarah dulu dengan PPKI
 - d. Tanggal 16 Agustus bukan hari yang cocok
11. Teks proklamasi dibacakan oleh

- a. Moh. Hatta
- b. Ir. Soekarno
- c. Ir. Soekarno dan Moh. Hatta
- d. Adam Malik

12.



Naskah proklamasi di ketik oleh ...

- a. Soekarno
- b. Ahmad Soebarjo
- c. Ir. Soekarno
- d. Sayuti Melik

13. Lagu Indonesia Raya diciptakan oleh ...

- a. WR. Supratman
- b. Ibu Soed
- c. Gesang
- d. Ir. Soekarno

14. Bendera merah putih yang dikibarkan saat proklamasi kemerdekaan di jahit oleh ...

- a. Hartini
- b. Megawati Soekarno Putri
- c. Ratna Sari Dewi
- d. Ibu fatmawati

15. Salah satu tugas pelajar dalam mengisi kemerdekaan adalah ...

- a. Berperang
- b. Belajar
- c. Bermain
- d. Menonton televisi

Nilai

KUNCI JAWABAN *PRETEST & POSTTEST*

SIKLUS II

- 1. C 6. A 11. B
- 2. A 7. D 12. D

3. C	8. C	13. A
4. D	9. C	14. D
5. D	10.C	15. B

SOAL PRETEST & POSTTEST

SIKLUS I

NAMA : _____

NO : _____

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

1. Rakyat Indonesia tidak mau membantu Jepang dalam perang karena ...
 - a. Rakyat Indonesia sadar bahwa janji Jepang tidak akan ditepati
 - b. Gaji tentara Jepang sangat kecil
 - c. Tugas tentara Jepang sangat berat
 - d. Lagu Indonesia Raya tidak boleh dinyanyikan
2. Badan yang bertugas menyiapkan organisasi pemerintah yang akan menerima kemerdekaan dari pemerintah Jepang adalah ...
 - a. BPPKI
 - b. BPUPKI
 - c. BPUIK
 - d. PPKI
3. Maksud dan tujuan Jepang membentuk BPUPKI adalah ...
 - a. Agar rakyat Indonesia mau membantu Jepang
 - b. Untuk mempelajari dan menyelidiki hal-hal yang dibutuhkan dalam usaha pembentukan negara Indonesia merdeka
 - c. Agar Jepang dapat bertahan di Indonesia
 - d. Agar Indonesia cepat merdeka
4. Salah satu bentuk penghargaan yang diberikan kepada pejuang yaitu ...
 - a. Mengunjungi makamnya setiap hari
 - b. Memasang gambarnya dimana-mana
 - c. Menghafalkan semua anggota keluarganya
 - d. Meneladani sikap kepahlawanannya
5. Saat sekolah mengadakan upacara bendera, sebaiknya kita ...
 - a. Mengikuti dengan khidmat
 - b. Tidak peduli dan belajar di kelas
 - c. Tidak mengikuti dengan alasan sakit
 - d. Mengikutinya sambil bercanda dengan teman
6. Sebagai usaha mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, dibentuklah ...
 - a. BPUPKI
 - b. Konstituante
 - c. PPKI

- d. DPR
7. Disusunnya kelengkapan negara oleh PPKI pada tanggal 19 Agustus 1945 bertujuan untuk ...
- a. Menjamin kelangsungan hidup negara
 - b. Menggali potensi rakyat yang ada
 - c. Menghadapi kekuatan asing
 - d. Menegakkan kehidupan demokrasi
8. Sidang PPKI yang kedua dilaksanakan pada tanggal ...
- a. 19 Agustus 1945
 - b. 20 Agustus 1945
 - c. 21 Agustus 1945
 - d. 22 Agustus 1945
9. Sikap kita terhadap para tokoh proklamasi kemerdekaan yaitu
- a. Mencela
 - b. Taat
 - c. Menghargai
 - d. Tunduk
10. Pembicaraan tentang persiapan kemerdekaan bangsa Indonesia dilakukan di ...
- a. Hanoi
 - b. Saigon
 - c. Dalat
 - d. Manila
11. Sidang PPKI yang ketiga dilaksanakan pada tanggal
- a. 21 Agustus 1945
 - b. 22 Agustus 1945
 - c. 23 Agustus 1945
 - d. 24 Agustus 1945
12. Ketua Badan Penyelidik Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) ialah ...
- a. Dr. Rajiman Wediodiningrat
 - b. Drs. Mohammad Hatta

- c. Ir. Soekarno
 - d. Haji Agus Salim
13. Dasar negara yang disampaikan oleh Bung Karno dalam rapat BPUPKI ialah
- a. Trisilia
 - b. Ekasila
 - c. Dasasila
 - d. Pancasila
14. Panitia Persiapan kemerdekaan Indonesia (PPKI) dibentuk pada ...
- a. 7 Agustus 1945
 - b. 8 Agustus 1945
 - c. 9 Agustus 1945
 - d. 10 Agustus 1945
15. Selain Soekarno, tokoh yang juga menyampaikan pemikirannya tentang dasar negara Indonesia merdeka ialah ...
- a. Haji Agus Salim
 - b. Mohammad Hatta
 - c. Muhammad Yamin
 - d. Mr. A.A Maramis

Nilai

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa
dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)
Kelas V SDN 03 Tempuran Tahun Pelajaran 2016/2017**

Nama Guru : Hikmah Yuni Astuti
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : V (Lima) / II
Siklus / Pertemuan : I / I

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas					Jml Skor	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5		
1.	Afreza Novan S	√	√	-	√	√	4	Sangat Baik

2.	Ali Nur Imam	-	-	-	-	-	-	-
3.	Aulia Ramadhani	√	-	-	√	√	3	Baik
4.	Bagas Maharani	-	-	√	√	-	3	Baik
5.	Desta Putri	-	-	-	-	-	-	-
6.	Fitri Kurnia Sari	-	-	√	√	-	3	Baik
7.	Ibnu Khairul S	√	√	√	-	-	3	Baik
8.	Irlandy Aprilio	√	-	-	√	√	3	Baik
9.	Muhammad Ilham	-	-	√	√	-	2	Cukup
10.	Muhammad Kurniawan	-	-	-	-	-	-	-
11.	Radella Berlian F	√	√	√	-	√	3	Baik
12.	Raditya Fajar	√	√	-	√	√	4	Sangat Baik
13.	Ririn Putri L	√	-	√	√	√	4	Sangat Baik
14.	Riski Ramadhan	√	√	-	√	√	4	Sangat Baik
15.	Sheryl Nabella P	-	√	√	-	-	2	Cukup
16.	Tifo Firmansyah	-	-	√	√	√	3	Baik
17.	Tria Fuan L	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
Jumlah		9	6	9	10	10		
Presentase %		53%	35%	53%	59%	59%		

Keterangan :

Berilah tanda check list (√) pada aktivitas siswa yang diamati

▪ **Indikator Penilaian**

1. Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan saat guru menerangkan
2. Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat
3. Siswa bertanggung jawab melaksanakan tugas yang telah diberikan oleh guru
4. Siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya
5. Melakukan permainan sesuai dengan metode pembelajaran

▪ **P % (Persentase Ketuntasan Siswa)**

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase


F = Jumlah skor

N = Jumlah siswa

▪ **Kriteria Penilaian**

4 = sangat baik	80 – 100 (sangat baik)
3 = baik	70 – 79 (baik)
2 = cukup	60 – 69 (cukup)
1 = kurang	50 – 59 (kurang)

Mengetahui
Guru Kelas V


SUNARTI, S.Pd.SD
NIP. 19631019198303 2 003

Tempuran, 22 Mei 2017

Observer

Hikmah Yuni Astuti
NPM.13105225

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa
dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)
Kelas V SDN 03 Tempuran Tahun Pelajaran 2016/2017**

Nama Guru : Hikmah Yuni Astuti
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : V (Lima) / II
Siklus / Pertemuan : I / II

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas					Jml Skor	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5		
1.	Afreza Novan S	√	-	√	√	√	4	Sangat Baik
2.	Ali Nur Imam	√	-	-	√	√	3	Baik
3.	Aulia Ramadhani	√	√	√	√	√	4	Memuaskan
4.	Bagas Maharani	-	√	√	-	√	3	Baik
5.	Desta Putri	√	-	-	√	√	3	Baik
6.	Fitri Kurnia Sari	√	√	-	√	-	3	Baik
7.	Ibnu Khairul S	√	√	-	√	√	4	Sangat Baik
8.	Irlandy Aprilio	√	√	√	-	√	4	Sangat Baik
9.	Muhammad Ilham	-	-	-	√	√	2	Cukup
10.	Muhammad Kurniawan	-	-	√	√	-	2	Cukup
11.	Radella Berlian F	-	-	√	√	-	2	Cukup
12.	Raditya Fajar	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
13.	Ririn Putri L	-	√	√	-	√	3	Baik
14.	Riski Ramadhan	-	-	√	√	-	2	Cukup
15.	Sheryl Nabella P	√	-	√	-	√	3	Baik
16.	Tifo Firmansyah	√	√	√	-	√	4	Sangat Baik
17.	Tria Fuan L	√	√	-	√	√	4	Sangat Baik
Jumlah		11	9	11	12	13		
Presentase %		65%	53%	65%	71%	77%		

Keterangan :

Berilah tanda check list (√) pada aktivitas siswa yang diamati

▪ **Indikator Penilaian**

1. Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan saat guru menerangkan
2. Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat

3. Siswa bertanggung jawab melaksanakan tugas yang telah diberikan oleh guru
4. Siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya
5. Melakukan permainan sesuai dengan metode pembelajaran

▪ **P % (Persentase Ketuntasan Siswa)**

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Jumlah skor

N = Jumlah siswa

▪ **Kriteria Penilaian**

4 = sangat baik	80 – 100 (sangat baik)
3 = baik	70 – 79 (baik)
2 = cukup	60 – 69 (cukup)
1 = kurang	50 – 59 (kurang)

Mengetahui
Guru Kelas V



SUNARTI, S.Pd.SD

NIP. 19631019198303 2 003

Tempuran, 27 Mei 2017

Observer

Hikmah Yuni Astuti

NPM.13105225

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa
dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)
Kelas V SDN 03 Tempuran Tahun Pelajaran 2016/2017**

Nama Guru : Hikmah Yuni Astuti
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : V (Lima) / II
Siklus / Pertemuan : II / I

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas					Jml Skor	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5		
1.	Afreza Novan S	-	√	√	√	-	3	Baik
2.	Ali Nur Imam	√	-	-	√	√	3	Baik
3.	Aulia Ramadhani	√	√	√	-	√	4	Sangat Baik
4.	Bagas Maharani	√	√	-	√	√	4	Sangat Baik
5.	Desti Putri	√	-	√	√	√	4	Sangat Baik
6.	Fitri Kurnia Sari	√	√	-	√	√	4	Sangat Baik
7.	Ibnu Khairul S	-	√	√	√	√	4	Memuaskan
8.	Irlandy Aprilio	-	-	√	√	√	3	Baik
9.	Muhammad Ilham	√	-	-	√	√	3	Baik
10.	Muhammad Kurniawan	-	-	√	-	√	2	Cukup
11.	Radella Berlian F	√	√	-	√	√	4	Sangat Baik
12.	Raditya Fajar	√	√	√	√	√	4	Memuaskan
13.	Ririn Putri L	√	√	√	-	√	4	Sangat Baik
14.	Riski Ramadhan	√	-	√	√	-	3	Baik
15.	Sheryl Nabella P	√	√	√	-	√	4	Sangat Baik
16.	Tifo Firmansyah	√	-	√	√	-	3	Baik
17.	Tria Fuan L	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
Jumlah		13	10	12	13	14		
Presentase %		76%	59%	71%	76%	82%		

Keterangan :

Berilah tanda check list (√) pada aktivitas siswa yang diamati

▪ **Indikator Penilaian**

1. Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan saat guru menerangkan
2. Siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dengan percaya diri
3. Siswa aktif dalam diskusi kelompok
4. Siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya
5. Siswa melakukan pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran

▪ **P % (Persentase Ketuntasan Siswa)**

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Jumlah skor

N = Jumlah siswa

▪ **Kriteria Penilaian**

- | | |
|-----------------|------------------------|
| 4 = sangat baik | 80 – 100 (sangat baik) |
| 3 = baik | 70 – 79 (baik) |
| 2 = cukup | 60 – 69 (cukup) |
| 1 = kurang | 50 – 59 (kurang) |

Mengetahui
Guru Kelas V



SUNARTI, S.Pd.SD

NIP. 19631019198303 2 003

Tempuran, 29 Mei 2017

Observer

Hikmah Yuni Astuti

NPM.13105225

Lembar Observasi Aktivitas Siswa
dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)
Kelas V SDN 03 Tempuran Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama Guru : Hikmah Yuni Astuti
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : V (Lima) / II
Siklus / Pertemuan : II / II

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas					Jml Skor	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5		
1.	Afreza Novan S	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
2.	Ali Nur Imam	√	-	√	√	√	4	Sangat Baik
3.	Aulia Ramadhani	√	√	√	√	√	5	Sangat Baik
4.	Bagas Maharani	√	-	√	√	√	4	Sangat Baik
5.	Desta Putri	-	√	-	√	√	3	Baik
6.	Fitri Kurnia Sari	-	√	√	√	√	4	Sangat Baik
7.	Ibnu Khairul S	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
8.	Irlandy Aprilio	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
9.	Muhammad Ilham	√	-	-	√	√	3	Baik
10.	Muhammad Kurniawan	√	√	√	√	-	4	Sangat Baik
11.	Radella Berlian F	√	-	√	√	√	4	Sangat Baik
12.	Raditya Fajar	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
13.	Ririn Putri L	√	-	√	-	√	3	Baik
14.	Riski Ramadhan	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
15.	Sheryl Nabella P	√	√	√	-	√	4	Sangat Baik
16.	Tifo Firmansyah	√	√	-	√	√	4	Sangat Baik
17.	Tria Fuan L	√	√	√	√	√	4	Memuaskan
Jumlah		15	12	14	15	16		

Presentase %	88%	71%	82%	88%	94%
---------------------	-----	-----	-----	-----	-----

Keterangan :

Berilah tanda check list (√) pada aktivitas siswa yang diamati

▪ **Indikator Penilaian**

1. Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan saat guru menerangkan
2. Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat
3. Siswa bertanggung jawab melaksanakan tugas yang telah diberikan oleh guru
4. Siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya
5. Melakukan permainan sesuai dengan metode pembelajaran

▪ **P % (Persentase Ketuntasan Siswa)**

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Jumlah skor

N = Jumlah siswa

▪ **Kriteria Penilaian**

- | | |
|-----------------|------------------------|
| 4 = sangat baik | 80 – 100 (sangat baik) |
| 3 = baik | 70 – 79 (baik) |
| 2 = cukup | 60 – 69 (cukup) |
| 1 = kurang | 50 – 59 (kurang) |

Mengetahui
Guru Kelas V



SUNARTI, S.Pd.SD

NIP. 19631019198303 2 003

Tempuran, 3 Juni 2017

Observer

Hikmah Yuni Astuti

NPM.13105225

Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran
dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)
Kelas V SD Negeri 3 Tempuran Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama Guru : Hikmah Yuni Astuti
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester : V (Lima) / II
Siklus / Pertemuan : I / I

No	Aspek yang diamati	Skor
	a pembelajaran	
	engkondisikan siswa	70
	elakukan apersepsi	68
	emberikan motivasi	68
	enyampaikan tujuan pembelajaran	70
	egiatan Pembelajaran	
	Menjelaskan materi pelajaran menggunakan media gambar	70
	elibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran	70
	embagi siswa dalam beberapa kelompok	70
	emberi arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan peranan	68
	enyiapkan skenario dan alat bantu permainan peranan	70
	engawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi	70

	kelompok	
	Melakukan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran	65

Keterangan :

➤ Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.

➤ Selanjutnya nilai rata-rata dihitung dengan rumus :

$$(X = \sum x : n)$$

Keterangan :

X : nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah skor

n : aspek yang diamati

➤ Nilai tersebut akan dikategorikan dalam kategori keberhasilan guru dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebagai berikut :

80 – 100 (sangat baik)

70 – 79 (baik)

60 – 69 (cukup)

50 – 59 (kurang)

npuan

Tempuran, 22 Mei 2017

Observer



SUNARTI, S.Pd.SD

NIP. 19631019198303 2 003

apkan

**Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran
dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)
Kelas V SD Negeri 3 Tempuran Tahun Pelajaran 2016/2017**

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Tempuran
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas : V (Lima)
Siklus/ Pertemuan : I / II

No	Aspek yang diamati	Skor
	a pembelajaran	
	engkondisikan siswa	75
	lakukan apersepsi	72
	emberikan motivasi	75
	enyampaikan tujuan pembelajaran	75
	giatan Pembelajaran	
	Menjelaskan materi pelajaran menggunakan media gambar	75
	libatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran	75
	mbagi siswa dalam beberapa kelompok	70
	emberi arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan peranan	75
	enyiapkan skenario dan alat bantu permainan peranan	75
	ngawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok	75
	Melakukan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran	70
	Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami siswa	75
	nutup	

	Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	75
	Memberikan tes lisan atau tertulis	75
	Memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas rumah	75
Jumlah Skor		1112
Nilai rata-rata		74
Kategori		baik

Keterangan :

- Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru
- Selanjutnya nilai rata-rata dihitung dengan rumus :

$$(X = \sum x : n)$$

Keterangan :

X : nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah skor

n : aspek yang diamati

- Nilai tersebut akan dikategorikan dalam kategori keberhasilan guru dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebagai berikut :

80 – 100 (sangat baik)

70 – 79 (baik)

60 – 69 (cukup)

50 – 59 (kurang)

Tempuran, 27 Mei 2017

Observer



SUNARTI, S.Pd.SD

NIP. 19631019198303 2 003

**Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran
dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)
Kelas V SD Negeri 3 Tempuran Tahun Pelajaran 2016/2017**

Nama Guru : Hikmah Yuni Astuti
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester : V (Lima) / II
Siklus/ Pertemuan : II / I

No	Aspek yang diamati	Skor
	a pembelajaran	
	engkondisikan siswa	75
	lakukan apersepsi	75
	emberikan motivasi	75
	enyampaikan tujuan pembelajaran	75
	giatan Pembelajaran	
	Menjelaskan materi pelajaran menggunakan media gambar	78
	libatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran	80
	embagi siswa dalam beberapa kelompok	75
	emberi arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan peranan	80
	enyiapkan skenario dan alat bantu permainan peranan	75
	engawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok	75
	Melakukan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran	75
	Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui siswa	80
	nutup	
	Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	75
	Memberikan tes lisan atau tertulis	80

	Memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas rumah	75
Jumlah Skor		1148
Nilai rata-rata		77
Kategori		Baik

Keterangan :

- Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.

- Selanjutnya nilai rata-rata dihitung dengan rumus :

$$(X = \sum x : n)$$

Keterangan :

X : nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah skor

n : aspek yang diamati

- Nilai tersebut akan dikategorikan dalam kategori keberhasilan guru dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebagai berikut :

80 – 100 (sangat baik)

70 – 79 (baik)

60 – 69 (cukup)

50 – 59 (kurang)

Tempuran, 29 Mei 2017

Observer



SUNARTI, S.Pd.SD

NIP. 19631019198303 2 003

**Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran
dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)
Kelas V SD Negeri 3 Tempuran Tahun Pelajaran 2016/2017**

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Tempuran
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester : V (Lima) / II
Siklus/ Pertemuan : II / II

No	Aspek yang diamati	Skor
	a pembelajaran	
	engkondisikan siswa	80
	lakukan apersepsi	80
	emberikan motivasi	85
	enyampaikan tujuan pembelajaran	80
	giatan Pembelajaran	
	Menjelaskan materi pelajaran menggunakan media gambar	85
	libatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran	85
	embagi siswa dalam beberapa kelompok	70
	emberi arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan peranan	80
	enyiapkan skenario dan alat bantu permainan peranan	85
	engawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok	80
	Melakukan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran	85
	Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami siswa	80
	nutup	
	Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	80
	Memberikan tes lisan atau tertulis	85
	Memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas rumah	80
	Jumlah Skor	1220

Nilai rata-rata	81,3
Kategori	Sangat Baik

Keterangan :

➤ Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.

➤ Selanjutnya nilai rata-rata dihitung dengan rumus :

$$(X = \sum x : n)$$

Keterangan :

X : nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah skor

n : aspek yang diamati

➤ Nilai tersebut akan dikategorikan dalam kategori keberhasilan guru dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebagai berikut :

80 – 100 (sangat baik)

70 – 79 (baik)

60 – 69 (cukup)

50 – 59 (kurang)

Tempuran, 03 Juni 2017

Observer



SUNARTI, S.Pd.SD

NIP. 19631019198303 2 003

DATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

NO	NAMA	<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>		
		Nilai	T	TT	Nilai	T	TT
1.	AFREZA NOVAN S	47	-	√	67	√	-
2.	ALI NUR IMAM		-	-	53	-	√
3.	AULIA RAMADHANI	53	-	√	73	√	-
4.	BAGAS MAHARANI	47	-	√	67	√	-

5.	DESTIA PUTRI	-	-	-	53	-	√
6.	FITRI KURNIA SARI	47	-	√	67	√	-
7.	IBNU KHAIRUL S	53	-	√	73	√	-
8.	IRLANDY APRILIO	47	-	√	67	√	-
9.	M. ILHAM S	33	-	√	60	-	√
10.	M . KURNIAWAN	-	-	√	47	-	√
11.	RADELLA BERLIAN F	47	-	√	67	√	-
12.	RADITYA FAJAR	67	√	-	87	√	-
13.	RIRIN PUTRI L	53	-	√	73	√	-
14.	RISKI RAMADHAN	47	-	√	67	√	-
15.	SHERYL NABELA P	47	-	√	67	√	-
16.	TIFO FIRMANSYAH	40	-	√	60	-	√
17.	TRIA FUAN L	67	√	-	87	√	-
Jumlah		695	2	15	1135	12	5
Rata-rata		41	-	-	67	-	-
Presentase		-	12%	88%	-	71%	29%
Nilai Maksimal		67	-	-	87	-	-
Nilai Minimal		33	-	-	47	-	-

Keterangan :

Nilai KKM \geq 67

Pretest : 1. Tuntas KKM : 2
2. Tidak Tuntas : 15
3. Nilai Maksimal : 67
4. Nilai Minimal : 33

Posttest : 1. Tuntas KKM : 12
2. Tidak Tuntas : 5
3. Nilai Maksimal : 87
4. Nilai Minimal : 47

DATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

NO	NAMA	<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>		
		Nilai	T	TT	Nilai	T	TT
1.	AFREZA NOVAN S	53	-	√	80	√	-
2.	ALI NUR IMAM	40	-	√	60	-	√
3.	AULIA RAMADHANI	67	√	-	87	√	-
4.	BAGAS MAHARANI	47	-	√	73	√	-
5.	DESTIA PUTRI	47	-	√	73	√	-
6.	FITRI KURNIA SARI	67	√	-	87	√	-
7.	IBNU KHAIRUL S	67	√	-	87	√	-
8.	IRLANDY APRILIO	53	-	√	80	√	-
9.	M. ILHAM S	40	-	√	60	-	√
10.	M . KURNIAWAN	40	-	√	60	-	√
11.	RADELLA BERLIAN F	53	-	√	73	√	-
12.	RADITYA FAJAR	67	√	-	94	√	-
13.	RIRIN PUTRI L	53	-	√	87	√	-
14.	RISKI RAMADHAN	47	-	√	73	√	-
15.	SHERYL NABELA P	53	-	√	87	√	-
16.	TIFO FIRMANSYAH	53	-	√	73	√	-
17.	TRIA FUAN L	67	√	-	94	√	-
Jumlah		914	5	12	1328	14	3
Rata-rata		54	-	-	78	-	-
Presentase		-	29 %	71%	-	82 %	18 %
Nilai Maksimal		67	-	-	94	-	-
Nilai Minimal		40	-	-	60	-	-

Keterangan :

Nilai KKM \geq 67

Pretest : 1. Tuntas KKM : 5
 2. Tidak Tuntas : 12
 3. Nilai Maksimal : 67
 4. Nilai Minimal : 40

Posttest : 1. Tuntas KKM : 14
 2. Tidak Tuntas : 3
 3. Nilai Maksimal : 94
 4. Nilai Minimal : 60

Naskah Drama Persiapan Kemerdekaan Republik Indonesia

Naskah 1 (Sidang BPUPKI)

Indonesia sendiri merupakan negara kepulauan dengan kebudayaan dan kekayaan alam yang berlimpah di dalamnya. Oleh karena itu, dahulu banyak bangsa yang ingin berusaha menguasai itu semua dengan cara menjajah.

Tahun 1945, merupakan akhir dari segala penderitaan rakyat Indonesia terhadap semua perlakuan dari bangsa yang menjajahnya, khususnya bangsa Jepang dan Belanda sendiri yang menduduki Indonesia selama 3,5 abad lamanya.

Setelah berhasil meluluhlantakkan pangkalan militer Amerika di Pearl Harbour, Jepang melebarkan gurita militernya ke Asia Tenggara. Tanpa menghadapi rintangan, Jepang berhasil menduduki kawasan Asia Tenggara termasuk Indonesia.

Pada akhir 1944, kedudukan Jepang dalam Perang Asia Timur Raya semakin terdesak. Pada keadaan seperti ini, Perdana Menteri Jenderal Kuniako Koiso mengeluarkan janji kemerdekaan pada bangsa Indonesia pada 9 September 1944 guna menarik simpati bangsa Indonesia

PART I

Pada 1 Maret 1945, Jepang telah meresmikan terbentuknya BPUPKI yang dipimpin oleh Radjiman Wedyodiningrat dan memiliki anggota 60 orang. Dalam BPUPKI, terjadi sidang 1 (29 Mei- 1 Juni 1945) digedung Cuo Sangi In. Dalam sidang tersebut membahas mengenai dasar Negara Indonesia.

29 Mei 1945

Radjiman Wedyodiningrat : “Assalamu’alaikum Wr.Wb. pada hari ini sidang pertama mengenai rumusan dasar negara saya buka (sambil mengetuk tok...tok), kepada saudara Muhammad Yamin dipersilahkan.”

Mr. Moh. Yamin : ” Assalamu’alaikum Wr.Wb. Dalam sidang hari ini, saya mengajukan usulan mengenai dasar Negara yang berwujud tulisan maupun dalam bentuk lisan. Berikut rumusan secara lisan :

Peri Kebangsaan
Peri Kemanusiaan
Peri Ketuhanan
Peri Kerakyatan
Peri Kesejahteraan Rakyat

Secara tertulis :

Ketuhanan Yang Maha Esa
Kebangsaan Persatuan Indonesia
Rasa kemanusiaan yang Adil dan Beradab
Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/
perwakilan
Keadilan social bagi seluruh rakyat Indonesia

Keesokan harinya, sidang dilanjutkan (31 Mei 1945)

Radjiman Widyodiningrat : “Assalamu’alaikum Wr.Wb. pada hari ini sidang kedua mengenai rumusan dasar negara saya buka (sambil mengetuk tok...tok), kepada saudara Prof. Dr. Soepomo dipersilahkan.”

Prof. Dr. Soepomo : “Sidang hari kedua ini, saya ingin menyumbangkan ide pikiran saya. Usulan tersebut antara lain :

Persatuan
Kekeluargaan
Keseimbangan Lahir dan Batin
Musyawarah
Keadilan Rakyat

Keesokan harinya, hari terakhir sidang (01 Juni 1945)

Radjiman Wedyodiningrat : “Assalamu’alaikum Wr.Wb. pada hari ini sidang akhir mengenai rumusan dasar negara saya buka (sambil mengetuk tok...tok), kepada saudara Ir. Soekarno dipersilahkan”

Ir. Soekarno : “Saya selaku anggota BPUPKI, ingin turut serta dalam perumusan dasar Negara. Saya mengusulkan :

Kebangsaan Indonesia
Internasionalisme
Mufakat
Kesejahteraan Sosial
Ketuhanan Yang Maha Esa

Dengan dilaksanakan persidangan kedua pada 10-16 Juli 1945, maka selesailah sidang BPUPKI yang pertama. Sebelum diadakannya persidangan ke 2, BPUPKI sempat membentuk panitia kecil yang menampung saran & pendapat mengenai dasar Negara. Dalam masa perhatian sidang (reses) yakni tanggal 22 Juni 1945, panitia 9 dan anggota BPUPKI mengadakan pertemuan. Dalam pertemuan itu panitia kecil membuat sebuah dokumen dan yang disampaikan pembukaan dasar Negara. Rancangan tersebut di terima baik oleh anggota BPUPKI dan disampaikan sidang pada sidang BPUPKI ke 2. Sidang BPUPKI 10-16 Juli 1945.

Radjiman Wedyodiningrat: “dipersilahkan ketua panitia 9 menyampaikan hasil kinerjanya selama ini.”

Ir. Soekarno : “Baiklah panitia 9 telah membuat rancangan hukum dasar Negara yang diberi nama JAKARTA CHARTER atau Piagam Jakarta”

Isi Piagam Jakarta:

Ketuhanan dengan menjalankan syariat islam bagi para pemeluknya
Kemanusiaan yang adil dan beradab

Persatuan Indonesia

Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan

Keadilan social bagi seluruh rakyat Indonesia

Selanjutnya BPUPKI membentuk Panitia Perancang Undang- undang, panitia kecil, dan penghalus bahasa

Ir. Soekarno : “ Dengan suara bulat dari anggota-anggota lain, kami menyetujui secara bulat isi pembukaan UUD tersebut.

Dr. Soepomo : “Disini kami sebagai panitia kecil akan menyempurnakan kembali rancangan UUD”.

Ir. Soekarno : “ Selaku ketua panitia, saya melaporkan hasil kerja dari panitia yang terdiri :

- a. Pernyataan Indonesia Merdeka
- b. Pembukaan UUD
- c. Batang Tubuh UUD

Rumusan yang telah disahkan tersebut kelak dikenal sebagai UUD 1945”.

Naskah 2 (Kejadian Menjelang Detik-Detik Proklamasi)

Berita tentang kekalahan Jepang sangat dirahasiakan oleh Jepang bahkan semua stasiun radio disegel oleh Jepang tetapi tokoh golongan muda yakni Sutan Syahrir, Wikana, Darwis, dan Chaerul Saleh mendengar kabar ini melalui radio BBC. Syahrir yang sedang bingung memikirkan bagaimana cara memerdekakan Indonesia, tiba-tiba terkejut mendengar berita tersebut. (Sutan Syahrir, Wikana, Darwis dan Chaerul Saleh sedang mendengarkan radio)

Syahrir : (KAGET) , “Apakah berita yang barusan ku dengar, itu benar ? Jepang Menyerah kepada sekutu. Kita harus mendesak golongan tua terutama bung Karno untuk segera memproklamirkan kemerdekaan! Aku harus cepat-cepat memberitahu kepada Soekarno dan Hatta.”

Wikana :”Betul sekali kawan.”

Syahrir :”Tetapi jangan sampai Proklamasi kemerdekaan diproklamirkan oleh PPKI.”

Darwis :”Kenapa kau berpendapat demikian sobat?”

Syahrir :”Karena PPKI adalah badan bentukan Jepang!”

Wikana :”Kita tidak ingin ada campur tangan Jepang dalam Proklamasi Kemerdekaan!”

Chaerul Saleh:”Lalu siapa yang berhak memproklamirkan kemerdekaan?”

Syahrir :”Bung Karno sebagai pemimpin rakyat, atas nama rakyat dan melalui siaran Radio!” (**Syahrir berbicara berapi-api**)

Chaerul Saleh: ”Tetapi permasalahannya apakah bung Karno setuju, beliau kan ketua PPKI

Darwis :” Kalau beliau menginginkan naskah Proklamasi tetap disusun oleh PPKI, kita paksa saja dia, kalau perlu kita.....”

Syahrir :” Kalau perlu apa ? Kita harus bicara dulu secara baik-baik dengan beliau wis!”

Chaerul Saleh:” Betul kawan, kekerasan bukan cara penyelesaian yang tepat.”

Wikana :”Sebaiknya setelah bung Karno pulang dari Dalat, kita segera menemuinya.”

Darwis, Syahrir dan Saleh : ”betul.” (ketiganya menjawab bersamaan)

Sekitar pukul 14.00 sore, tanggal 14 agustus 1945 Syahrir sudah menunggu di rumah Hatta. 1 jam kemudian Hatta pun tiba di rumahnya.

Bung Hatta :”Syahrir ada apa ?”

Syahrir :”Ada yang ingin ku sampaikan, ini sangat penting. Saya mendengar berita bahwa Jepang telah menyerah kepada sekutu. Bagaimana jika kemerdekaan Indonesia secepatnya kita di laksanakan. Tapi, kemerdekaan Indonesia jangan lagi melalui PPKI seperti yang di rencanakan oleh jepang, supaya kemerdekaan kita tidak di cap sebagai buatan jepang.”

Bung Hatta : “Apa benar itu Syahrir ?” Ya, kita harus memanfaatkan kesempatan ini. Tapi, siapa yang akan memproklamasikannya ?”

Syahrir : “Saya pikir Bung Karno yang pantas melakukan itu.”

Bung Hatta : “Tapi, apakah Bung Karno menyetujuinya ?” Karena secara pribadi beliau adalah ketua PPKI.

Syahrir : “Kalau begitu, sekarang kita harus menemui beliau.”

Bung Hatta : “Ya baiklah.” (Akhirnya, Bung Hatta dan Syahrir pun menemui Bung Karno)

Sesampainya di kediaman Bung Karno

Bung Karno : ”Ada maksud apa saudara-saudara datang kemari.”

Syahrir : ”Begini bung Karno, Jepang telah menyerah bung, dan kami minta bung Karno segera memproklamirkan kemerdekaan.”

Bung Karno : “Kita jangan dulu percaya dengan berita itu, kita harus benar-benar memastikan tentang berita itu, jangan sampai kita gegabah dalam mengambil keputusan.”

Syahrir : “Tapi, saya pastikan bahwa berita itu benar, Bung !”

Bung Karno : “Saya tentu senang jika berita itu benar adanya.”

Bung Hatta : “Benar apa yang di katakana Bung Karno, kita tetap harus waspada karena, ini menyangkut masa depan rakyat.”

Bung Karno : “Itulah yang aku pikirkan, kita harus benar-benar memikirkan semua ini, sebelum kita mengambil keputusan.”

Syahrir : “Baiklah. . . mungkin Bung Karno lebih tau apa yang terbaik untuk masa depan rakyat.”

Akhirnya, Syahrir pun menerima penolakan pendapatnya lalu ia bergegas pergi.

Naskah 3 (Peristiwa Rengasdengklok)

Wikana, Chaerul Saleh, Sukarni dan Darwis pergi ke Chikini untuk merapatkannya kembali dalam membahas tindakan-tindakan yang akan di buat sehubungan dengan penolakan Soekarno-Hatta. Pertemuan golongan muda yang masih di pimpin oleh Chairul Saleh. Tujuannya adalah agar Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta tidak terpengaruh oleh Jepang. Hasil pertemuan yang di adakan hampir tengah malam itu ialah bahwa bagaimanapun juga kemerdekaan harus di umumkan dan itu harus di laksanakan oleh Bangsa Indonesia sendiri, tidak seperti di rencanakan oleh Jepang. Orang yang tepat untuk melakukan tugas itu tidak lain adalah Sukarno-Hatta. Karena mereka menolak pemuda seperti yang di usahaka Wikana dan Darwis, para pemuda memutuskan untuk membawa Sukarno-Hatta ke Rengasdengklok.

Pada pukul 04.00 tanggal 16 Agustus 1945 peristiwa Rengasdengklok.

Darwis : “Bung Karno, Bung Karno!”

Soekarno : “Ada masalah apa lagi kalian datang menemuiku malam malam”.

Wikana : “Anda harus ikut kami ke Rengasdengklok” “Ini sudah jadi kesepakatan para pemuda Bung, kami akan membawa anda dan Bung Hatta ke Rengasdengklok”

Soekarno : “Tak sadarkah kalian jika aku memiliki istri dan anak yang masih kecil, bagaimana dengan mereka?”

Fatmawati : “Ada apa ini Kangmas? Mengapa banyak orang? Guntur sangat takut mendengar suara kalian.”

Soekarno : “Nimas, pemuda-pemuda ini akan membawaku dan Hatta ke Rengasdengklok.”

Fatmawati : “Untuk apa Kangmas?”

Darwis : “Untuk menjauhkan Bung Karno dan Bung Hatta dari pengaruh Jepang, Bu.”

Fatmawati : “Lalu bagaimana denganku dan Guntur? Kalian akan meninggalkan kami?”

Soekarno : “Benar, aku tidak mau berpisah dengan istri dan anakku. Jika kalian membawaku, kalian juga harus membawa mereka.”

Wikana : “Baiklah Bung, kami akan membawa anda dan anak istri anda, tetapi kita harus pergi sekarang.”

Soekarno : “Baiklah.”

Sesampai di tempat tujuan Bung Karno kaget ternyata disana sudah banyak orang, dan Bung Hatta pun sudah berada di tempat (Rengasdengklok).

Pada tanggal 16 Agustus Ahmad Soebaradjo disibukkan mencari informasi kepastian tentang menyerahnya Jepang kepada sekutu. Tiba-tiba dia kaget akan hilangnya Soekarno dan Hatta.

Ahmad S : “Kemana perginya Soekarno dan Hatta ?” (monolog)
(Aku yakin Wikana pasti mengetahui dimana Soekarno dan Hatta berada)

(Prolog) Kemudian dia pergi ke rumah Laksamana Maeda untuk menanyakan informasi tentang kekalahan Jepang setibanya di rumah Laksamana Maeda.

Ahmad S : “Laksamana ada yang ingin saya tanyakan”.

Laksamana : “Ada apa ?”

Ahmad S : “Apakah benar berita tentang Jepang betul-betul telah menyerah kepada sekutu ?”

Laksamana : “Ya, itu benar mereka menyerah setelah kota Hiroshima dan Nagasaki di Bom atom oleh sekutu”.

(Prolog) Setelah Ahmad mendengar pernyataan dari laksamana dia langsung pergi ke kantornya di Jl. Prapatan Gambir No:59 dan mendengar tentang keberadaan Soekarno dan Hatta

Wikana : “Bagaimana Bung Karno dan Bung Hatta”.

Jusuf : “Masih tidak mau percaya tentang berita kekalahan Jepang.”

Ahmad S : “Jadi kalian menculik Bung Karno dan Bung Hatta? Kalian harus yakin pada saya, kemerdekaan Indonesia akan segera terlaksana saya sudah punya bukti tentang kekalahan Jepang. Bawa Soekarno-Hatta ke Jakarta”.

Wikana : “Tidak, kami tidak mau rencana yang sudah di rencanakan gagal”.

Ahmad S : “Kalian coba pikir, Soekarno-Hatta tidak mau memerdekakan bangsa kita karena tidak percaya tentang berita kekalahan Jepang. Saya sudah punya bukti yang jelas, tentang berita itu. Jadi, saya mohon kalian percayakan pada saya”.

Wikana : “Baiklah, Soekarno dan Hatta kami sembunyikan di Rengasdengklok”.

Adegan (Penjemputan Sukarno-Hatta oleh Ahmad Subarjo dan Sudiro untuk kembali ke Jakarta)

Naskah 4 (Detik-detik Proklamasi)

Sesampai di Jakarta Sukarno-Hatta bersama Laksamana Maeda menemui Mayjen Nishimura untuk berunding, tetapi Nishimura tidak mengizinkan proklamasi kemerdekaan. Kemudian mereka menuju rumah laksamana Tadashi Maeda di JL. Imam Bonjol No.1. Setelah pertemuan itu, Soekarno dan Hatta kembali ke rumah Laksamana Maeda. Di ruang makan rumah Laksamana Maeda itu dirumuskan teks proklamasi kemerdekaan. Maeda, sebagai tuan rumah, mengundurkan diri ke kamar tidurnya di lantai dua ketika peristiwa bersejarah itu berlangsung. Sukarno, Hatta dan Ahmad Subarjo merumuskan naskah proklamasi di ruang makan.

(Sukarno, Hatta dan Achmad Subarjo duduk bertiga berhadapan dan membicarakan rumusan naskah proklamasi. Sukarno menuliskan rumusan tersebut ke selembar kertas). Setelah selesai teks proklamasi tersebut dibacakan di serambi depan. Di hadapan peserta rapat dan golongan muda.

Sukarno : “Keadaan yang mendesak telah memaksa kita semua mempercepat pelaksanaan Proklamasi Kemerdekaan. Rancangan teks telah siap dibacakan di hadapan saudara-saudara dan saya harapkan benar bahwa saudara-saudara sekalian dapat menyetujuinya sehingga kita dapat berjalan terus dan menyelesaikan pekerjaan kita sebelum fajar menyingsing“. Kepada siapa saja yang hadir di dalam rapat ini agar dapat menandatangani secara bersama.”

Sukarni :”Saya kurang setuju, naskah proklamasi tersebut sebaiknya ditandatangani oleh Sukarno dan Hatta saja atas nama bangsa Indonesia.”

Sukarno : ”Bagaimana hadirin?”

Semua : Setujuuuuuu.....!!!

Soekarno : “kalau begitu, Sayuti, tolong kau ketikkan naskah ini.”

Sayuti :”Siap bung.” (keluar untuk mengetik naskah proklamasi)

Hatta : “Kapan kita akan melaksanakan proklamasi?”

Soekarno : “Menurut saya, tanggal 17 adalah tanggal baik. Sebagaimana Al-Quran diturunkan tanggal 17, selain itu dalam sehari semalam orang Islam sholat sebanyak 17 rakaat. Jadi, bagaimana kalau hari ini, Jumat legi, tanggal 17 Agustus ?”

Sukarni : “Setuju Bung, lebih cepat lebih baik. Pukul berapa kita akan melaksanakannya?”

Hatta : “Pukul 10.00 tepat, bagaimana?”

Semuanya : “Setuju”

Soekarno : “Saya akan menyuruh Fatmawati untuk menjahit bendera merah putih, tolong siapkan tiangnya.”

BM. Diah : “Baik Bung, tapi dimana kita akan melaksanakannya?”

Soebardjo : “Di rumah Bung Karno!”

Semuanya : “Setuju”

(Sayuti masuk membawa naskah yang sudah diketik, memberikannya pada Soekarno)

Sayuti : “Ini naskahnya Bung, silakan ditandatangani.”

Soekarno-Hatta : “Baiklah” (menandatangani naskah)

Hatta : “Diah, tolong perbanyak naskah ini dan sebarkan ke seluruh Indonesia.”

BM. Diah : “Siap bung.”

Setelah naskah proklamasi diketik oleh Sayuti Melik, kemudian Sukarno dan Hatta menandatangani naskah tersebut secara bergantian.

Teks yang telah di ketik dan ditandatangani oleh Soekarno dan Hatta itulah yang disebut Naskah proklamasi yang autentik dan resmi. Pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia semula direncanakan di laksanakan dilapangan IKADA tetapi di alihkan ke tempat kediaman Ir.Soekarno di jalan pegangsaan timur no. 56 jakarta. Hal ini di karena di lapangan IKADA sudah berkumpul pasukan jepang bersenjata lengkap sehingga di khawatirkan akan terjadi bentrokan. Wali Kota Jakarta Suwiryo memerintahkan Wilopo untuk mempersiapkan mikropon dan pengeras suara.

Sedangkan S. Suhud menyiapkan tiang bendera yang terbuat dari bambu dan yang diberi tali. Bendera merah putih di jahit tangan oleh fatmawati telah di persiapan.

Menjelang pukul 10.00 WIB para tokoh pergerakan nasional mulai berdatangan ke kediaman Ir. Soekarno tersebut mereka antara lain Buntaran Martoat Mojo, Mr. AA. Maramis, Mr. Latuharhary, Abiskuno Tjokrosuyuse, Anwar Tjokroaminoto, Harsono Tjokroaminoto, Otto Iskandar Dinata, Ki Hajar Dewantara, Samratulangi, KH. Mas Mansur, Mr. Sarto, Syuti Melik, Pandu Kartawiraguna, M. Tabrani, serta A.G. Pringgodigdo. Lima menit sebelum pembacaan teks proklamasi dilaksanakan. Bung Karno datang langsung menuju kamar Bung Karno.

Pada hari jum'at tanggal 17 agustus 1945 pukul 10.00 WIB kedua pemimpin tersebut kemudian menuju tempat yang telah di sediakan. Upacara berlangsung tanpa protokol, para pemuda yang telah menunggu sejak pagi telah berdiri tegak, demikian pula para hadirin, suasana sangat hening dan khidmat Ir. Soekarno mendekati mikrofon dan dengan suara yang mantap mengucapkan pidato pendahuluan sebagai berikut.

Ir. Soekarno : “Saudara-saudara sekalian, saya telah meminta saudara-saudara hadir, disini untuk menyaksikan suatu peristiwa maha penting dalam sejarah bangsa kita. Berpuluh-puluh tahun kita bangsa Indonesia berjuang untuk kemerdekaan tanah air kita. Bahkan telah beratus-ratus tahun. Gelombang aksi kita untuk mencapai kemerdekaan itu ada naiknya dan ada turunnya, tetapi jiwa kita tetap menuju kearah cita-cita. Juga di zaman jepang usaha kita untuk mencapai kemerdekaan nasional tidak ada henti-hentinya.

Di dalam zaman jepang ini, tampaknya kita menyadarkan diri kepada mereka, tetapi pada hakikatnya kita tetap menyusun tenaga kita sendiri, tetapi kita percaya pada kekuatan sendiri. Sekarang tibalah saatnya kita benar-benar mengambil nasib bangsa dan nasib tanah air kita dalam tangan kita sendiri.

Hanya bangsa yang berani mengambil nasib dalam tangannya sendiri kan dapat berdiri dengan kuatnya, maka kami tadi malam telah mengadakan musyawarah dengan pemuka-muka rakyat Indonesia. Permusyawaratan itu telah seia sekata berpendapat bahwa sekaranglah datang waktunya untuk menyatakan kemerdekaan kita.

Saudara-saudara ! Dengan ini kami menyatakan kebulatan tekad itu. Dengarkanlah proklamasi kami.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia.

Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan dan lain-lain diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya.

Jakarta hari 17 bulan 08 tahun 45

Atas nama bangsa Indonesia

Soekarno Hatta

Demikianlah saudara-saudara ! Kita sekarang telah merdeka ! Tidak ada satu ikatan lagi yang mengikat tanah air kita dan bangsa kita. Mulai saat ini kita menyusun Negara kita. Negara merdeka, Negara Republik Indonesia MERDEKA. Kekal, dan abadi. Insya Allah, Tuhan memberkati kemerdekaan kita ini.

Setelah teks proklamasi selesai di bacakan kemudian di kibarkan bendera sang saka merah putih oleh Suhud dan di Bantu oleh Shodanco latief Hendraningrat. Ketika bendera merah putih di kibarkan, secara spontan para hadirin menyanyikan lagu Indonesia Raya ciptaan W.R. Supratman.

TOKOH – TOKOH GOLONGAN MUDA



Wikana



Sutan Sjahrir



Sukarni



Chaerul Saleh

TOKOH – TOKOH GOLONGAN TUA



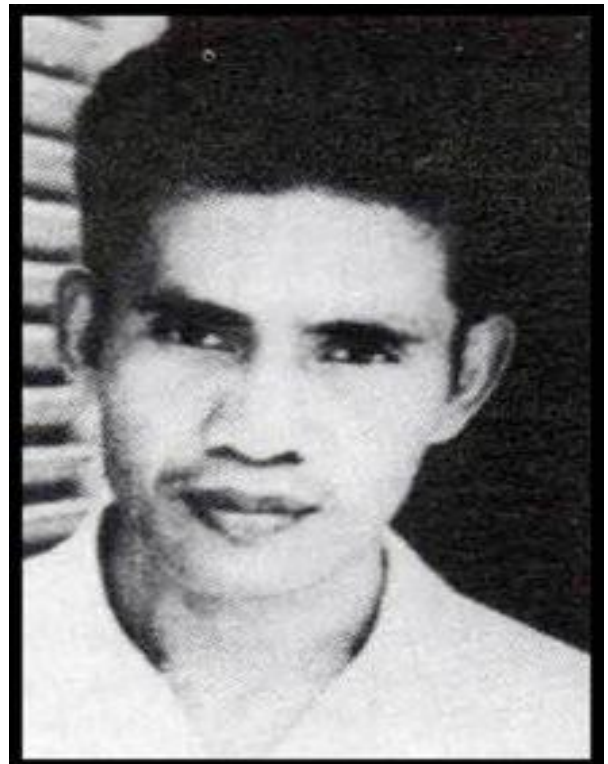
Ir. Soekarno



Moh. Hatta



Achmad Soebardjo



Sayuti Melik

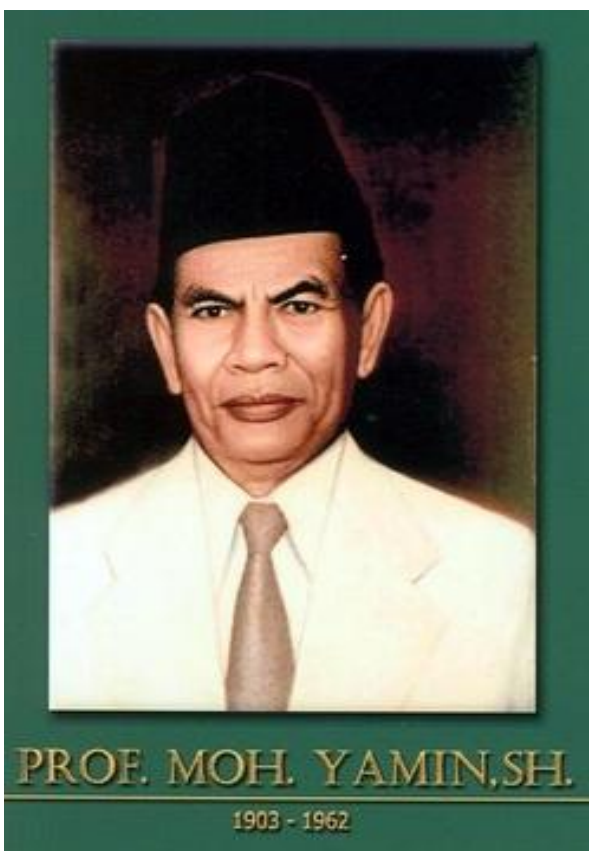


Fatmawati



Laksamana Maeda

TOKOH-TOKOH SIDANG PPKI



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Metro, pada tanggal 08 Juni 1986, sebagai anak kelima dari tujuh bersaudara, dari pasangan Bapak Hi.Miswadi dan Ibu Hj.Bariah. Pendidikan peneliti dimulai dari TK Al-Muttaqin Metro diselesaikan tahun 1992. Peneliti melanjutkan pendidikan ke SD Muhammadiyah 1 Metro diselesaikan tahun 1998. Peneliti melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 2 Metro diselesaikan tahun 2001. Peneliti melanjutkan pendidikan ke MA Ashiddiqiyah Jakarta Barat diselesaikan tahun 2004. Peneliti melanjutkan pendidikan Diploma 1 pada AMIK DCC Kampus Metro pada 2005. Tahun 2013 peneliti melanjutkan pendidikan ke Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro yang saat ini beralih menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI).