

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*
DI KELAS V SDN 05 PASIA LAWEH
KECAMATAN PALUPUH
KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



OLEH :

**ISRA FITRIANI
NIM : 95279**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam

Nama : Isra Fitriani

NIM : 95279

Program Studi : S1

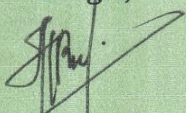
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2015

Disetujui Oleh :

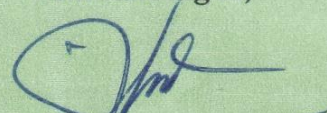
Pembimbing I,



Dra. Zuraida, M.Pd

NIP: 19511221 197603 2 002

Pembimbing II,

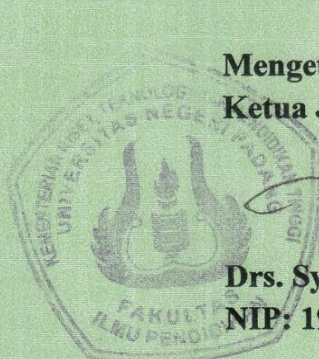


Drs. Zuardi, M.Si

NIP: 19610131 198802 1 001

Mengetahui :

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Syafri Ahmad, M.Pd

NIP: 195912121987101001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

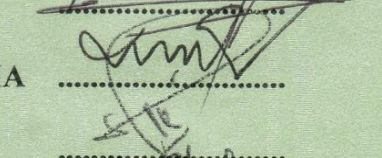
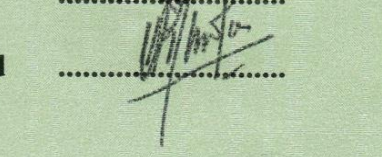
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS
dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 05
Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam

Nama : Isra Fitriani
NIM : 95279
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2015

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Zuraida, M.Pd	
2. Sekretaris : Drs. Zuardi, M.Si	
3. Anggota : Drs. Yalvema Miaz, MA	
4. Anggota : Drs. Yunisrul, M.Pd	
5. Anggota : Dra. Rahmatina, M.Pd	

HALAMAN PERSEMBAHAN

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

Dia mendapat (pahala) dari kebajikan yang dikerjakannya dan

dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.

(Al-Baqarah : 286)

Alhamdulillahillobb'il'alamin

Tak terhimpun tetesan air mata

Tak terbilang untaian do'a kuhanturkan pada Mu Ya Allah....

Ku tempuh langkah demi langkah, dengan penuh liku dan tantangan,

Akhirnya, sekelumit kebahagiaan telah kuraih, sepotong kebahagiaan telah kucapai

Ya Allah

Hamba memohon kepadamu

Perkagalah diriku dengan ilmu, hasilah aku dengan kasih sayang,

Semoga kebahagiaan hari ini menjadi semangat juang

dalam meraih kesuksesan di masa yang akan datang

Amin.

Ya Allah

Ku persembahkan karya ini buat orang yang terkasih dalam hidupku

Istimewa buat suami tercinta (Bahdiar), Ayahanda (Rafli) dan Ibunda (Dahniar)

Selanjutnya untuk kedua buah hatiku (Faris Alfaruq & Muhammad Alfaruq)

serta teman-temanku yang senasib seperjuangan.

Terima kasih banyak atas segala do'a dan pengorbananmu

Terima kasih banyak atas semua kasih sayang dan perhatianmu

untuk ku....

Terima kasih atas segala motivasi, perhatian, dan pengorbanan

yang telah diberikan sehingga tercapainya keberhasilan ini.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Palupuh, November 2015

Yang Menyatakan



ABSTRAK

Isra Fitriani, 2015. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh refleksi awal peneliti sebagai guru di kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam. Berdasarkan hasil ujian mid semester I siswa pada pembelajaran IPS tahun pelajaran 2014/2015 masih rendah. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh kurangnya kreatifitas siswa dalam pembelajaran dan juga kurangnya kreatifitas guru untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran di kelas. Keadaan ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 16 orang, 10 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes dan pengamatan.

Hasil penelitian siklus I pertemuan I penilaian RPP adalah 84% (baik) dan pertemuan II sebanyak 88% (baik), meningkat pada siklus II menjadi 93% (sangat baik). Aktifitas guru siklus I pertemuan I adalah 79% (cukup) dan pada pertemuan II 85% (baik), meningkat pada siklus II menjadi 92% (sangat baik). Aktifitas siswa siklus I adalah 71% (cukup) dan pertemuan II adalah 83% (baik), meningkat pada siklus II menjadi 90% (sangat baik). Hasil belajar siswa siklus I pertemuan I adalah 71,43 (cukup) dan pertemuan II 74,62 (cukup), meningkat pada siklus II menjadi 82,62 (baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh.

KATA PENGANTAR



Puji beserta syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari adanya peran serta berbagai pihak memberikan sumbang saran materil maupun moril sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad.M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP, dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin peneliti dan membantu dalam berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuraida, M.Pd, selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Zuardi, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat yang berharga bagi peneliti dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak Drs. Yalvema Miaz, MA, Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd, dan Ibu Dra. Rahmatina M.Pd selaku tim penguji yang telah memberikan masukan dan saran terhadap skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP yang telah menyampaikan ilmu kepada peneliti.

5. Bapak Patrizar, S.Pd.SD selaku kepala sekolah, Bapak Muhammad Nasir, S.Pd.SD guru kelas VI sebagai observer, serta majelis guru SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh yang telah memberikan izin, informasi, serta kemudahan dalam mengumpulkan data untuk pelaksanaan penelitian ini.
6. Buat suami dan orang tua tercinta yang senantiasa ikhlas mendoakan dan setia menerima segala keluh kesah peneliti sehingga selesainya skripsi ini.
7. Semua rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan, baik selama perkuliahan maupun selama penelitian ini. Semoga Allah membalasnya dengan pahala yang setimpal amin ya robbal alamin.

Semoga bantuan yang diberikan menjadi ibadah di sisi Allah SWT dan mendapatkan balasan yang setimpal amin. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari pembaca. Walaupun jauh dari kesempurnaan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua. Amin yarabbal'alam.

Padang, November 2015

Isra Fitriani

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR BAGAN	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I. PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah	1
B.Rumusan Masalah.....	7
C.Tujuan Penelitian	8
D.Manfaat Penelitian	8

BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A.KajianTeori.....	10
1. Pengertian Hasil Belajar	10
2. Hakikat IPS di SD.....	12
3. Hakikat Metode <i>Role Playing</i>	15
B.Kerangka Teori	22

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	24
1. Tempat Penelitian	24
2. Subjek Penelitian	24
3. Waktu Penelitian.....	25
B. Rancangan Penelitian.....	25
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	25
2.Alur Penelitian	27
3.Prosedur Penelitian	29

C. Data dan Sumber Data	33
D. Teknik dan Pengumpulan Data.....	34
E. Analisis Data	35

BAB IV.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.Hasil Penelitian.....	38
1. Siklus I Pertemuan I.....	38
a. Tahap Perencanaan	38
b. Tahap Pelaksanaan.....	40
c. Tahap Pengamatan	47
d. Tahap Refleksi	63
2. Siklus I Pertemuan II	68
a. Tahap Perencanaan	68
b. Tahap Pelaksanaan	70
c. Tahap Pengamatan	77
d. Tahap Refleksi	91
3. Siklus II Pertemuan I	95
a. Tahap Perencanaan	95
b. Tahap Pelaksanaan.....	97
c. Tahap Pengamatan	104
d. Tahap Refleksi	118
B.Pembahasan	121
1. Pembahasan Siklus I	122
2. Pembahasan Siklus II	130

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	137
B. Saran	140

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Bagan 2.1 Kerangka Teori	23
2. Bagan 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas	28

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 1.1 Nilai Ujian IPS Mid dan Semester I Kelas V SDN 05 Pasia Laweh	4
2. Tabel 4.1 Rekapitulasi hasil belajar siswa Siklus I Pertemuan I	62
3. Tabel 4.2 Rekapitulasi hasil belajar siswa Siklus I Pertemuan II	91
4. Tabel 4.3 Rekapitulasi hasil belajar siswa Siklus II Pertemuan I	118
5. Tabel 4.4 Rekapitulasi hasil belajar siswa Siklus I dan Siklus II	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 .. 144
Lampiran 2	Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 164
Lampiran 3	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1 167
Lampiran 4	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1 173
Lampiran 5	Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 1 179
Lampiran 6	Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 1180
Lampiran 7	Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 1182
Lampiran 8	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I184
Lampiran 9	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2 .185
Lampiran 10	Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2205
Lampiran 11	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2208
Lampiran 12	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2 ... 214
Lampiran 13	Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 2..... 220
Lampiran 14	Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 2221
Lampiran 15	Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 2223
Lampiran 16	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II225
Lampiran 17	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I.....226
Lampiran 18	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1.227

Lampiran 19	Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1249
Lampiran 20	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1252
Lampiran 21	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1 ...258
Lampiran 22	Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan 1.....264
Lampiran 23	Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus II Pertemuan 1265
Lampiran 24	Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan 1267
Lampiran 25	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I.....269
Lampiran 26	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan II270
Lampiran 27	Dokumentasi Penelitian271

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPS merupakan suatu mata pelajaran yang disajikan di tingkat SD/MI. Ilmu pengetahuan sosial dirancang sebagai mata pelajaran yang mampu membina dan mengembangkan kepribadian siswa untuk menguasai berbagai pengetahuan seperti sikap, nilai-nilai dan kecakapan dasar yang diperlukan di masyarakat. Dalam proses pembelajaran IPS mempelajari berbagai peristiwa sesuai dengan fakta dan masalah-masalah sosial lainnya baik di lingkungannya maupun masyarakat luas. Sehingga diharapkan siswa tidak merasa canggung untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan dunia luar. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2006:575) yang menyatakan IPS adalah suatu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Dengan adanya mata pelajaran IPS di sekolah dasar diharapkan siswa memiliki pengetahuan tentang kehidupan masyarakat di lingkungannya, mampu berpikir secara logis untuk memecahkan suatu masalah. Memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang baik untuk mengembangkan nilai-nilai sosial dalam masyarakatnya. Dengan demikian mata pelajaran IPS mampu memberikan bekal terhadap siswa berupa kemampuan dasar untuk mengembangkan diri sesuai dengan minat dan bakatnya.

Hal ini sesuai dengan pendapat Wahab (dalam Rudy, 2011:21) bahwa:

Tujuan pengajaran IPS di sekolah tidak lagi semata-mata untuk memberi pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Para siswa selain diharapkan memiliki pengetahuan mereka juga dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya.

Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran di atas maka proses pembelajaran IPS harus dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, berfikir kritis dan logis dalam memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penyajian materi pembelajaran perlu diperhatikan kesesuaian penggunaan metode pembelajaran dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Abdul (2008:36) yang menyatakan bahwa “metode dapat dianggap sebagai cara atau prosedur yang keberhasilannya adalah di dalam belajar atau sebagai alat yang menjadikan mengajar menjadi lebih efektif”. Oleh karena itu guru dituntut agar dapat menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman penulis mengajar di SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam kelas V semester I tahun pelajaran 2014/2015 dalam pembelajaran IPS ditemukan beberapa hal permasalahan diantaranya, yaitu: 1) guru belum menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga

siswa kurang mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru akibatnya hasil belajar siswa rendah, 2) proses pembelajaran di kelas lebih sering terjadi dengan komunikasi satu arah, sehingga siswa terlihat pasif dalam belajar, 3) guru jarang melibatkan siswa untuk berinteraksi dengan temannya seperti mengeluarkan pendapat, akibatnya siswa tidak mampu mengkomunikasikan pengalaman belajarnya pada orang lain, 4) kurangnya motivasi dalam belajar menyebabkan siswa kurang semangat dalam belajar.

Akibat dari permasalahan di atas, peneliti melihat semangat siswa dalam belajar IPS rendah, tidak adanya sikap kemandirian yang tumbuh dalam belajar. Hal ini tampak ketika siswa mulai memasuki pelajaran IPS. Siswa kurang bersemangat dalam belajar, cenderung pasif dan ada yang bercerita dengan teman sebangkunya. Ketika materi telah disampaikan dan dilakukan kembali tanya jawab seputar materi maka siswa lebih banyak yang diam, hanya beberapa orang yang mampu menjawab kembali pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Beberapa kondisi yang telah dikemukakan, memberikan sebuah indikasi terhadap adanya suatu masalah yang cukup signifikan yaitu permasalahan yang bermuara pada kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Akibat dari kondisi tersebut adalah nilai evaluasi, ulangan harian dan hasil pekerjaan siswa menjadi rendah yaitu dibawah nilai Kriteria

ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di sekolah. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1.1 Nilai Ujian IPS Mid dan Semester I Kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kab. Agam TP. 2014/2015

No	Nama Siswa	KKM	Mid Semester I			Semester I		
			Nilai	Ketuntasan		Nilai	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADF	70	50		√	50		√
2	AIN	70	75	√		80	√	
3	GMA	70	73	√		75	√	
4	ISW	70	60		√	50		√
5	ARF	70	73	√		80	√	
6	FZN	70	65		√	70	√	
7	RBA	70	66		√	75	√	
8	RHM	70	55		√	50		√
9	TFK	70	75	√		80	√	
10	ANS	70	70	√		70	√	
11	HDR	70	75	√		75	√	
12	ZAR	70	73	√		75	√	
13	HRM	70	72	√		70	√	
14	FZA	70	71	√		75	√	
15	OFP	70	50		√	60		√
16	WAK	70	67		√	60		√
Jumlah Ketuntasan				9 orang	7 orang		11 orang	5 orang
Persentase Ketuntasan				56,3 %	43,8%		68,8%	31,3%

Sumber: Data Sekunder 2015

Berdasarkan tabel di atas, KKM yang ditetapkan sekolah adalah 70, pada mid semester I, 9 orang yang tuntas dengan persentase 56,3 % dan yang tidak tuntas 7 orang dengan persentase 43,8 %. Sedangkan pada ujian semester I terdapat 11 orang siswa yang mencapai nilai KKM dengan persentase 68,8 % sementara 5 orang lagi nilainya masih di bawah KKM dengan persentase 31,3%.

Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa tingkat hasil belajar siswa masih banyak berada dibawah KKM, oleh sebab itu guru perlu mencari solusi. Guru harus melakukan inovasi dalam pembelajaran IPS yaitu dengan merancang rencana pembelajaran dan menentukan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran serta menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Joyse dan Weil, (dalam Hamzah, 2012:219), berpendapat bahwa metode pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain”.

Dalam pembelajaran IPS banyak metode yang dapat kita gunakan. Namun penggunaan metode dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan menimbulkan semangat belajar siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pelajaran IPS adalah metode pembelajaran *Role Playing*. Iif, (2011:54), menyatakan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* adalah “suatu cara

penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati”.

Mengacu dari uraian di atas, guru perlu menerapkan metode yang tepat dalam pembelajaran yaitu metode *Role Playing* sesuai untuk Kompetensi Dasar “Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan”. Hal ini disebabkan karena secara mendasar pelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Disamping itu, metode *Role Playing* berusaha mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat Abdul, (2009:109) yang menyatakan *Role Playing* atau bermain peran adalah:

berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali susana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan atau mengungkapkan kemungkinan keadaan akan datang, misalnya saja keadaan yang kemungkinan dihadapi semakin besarnya jumlah penduduk atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja.

Disisi lain Oemar (2008:214) menjelaskan dalam metode *Role Playing* siswa dapat bertindak, mengekspresikan pendapat, dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi. Oleh karena itu dalam pembelajaran IPS siswa tidak hanya menguasai materi secara teori saja tetapi juga dibentuk watak dan sikap siswa agar dapat diterapkan dilingkungan masyarakatnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Roestiyah

(2001:90) yang mengemukakan bahwa: “metode *Role Playing* adalah mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, dimana siswa bisa memainkan peranan dalam dramatisasi masalah-masalah sosial atau psikologis”. Jadi, pembelajaran dengan *Role Playing* dapat membuat siswa berinteraksi dengan temannya untuk mengembangkan keterampilan sosialnya dengan cara menghayati watak dan peran tokoh yang dilakoninya.

Sehubungan dengan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Metode Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupten Agam”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dimukakan di atas maka rumusan masalah dalam PTK ini adalah “Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam”. Secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya pembelajaran IPS dengan penggunaan metode *Role Playing*. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, guru, siswa dan pembaca sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, untuk meningkatkan kemampuan merencanakan, melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* dan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 PGSD.
2. Bagi guru, sebagai masukan untuk meningkatkan efektifitas pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing*.
3. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan aktivitas belajar siswa.
4. Bagi pembaca, sebagai masukan dalam menerapkan suatu metode dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan (Mulyasa, 2008:212). Sedangkan menurut Oemar (2011:30), “hasil belajar dibuktikan dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, perubahan tersebut meliputi aspek pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap”. Selanjutnya Patta (2006:17) menyatakan bahwa hasil belajar adalah :

(1) Tahapan perilaku tingkah laku individu yang relatif menetap, (2) tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, (3) perubahan tingkah laku yang dapat diamati sesudah mengikuti kegiatan belajar dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan, dan (4) memungkinkan dapat diukur dengan angka-angka, tetapi memungkinkan hanya dapat diamati melalui perubahan tingkah laku.

Sardiman (2010:49) menambahkan “hasil belajar dikatakan baik apabila hasil tersebut bisa bertahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan siswa serta diperoleh dari pengetahuan asli siswa”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep pembelajaran, serta suatu

usaha yang dilakukan dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Kemampuan kognitif menyangkut kemampuan siswa dalam menguasai konsep pelajaran. Kemampuan afektif berhubungan dengan minat dan sikap siswa terhadap pelajaran. Sedangkan psikomotor adalah keterampilan siswa dalam melakukan kinerja tertentu.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Jadi, berhasil tidaknya seseorang dalam proses belajar tergantung dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Slameto (2003: 54-72), yaitu:

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan dalam dua bagian, yaitu intern dan ekstern. Faktor ekstern adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor-faktor ekstern itu antara lain: 1) latar belakang pendidikan orang tua, 2) status ekonomi sosial orang tua, 3) ketersediaan sarana dan prasarana di rumah dan disekolah, 4) media yang dipakai guru, dan 5) kompetensi guru. Faktor Intern adalah faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor-faktor intern itu antara lain: 1) kesehatan, 2) kecerdasan, 3) cara belajar, 4) bakat, 5) minat dan 6) motivasi.

Selanjutnya Sardiman (2001:43) mengemukakan faktor-faktor optimal yang turut mempengaruhi siswa dalam belajar yaitu: 1) perhatian siswa, 2) pengamatan, 3) tanggapan siswa, 4) prestasi siswa, 5) ingatan, 6) kemampuan berfikir, 7) motif siswa dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam belajar, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun yang berasal dari luar diri siswa

Bloom (dalam Dimyati, 2006:176) menjelaskan :

Pembelajaran ranah kognitif terlaksana dengan pengajaran cabang pengetahuan di sekolah dan cara-cara perolehan, pembelajaran afektif berkenaan dengan didikan sengaja tentang nilai seperti keadilan, dan keterampilannya seperti membagi adil, atau berbuat spontan, pembelajaran psikomotor berkenaan keterampilan tantangan atau olah raga seperti latihan tertentu.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu faktor penentu penguasaan siswa terhadap apa-apa yang disampaikan kepadanya dalam proses pembelajaran, penguasaan materi dapat berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

Menurut Rudy, (2011:36) pengertian ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar adalah “suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi dan Ekonomi”

Ischak, (dalam Isjoni, 2007:26) bahwa IPS adalah “bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis tentang seluk beluk kehidupan manusia berupa

lingkungan fisiknya yang meliputi kajian tentang ilmu geografi maupun lingkungan sosialnya yang meliputi kajian tentang ilmu sejarah, sosiologi, antropologi dan ekonomi.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Setiap bidang studi yang tercantum dalam KTSP harus memiliki tujuan yang hendak dicapai dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Menurut pendapat Rudy (2011:40) tujuan pendidikan IPS di Sekolah

Dasar adalah untuk:

(1) membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat, (2) membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat, (3) membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian, (4) membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut, (5) membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sedangkan menurut Isjoni (2007:32) tujuan pendidikan IPS adalah:

a) bidang pengetahuan sosial, agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari, b) bidang sejarah, agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa dan cinta tanah air.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah untuk membekali

peserta didik agar berfikir logis dan kritis dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat dan mampu mengkomunikasikannya serta berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk.

c. Ruang Lingkup IPS

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 (Depdiknas, 2006:165) merumuskan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS untuk SD/MI adalah meliputi aspek-aspek, yaitu: “1) manusia, tempat dan lingkungan, 2) waktu, keberlanjutan dan perubahan, 3) sistem sosial dan budaya, 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan”.

Pendidikan IPS harus berperan bagi anak dalam mengembangkan berbagai aspek kehidupan di dalam masyarakat. Aspek-aspek tersebut diantaranya yaitu: sosialisasi, pengambilan keputusan, sikap dan nilai, kewargaan negara, dan pengetahuan, (Isjoni, 2007:33)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek: manusia dan lingkungan fisik, manusia dan lingkungan sosialnya yang meliputi sistem sosial-budaya serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan dalam kehidupan sehari-hari. Yang akan diteliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah ruang lingkup manusia dan lingkungan sosialnya.

3. Hakikat Metode Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Menurut Iif, (2011:54), *Role Playing* adalah “suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati”.

Pembelajaran dengan metode *Role Playing* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara menunjuk beberapa orang siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Pemeran melakukan sendiri peranannya sesuai dengan daya khayal (imajinasi) tentang pokok yang diperankannya, (Muhammad, 2008:84)

Dari penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk memerankan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita yang diperankan sesuai dengan daya khayal (imajinasi) tentang tokoh yang diperankan.

b. Tujuan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran

Hamzah (2009:26) mengemukakan tujuan metode *Role Playing* bagi siswa adalah untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Sedangkan menurut Muhammad (2008:84) *Role Playing* atau bermain peran

bertujuan untuk “menggambarkan suatu peristiwa masa lampau atau cerita yang terjadi baik kini maupun mendatang”.

Menurut Zuhaerini (dalam Hamzah, 2012:220) metode *Role Playing* ditujukan untuk:

(a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak, (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan metode *Role Playing* adalah untuk menggambarkan peristiwa masa lampau, yang sedang terjadi dan yang mungkin akan terjadi melalui peran siswa dalam melakonkan para tokoh untuk melatih para siswa agar mereka mampu mengembangkan sikap dan keterampilan dalam memecahkan masalah.

c. Kelebihan Metode *Role Playing*

Kelebihan metode *Role Playing* menurut Iif (2011:55) diantaranya yaitu:

- 1) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh,
- 2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda,
- 3) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan,
- 4) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Selanjutnya Taufina (2012:177) juga menyatakan bahwa metode *Role Playing* memiliki beberapa kelebihan, yakni:

- (1)melibatkan seluruh peserta didik dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam

bekerjasama, (2)peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, (3)permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, (4)guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, (5)permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Dari kutipan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu dapat melibatkan siswa secara aktif untuk berekspresi dalam melakonkan peran dan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Guru dapat mengevaluasi tingkat pemahaman siswa melalui pengamatan yang dilakukan siswa saat melakonkan peran.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Role Playing*

Dalam mengajarkan *Role Playing* guru harus mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan dengan sistematis. Taufina (2012:177) menjelaskan langkah-langkah *Role Playing* sebagai berikut:

(1) guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (2) menunjukkan beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum pembelajaran dilaksanakan, (3) guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya lima orang, (4) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, (5) memanggil para peserta didik yang telah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, (6) masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan, mengamati skenario yang sedang diperagakan, (7) setelah selesai dipentaskan masing-masing peserta didik diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, (8) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, (9) guru memberikan kesimpulan secara umum, (10) evaluasi, (11) penutup.

Langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* menurut Hamzah (2009:26) adalah:

(1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Masih dalam Hamzah (2012:221) pembelajaran dengan metode

Role Playing dilaksanakan dengan beberapa tahap yaitu:

(1) tahap memotivasi kelompok, (2) memilih pemeran, (3) menyiapkan pengamat, (4) menyiapkan tahap-tahap permainan peran, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Dari uraian pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran ada tahapan-tahapannya diantaranya yaitu guru harus menyiapkan skenario materi pembelajaran, memilih pemeran dan menyiapkan pengamat, pemeranan oleh siswa, serta melakukan diskusi dan evaluasi untuk melihat kembali sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran.

Dari kutipan penjelasan para ahli di atas, dalam praktek lapangan peneliti akan menggunakan tahap-tahap pembelajaran *Role Playing* yang dikemukakan oleh Hamzah, (2012:221) karena tahapan pembelajaran *Role Playing* menurut Hamzah lebih jelas dan sistematis.

e. Penggunaan Metode *Role Playing* dalam proses Pembelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar

Hamzah (2012:221) mengemukakan bahwa “penggunaan metode *Role Playing* mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi disini dan kini dan juga memberikan

kemungkinan kepada siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaan yang tidak dapat dikenali tanpa bercermin pada orang lain”.

Sementara itu, Davies (dalam Hamzah, 2012:220) menyatakan bahwa “penggunaan *Role Playing* dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif”. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran IPS perlu ditingkatkan metode *Role Playing* agar memungkinkan bagi siswa untuk meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam pelajaran IPS. Peningkatan minat dan perhatian ini akan meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Tahap-tahap penggunaan *Role Playing* yang akan penulis kemukakan dalam penelitian ini adalah tahap-tahap yang dikemukakan oleh Hamzah (2012:221) karena tahapan ini jelas dan sistematis. Adapun tahap-tahap tersebut adalah:

1. Tahap memotivasi kelompok

Pada tahapan ini guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu-lagu perjuangan. Guru menyampaikan bahwa materi pembelajaran akan dilaksanakan dengan bermain peran. Kemudian guru membagikan skenario pembelajaran. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang karakter dan peran setiap tokoh dalam skenario drama. Guru berusaha memotivasi siswa agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

2. Memilih pemeran

Pembagian peran dilakukan pada siswa dalam dua kelompok dengan cara satu siswa satu peran dan guru menyampaikan bahwa bermain peran akan dilaksanakan dua kali.

3. Menyiapkan pengamat

Siswa dibagi menjadi dua kelompok. Pada saat kelompok I tampil maka kelompok II berperan sebagai pengamat dan sebaliknya jika kelompok II tampil maka kelompok I berperan sebagai pengamat.

4. Menyiapkan tahap-tahap permainan peran

Pada tahap ini yang perlu disiapkan adalah memilih tempat bermain peran dan menyiapkan peralatan/aksesoris yang akan digunakan dalam pemeranan. Siswa yang berperan sebagai pemain segera menyisihkan diri dan siswa yang bertindak sebagai pengamat segera duduk di kursi masing-masing dengan rapi.

5. Pemeranan

Salah seorang siswa yang telah ditunjuk sebagai pembawa acara mengucapkan kata-kata pembukaan. Kemudian siswa dipanggil ke depan sesuai dengan perannya masing-masing untuk memperkenalkan kepada penonton. Setelah itu siswa kembali ke belakang. Pembawa acara membacakan prolog skenario. Siswa mulai berakting sesuai dengan alur cerita pada skenario. Jika terjadi kesalahan guru segera menghentikan dan mengarahkan kembali.

Sementara itu, siswa yang bertindak sebagai pengamat/penonton mengamati alur skenario yang ditampilkan oleh temannya.

6. Diskusi dan evaluasi

Setelah permainan peran selesai guru bersama siswa mendiskusikan permainan peran yang telah dilakukan. Melakukan evaluasi terhadap tampilan kelompok I. Beberapa orang dari pengamat dapat menyampaikan usulan dan perbaikan. Semua saran dari pengamat dapat ditampung dan diperjelas dengan kesimpulan dari guru agar pada permainan peran ulang berikutnya beberapa kesalahan dari pemain sebelumnya dapat dihindarkan.

7. Pemeranan ulang

Pada langkah ini siswa melakukan permainan peran ulang. Permainan peran dilakukan oleh kelompok II sedangkan untuk pengamat adalah kelompok I. Memulai permainannya sama dengan permainan peran sebelumnya. Ini dilakukan agar siswa lebih memahami dan menguasai permasalahan.

8. Diskusi dan evaluasi kedua

Pada langkah ini, guru membimbing siswa melakukan diskusi dan evaluasi kedua seperti pada tahap diskusi dan evaluasi pertama.

9. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Pada tahap ini siswa dapat berbagi pengalaman dengan temannya tentang tokoh yang diperankannya dan beberapa orang siswa diminta untuk menarik kesimpulan atas cerita yang telah diperankan.

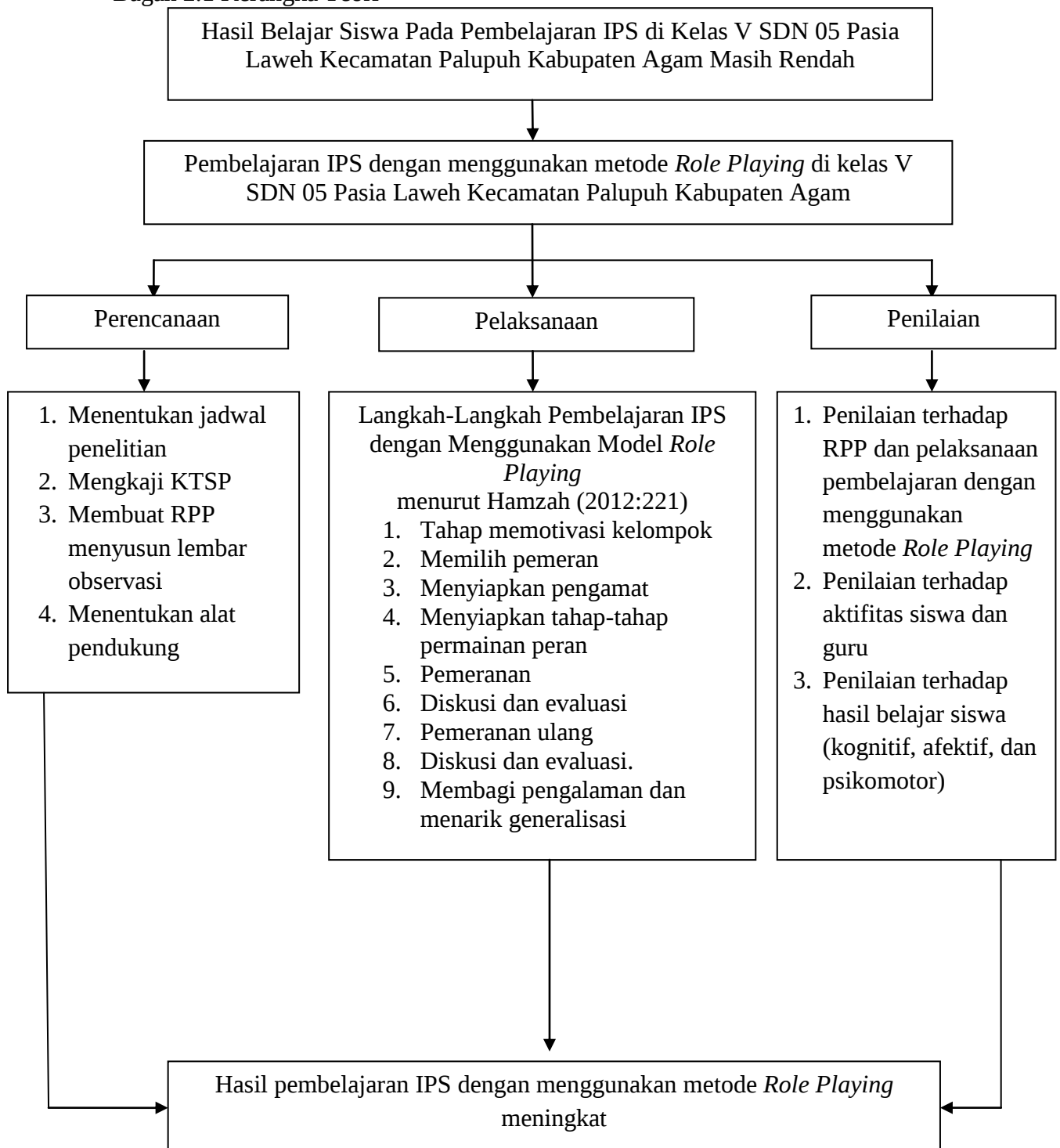
Selanjutnya guru memberikan pertanyaan penajakan untuk menyimpulkan materi pelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa jika ada yang belum dipahami.

B. Kerangka Teori

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat memberikan nuansa baru bagi siswa, karena dengan metode ini siswa diminta untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang dibawakannya. Cara pembelajaran ini akan menanamkan keterlibatan mental, fisik dan rasa sosial siswa. Dengan demikian tampak keceriaan dan siswa merasa tidak terbebani oleh kegiatan belajar yang biasanya membuat siswa jenuh, sebab metode *Role Playing* mengajak siswa belajar sambil memecahkan masalah dengan memerankan peran orang lain, sehingga semangat dan rasa ingin tahu pada siswa akan termotivasi. Unsur yang paling menonjol dalam *Role Playing* adalah unsur hubungan sosial. Contoh peran atau peristiwa yang dapat dimainkan adalah peristiwa menjelang proklamasi, cerita malin kundang, peran sebagai dokter, guru, dan lain-lain.

Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* sesuai dengan teori-teori yang telah diungkapkan di atas dapat meningkatkan hasil pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPS. Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut:

Bagan 2.1 Kerangka Teori



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh. Pemilihan lokasi ini berdasarkan kepada beberapa pertimbangan sebagai berikut :

- a. Penulis adalah guru di SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam sebagai guru kelas V, sehingga memudahkan dalam mencari data, waktu yang luas dan subyek penelitian yang sesuai dengan profesi penulis.
- b. Penulis sebagai guru kelas ingin meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing*.
- c. Pihak sekolah bersedia dan mendukung untuk dilaksanakannya penelitian ini dan mau menerima pembaharuan dalam hal pembelajaran.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh yang berjumlah 16 orang, 10 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Pertimbangan penulis dalam mengambil subjek tersebut karena penulis adalah guru kelas V di SDN 05 Pasia Laweh. Sedangkan untuk observernya adalah guru kelas VI.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2014/2015 semester II mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan laporan dengan dua kali siklus. Siklus satu pertemuan satu pada tanggal 04 Mei 2015, pertemuan ke dua pada tanggal 11 Mei 2015 dan siklus kedua pertemuan satu pada tanggal 25 Mei 2015.

B. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Emzir (2008:28), “Pendekatan kualitatif adalah salah satu pendekatan yang secara primer menggunakan paradigma pengetahuan berdasarkan pandangan konstruktivist (pengalaman individual).” Sedangkan Basrowi, dkk (2008:20) mengemukakan bahwa : “pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang dilakukan berdasarkan paradigma, strategi, dan implementasi model secara kualitatif.”

Dari pendapat di atas dapat diartikan bahwa metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi subjek yang alamiah dan mendapatkan data yang bermakna.

Suharsimi (2006:13) menyatakan bahwa “pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang menggunakan angka-angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, dan penampilan dari hasilnya.” Sedangkan pendekatan kuantitatif menurut Emzir

(2008:28) adalah suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi secara variable, hipotesis, dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi, serta penyajian teori).

Berdasarkan pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

b. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian tindakan kelas. Menurut Suyadi (2012:3) “PTK adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan”. Penelitian dilakukan berdasarkan perencanaan sebelumnya oleh guru kelas terhadap kekurangan-kekurangan yang dirasakan selama ini dalam proses belajar mengajar.

Suyadi, (2012:6) menjelaskan bahwa:

Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk terus memperbaiki pembelajaran tiada henti. Esensi PTK adalah untuk memperbaiki pola pembelajaran secara terus menerus tiada henti. Siklus demi siklus didalamnya harus mencerminkan perbaikan demi perbaikan yang dicapai. Siklus sebelumnya merupakan dasar bagi siklus selanjutnya. Tentu hasil pada siklus selanjutnya jauh lebih baik dari siklus sebelumnya. Jika PTK dilakukan terus menerus dari siklus yang satu ke siklus yang lain maka akan ditemukan metode pembelajaran yang terbaik

Sejalan dengan pendapat di atas, Kunandar (2008:44) mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai suatu penelitian

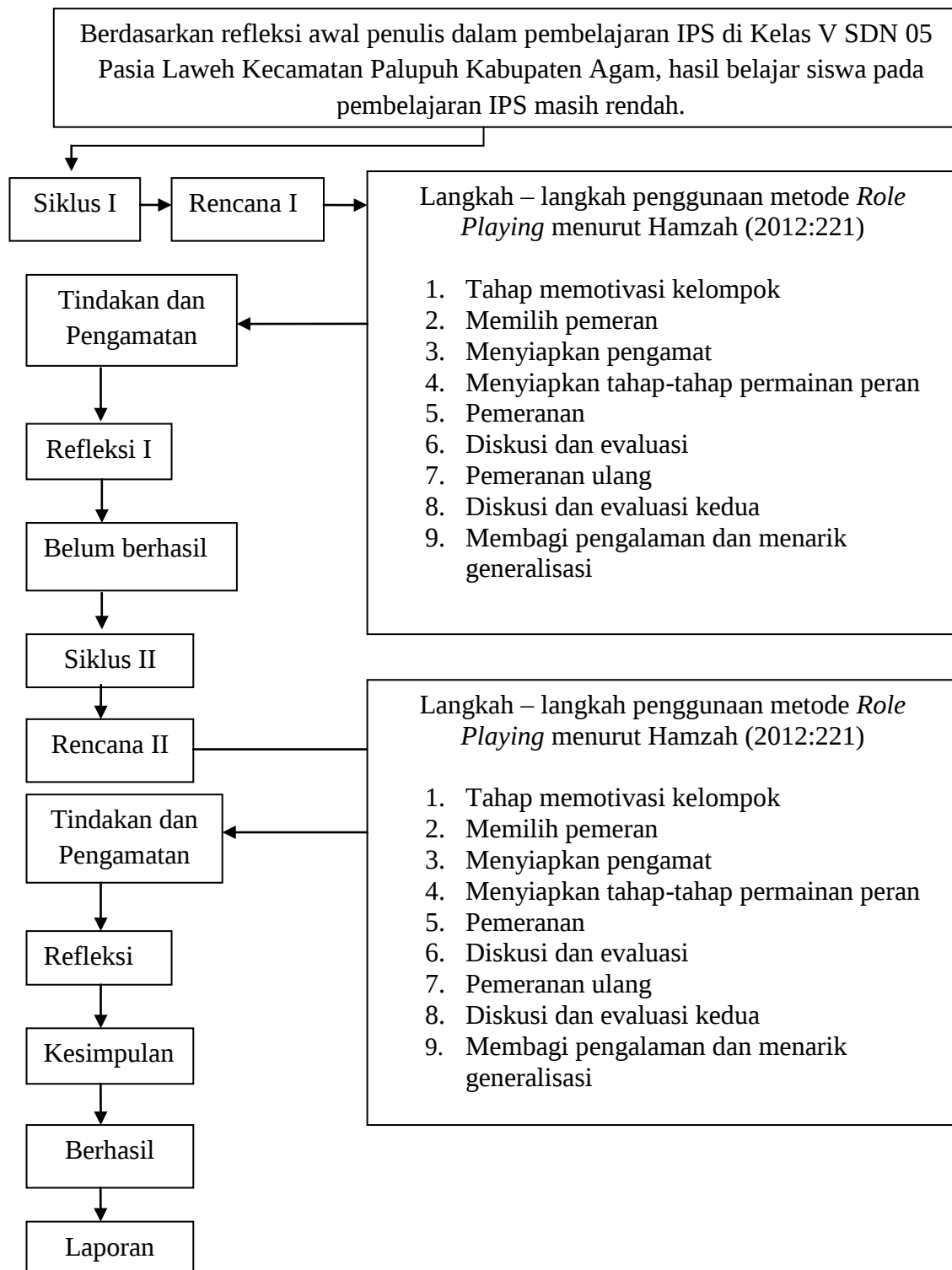
tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Dari penjelasan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian yang penulis laksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Peneliti sebagai guru kelas berusaha untuk merefleksi diri dan melakukan perbaikan demi perbaikan untuk mencapai pembelajaran yang efektif bagi siswa agar terjadinya peningkatan hasil belajar siswa.

2. Alur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Suharsimi, 2006:74). Metode ini mempunyai empat komponen yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Siklus I dua kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan. Karena di siklus I hasil belajar siswa belum maksimal maka dilanjutkan pada siklus II.

Bagan 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas



Sumber: alur penelitian Kemmis dan Mc Taggart (dalam Suharsimi, 2006:74)

3. Prosedur Penelitian

a. Refleksi Awal

Kegiatan refleksi awal berupa merenungi apa-apa saja metode pembelajaran yang selama ini telah penulis lakukan dalam pelajaran IPS di kelas V. Metode apa saja yang telah penulis terapkan dan apakah penggunaan metode tersebut sudah sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta bagaimana dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Ternyata masih banyak kekurangan-kekurangan peneliti dalam proses belajar mengajar, mungkin sebagian sudah peneliti terapkan namun masih belum sempurna. Berdasarkan hasil diskusi dengan siswa dan sesama guru maka diperoleh kesimpulan masih kurangnya metode pembelajaran yang peneliti lakukan sebagai guru selama ini. Untuk itulah penulis merumuskan masalah yang akan diangkat sebagai permasalahan dalam penelitian dengan judul penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam”.

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian maka peneliti terlebih dahulu membicarakannya dengan pihak kepala sekolah dan sesama guru agar bersedia membantu penulis dalam melaksanakan tindakan penelitian kelas.

b. Tahap perencanaan pembelajaran

Sesuai dengan rumusan masalah hasil studi pendahuluan, peneliti membuat rencana tindakan yang akan dilakukan. Tindakan itu dimulai dengan merumuskan rancangan tindakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing*. Rencana yang akan dilakukan tersebut adalah:

1) Menentukan jadwal penelitian

Dalam menentukan jadwal penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada kepala sekolah dan mendiskusikannya dengan observer kapan penelitian bisa dilaksanakan.

2) Mengkaji Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang berisikan kompetensi yang merupakan tujuan umum dari pembelajaran yang harus dicapai siswa. Kompetensi Dasar adalah penjabaran dari Standar Kompetensi.

3) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Dalam RPP tergambar secara rinci standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pelajaran, metode, langkah-langkah pembelajaran, media, sumber, soal evaluasi dan skor penilaian serta kunci jawaban.

4) Membuat lembar observasi. Lembar observasi berguna untuk mengetahui apakah pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Dan untuk mengetahui apa saja kekurangan yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran selanjutnya.

5) Menentukan alat pendukung

Dalam perencanaan ditentukan apa saja alat peraga yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas.

c. Tahap pelaksanaan pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan pembelajaran di kelas sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus. Siklus I dua kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan. Satu kali pertemuan alokasi waktunya 3 x 35 menit dengan materi pelajaran yang berbeda namun masih dalam satu Kompetensi Dasar yaitu menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Sedangkan materi pelajarannya adalah Peristiwa Rengasdengklok, Perumusan Teks Proklamasi dan Peristiwa Detik-Detik Proklamasi.

Sesuai dengan RPP yang telah dibuat, kegiatan dilakukan oleh peneliti sebagai praktisi dan guru kelas VI sebagai observer. Praktisi melakukan pembelajaran di kelas berupa kegiatan interaksi antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Praktisi melaksanakan kegiatan pembelajaran IPS sesuai dengan RPP yang telah dirancang dengan menggunakan metode *Role Playing* pada materi pelajaran Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan.

- 2) Guru kelas VI sebagai observer melakukan pengamatan dengan menggunakan format observasi.
- 3) Peneliti dan observer melakukan diskusi terhadap tindakan yang dilakukan kemudian melakukan refleksi. Hasilnya dimanfaatkan untuk perbaikan atau penyempurnaan selanjutnya.

d. Tahap Pengamatan

Pengamatan terhadap tindakan pembelajaran IPS di kelas V dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Hal ini dilaksanakan secara intensif, objektif dan sistematis. Pengamatan dilakukan oleh observer pada waktu peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran IPS.

Dalam kegiatan ini peneliti, dan observer berusaha mengenal, merekam, dan mendokumentasikan semua hasil tindakan penelitian dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 05 Pasia Laweh. Keseluruhan hasil pengamatan direkam dalam bentuk lembar observasi.

Pengamatan dilakukan mulai dari siklus I sampai dengan siklus II. Pengamatan yang dilakukan pada siklus I dapat mempengaruhi penyusunan tindakan pada siklus selanjutnya. Hasil pengamatan ini kemudian didiskusikan dengan guru sebagai teman sejawat dan diadakan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya.

e. Refleksi

Refleksi diadakan setiap satu tindakan berakhir. Dalam tahap ini peneliti dan obsever mengadakan diskusi terhadap tindakan yang dilakukan. Hal-hal yang didiskusikan adalah:

- 1) Menganalisis tindakan yang baru dilakukan.
- 2) Mengulas dan menjelaskan perbedaan rencana dan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan.
- 3) Melakukan intervensi, pemaknaan, dan penyimpulan data yang diperoleh.

Hasil refleksi bersama ini dimanfaatkan sebagai masukan pada tindakan selanjutnya. Selain itu, hasil kegiatan refleksi setiap tindakan digunakan untuk menyusun kesimpulan terhadap tindakan siklus I dan II.

C. Data dan Sumber Data

1. Data Penelitian

Data penelitian ini berupa hasil pengamatan dari setiap tindakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 05 Pasia Laweh yang diteliti. Data tersebut berhubungan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran berupa informasi sebagai berikut:

- a. Perencanaan yang berkaitan dengan rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, soal dan lembar observasi.

- b. Pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan perilaku guru yang mengikuti interaksi pembelajaran antara guru dan siswa, siswa dan siswa sebelum maupun sesudah pelaksanaan tindakan pembelajaran.
- c. Hasil tes siswa sesudah pelaksanaan tindakan pembelajaran.

2. Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah proses kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam, yang meliputi perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi pembelajaran.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan observasi, dan tes. Untuk masing-masingnya diuraikan sebagai berikut:

a. Observasi

Dilakukan untuk mengamati latar kelas tempat berlangsungnya pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing*. Dengan berpedoman pada lembar observasi, observer mengamati apa yang terjadi selama pembelajaran. Unsur-unsur yang menjadi sasaran pengamatan dalam proses pembelajaran ditandai dengan memberikan ceklist di kolom yang ada pada lembar observasi.

b. Tes

Tes digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi dalam kelas terutama pada butir penguasaan materi pembelajaran dari unsur siswa.

2. Instrumen Penelitian

a. Lembar Observasi

Berupa lembaran pengamatan yang disediakan untuk mengamati proses penerapan metode *Role Playing* untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam.

b. Lembaran Soal

Lembar tes berisi butir-butir soal yang diberikan untuk mengukur kemampuan atau pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

E. Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan data kualitatif yaitu analisis data dimulai dengan menelaah sejak pengumpulan data sampai data terkumpul. Tahap analisis antara lain:

1. Menelaah data yang terkumpul baik melalui observasi, pencatatan, perekaman/dokumentasi, dengan melakukan proses transkripsi hasil pengamatan, penyelesaian dan pemilihan data. Kegiatan menelaah data dilaksanakan sejak awal data dikumpulkan.
2. Reduksi data, meliputi pengkategorian dan pengklasifikasian. Semua data yang telah terkumpul diseleksi dan dikelompokkan sesuai dengan fokus.

Data yang telah dipisah-pisahkan lalu diseleksi mana yang relevan dan mana yang tidak relevan. Data yang relevan dianalisis dan yang tidak relevan dibuang.

3. Menyajikan data dilakukan dengan cara mengorganisasikan data yang telah direduksi. Data tersebut mula-mula disajikan terpisah, tetapi setelah tindakan terakhir direduksi, keseluruhan data tindakan dirangkum dan disajikan secara terpadu sehingga diperoleh sajian tunggal berdasarkan fokus pembelajaran IPS dengan penerapan metode *Role Playing*.
4. Menyimpulkan hasil penelitian merupakan penyimpulan akhir penelitian. Kegiatan ini dilakukan dengan cara:
 - a. Peninjauan kembali catatan lapangan
 - b. Bertukar pikiran dengan ahli, teman sejawat, dan guru.

Analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi baik data perencanaan, pelaksanaan, maupun data evaluasi. Analisis data dilakukan dengan cara terpisah-pisah. Hal ini dimaksudkan agar dapat ditemukan berbagai informasi yang spesifik dan terfokus pada berbagai informasi yang mendukung pembelajaran dan yang menghambat pembelajaran. Dengan demikian pengembangan dan perbaikan atas berbagai kekurangan dapat dilakukan tepat pada aspek yang bersangkutan.

Sedangkan untuk data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan persentase Arikunto (2008:35) dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persen

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Nilai hasil belajar yang dimaksud dari pendapat ahli tersebut adalah nilai hasil belajar yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Kriteria rentangan nilai dari presentase data yang diperoleh menurut Arikunto (2008:35) adalah:

90% - 100% = Sangat Baik

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

$\leq 60\%$ = Kurang

Menurut Depdikbud (dalam Trianto, 2011:241) bahwa setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan perorangan) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 65\%$ dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika $\geq 85\%$ siswa telah tuntas belajarnya. Namun, berdasarkan KTSP setiap sekolah berhak untuk menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang disesuaikan dengan kondisi sekolah. Oleh karena itu, penelitian dapat dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa melebihi ketentuan sekolah yang menetapkan batas KKM 70 dan ketuntasan klasikal 85%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh pada mata pelajaran IPS semester II tahun pelajaran 2014/2015. Peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan guru kelas VI bertindak sebagai observer. Tahap-tahap pembelajaran setiap tindakan disesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran metode *Role Playing*. Dalam pelaksanaan tindakan dibagi atas dua siklus. Hasil-hasil penelitian pada setiap siklus dapat dideskripsikan sebagai berikut:

A. Hasil Penelitian

1. Siklus I Pertemuan I

Guru menguraikan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS di kelas V yang memuat perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada uraian sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan

Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS disusun dan disajikan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran IPS kelas V semester II tahun pelajaran 2014/2015. RPP ini disesuaikan dengan langkah-langkah metode *Role Playing*. Dalam penyajian materi peneliti bertindak sebagai guru kelas sedangkan guru kelas VI bertindak sebagai observer yang bertugas mengamati jalannya proses pembelajaran.

Alokasi waktu pembelajaran adalah 3 x 35 menit atau 3 jam pelajaran. Materi pelajaran yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan I adalah Peristiwa Rengasdengklok dengan menggunakan metode *Role Playing*. Standar kompetensinya yaitu 2) Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Sedangkan kompetensi dasar yang ingin dicapai yaitu 2.3) Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Indikator yang ingin dicapai pada siklus I pertemuan I ini adalah 2.3.1) Menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa Rengasdengklok, 2.3.2) Mengurutkan rentang peristiwa sebelum proklamasi, 2.3.3) Menceritakan peristiwa Rengasdengklok, 2.3.4) Meneladani sifat dan watak masing-masing tokoh dalam kehidupan sehari-hari, 2.3.5) Memerankan tokoh pejuang dalam peristiwa Rengasdengklok.

Adapun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah: a) Melalui media gambar siswa dapat menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa Rengasdengklok dengan benar, b) Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mengurutkan rentang peristiwa sebelum proklamasi dengan tepat, c) Dengan bimbingan guru, siswa dapat menceritakan peristiwa Rengasdengklok dengan benar, d) Dengan tanya jawab, siswa dapat meneladani sifat dan watak masing-masing tokoh dengan baik, e) Melalui skenario, siswa dapat memerankan tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa Rengasdengklok dengan baik.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan tiga tahap utama yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menggunakan metode *Role Playing*. Media yang digunakan adalah gambar tokoh-tokoh pejuang dan gambar bersejarah sekitar peristiwa proklamasi dan lembar diskusi kelompok (LDK). Penilaian yang digunakan adalah tes dan non tes. Tes digunakan untuk penilaian hasil belajar kognitif berupa pilihan ganda lima butir soal dan uraian lima butir soal sedangkan non tes digunakan untuk penilaian hasil belajar afektif dan psikomotor. Sumber yang digunakan kurikulum KTSP, buku IPS kelas V yang relevan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I pertemuan I hari Senin tanggal 04 Mei 2015 jam 08.30 sampai 10.20 WIB. Mengawali penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas VI SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh membuat persiapan yang terdiri dari RPP dan Lembar Diskusi Kelompok (LDK). Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen penilaian rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar penilaian aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

Selanjutnya pelaksanaan tindakan dibagi atas tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menerapkan metode *Role Playing* sesuai dengan rancangan yang telah disusun dalam RPP.

1) Kegiatan Awal

Pada tahap kegiatan awal pembelajaran, guru memasuki ruangan kelas V sambil mengucapkan salam, “Assalaamualaikum”, yang kemudian dijawab siswa secara serentak, “wa’alaikum salam warahmatullaahi wabarakaatuh”. Kemudian guru mengkondisikan kelas dengan cara meminta siswa untuk berdo’a yang dipimpin oleh ketua kelas. “bagaimana kabar anak-anak ibu hari ini?”. Siswa menjawab “baik bu”. Guru melanjutkan pembicaraan, “nah, sebelum kita mulai pelajaran, mari kita berdo’a dulu, ketua kelas silahkan pimpin temanmu berdo’a. Ketua kelas menjawab, “baik bu”. Selanjutnya guru mengabsen siswa dengan menggunakan buku absen. “siapa yang terpanggil namanya, acungkan tangan dan katakan hadir”. Siswa menjawab, “baik bu”.

Setelah itu sebagai appersepsi guru melakukan tanya jawab dengan siswa kapan Indonesia merdeka dan bagaimana kalau seandainya Indonesia dijajah kembali oleh bangsa asing. Kemudian guru mengajak siswa menyanyikan lagu Indonesia Merdeka.

Selanjutnya guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu siswa dapat menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

Kemudian guru menyampaikan bahwa “materi pelajaran Peristiwa menjelang Proklamasi ini akan dibagi dalam tiga tahap yaitu Peristiwa Rengasdengklok, Peristiwa Perumusan Teks Proklamasi dan Peristiwa

Detik-Detik Proklamasi. Namun untuk pertemuan pertama ini kita akan membahas tentang Peristiwa Rengasdengklok”. Siswa mendengarkan dengan seksama guru menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab yang disertai dengan alat peraga berupa gambar-gambar sejarah sekitar peristiwa proklamasi dan gambar-gambar para pejuang proklamasi seperti Ir. Soekarno, Mohammad Hatta, Ahmad Soebardo dan lain-lain.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran metode *Role Playing*, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap memotivasi kelompok

Pada tahap memotivasi kelompok, guru mengajak siswa menyanyikan lagu “Sorak-Sorak Bergembira”. Setelah itu guru menyampaikan “nah, anak-anak ibu sekalian, tadi ibu sudah menjelaskan tentang peristiwa Rengasdengklok, agar peristiwa itu lebih kita pahami maka ibu meminta kalian untuk bermain peran menampilkan skenario tentang peristiwa Rengasdengklok. Ibu berharap dengan bermain peran ini kamu semua lebih memahami dan menghayati sejarah perjuangan bangsa kita agar kita semua dapat menghargai jasa para tokoh pahlawan dalam merebut kemerdekaan Indonesia”.

Setelah itu, ada seorang siswa bertanya “bagaimana caranya buk bermain peran itu?”. Kemudian guru menjelaskan cara

bermain peran tersebut sambil menampilkan video drama perjuangan oleh siswa lain.

Serentak setelah itu para siswa ribut, kelihatan semangat dan termotivasi untuk segera melaksanakan pembelajaran dengan metode *Role Playing*. Namun guru segera mengambil alih suasana tersebut dan membagikan lembar skenario peristiwa Rengasdengklok.

b. Memilih pemeran

Siswa dibagi ke dalam dua kelompok. Masing-masing kelompok memisahkan diri. Memilih pemeran dilakukan oleh siswa secara demokratis dalam kelompoknya. Siswa dipersilahkan memilih peran yang akan ditampilkan. Ketika ada siswa yang berebutan peran maka guru yang memberi pilihan peran kepada siswa tersebut. Berikut tabel nama-nama siswa sesuai dengan peran yang ditampilkan pada siklus I pertemuan I

Daftar siswa yang tampil pertama (Kelompok I)

No	Nama siswa	Peran
1	TFK	Soekarno
2	GMA	Moh. Hatta
3	ADF	Mr. Ahmad Soebardjo
4	OFP	Sutan Syahrir
5	AIN	Chairul Saleh
6	FZA	Sukarni
7	RBA	Wikana
8	ISW	Darwis

Daftar siswa yang tampil kedua (Kelompok II)

No	Nama siswa	Peran
1	HRM	Soekarno
2	ARF	Moh. Hatta
3	FZN	Mr. Ahmad Soebardjo
4	WAK	Sutan Syahrir
5	RHM	Chairul Saleh
6	HDR	Sukarni
7	ZAR	Wikana
8	ANS	Darwis

c. Menyiapkan pengamat

Setelah pembagian kelompok. Guru menjelaskan bahwa ketika kelompok 1 tampil maka kelompok 2 bertugas sebagai pengamat. Dan ketika kelompok 2 tampil maka kelompok satu yang bertugas sebagai pengamat. Adapun hal-hal yang akan diamati adalah ekspresi sesuai dengan keadaan yang diceritakan, intonasi suara jelas, berani tampil dan percaya diri, serta tidak kaku dan bersungguh-sungguh dalam bermain peran.

d. Menyiapkan tahap-tahap permainan peran

Siswa dan guru menyiapkan tempat dan alat peraga untuk bermain peran. Siswa yang tampil pertama (kelompok 1) segera menyisihkan diri di depan kelas sementara kelompok 2 duduk di kursi masing-masing dan bertugas mengamati kelompok yang tampil.

e. Pemeranan

Salah seorang siswa yang telah ditunjuk sebagai pembawa acara mengucapkan kata-kata pembukaan. Kemudian siswa dipanggil ke depan sesuai dengan perannya masing-masing untuk memperkenalkan kepada penonton/pengamat. Setelah itu siswa kembali ke belakang. Pembawa acara membacakan prolog skenario. Siswa mulai berakting sesuai dengan alur cerita pada skenario. Pada awalnya siswa tampil dengan rasa kurang percaya diri dan malu untuk berekspresi sesuai dengan naskah skenario yang diperankan, namun guru berusaha mengarahkan dan membimbing siswa agar tampil dengan baik. Sementara itu, siswa yang bertindak sebagai pengamat/penonton mengamati alur skenario yang ditampilkan oleh temannya, namun beberapa orang diantaranya ada yang meribut dengan cara menertawakan teman yang tampil. Guru segera menegur siswa tersebut dan memfokuskan suasana pembelajaran. Semua siswa memberikan tepuk tangan yang meriah atas tampilan dari kelompok I.

f. Diskusi dan evaluasi

Setelah pemeranan oleh kelompok I, kelompok II menyampaikan hasil pengamatannya melalui diskusi yang dibimbing oleh guru. Dalam diskusi guru berusaha memotivasi siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang penampilan dari kelompok I. Pada awalnya siswa ragu untuk menyampaikan pendapatnya.

Namun, setelah guru memotivasi ada dua orang siswa yang menyampaikan pendapatnya tentang kesalahan yang dilakukan oleh temannya ketika bermain peran tadi. Kemudian guru meluruskan kembali permasalahan tersebut agar ditampilkan berikutnya tidak terjadi hal yang sama.

g. Pemeranan ulang

Pemeranan ulang dilakukan oleh kelompok II dengan cara yang sama seperti pada tampilan kelompok I. Pemeranan ulang dilakukan oleh kelompok II mulai dari awal skenario cerita sampai akhir cerita. Ketika kelompok II tampil maka kelompok I bertindak sebagai pengamat atau penonton. Adapun hal-hal yang akan diamati adalah ekspresi sesuai dengan keadaan yang diceritakan, intonasi suara jelas, berani tampil dan percaya diri, serta tidak kaku dan bersungguh-sungguh dalam bermain peran.

h. Diskusi dan evaluasi kedua

Diskusi dan evaluasi kedua dilakukan untuk membahas tampilan dari kelompok II. Dalam diskusi kedua guru berusaha menggali pendapat siswa tentang tampilan kelompok II. Ada satu orang siswa yang berpendapat bahwa ada anggota kelompok II yang masih belum bagus perannya seperti intonasi suaranya kurang jelas.

i. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

Pada langkah ini, siswa diberi kesempatan untuk berbagi pengalaman dengan temannya tentang tokoh peran yang ia

mainkan. Berbagi pengalaman ini dilakukan dibawah bimbingan guru. Dengan cara guru terlebih dahulu yang bertanya bagaimana menurut pendapat kamu penampilan dari tokoh yang diperankan oleh TFK. Siswa menjawab bagus Buk. Sementara itu ada juga siswa yang menyatakan bahwa ia tidak bisa bermain peran, namun guru terus memberikan motivasi agar siswa tersebut mampu untuk melakukannya pada pertemuan berikutnya.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, guru membagikan soal evaluasi dan siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib di bawah pengawasan guru. Setelah selesai, pengumpulan lembar jawaban dilakukan oleh dua orang siswa agar lebih tertib dan aman. Sebagai penutup guru menyampaikan pesan moral yang terkait dengan materi pembelajaran seperti kita harus selalu bersyukur atas limpahan karunia Allah karena berkat perjuangan pahlawan kita dapat menikmati hidup di negara yang sudah merdeka. Untuk itu sebagai pelajar kita wajib mengisi pembangunan dengan belajar sungguh-sungguh agar dikemudian hari bisa menjadi orang yang berguna bagi bangsa dan negara.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan terhadap tindakan pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing* pada materi peristiwa Rengasdengklok di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh dilaksanakan sejalan dengan tindakan itu sendiri.

Pengamatan dilakukan oleh observer yaitu guru kelas VI SD Negeri 05 Pasia Laweh dengan acuan lembar pengamatan.

Hasil yang terlihat dari lembar pengamatan akan digunakan untuk merefleksi pembelajaran agar dapat dibandingkan dengan pertemuan selanjutnya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan pembelajaran agar menjadi lebih baik. Pengamatan juga diperlukan sebagai acuan untuk diperbaiki pada pertemuan selanjutnya jika pembelajaran belum selesai.

Selama penelitian berlangsung aspek yang diamati, yaitu 1) pengamatan terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran, 2) pengamatan terhadap kegiatan guru, 3) pengamatan terhadap kegiatan siswa, dan 4) pengamatan terhadap hasil belajar siswa.

1) Pengamatan Terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I

Hasil penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran

Pada aspek kejelasan rumusan tujuan pembelajaran keempat deskriptor muncul, diantaranya yaitu rumusan tujuan pembelajaran jelas, tidak menimbulkan penafsiran ganda, mengandung perilaku hasil belajar dan memakai kata-kata kerja operasional yang sesuai. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

b. Pemilihan materi ajar

Pada aspek pemilihan materi ajar terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik siswa dan membangkitkan minat siswa untuk belajar. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu mengembangkan kemampuan berfikir kritis pada siswa. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

c. Pengorganisasian materi ajar

Pada aspek pengorganisasian materi ajar, terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu materi ajar dipaparkan dengan jelas, materi ajar sistematis, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu materi ajar tidak sesuai dengan alokasi waktu. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

d. Pemilihan sumber/media pembelajaran

Pada aspek pemilihan sumber/media pembelajaran terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu media sesuai dengan tujuan pembelajaran, media sesuai dengan materi pembelajaran, pemilihan media sesuai dengan karakteristik siswa dan merangsang siswa belajar lebih baik. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

e. Kejelasan skenario pembelajaran

Pada aspek ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir, kegiatan pembelajaran disusun secara berurutan, langkah-langkah pembelajaran jelas dan skenario pembelajaran sesuai dengan materi ajar. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

f. Kerincian skenario pembelajaran

Dalam aspek ini, terdapat 2 deskriptor yang muncul, yaitu skenario pembelajaran jelas dan runtut dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Namun terdapat 2 deskriptor yang belum muncul, yaitu setiap langkah mencerminkan strategi dan metode pembelajaran dan disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia. Perolehan skor aspek ini adalah 2 dengan kualifikasi cukup.

g. Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran

Pada aspek ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul yaitu dapat membuat siswa belajar aktif, merangsang keterlibatan siswa untuk belajar, menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul yaitu teknik pembelajaran jelas dan runtut. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

h. Kelengkapan instrumen (soal dan kunci)

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu soal dibuat dengan jelas, soal sesuai dengan tujuan pembelajaran, kunci jawaban dilampirkan dengan jelas dan soal dilengkapi dengan pedoman penskoran yang lengkap. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan penilaian RPP yang dilakukan oleh observer, terlihat bahwa jumlah deskriptor yang muncul adalah 27 dari 32 deskriptor yang harus dicapai, sehingga diperoleh persentase tingkat keberhasilannya adalah 84% dengan kualifikasi baik. Data ini dapat dilihat pada lampiran 2 halaman 164.

2) Pengamatan Terhadap Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan I

Fokus kegiatan guru dalam pembelajaran adalah pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menggunakan langkah-langkah metode *Role Playing*. Hasil pengamatan kegiatan guru dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Mengkondisikan siswa untuk belajar

Pada tahap mengkondisikan siswa terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu mengucapkan salam, meminta siswa merapikan meja dan kursi, mengajak siswa berdoa dan mengecek kehadiran siswa. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

b. Appersepsi

Pada tahap appersepsi terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu memberikan pertanyaan sesuai materi, pertanyaan diajukan pada seluruh siswa dan memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa. Namun, terdapat 1 deskriptor yang belum muncul yaitu intonasi suara jelas. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

c. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Pada tahap menyampaikan tujuan pembelajaran terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran, meminta siswa untuk memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan. Namun, terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu menyampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

d. Memberikan informasi tentang materi

Pada aspek ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul yaitu menggunakan media dalam menyampaikan materi tentang peristiwa menjelang proklamasi, materi yang diinformasikan sesuai dengan RPP dan informasi yang disampaikan jelas dan lengkap. Namun, terdapat 1 deskriptor yang belum muncul yaitu menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa.

e. Tahap memotivasi kelompok

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu memotivasi siswa agar tampil dengan baik dan percaya diri, membagi kelompok menjadi dua, memvariasikan anggota kelompok dari segi kemampuan belajar siswa dan menetapkan anggota kelompok terdiri dari laki-laki dan perempuan. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan sangat baik.

f. Memilih pemeran

Dalam tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul yaitu tidak ada pemaksaan dalam penunjukan pelaku, penunjukan dilakukan dengan demokratis, tidak membedakan siswa, membimbing siswa memahami skenario. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan sangat baik.

g. Menyiapkan pengamat

Pada tahap ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu menyampaikan bahwa yang menjadi pengamat adalah kelompok yang tidak tampil, memberi penjelasan tentang tujuan siswa mengamati dan memotivasi pengamat agar dapat mengamati kelompok yang tampil dengan seksama. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu memberi petunjuk agar siswa mengetahui hal-hal yang akan diamati. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

h. Menyiapkan tahap-tahap bermain peran

Dalam tahap ini terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu mengecek kesiapan siswa untuk tampil, memotivasi siswa agar tampil percaya diri dan meminta siswa yang tidak tampil untuk duduk dengan tertib dan sopan. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu memberi aksesoris/alat peraga pendukung pada siswa yang akan tampil. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

i. Diskusi dan evaluasi

Pada tahap ini terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu guru membimbing siswa dalam berdiskusi, memotivasi siswa untuk menyampaikan pendapatnya, menegur siswa yang tidak serius berdiskusi. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu guru tidak mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang terjadi. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

j. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

Pada tahap ini, terdapat 1 deskriptor yang muncul yaitu memberi kesempatan kepada setiap siswa/kelompok jika masih ada yang belum dipahami. Namun, masih terdapat 3 deskriptor yang belum muncul yaitu mengajukan pertanyaan kepada siswa secara sistematis sesuai dengan materi pelajaran, menyimpulkan pelajaran dengan bahasa yang baik dan jelas dan membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran secara tertulis.

k. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu memotivasi siswa untuk mengerjakan evaluasi, membagikan soal evaluasi kepada setiap siswa, mengawasi siswa mengerjakan soal evaluasi dan meminta siswa untuk mengumpulkan hasil evaluasi dengan tertib. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

l. Penutup

Pada tahap penutup, terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu menyampaikan pesan moral, memotivasi siswa agar belajar lebih giat, mengucapkan salam penutup. Namun, masih ada 1 deskriptor yang belum muncul yaitu memberikan tindak lanjut/PR. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik

Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh pada penilaian aspek guru siklus I pertemuan I adalah 38 dari 48 deskriptor maka persentase tingkat keberhasilannya adalah 79% dengan kualifikasi cukup. Data ini dapat di lihat pada lampiran 3 halaman 167.

3) Pengamatan Terhadap Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan I

Fokus kegiatan siswa dalam pembelajaran adalah pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menggunakan langkah-langkah metode *Role Playing*. Hasil pengamatan kegiatan siswa dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Bersiap untuk belajar

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu siswa menjawab salam guru, siswa merapikan meja dan kursi, siswa berdo'a dan siswa mendengarkan absen. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

b. Appersepsi

Pada tahap appersepsi, terdapat 2 deskriptor yang muncul, yaitu siswa mendengarkan appersepsi yang diampaikan guru dengan seksama, siswa menjawab pertanyaan guru dengan baik dan sopan. Namun terdapat 2 deskriptor yang belum muncul yaitu siswa tidak tertib dalam menjawab pertanyaan guru/berebutan dan siswa kurang serius dan tekun dalam mengikuti pelajaran. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 2 dengan kualifikasi cukup.

c. Mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Pada tahap ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul yaitu siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru, siswa merespon permintaan guru, dan siswa termotivasi dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu siswa kurang memahami bahasa yang disampaikan guru. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

d. Menyimak informasi tentang materi pembelajaran

Pada tahap ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu siswa memperhatikan media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi tentang peristiwa menjelang proklamasi, siswa paham dengan bahasa dan informasi yang disampaikan oleh guru dan siswa menunjukkan sikap antusias terhadap materi pelajaran. Namun masih ada 1 deskriptor yang belum muncul yaitu siswa belum tertib dalam menyimak informasi. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

e. Menyimak informasi tentang materi pembelajaran

Pada tahap ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu siswa memperhatikan media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi tentang peristiwa menjelang proklamasi, siswa paham dengan bahasa dan informasi yang disampaikan oleh guru dan siswa menunjukkan sikap antusias terhadap materi pelajaran. Namun masih ada 1 deskriptor yang belum muncul yaitu siswa belum tertib dalam menyimak informasi. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

f. Membentuk kelompok

Pada tahap ini, terdapat 2 deskriptor yang muncul, yaitu siswa demokratis dalam pembentukan kelompok, siswa mencatat nama-nama anggota kelompok. Namun terdapat 2 deskriptor yang belum muncul, yaitu siswa tidak membedakan teman dalam

kelompok, siswa tidak ada yang bertanya jika masih ada yang belum jelas. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 2 dengan kualifikasi cukup.

g. Persiapan bermain peran

Pada tahap ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul yaitu siswa antusias untuk bermain peran, siswa menerima keputusan guru jika ada yang harus dipilih sebagai pemeran tokoh tertentu dan siswa menunjukkan sikap siap untuk tampil. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu siswa bersedia menerima peran apa saja. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

h. Pemeranan

Pada tahap ini, terdapat 2 deskriptor yang muncul, yaitu siswa tampil ke depan kelas sesuai dengan peran yang dipanggil dan siswa tampil sesuai dengan alur cerita. Namun terdapat 2 deskriptor yang belum muncul, yaitu siswa tidak menerima aksesori/alat peraga pendukung dari guru dan siswa tidak tampil dengan percaya diri. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 2 dengan kualifikasi cukup.

i. Pengamatan

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu siswa duduk dikelompoknya dengan tertib, siswa mengamati alur skenario, siswa tidak mengganggu kelompok yang sedang bermain peran dan menghangatkan suasana dengan tepuk tangan yang

meriah. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

j. Diskusi dan evaluasi

Pada tahap ini, terdapat 2 deskriptor yang muncul, yaitu siswa menyampaikan hasil pengamatan kelompok dengan bahasa yang baik dan benar, berani mengungkapkan pendapat. Namun terdapat 2 deskriptor yang belum muncul, yaitu siswa tidak memberi kesempatan kelompok yang diamati untuk menanggapi kembali dan siswa kurang aktif dalam diskusi. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 2 dengan kualifikasi cukup.

k. Berbagi pengalaman dan generalisasi

Pada tahap ini terdapat 2 deskriptor yang muncul yaitu siswa dapat menghargai pendapat orang lain dalam menyampaikan kesimpulan dan mengajukan pertanyaan jika masih ada yang belum dipahami. Namun, masih terdapat 2 deskriptor yang belum muncul yaitu siswa belum mampu menyampaikan kesimpulan dengan bahasa yang jelas dan siswa tidak mencatat hasil kesimpulan pelajaran. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 2 dengan kualifikasi cukup.

l. Evaluasi

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul yaitu siswa menerima evaluasi yang diberikan guru, siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib tanpa bekerjasama dengan teman, siswa serius dan tekun mengerjakan evaluasi dan siswa mengumpulkan

hasil evaluasi dengan tertib. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

m. Penutup

Pada tahap ini terdapat 3 deskriptor yang muncul yaitu siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru, siswa menunjukkan sikap semangat dan pantang menyerah dalam belajar dan siswa menjawab salam penutup dari guru. Namun masih ada 1 deskriptor yang belum muncul yaitu siswa tidak mencatat tugas yang diberikan guru. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh pada penilaian aspek siswa siklus I pertemuan I adalah 34 dari 48 deskriptor yang ada, persentase tingkat keberhasilannya adalah 71% dengan kualifikasi cukup. Data ini dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 173.

4) Pengamatan Terhadap Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

a. Aspek Penilaian Kognitif

Untuk melihat hasil belajar siswa aspek kognitif, digunakan kriteria penilaian lembar observasi hasil belajar siswa aspek kognitif. Berdasarkan hasil penilaian kognitif pada pertemuan pertama, diperoleh gambaran rata-rata kelas 71,75. Dengan skor tertinggi 87 dan skor terendah 47. Jika dilihat pada hasil ketuntasan kelas, dari 16 orang siswa, ada 10 orang siswa yang sudah tuntas (63%) dan 6 orang lagi belum tuntas (37%).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian kognitif siswa pada pertemuan pertama masih tergolong rendah.

Setelah pertemuan pertama selesai dilaksanakan, maka diadakan refleksi dengan melakukan diskusi antara peneliti dengan observer. Dapat diambil kesimpulan bahwa hasil pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* pada pertemuan pertama dalam kategori kurang dengan presentase 63% siswa yang tuntas dan rata-rata hasil belajar yang dicapai siswa yaitu 71,75. Data ini dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 179.

b. Aspek Penilaian Afektif

Berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*, pada siklus I pertemuan I rata-rata hasil belajar afektif siswa adalah 74,25 dengan kriteria cukup. Data ini dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 180.

c. Aspek Penilaian Psikomotor

Pada siklus I pertemuan I, kreatifitas siswa dalam bermain peran belum terlaksana dengan baik. Siswa kurang kreatif dan kurang percaya diri dalam bermain peran.

Berdasarkan lembar penilaian aspek psikomotor, pada siklus I pertemuan I diperoleh rata-rata hasil belajar siswa 68,31 berada pada kriteria kurang. Hal ini tentunya masih perlu untuk ditingkatkan lagi agar pada pertemuan selanjutnya hasil belajar

aspek psikomotor dapat lebih baik lagi. Hasil penilaian psikomotor ini dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 182.

Dari ketiga aspek penilaian pada siklus I pertemuan I, diperoleh gambaran bahwa nilai rata-rata keberhasilan siswa adalah 71,43.

Rekapitulasi nilai dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel: 4.1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Nama	Aspek Kognitif	Aspek Afektif	Aspek Psikomotor	Jumlah	Nilai Akhir	Ketuntasan	
							Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADF	87	67	67	221	74	√	
2	AIN	87	83	83	253	84	√	
3	GMA	73	67	67	207	69		√
4	ISW	87	67	67	221	74	√	
5	ARF	73	92	83	248	83	√	
6	FZN	87	75	50	212	71	√	
7	RBA	87	67	67	221	74	√	
8	RHM	47	67	58	172	57		√
9	TFK	87	92	92	271	90	√	
10	ANS	53	68	50	171	57		√
11	HRR	67	75	75	217	72	√	
12	ZAR	60	67	75	202	67		√
13	HRM	73	92	58	223	74	√	
14	FZA	73	67	67	207	69		√
15	OFP	47	75	67	189	63		√
16	WAK	60	67	67	194	65		√
	Jumlah	1148	1188	1093		1143	9	7
	Rata-rata	71	74	68		71,43		
	Persentase	71	74	68		71,43	56%	44%

Sumber: Data primer (2015)

Dari tabel rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I pertemuan I di atas dapat disimpulkan bahwa 16 orang siswa kelas V sebanyak 9 orang (56%) sudah tuntas sedangkan 7 orang lagi (44%) belum tuntas.

b. Refleksi

Refleksi dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dengan observer yang telah mengadakan pengamatan pada saat pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing*. Refleksi pada siklus I pertemuan I ini meliputi refleksi perencanaan tindakan, refleksi pelaksanaan tindakan, dan refleksi penilaian pembelajaran.

1. Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan refleksi peneliti dan observer dalam perencanaan tindakan masih ditemui beberapa hal yang belum terlaksana, yaitu:

- a. Pemilihan materi ajar belum dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berfikir kritis, perbaikan untuk pertemuan selanjutnya, pemilihan materi ajar hendaknya dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berfikir kritis.
- b. Pengorganisasian materi ajar belum sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan, sebaiknya pengorganisasian materi ajar disesuaikan lagi dengan alokasi waktu yang ditentukan.
- c. Langkah-langkah dalam pembelajaran belum mencerminkan strategi dan metode pembelajaran, sebaiknya langkah-langkah tersebut agar lebih diperjelas.
- d. Skenario pembelajaran belum disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia, sebaiknya skenario tidak terlalu panjang.
- e. Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran belum jelas dan runtut, sebaiknya teknik pembelajaran lebih diperjelas dan runtut.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

a. Aspek Guru

Berdasarkan refleksi peneliti dan observer dalam tindakan guru, masih ditemui beberapa hal belum terlaksana, yaitu :

(1) Kegiatan Awal

- a) Dalam kegiatan apersepsi intonasi suara guru kurang jelas, sebaiknya intonasi dan suara guru jelas sehingga siswa bisa memahami apa yang disampaikan guru.

(2) Kegiatan Inti

- a) Dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, guru belum menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa.
- b) Ketika memberikan informasi tentang materi guru belum sepenuhnya menyampaikan materi pembelajaran, sebaiknya materi disampaikan lebih terperinci.
- c) Pada tahap menyiapkan pengamat, guru belum memberi penjelasan apa-apa saja yang harus diamati dan yang menjadi penilaian dalam bermain peran, sebaiknya kriteria penilaian disampaikan kepada siswa.
- d) Pada tahap bermain peran, guru tidak memberikan alat peraga yang dapat mendukung terlaksananya pembelajaran dengan baik, sebaiknya pada pertemuan berikutnya guru menyediakan alat peraga.

e) Pada tahap diskusi dan evaluasi, guru kurang membimbing siswa dalam berdiskusi dan kurang mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang terjadi, sebaiknya setiap kesalahan dievaluasi agar siswa tidak mengulanginya kembali.

f) Pada tahap membagi pengalaman dan menarik generalisasi, guru belum mengajukan pertanyaan secara sistematis sesuai dengan materi pelajaran sehingga pelajaran belum tersimpulkan dengan jelas dan guru juga tidak meminta siswa menyimpulkan pelajaran secara tertulis.

(3) Kegiatan Akhir

a) Belum adanya tindak lanjut diakhir pembelajaran, sebaiknya berikan tindak lanjut diakhir pembelajaran.

b. Aspek Siswa

Berdasarkan refleksi peneliti dan observer dalam aktivitas siswa, masih ditemui beberapa hal belum terlaksana, yaitu:

(1) Kegiatan Awal

a) Pada tahap appersepsi, siswa kurang tertib dalam menjawab pertanyaan guru, hal ini disebabkan pertanyaan guru diajukan secara klasikal tanpa aturan, sebaiknya guru meminta siswa untuk mengangkat tangan bagi yang ingin menjawab pertanyaan guru. Dengan kondisi tersebut menyebabkan kelas menjadi sedikit ribut

sehingga siswa terlihat kurang serius dalam mengikuti pelajaran.

(2) Kegiatan Inti

- a) Pada penyampaian tujuan pembelajaran sebaiknya guru lebih menekankan intonasi suara dan guru berusaha memotivasi siswa untuk menyimak tujuan pembelajaran.
- b) Pada tahap menyimak informasi, ada siswa yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru, sebaiknya guru menegur dan memfokuskan perhatian siswa ke materi pelajaran yang disampaikan.
- c) Ketika guru menyampaikan pembentukan kelompok suasana kelas terlihat ribut karena sebagian siswa ada yang memilih-milih teman, hal ini sebaiknya ditanggapi dengan tegas oleh guru.
- d) Pada saat bermain peran, siswa lebih banyak malu-malu dan tidak percaya diri sebaiknya guru lebih memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam bermain peran.
- e) Siswa berebutan dalam memerankan tokoh, sebaiknya guru mengarahkan siswa.
- f) Dalam bermain peran sebaiknya siswa memakai alat peraga pendukung agar lebih baik tampilannya.
- g) Pada tahap diskusi dan evaluasi, siswa belum terlihat aktif, sebaiknya guru lebih mengarahkan dan

membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang terjadi ketika bermain peran.

- h) Siswa belum dapat menyimpulkan pelajaran dengan bahasa yang baik dan benar, sebaiknya guru membimbing siswa menyimpulkan pelajaran.

(3) Kegiatan Akhir

- a) Pada kegiatan akhir, siswa tidak ada diberikan tugas atau tindak lanjut, sebaiknya pada kegiatan akhir siswa mendapatkan tugas rumah atau tindak lanjut dari pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Refleksi terhadap penilaian yang dilakukan pada siklus I pertemuan I ditemukan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* ini sudah mampu meningkatkan nilai rata-rata kelas aspek kognitif menjadi 71,75, aspek afektif menjadi 74,25 dan aspek psikomotor 68,31. Rata-rata penilaian aspek kognitif dan afektif sudah berada di atas KKM sedangkan aspek psikomotor masih dibawah KKM. Namun, jika dilihat dari ketuntasan perorang, sebagian siswa masih banyak yang belum tuntas nilainya. Untuk lebih jelasnya rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I pertemuan I dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 184.

Berdasarkan diskusi yang peneliti lakukan bersama observer melalui pengamatan yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan siklus I

pertemuan I disimpulkan bahwa tujuan yang diharapkan belum tercapai. Oleh karena itu, perlu direncanakan pelaksanaan tindakan pada pertemuan berikutnya untuk memperbaiki kekurangan dan mengatasi kendala yang ditemui selama tindakan siklus I pertemuan I.

2. Siklus I Pertemuan II

Guru menguraikan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS di kelas V yang memuat perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada uraian sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan Pembelajaran

Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS disusun dan disajikan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran IPS kelas V semester II tahun pelajaran 2014/2015. RPP ini disesuaikan dengan langkah-langkah metode *Role Playing*. Dalam penyajian materi guru bertindak sebagai guru kelas sedangkan guru kelas VI bertindak sebagai observer yang bertugas mengamati jalannya proses pembelajaran.

Alokasi waktu ini adalah 3 x 35 menit atau 3 jam pelajaran. Materi pelajaran yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan II adalah Peristiwa Perumusan Teks Proklamasi dengan menggunakan metode *Role Playing*. Standar kompetensinya yaitu 2) Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Sedangkan kompetensi dasar yang ingin dicapai yaitu 2.3)

Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Indikator yang ingin dicapai pada siklus I pertemuan II ini adalah 2.3.1) Menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa perumusan teks proklamasi, 2.3.2) Menjelaskan peristiwa perumusan teks proklamasi, 2.3.3) Meneladani sifat dan watak masing-masing tokoh dalam kehidupan sehari-hari, 2.3.4) Memerankan tokoh pejuang yang terlibat dalam peristiwa perumusan teks proklamasi.

Adapun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah: a) melalui media gambar, siswa dapat menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa perumusan teks proklamasi dengan benar, b) dengan bimbingan guru siswa dapat menjelaskan peristiwa perumusan teks proklamasi dengan benar, c) dengan bermain peran, siswa dapat meneladani sifat dan watak masing-masing tokoh dengan baik, d) melalui skenario, siswa dapat memerankan tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa perumusan teks proklamasi dengan baik.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menggunakan metode *Role Playing*. Media yang digunakan adalah gambar-gambar tokoh pejuang yang terlibat dalam perumusan teks proklamasi dan gambar-gambar sejarah perjuangan sekitar proklamasi serta lembaran LDK. Penilaian yang digunakan adalah tes dan non tes. Tes berupa pilihan ganda dan uraian yang berjumlah sepuluh soal, sedangkan non tes

digunakan untuk penilaian hasil belajar afektif dan psikomotor berupa lembar penilaian observasi.

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus I pertemuan II dilaksanakan hari Senin tanggal 04 Mei 2015 jam 08.30 sampai 10.20 WIB. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas VI SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh dalam membuat persiapan mengajar yang terdiri dari RPP dan Lembar Diskusi Kelompok (LDK). Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen penilaian rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar penilaian aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

Selanjutnya pelaksanaan tindakan dibagi atas tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menerapkan metode *Role Playing* sesuai dengan rancangan yang telah disusun dalam RPP.

1) Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran, guru memasuki ruangan kelas V sambil mengucapkan salam. Kemudian guru mengkondisikan suasana kelas dengan cara meminta siswa untuk berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas. Selanjutnya guru mengabsen siswa dengan bertanya "siapa yang tidak hadir?". Siswa menjawab "hadir semua buk!" "bagus, semuanya hadir, semoga apa yang kita pelajari nanti bermanfaat bagi diri kita dan menjadi pahala di sisi Allah".

Kemudian guru berkata “nah, anak-anak, materi yang akan kita bahas pada pertemuan kali ini yaitu lanjutan dari peristiwa Rengasdengklok”. Sebagai appersepsi guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi pada pertemuan sebelumnya yaitu peristiwa Rengasdengklok. Kemudian guru menyampaikan materi selanjutnya yaitu Peristiwa Perumusan Teks Proklamasi”.

Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang kemudian diiringi dengan menampilkan gambar. Guru tanya jawab kembali dengan siswa terkait dengan gambar yang ditampilkan yaitu gambar tokoh-tokoh pejuang sekitar proklamasi dan gambar-gambar bersejarah sekitar proklamasi.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti disesuaikan dengan langkah-langkah metode pembelajaran *Role Playing*, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap memotivasi kelompok

Pada tahap memotivasi kelompok, guru terlebih dahulu menampilkan tayangan beberapa gambar-gambar perjuangan para pahlawan kemudian guru menyampaikan bahwa siswa akan mempelajari materi pelajaran peristiwa perumusan teks proklamasi dengan cara bermain peran. Kemudian guru membagikan skenario kepada setiap siswa. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang skenario dan peran-peran apa saja yang akan ditampilkan oleh siswa. Setelah itu, guru memberikan kesempatan kepada siswa jika

ada yang belum dipahami. Kemudian ada satu orang siswa bertanya “apakah kita akan bermain peran lagi seperti kemaren bu?” guru menjawab “ya benar, kita akan bermain peran lagi seperti kemaren tapi untuk sekarang ini skenarionya adalah tentang Peristiwa Perumusan Teks Proklamasi”. Guru memberikan motivasi bahwa dengan bermain peran kita akan lebih memahami dan menghayati peristiwa tersebut. Kemudian guru memberikan semangat agar siswa dapat bermain peran dengan baik dan percaya diri.

b. Memilih pemeran

Siswa dibagi ke dalam dua kelompok. Masing-masing kelompok memisahkan diri. Memilih pemeran dilakukan oleh siswa secara demokratis dalam kelompoknya. Siswa dipersilahkan memilih peran yang akan ditampilkan. Ketika ada siswa yang berebutan peran maka guru yang memberi pilihan peran kepada siswa tersebut. Berikut tabel nama-nama siswa sesuai dengan peran yang ditampilkan pada siklus I pertemuan II

Daftar siswa yang tampil pertama (Kelompok I)

No	Nama siswa	Peran
1	TFK	Soekarno
2	GMA	Moh. Hatta
3	ADF	Mr. Ahmad Soebardjo
4	ISW	Laksamana Maeda
5	FZA	Sukarni
6	OFP	Sutan syahrir
7	AIN	Chairul Shaleh
8	RBA	Sayuti Melik

Daftar siswa yang tampil kedua (Kelompok II)

No	Nama siswa	Peran
1	HRM	Soekarno
2	ARF	Moh. Hatta
3	FZN	Mr. Ahmad Soebardjo
4	ANS	Laksamana Maeda
5	HRR	Sukarni
6	WAK	Sutan syahrir
7	RHM	Chairul Shaleh
8	ZAR	Sayuti Melik

c. Menyiapkan pengamat

Setelah pembagian kelompok. Guru menjelaskan bahwa ketika kelompok 1 tampil maka kelompok 2 bertugas sebagai pengamat. Dan ketika kelompok 2 tampil maka kelompok satu yang bertugas sebagai pengamat. Adapun hal-hal yang akan diamati adalah ekspresi sesuai dengan keadaan yang diceritakan, intonasi suara jelas, berani tampil dan percaya diri, serta tidak kaku dan bersungguh-sungguh dalam bermain peran.

d. Menyiapkan tahap-tahap bermain peran

Adapun yang perlu dipersiapkan pada tahap ini adalah tempat bermain peran, alat peraga pendukung, dan kesiapan siswa untuk bermain peran. Siswa yang tampil pertama (kelompok 1) segera menyisihkan diri di depan kelas sementara kelompok 2 duduk di kursi masing-masing dan bertugas mengamati kelompok yang tampil. Ketika dilakukan pemisahan antara kelompok yang tampil

dengan pengamat suasana kelas cukup ribut namun guru segera mengatasi keadaan tersebut. Kemudian guru memberikan motivasi agar siswa dapat tampil dengan baik dan percaya diri.

e. Pemeranan

Salah seorang siswa yang telah ditunjuk sebagai pembawa acara mengucapkan kata-kata pembukaan. Kemudian siswa dipanggil ke depan sesuai dengan perannya masing-masing untuk memperkenalkan kepada penonton/pengamat. Setelah itu siswa kembali ke belakang. Pembawa acara membacakan prolog skenario. Siswa mulai berakting sesuai dengan alur cerita pada skenario. Jika terjadi kesalahan guru segera menghentikan dan mengarahkan kembali. Sementara itu, siswa yang bertindak sebagai pengamat/penonton mengamati alur skenario yang ditampilkan oleh temannya. Semua siswa memberikan tepuk tangan yang meriah atas tampilan dari kelompok I.

f. Diskusi dan evaluasi

Setelah pemeranan oleh kelompok I ditampilkan, kelompok II menyampaikan hasil pengamatannya melalui diskusi yang dibimbing oleh guru. Dalam diskusi guru berusaha memotivasi siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang penampilan dari kelompok I. Pada awalnya siswa ragu untuk menyampaikan pendapatnya. Namun, setelah guru memotivasi ada dua orang siswa yang menyampaikan pendapatnya tentang kesalahan yang

dilakukan oleh temannya ketika bermain peran tadi. Kemudian guru meluruskan kembali permasalahan tersebut agar ditampilkan berikutnya tidak terjadi hal yang sama.

g. Pemeranan ulang

Pemeranan ulang dilakukan oleh kelompok II dengan cara yang sama seperti pada tampilan kelompok I. Pemeranan ulang dilakukan oleh kelompok II mulai dari awal skenario cerita sampai akhir cerita. Ketika kelompok II tampil maka kelompok I bertindak sebagai pengamat atau penonton. Adapun hal-hal yang akan diamati adalah ekspresi sesuai dengan keadaan yang diceritakan, intonasi suara jelas, berani tampil dan percaya diri, serta tidak kaku dan bersungguh-sungguh dalam bermain peran.

h. Diskusi dan evaluasi kedua

Diskusi dan evaluasi kedua dilakukan untuk membahas tampilan dari kelompok II. Dalam diskusi ada dua orang kelompok I yang memberikan saran dan saran tersebut diterima dan dikomentari kembali oleh siswa dari kelompok II. Diskusi ini dilakukan di bawah bimbingan guru.

i. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

Pada langkah ini, siswa diberi kesempatan untuk berbagi pengalaman dengan temannya tentang tokoh peran yang ia mainkan. Berbagi pengalaman ini dilakukan dibawah bimbingan guru. Dengan cara guru terlebih dahulu yang bertanya bagaimana

menurut pendapat kamu penampilan dari tokoh yang diperankan oleh AIN. Siswa menjawab bagus Buk. Bagaimana sikap tokoh yang diperankan oleh AIN terhadap kepentingan bangsa. Siswa menjawab “tokoh tersebut memiliki sikap rela berkorban demi kepentingan bangsa” buk. Lalu guru bertanya kembali “ kenapa ia memiliki sikap rela berkorban?, siswa yang lain menjawab “karena ia rela mengorbankan waktu dan tenaga serta pikirannya untuk kepentingan bangsa dan negara”.

3) Kegiatan Akhir

- a. Pada kegiatan akhir, guru membagikan soal evaluasi dan siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib di bawah pengawasan guru. Setelah selesai, pengumpulan lembar jawaban dilakukan oleh dua orang siswa agar lebih tertib dan aman.
- b. Sebagai penutup guru menyampaikan pesan moral yang terkait dengan materi pembelajaran yaitu kita harus selalu bersyukur atas limpahan karunia Allah dan kita patut menghargai jasa pahlawan dan berterimakasih atas pengorbanan mereka dalam membela tanah air. Ungkapan terimakasih tersebut dapat kita laksanakan dengan cara mendoakan pahlawan, melakukan upacara bendera dan yang paling penting melanjutkan perjuangan tersebut dengan belajar sungguh-sungguh.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan terhadap tindakan pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing* pada materi peristiwa Perumusan Teks Proklamasi di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh dilaksanakan sejalan dengan tindakan itu sendiri. Pengamatan dilakukan oleh observer yaitu guru kelas VI SD Negeri 05 Pasia Laweh dengan acuan lembar pengamatan.

Selama penelitian berlangsung aspek yang diamati, yaitu 1) pengamatan terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran, 2) pengamatan terhadap kegiatan guru, 3) pengamatan terhadap kegiatan siswa, dan 4) pengamatan terhadap hasil belajar siswa.

1) Pengamatan Terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan II

Hasil penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran.

Pada aspek ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu rumusan tujuan pembelajaran jelas, tidak menimbulkan penafsiran ganda, mengandung perilaku hasil belajar dan memakai kata-kata kerja operasional. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

b. Pemilihan materi ajar

Pada aspek ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik siswa,

mengembangkan kemampuan berfikir kritis pada siswa dan membangkitkan minat siswa untuk belajar. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 4 dengan kualifikasi baik.

c. Pengorganisasian materi ajar

Pada aspek pengorganisasian materi ajar terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu materi ajar dipaparkan dengan jelas, materi ajar sistematis, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu materi ajar tidak sesuai dengan alokasi waktu. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

d. Pemilihan sumber/media pembelajaran

Pada aspek pemilihan sumber/media pembelajaran terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu media dan sumbernya sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran, dan media pembelajaran merangsang siswa belajar lebih bersemangat. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu sumber/media belum sesuai dengan karakteristik siswa. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

e. Kejelasan skenario pembelajaran

Pada aspek menyusun kegiatan pembelajaran, terdapat 4 deskriptor yang muncul yaitu terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir, kegiatan pembelajaran disusun secara berurutan, langkah-langkah pembelajaran jelas, dan skenario pembelajaran sesuai dengan

materi ajar. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

f. Kerincian skenario pembelajaran

Pada aspek teknik pembelajaran terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu setiap langkah mencerminkan strategi dan metode pembelajaran, skenario pembelajaran jelas dan runtut, disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu skenario pembelajaran belum sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

g. Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran

Pada aspek ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu dapat membuat siswa belajar aktif, merangsang keterlibatan siswa untuk belajar aktif, dan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Namun, masih ada 1 deskriptor lagi yang belum muncul yaitu teknik pembelajaran belum jelas dan runtut. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

h. Kelengkapan instrumen (soal dan kunci)

Pada aspek ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu soal dibuat dengan jelas, soal sesuai dengan tujuan pembelajaran, kunci jawaban dilampirkan dengan jelas, soal dilengkapi dengan pedoman penskoran. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

Secara umum penilaian RPP untuk siklus I pertemuan II ini berkualifikasi baik dengan pencapaian deskriptor yang muncul sebanyak 28 deskriptor dari 32 deskriptor yang ada sehingga persentasenya sebesar 88%. Data ini dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 205.

2) Pengamatan Terhadap Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan II

Fokus kegiatan guru dalam pembelajaran adalah pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menggunakan langkah-langkah metode *Role Playing*. Hasil pengamatan kegiatan guru dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Mengkondisikan siswa untuk belajar

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu mengucapkan salam, meminta siswa merapikan tempat duduk, mengajak siswa berdoa dan mengecek kehadiran siswa. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

b. Melakukan appersepsi

Pada tahap appersepsi terdapat 2 deskriptor yang muncul, yaitu guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi, dan guru memberikan umpan balik terhadap pertanyaan siswa. Terdapat 2 deskriptor yang belum muncul yaitu intonasi suara belum jelas dan pertanyaan diajukan pada seluruh siswa. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi cukup.

c. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Pada tahap menyampaikan tujuan pembelajaran, terdapat 4 deskriptor yang muncul yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran, menyampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa, meminta siswa untuk memperhatikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa agar semangat belajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik

d. Memberikan informasi tentang materi

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu guru menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa, materi yang diinformasikan sesuai dengan RPP dan informasi yang disampaikan jelas dan lengkap. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

e. Tahap memotivasi kelompok

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu meminta siswa agar tampil baik dan percaya diri, membagi kelompok menjadi dua, memvariasikan anggota kelompok dari segi kemampuan belajar siswa dan menetapkan anggota kelompok terdiri dari laki-laki dan perempuan. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi adalah sangat baik.

f. Memilih pemeran

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul yaitu tidak ada pemaksaan dalam penunjukan pelaku, penunjukkan dilakukan dengan demokratis, tidak membedakan siswa dan membimbing siswa memahami skenario. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

g. Menyiapkan pengamat

Pada tahap interaksi terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu guru menyampaikan bahwa kelompok yang menjadi pengamat adalah kelompok yang tidak tampil, memberi penjelasan tentang tujuan siswa mengamati, memotivasi pengamat agar dapat mengamati kelompok yang tampil dengan seksama. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu memberi petunjuk agar siswa mengetahui hal-hal yang akan diamati. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

h. Menyiapkan tahap-tahap bermain peran

Pada tahap refleksi terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu guru mengecek kesiapan siswa untuk tampil, memotivasi siswa agar tampil percaya diri, meminta siswa yang tidak tampil untuk duduk dengan tertib dan sopan. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu guru tidak memberikan aksesori pendukung pada siswa yang akan tampil. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

i. Diskusi dan evaluasi

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu membimbing siswa dalam berdiskusi, memotivasi siswa untuk menyampaikan pendapatnya, menegus siswa yang tidak serius berdiskusi dan mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang terjadi. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

j. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

Pada tahap ini terdapat 2 deskriptor yang muncul, yaitu guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika masih ada yang belum dipahami, dan menyimpulkan pelajaran dengan bahasa yang baik dan jelas. Namun masih terdapat 2 deskriptor yang belum muncul yaitu mengajukan pertanyaan kepada siswa secara sistematis sesuai dengan materi pelajaran dan membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran secara tertulis.

k. Evaluasi

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul yaitu guru memotivasi siswa untuk mengerjakan evaluasi, membagikan soal evaluasi kepada setiap siswa, mengawasi siswa mengerjakan soal evaluasi dan meminta siswa untuk mengumpulkan hasil evaluasi dengan tertib. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

l. Penutup

Pada tahap penutup, terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu guru menyampaikan pesan moral, memotivasi siswa agar belajar lebih giat dan mengucapkan salam penutup. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul yaitu guru tidak memberikan tindak lanjut berupa PR. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh pada penilaian aspek guru siklus I pertemuan II adalah 41 dari 48 deskriptor maka persentase tingkat keberhasilannya adalah 85% dengan kualifikasi baik. Hasil penilaian ini dapat di lihat di lampiran 11 halaman 208.

3) Pengamatan Terhadap Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan II

Fokus kegiatan siswa dalam pembelajaran adalah pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menggunakan langkah-langkah metode *Role Playing*. Hasil pengamatan kegiatan siswa dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Bersiap untuk belajar

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang sudah muncul, yaitu siswa menjawab salam guru, siswa merapikan tempat duduk, siswa berdoa dan siswa mendengarkan absen. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

b. Appersepsi

Dalam tahap ini, terdapat 4 dekriptor yang muncul yaitu mendengarkan appersepsi yang diberikan guru dengan seksama, menjawab pertanyaan guru dengan baik dan sopan, tertib dalam menjawab pertanyaan guru dan serius, tekun dan antusias mengikuti pelajaran. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

c. Mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Pada tahap ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul yaitu siswa mendengarkan tujuan pembelajaran, siswa merespon permintaan guru, siswa termotivasi dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu siswa belum memahami bahasa yang disampaikan guru. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

d. Menyimak informasi tentang materi

Pada tahap ini terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu siswa memperhatikan media yang digunakan guru, siswa paham dengan bahasa dan informasi yang disampaikan guru, siswa tertib menyimak informasi dan siswa menunjukkan sikap antusias terhadap materi pelajaran. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

e. Membentuk kelompok

Pada tahap ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu siswa demokratis dalam pembentukan kelompok, siswa tidak membedakan teman dalam kelompok, siswa mencatat nama-nama anggota kelompok. Namun masih ada 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu bertanya jika ada yang tidak jelas. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

f. Persiapan bermain peran

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul yaitu siswa antusias untuk bermain peran, siswa bersedia menerima peran apa saja, siswa menerima keputusan guru jika ada yang harus dipilih sebagai pemeran tokoh tertentu dan siswa menunjukkan sikap siap untuk tampil. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

g. Pemeranan

Pada tahap ini, terdapat 2 deskriptor yang muncul, yaitu siswa tampil ke depan kelas sesuai dengan peran yang dipanggil dan siswa tampil sesuai dengan alur cerita. Namun terdapat 2 deskriptor yang belum muncul, yaitu siswa tidak menerima aksesoris/alat peraga pendukung dari guru dan siswa tidak tampil dengan percaya diri. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 2 dengan kualifikasi cukup.

h. Pengamatan

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu siswa duduk dikelompoknya dengan tertib, siswa mengamati alur skenario, siswa tidak mengganggu kelompok yang sedang bermain peran dan menghangatkan suasana dengan tepuk tangan yang meriah. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

i. Diskusi dan evaluasi

Pada tahap ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu memberi kesempatan kelompok yang diamati untuk menanggapi kembali, berani mengungkapkan pendapat, siswa aktif dalam diskusi. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu siswa menyampaikan hasil pengamatan kelompok dengan bahasa yang baik dan benar. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

j. Berbagi pengalaman dan generalisasi

Pada tahap ini terdapat 3 deskriptor yang muncul yaitu siswa menyampaikan kesimpulan dengan bahasa yang jelas, siswa dapat menghargai pendapat orang lain dalam menyampaikan kesimpulan dan mengajukan pertanyaan jika masih ada yang belum dipahami. Namun, masih terdapat 1 deskriptor yang belum muncul yaitu siswa tidak mencatat hasil kesimpulan pelajaran. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

k. Evaluasi

Pada tahap ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul yaitu siswa menerima evaluasi yang diberikan guru, siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib tanpa bekerjasama dengan teman, siswa serius dan tekun mengerjakan evaluasi. Namun masih terdapat 1 deskriptor yang tidak muncul yaitu siswa mengumpulkan hasil evaluasi dengan tertib. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

l. Penutup

Pada tahap ini terdapat 3 deskriptor yang muncul yaitu siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru, siswa menunjukkan sikap semangat dan pantang menyerah dalam belajar dan siswa menjawab salam penutup dari guru. Namun masih ada 1 deskriptor yang belum muncul yaitu siswa tidak mencatat tugas yang diberikan guru. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh pada penilaian aspek siswa siklus I pertemuan II adalah 40 dari 48 deskriptor yang ada, persentase tingkat keberhasilannya adalah 83% dengan kualifikasi baik. Hasil penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 214.

4) Pengamatan Terhadap Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II

a. Aspek Penilaian Kognitif

Untuk melihat hasil belajar siswa aspek kognitif, digunakan kriteria penilaian lembar observasi hasil belajar siswa aspek kognitif. Berdasarkan hasil penilaian kognitif pada pertemuan kedua, diperoleh gambaran rata-rata kelas 74,25. Dengan skor tertinggi 93 dan skor terendah 33. Jika dilihat pada hasil ketuntasan kelas, dari 16 orang siswa terdapat 11 orang (69%) siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar, sementara 5 orang (31%) belum tuntas. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian kognitif siswa pada pertemuan kedua masih tergolong rendah. Hasil penilaian kognitif ini dapat dilihat pada lampiran 13 halaman 220.

Setelah pertemuan kedua selesai dilaksanakan, maka diadakan refleksi dengan melakukan diskusi antara peneliti dengan observer. Diskusi dilakukan untuk membahas permasalahan yang terjadi selama penelitian berlangsung agar dapat dicarikan solusinya.

b. Aspek Penilaian Afektif

Pada siklus I pertemuan II, keaktifan siswa terlihat cukup. Berdasarkan lembar penilaian diperoleh gambaran bahwa hasil belajar dari aspek afektif secara klasikal berada pada kriteria cukup dengan nilai rata-rata 74,62%. Hal ini tentunya masih perlu untuk ditingkatkan lagi agar pada pertemuan selanjutnya hasil belajar

aspek afektif dapat lebih baik lagi. Hasil penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 221.

c. Aspek Penilaian Psikomotor

Pada siklus I pertemuan II ini, kreatifitas siswa dalam bermain peran masih belum terlaksana dengan baik. Sebagian siswa masih kurang kreatif dan kurang percaya diri dalam bermain peran.

Berdasarkan lembar penilaian aspek psikomotor diperoleh gambaran bahwa rata-rata hasil belajar siswa berada pada kriteria cukup yaitu 75,12. Hal ini tentunya masih perlu untuk ditingkatkan lagi agar pada pertemuan selanjutnya hasil belajar aspek psikomotor dapat lebih baik lagi. Hasil penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 223.

Berdasarkan tabel keberhasilan siswa pada siklus I pertemuan II ini, diperoleh gambaran bahwa nilai rata-rata keberhasilan dilihat dari ketiga aspek adalah 74,62. Angka ini sedikit melebihi dari kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Rekapitulasi nilai ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel: 4.2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I pertemuan II

No	Nama	Aspek Kognitif	Aspek Afektif	Aspek Psikomotor	Jumlah	Nilai Akhir	Ketuntasan	
							Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADF	87	75	67	229	76	√	
2	AIN	93	92	83	268	89	√	
3	GMA	93	75	75	243	81	√	
4	ISW	73	75	67	215	72	√	
5	ARF	73	83	92	248	83	√	
6	FZN	60	67	75	202	67		√
7	RBA	93	67	67	227	76	√	
8	RHM	73	67	67	207	69		√
9	TFK	87	92	92	271	90	√	
10	ANS	67	67	67	201	67		√
11	HRR	60	75	75	210	70	√	
12	ZAR	75	75	67	215	72	√	
13	HRM	93	75	83	251	84	√	
14	FZA	75	67	75	217	72	√	
15	OFP	33	67	75	175	58		√
16	WAK	53	75	75	203	68		√
	Jumlah	1188	1194	1202		1194	11	5
	Rata-rata	74,25	74,62	75,12		74,62		
	Persentase	74%	75%	75%			69%	31%

Sumber: Data primer (2015)

Dari tabel rekapitulasi hasil belajar siswa di atas dapat disimpulkan pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang tuntas 11 orang (69%) dan yang tidak tuntas 5 orang (31%).

d. Refleksi

Refleksi dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dengan observer yang telah mengadakan pengamatan pada saat pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing*. Refleksi pada siklus I pertemuan II ini meliputi refleksi perencanaan tindakan, refleksi pelaksanaan tindakan,

dan refleksi penilaian pembelajaran. Berikut penjabaran dari hasil refleksi siklus I pertemuan II.

1. Perencanaan

Berdasarkan refleksi yang peneliti lakukan kembali dengan observer dalam perencanaan tindakan siklus I pertemuan II ini, masih ditemui beberapa hal yang belum terlaksana, diantaranya:

- a. Pengorganisasian materi ajar belum sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia, sebaiknya materi ajar disesuaikan dengan alokasi waktu.
- b. Pemilihan sumber/media pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik siswa, untuk selanjutnya tampilkan media pembelajaran yang lebih beragam.
- c. Skenario belum sesuai dengan alokasi waktu, untuk selanjutnya agar lebih dipersingkat.
- d. Teknik pembelajaran belum jelas dan runtut, untuk pertemuan selanjutnya agar teknik pembelajaran lebih diperjelas dan runtut.

2. Pelaksanaan

a. Aspek Guru

Berdasarkan refleksi peneliti dan observer dalam tindakan guru, pada siklus 1 pertemuan 2 ini, masih ditemui beberapa hal yang belum terlaksana, diantaranya:

- 1) Pada kegiatan awal intonasi suara guru belum maksimal, sebaiknya intonasi suara lebih diperjelas.

- 2) Guru belum memberikan kesempatan dalam bertanya jawab dengan siswa, sebaiknya lakukan tanya jawab dengan siswa tentang hal yang sulit mereka pahami.
- 3) Guru tidak ada memberikan petunjuk tentang hal-hal apa saja yang akan diamati dalam bermain peran.
- 4) Belum adanya tindak lanjut diakhir pembelajaran, sebaiknya berikan mereka tindak lanjut berupa PR.

b. Aspek Siswa

Berdasarkan refleksi peneliti dan observer dalam aktivitas siswa, masih ditemui beberapa hal belum terlaksana, yaitu:

- b) Siswa belum memahami bahasa yang disampaikan guru, sebaiknya sampaikan dalam bahasa yang mudah dipahami siswa.
- c) Siswa tidak ada yang bertanya, sebaiknya motivasi siswa agar aktif bertanya dalam pembelajaran.
- d) Siswa tidak menerima alat peraga pendukung dalam bermain peran, sebaiknya sediakan alat peraga.
- e) Siswa belum tampil dengan percaya diri, beri semangat dan peragakan contoh oleh guru dalam bermain peran.
- f) Siswa dalam menyampaikan hasil pengamatan kelompok tidak dengan bahasa yang baik dan benar, sebaiknya gunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

- g) Siswa belum mencatat hasil kesimpulan pelajaran, sebaiknya mintalah siswa untuk mencatat hasil kesimpulan pelajaran.
- h) Siswa tidak mengumpulkan hasil evaluasi dengan tertib, sebaiknya arahkan siswa untuk tertib dalam mengumpulkan hasil evaluasi.
- i) Siswa tidak diberikan tugas rumah, sebaiknya berilah tugas rumah sebagai kegiatan tindak lanjut.

3. Hasil Belajar

Refleksi terhadap penilaian yang dilakukan pada siklus I pertemuan II ditemukan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* ini sudah mampu meningkatkan nilai rata-rata kelas aspek kognitif menjadi 74,62, aspek afektif menjadi 74,63 dan aspek psikomotor menjadi 75,13. Namun, jika dilihat dari ketuntasan perorang masih ada sebagian siswa yang nilainya belum mencapai KKM. Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I pertemuan II dapat dilihat pada lampiran 16 halaman 225.

Berdasarkan diskusi yang peneliti lakukan bersama observer melalui pengamatan yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II disimpulkan bahwa tujuan yang diharapkan belum tercapai sepenuhnya. Oleh karena itu, perlu direncanakan pelaksanaan tindakan pada pertemuan berikutnya untuk memperbaiki kekurangan dan mengatasi kendala yang ditemui selama tindakan siklus I pertemuan II.

3. Siklus II

Sama halnya dengan siklus I, pada siklus II guru juga menguraikan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS di kelas V yang memuat perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan Pembelajaran

Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS disusun dan disajikan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran IPS kelas V semester II tahun pelajaran 2014/2015. RPP ini disesuaikan dengan langkah-langkah metode *Role Playing*. Dalam penyajian materi peneliti bertindak sebagai guru kelas sedangkan guru kelas VI bertindak sebagai observer yang bertugas mengamati jalannya proses pembelajaran.

Alokasi waktu ini adalah 3 x 35 menit atau 3 jam pelajaran. Materi pelajaran yang dilaksanakan pada siklus II adalah Peristiwa Detik-Detik Proklamasi dengan menggunakan metode *Role Playing*. Standar kompetensinya yaitu 2) Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Sedangkan kompetensi dasar yang ingin dicapai yaitu 2.3) Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Indikator yang ingin dicapai pada siklus I pertemuan II ini adalah 2.3.1) Menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa detik-detik proklamasi, 2.3.2) Mengurutkan rentang peristiwa

menjelang proklamasi, 2.3.3) Menyebutkan isi proklamasi, 2.3.4) Meneladani sifat dan watak masing-masing tokoh dalam kehidupan sehari-hari, 2.3.5) Memerankan tokoh pejuang dalam peristiwa detik-detik menjelang proklamasi.

Adapun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah: a) Melalui media gambar siswa dapat menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa detik-detik proklamasi dengan benar, b) Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mengurutkan rentang peristiwa menjelang proklamasi dengan tepat, c) Dengan bimbingan guru, siswa dapat menyebutkan isi proklamasi dengan benar, d) Dengan bermain peran, siswa dapat meneladani sifat dan watak masing-masing tokoh dengan baik, e) Melalui skenario, siswa dapat memerankan tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa detik-detik proklamasi dengan percaya diri.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan tiga tahap utama yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menggunakan metode *Role Playing*. Media yang digunakan adalah gambar tokoh-tokoh pejuang dan gambar bersejarah sekitar peristiwa detik-detik proklamasi dan LDK. Penilaian yang digunakan adalah tes dan non tes. Tes digunakan untuk penilaian hasil belajar kognitif berupa pilihan ganda dan uraian yang berjumlah sepuluh soal sedangkan non tes digunakan untuk penilaian hasil belajar afektif dan psikomotor. Sumber yang digunakan kurikulum KTSP, buku IPS kelas V yang relevan.

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 11 Mei 2015 jam 08.30 sampai 10.20 WIB. Dalam penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas VI SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh untuk membuat persiapan pembelajaran yang terdiri dari RPP dan Lembar Diskusi Kelompok (LDK). Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen penilaian rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar penilaian aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

Selanjutnya pelaksanaan tindakan dibagi atas tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menerapkan metode *Role Playing* sesuai dengan rancangan yang telah disusun dalam RPP.

1) Kegiatan Awal

Pada tahap kegiatan pada awal pembelajaran, guru memasuki ruangan kelas V sambil mengucapkan salam, “Assalaamualaikum”, kemudian siswa menjawab “wa’alaikum salam warahmatullaahi wabarakaatuh”. Selanjutnya guru mengkondisikan kelas dengan cara meminta siswa untuk berdo’a yang dipimpin oleh ketua kelas. “bagaimana kabar anak-anak ibu hari ini?”. Siswa menjawab “baik bu”. Guru melanjutkan pembicaraan, “nah, sebelum kita belajar mari kita berdo’a terlebih dahulu, ketua kelas silahkan pimpin temanmu berdo’a. Ketua kelas menjawab, “baik bu”. Selanjutnya guru

mengabsen siswa dengan bertanya “ada teman kamu yang tidak hadir?”. Siswa menjawab “hadir semua buk”. “Bagus, ibu berharap kamu semua selalu rajin sekolah untuk meraih masa depan yang baik”. “Baiklah anak-anak ibu semuanya, materi yang akan kita bahas pada pertemuan kali ini yaitu tentang Peristiwa detik-detik Proklamasi”. Namun sebelumnya guru melakukan appersepsi dengan cara tanya jawab dengan siswa mengenai materi pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya guru menampilkan gambar tokoh-tokoh pejuang menjelang detik-detik proklamasi dan gambar-gambar bersejarah menjelang detik-detik proklamasi. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait gambar yang ditampilkan.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti disesuaikan dengan langkah-langkah metode *Role Playing*.

a. Tahap memotivasi kelompok

Pada tahap memotivasi kelompok, guru menyampaikan bahwa siswa akan melakukan pembelajaran dengan bermain peran. Siapa yang bermain peran dengan baik dan sungguh-sungguh akan diberi hadiah sebagai bentuk penguatan atau motivasi bagi siswa.

Siswa akan dibagi menjadi dua kelompok. Kemudian guru membagikan skenario kepada setiap siswa. Siswa mendengarkan

penjelasan guru tentang skenario dan peran-peran apa saja yang akan ditampilkan oleh siswa. Setelah itu, guru memberikan kesempatan kepada siswa jika ada yang belum dipahami.

b. Memilih pemeran

Siswa dibagi ke dalam dua kelompok. Masing-masing kelompok memisahkan diri. Memilih pemeran dilakukan oleh siswa secara demokratis dalam kelompoknya. Siswa dipersilahkan memilih peran yang akan ditampilkan. Ketika ada siswa yang berebutan peran maka guru yang memberi pilihan peran kepada siswa tersebut. Berikut tabel nama-nama siswa sesuai dengan peran yang ditampilkan pada siklus II pertemuan I

Daftar siswa yang tampil pertama (Kelompok I)

No	Nama siswa	Peran
1	TFK	Soekarno
2	GMA	Moh. Hatta
3	RBA	Fatmawati
4	AIN	Chairul Shaleh
5	FZA	Sukarni
6	OFP	Trimurti
7	ISW	Latif Hendraningrat
8	ADF	Suhud

Daftar siswa yang tampil kedua (Kelompok II)

No	Nama siswa	Peran
1	HRM	Soekarno
2	ARF	Moh. Hatta
3	FZN	Fatmawati
4	RHM	Chairul Shaleh
5	HRR	Sukarni
6	WAK	Trimurti
7	ZAR	Latif Hendraningrat
8	ANS	Suhud

c. Menyiapkan pengamat

Setelah pembagian kelompok. Guru menjelaskan bahwa ketika kelompok 1 tampil maka kelompok 2 bertugas sebagai pengamat. Dan ketika kelompok 2 tampil maka kelompok satu yang bertugas sebagai pengamat. Adapun hal-hal yang akan diamati adalah ekspresi sesuai dengan keadaan yang diceritakan, intonasi suara jelas, berani tampil dan percaya diri, serta tidak kaku dan bersungguh-sungguh dalam bermain peran.

d. Menyiapkan tahap-tahap bermain peran

Adapun yang perlu dipersiapkan dalam tahap-tahap bermain peran adalah tempat siswa bermain peran, alat peraga pendukung dalam bermain peran dan mengarahkan siswa agar siap untuk tampil bermain peran. Pada tahap ini siswa yang tampil pertama (kelompok 1) segera menyisihkan diri di depan kelas sementara kelompok 2 duduk di kursi masing-masing dan bertugas mengamati

kelompok yang tampil. Guru memberikan motivasi agar siswa dapat tampil dengan baik dan percaya diri.

e. Pemeranan

Salah seorang siswa yang telah ditunjuk sebagai pembawa acara mengucapkan kata-kata pembukaan. Kemudian siswa dipanggil ke depan sesuai dengan perannya masing-masing untuk memperkenalkan kepada penonton/pengamat. Setelah itu siswa kembali ke belakang. Pembawa acara membacakan prolog skenario. Siswa mulai berakting sesuai dengan alur cerita pada skenario. Jika terjadi kesalahan guru segera menghentikan dan mengarahkan kembali. Sementara itu, siswa yang bertindak sebagai pengamat/penonton mengamati alur skenario yang ditampilkan oleh temannya. Semua siswa memberikan tepuk tangan yang meriah atas tampilan dari kelompok I.

f. Diskusi dan evaluasi

Setelah pemeranan oleh kelompok I ditampilkan, kelompok II menyampaikan hasil pengamatannya melalui diskusi yang dibimbing oleh guru. Dalam diskusi guru berusaha memotivasi siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang penampilan dari kelompok I. Pada awalnya siswa ragu untuk menyampaikan pendapatnya. Namun, setelah guru memotivasi ada dua orang siswa yang menyampaikan pendapatnya tentang kesalahan yang dilakukan oleh temannya ketika bermain peran tadi. Kemudian

guru meluruskan kembali permasalahan tersebut agar ditampilkan berikutnya tidak terjadi hal yang sama.

g. Pemeranan ulang

Pemeranan ulang dilakukan oleh kelompok II dengan cara yang sama seperti pada tampilan kelompok I. Pemeranan ulang dilakukan oleh kelompok II mulai dari awal skenario cerita sampai akhir cerita. Ketika kelompok II tampil maka kelompok I bertindak sebagai pengamat atau penonton. Adapun hal-hal yang akan diamati adalah ekspresi sesuai dengan keadaan yang diceritakan, intonasi suara jelas, berani tampil dan percaya diri, serta tidak kaku dan bersungguh-sungguh dalam bermain peran.

h. Diskusi dan evaluasi kedua

Diskusi dan evaluasi kedua dilakukan untuk membahas tampilan dari kelompok II. Pada diskusi ini ada siswa yang mengajukan komentarnya bahwa tampilan dari kelompok II sudah bagus namun ada pula yang memberikan kritik dan saran bahwa peran yang ditampilkan oleh RHM belum jelas ekspresi dan intonasi suaranya. Dalam diskusi ini guru memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa agar siswa dapat saling menghormati dan menghargai pendapat temannya. Setelah diskusi kedua ini siswa mengerjakan LDK yang dibagikan guru dalam kelompoknya. Kemudian membahas LDK tersebut secara bersama-sama.

i. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

Pada langkah ini, siswa diberi kesempatan untuk berbagi pengalaman dengan temannya tentang tokoh peran yang ia mainkan. Berbagi pengalaman ini dilakukan dibawah bimbingan guru. Kemudian siswa diminta untuk mencatat kesimpulan pelajaran.

3) Kegiatan Akhir

- a. Pada kegiatan akhir, guru membagikan soal evaluasi dan siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib di bawah pengawasan guru. Setelah selesai, pengumpulan lembar jawaban dilakukan oleh dua orang siswa agar lebih tertib dan aman.
- b. Sebagai penutup guru menyampaikan pesan moral yang terkait dengan materi pembelajaran.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 05 Pasia Laweh dilakukan seiring dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilaksanakan oleh observer dimulai dari tindakan pertama hingga kegiatan terakhir dilaksanakan. Dalam kegiatan ini, peneliti bersama observer berusaha, mengenal, mengamati, dan mencatat semua kejadian, baik yang diakibatkan oleh penggunaan metode *Role playing*, maupun akibat sampingan yang tidak direncanakan. Semua data tersebut dicatat

dalam lembar observasi. Pengamatan yang dilakukan akan mempengaruhi penyusunan tindakan selanjutnya.

Selama penelitian berlangsung aspek yang diamati, yaitu 1) pengamatan terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran, 2) pengamatan terhadap kegiatan guru, 3) pengamatan terhadap kegiatan siswa, dan 4) pengamatan terhadap hasil belajar siswa.

1) Pengamatan Terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II

Hasil penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran

Pada aspek kejelasan rumusan tujuan pembelajaran keempat deskriptor muncul, diantaranya yaitu rumusan tujuan pembelajaran jelas, tidak menimbulkan penafsiran ganda, mengandung perilaku hasil belajar dan memakai kata-kata kerja operasional yang sesuai. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

b. Pemilihan materi ajar

Pada aspek pemilihan materi ajar terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik siswa, mengembangkan kemampuan berfikir kritis pada siswa dan membangkitkan minat siswa untuk

belajar. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

c. Pengorganisasian materi ajar

Pada aspek pemilihan materi ajar terdapat 2 deskriptor yang muncul, yaitu materi ajar dipaparkan dengan jelas, materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun terdapat 2 deskriptor yang belum muncul, yaitu materi ajar sistematis dan belum sesuai dengan alokasi waktu. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 2 dengan kualifikasi cukup.

d. Pemilihan sumber atau media pembelajaran

Pada aspek pemilihan sumber/media pembelajaran terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu media sesuai dengan tujuan pembelajaran, media sesuai dengan materi pembelajaran, pemilihan media sesuai dengan karakteristik siswa dan merangsang siswa belajar lebih baik. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

e. Kejelasan skenario pembelajaran

Pada aspek ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir, kegiatan pembelajaran disusun secara berurutan, langkah-langkah pembelajaran jelas dan skenario pembelajaran sesuai dengan materi ajar. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

f. Kerincian skenario pembelajaran

Dalam aspek ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu setiap langkah mencerminkan strategi dan metode pembelajaran, skenario pembelajaran jelas, dan runtut dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu dan disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia. Perolehan skor aspek ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

g. Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran

Pada aspek ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul yaitu teknik pembelajaran jelas dan runtut, dapat membuat siswa belajar aktif, merangsang keterlibatan siswa untuk belajar, menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

h. Kelengkapan instrumen (soal dan kunci)

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu soal dibuat dengan jelas, soal sesuai dengan tujuan pembelajaran, kunci jawaban dilampirkan dengan jelas dan soal dilengkapi dengan pedoman penskoran yang lengkap. Perolehan skor untuk aspek ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan penilaian RPP yang dilakukan oleh observer, terlihat bahwa jumlah deskriptor yang muncul adalah 30 dari 32 deskriptor yang ada, sehingga diperoleh persentase tingkat

keberhasilannya adalah 93% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian ini dapat di lihat pada lampiran 19 halaman 249.

2) Pengamatan Terhadap Kegiatan Guru Siklus II

Fokus kegiatan guru dalam pembelajaran adalah pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menggunakan langkah-langkah metode *Role Playing*. Hasil pengamatan kegiatan guru dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Mengkondisikan siswa untuk belajar

Pada tahap mengkondisikan siswa terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu mengucapkan salam, meminta siswa merapikan meja dan kursi, mengajak siswa berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

b. Appersepsi

Pada tahap appersepsi terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu memberikan pertanyaan sesuai materi, intonasi suara jelas, pertanyaan diajukan pada seluruh siswa dan memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

c. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Pada tahap menyampaikan tujuan pembelajaran terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran, menyampaikan dengan bahasa

yang mudah dipahami siswa dan meminta siswa untuk memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan. Namun, terdapat 1 deskriptor yang belum muncul, yaitu memotivasi siswa agar semangat belajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

d. Memberikan informasi tentang materi

Pada aspek ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul yaitu menggunakan media dalam menyampaikan materi tentang peristiwa detik-detik proklamasi, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa, materi yang diinformasikan sesuai dengan RPP dan informasi yang disampaikan jelas dan lengkap. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

e. Tahap memotivasi kelompok

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu memotivasi siswa agar tampil dengan baik dan percaya diri, membagi kelompok menjadi dua, memvariasikan anggota kelompok dari segi kemampuan belajar siswa dan menetapkan anggota kelompok terdiri dari laki-laki dan perempuan. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan sangat baik

f. Memilih pemeran

Dalam tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul yaitu tidak ada pemaksaan dalam penunjukan pelaku, penunjukan dilakukan

dengan demokratis, tidak membedakan siswa, membimbing siswa memahami skenario. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan sangat baik.

g. Menyiapkan pengamat

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu menyampaikan bahwa yang menjadi pengamat adalah kelompok yang tidak tampil, memberi penjelasan tentang tujuan siswa mengamati, memberi petunjuk agar siswa mengetahui hal-hal yang akan diamati dan memotivasi pengamat agar dapat mengamati kelompok yang tampil dengan seksama. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

h. Menyiapkan tahap-tahap bermain peran

Dalam tahap ini terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu mengecek kesiapan siswa untuk tampil, memberi aksesori/alat peraga pendukung pada siswa yang akan tampil, memotivasi siswa agar tampil percaya diri dan meminta siswa yang tidak tampil untuk duduk dengan tertib dan sopan. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

i. Diskusi dan evaluasi

Pada tahap ini terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu guru membimbing siswa dalam berdiskusi, memotivasi siswa untuk menyampaikan pendapatnya, menegur siswa yang tidak serius berdiskusi dan mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang terjadi.

Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

j. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

Pada tahap ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul yaitu memberi kesempatan kepada setiap siswa/kelompok jika masih ada yang belum dipahami, mengajukan pertanyaan kepada siswa secara sistematis sesuai dengan materi pelajaran, menyimpulkan pelajaran dengan bahasa yang baik dan jelas. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul yaitu membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran secara tertulis. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

k. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu memotivasi siswa untuk mengerjakan evaluasi, membagikan soal evaluasi kepada setiap siswa, mengawasi siswa mengerjakan soal evaluasi dan meminta siswa untuk mengumpulkan hasil evaluasi dengan tertib. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

l. Penutup

Pada tahap penutup, terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu memberikan tindak lanjut/PR, menyampaikan pesan moral, mengucapkan salam penutup. Namun, masih ada 1 deskriptor yang

belum muncul yaitu memotivasi siswa agar belajar lebih giat. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh pada penilaian aspek guru siklus II pertemuan I adalah 44 dari 48 deskriptor maka persentase tingkat keberhasilannya adalah 92% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian ini dapat di lihat pada lampiran 20 halaman 252.

3) Pengamatan Terhadap Kegiatan Siswa Siklus II

Fokus kegiatan siswa dalam pembelajaran adalah pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menggunakan langkah-langkah metode *Role Playing*. Hasil pengamatan kegiatan siswa dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Bersiap untuk belajar

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu siswa menjawab salam guru, siswa merapikan meja dan kursi, siswa berdo'a dan siswa mendengarkan absen. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

b. Appersepsi

Pada tahap appersepsi, terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu siswa mendengarkan appersepsi yang disampaikan guru dengan seksama, siswa menjawab pertanyaan guru dengan baik dan sopan, siswa serius dan antusias mengikuti pelajaran. Namun terdapat 1 deskriptor yang belum muncul yaitu siswa tidak tertib dalam

menjawab pertanyaan guru/berebutan. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

c. Mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul yaitu siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru, siswa memahami bahasa yang disampaikan guru, siswa merespon permintaan guru, dan siswa termotivasi dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi sangat baik.

d. Menyimak informasi tentang materi

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu siswa memperhatikan media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi tentang peristiwa detik-detik proklamasi, siswa paham dengan bahasa dan informasi yang disampaikan oleh guru, siswa belum tertib dalam menyimak informasi dan siswa menunjukkan sikap antusias terhadap materi pelajaran. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

e. Membentuk kelompok

Pada tahap ini, terdapat deskriptor yang muncul, yaitu siswa demokratis dalam pembentukan kelompok, siswa tidak membedakan teman dalam kelompok, siswa mencatat nama-nama anggota kelompok, siswa bertanya jika masih ada yang belum

jelas. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

f. Persiapan bermain peran

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul yaitu siswa antusias untuk bermain peran, siswa bersedia menerima peran apa saja, siswa menerima keputusan guru jika ada yang harus dipilih sebagai pemeran tokoh tertentu dan siswa menunjukkan sikap siap untuk tampil. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

g. Pemeranan

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu siswa menerima aksesoris/alat peraga pendukung dari guru, siswa tampil ke depan kelas sesuai dengan peran yang dipanggil, siswa tampil dengan percaya diri dan siswa tampil sesuai dengan alur cerita. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

h. Pengamatan

Pada tahap ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul, yaitu siswa duduk dikelompoknya dengan tertib, siswa mengamati alur skenario, dan siswa menghangatkan suasana dengan tepuk tangan yang meriah. Namun masih ada 1 deskriptor yang belum muncul yaitu masih ada beberapa orang siswa yang mengganggu kelompok

yang sedang bermain peran. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

i. Diskusi dan evaluasi

Pada tahap ini, terdapat 4 deskriptor yang muncul, yaitu siswa menyampaikan hasil pengamatan kelompok dengan bahasa yang baik dan benar, siswa memberi kesempatan kelompok yang diamati untuk menanggapi kembali, berani mengungkapkan pendapat dan siswa aktif dalam diskusi. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

j. Berbagi pengalaman dan generalisasi

Pada tahap ini terdapat 3 deskriptor yang muncul yaitu siswa mampu menyampaikan kesimpulan dengan bahasa yang jelas, siswa dapat menghargai pendapat orang lain dalam menyampaikan kesimpulan, siswa mencatat hasil kesimpulan. Namun, masih terdapat 1 deskriptor yang belum muncul yaitu siswa tidak ada yang mengajukan pertanyaan jika masih ada yang belum dipahami. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

k. Evaluasi

Pada tahap ini, terdapat 3 deskriptor yang muncul yaitu siswa menerima evaluasi yang diberikan guru, siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib tanpa bekerjasama dengan teman, siswa serius dan tekun mengerjakan evaluasi. Namun masih ada 1 deskriptor yang belum muncul yaitu siswa tidak mengumpulkan

hasil evaluasi dengan tertib. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 3 dengan kualifikasi baik.

l. Penutup

Pada tahap ini terdapat 4 deskriptor yang muncul yaitu siswa mencatat tugas yang diberikan guru, siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru, siswa menunjukkan sikap semangat dan pantang menyerah dalam belajar dan siswa menjawab salam penutup dari guru. Perolehan skor untuk tahap ini adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik.

Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh pada penilaian aspek siswa siklus II adalah 43 dari 48 deskriptor yang ada, persentase tingkat keberhasilannya adalah 90% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 258.

4) Pengamatan Terhadap Hasil Belajar Siklus II

a. Aspek Penilaian Kognitif

Untuk melihat hasil belajar siswa aspek kognitif, digunakan kriteria penilaian lembar observasi hasil belajar siswa aspek kognitif. Berdasarkan hasil penilaian kognitif pada siklus II pertemuan pertama, diperoleh gambaran rata-rata kelas 85. Dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 53. Jika dilihat pada hasil ketuntasan kelas, terdapat 15 orang siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar, sementara 1 orang lainnya belum mencapai ketuntasan minimal.

Dari 16 orang siswa, jika dipresentasikan diperoleh 94% siswa yang telah mencapai ketuntasan minimal dan sisanya 6% lagi belum mencapai ketuntasan minimal. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian kognitif sebagian besar siswa sudah sangat baik.

Setelah pertemuan pertama selesai dilaksanakan, maka diadakan refleksi dengan melakukan diskusi antara peneliti dengan observer. Dapat diambil kesimpulan bahwa hasil pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* pada pertemuan pertama dalam kategori sangat baik dengan presentase 94% dan rata-rata hasil belajar yang dicapai siswa yaitu 85%. Hasil penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 22 halaman 264.

b. Aspek Penilaian Afektif

Pada pertemuan pertama siklus II, keaktifan siswa terlihat baik. Hal ini disebabkan karena siswa telah berdiskusi dengan maksimal.

Berdasarkan lembar penilaian tersebut, pada siklus II pertemuan I ini diperoleh gambaran bahwa hasil belajar dari aspek afektif secara klasikal berada pada kriteria baik yaitu 81%. Hal ini terlihat telah membaik dari pertemuan sebelumnya. Data ini dapat dilihat pada lampiran 23 halaman 265.

c. Aspek Penilaian Psikomotor

Pada siklus II pertemuan I ini, kreatifitas siswa dalam bermain peran sudah terlaksana dengan baik. Sebagian besar siswa sudah

mulai percaya diri dan dalam berdiskusi siswa juga sudah mulai aktif. Untuk melihat hnnnnnnnsil belajar siswa aspek psikomotor, digunakan kriteria penilaian lembar observasi hasil belajar siswa aspek psikomotor.

Berdasarkan lembar penilaian tersebut, pada siklus II pertemuan I ini diperoleh gambaran bahwa rata-rata hasil belajar aspek psikomotor ini berada pada kriteria baik yaitu 81%. Hasil penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 24 halaman 267.

Berdasarkan tabel keberhasilan siswa pada siklus II pertemuan I ini, diperoleh gambaran bahwa nilai rata-rata keberhasilan dilihat dari ketiga aspek adalah 82,6. Angka ini telah melebihi dari kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Rekapitulasi nilai ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel: 4.3 Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus II pertemuan I

No	Nama	Aspek Kognitif	Aspek Afektif	Aspek Psikomotor	Jumlah	Nilai Akhir	Ketuntasan	
							Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADF	73	75	75	223	74	√	
2	AIN	100	92	92	284	95	√	
3	GMA	100	92	92	284	95	√	
4	ISW	73	75	75	223	74	√	
5	ARF	100	92	92	284	95	√	
6	FZN	67	83	75	225	75	√	
7	RBA	100	75	75	250	83	√	
8	RHM	53	75	75	203	68		√
9	TFK	100	92	100	292	97	√	
10	ANS	80	75	75	230	77	√	
11	HRR	100	75	75	250	83	√	
12	ZAR	100	83	83	266	89	√	
13	HRM	80	83	83	246	82	√	
14	FZA	80	75	83	238	79	√	
15	OFP	73	83	75	231	77	√	
16	WAK	87	75	75	237	79	√	
	Jumlah	1366	1300	1300		1322	15	1
	Rata-rata	85,37	81,25	81,25		82,62		
	Persentase	85	81	81		82	94%	6%

Sumber: Data primer (2015)

Dari tabel rekapitulasi hasil belajar siswa di atas dapat disimpulkan pada siklus II pertemuan I jumlah siswa yang tuntas 15 orang (94%) dan yang tidak tuntas 1 orang (6%).

d. Refleksi

Refleksi dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dengan observer yang telah mengadakan pengamatan pada saat pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing*. Refleksi pada siklus II pertemuan I ini meliputi refleksi perencanaan pembelajaran, refleksi pelaksanaan pembelajaran, dan refleksi penilaian pembelajaran.

1. Perencanaan pembelajaran

Berdasarkan refleksi peneliti dan observer dalam perencanaan pembelajaran masih ditemui beberapa hal yang belum terlaksana, yaitu:

- a. Penulisan materi ajar belum sistematis, untuk pertemuan selanjutnya agar penulisan materi lebih sistematis.
- b. Pengorganisasian materi ajar belum sesuai dengan alokasi waktu, untuk pertemuan selanjutnya agar disesuaikan dengan alokasi waktu.
- c. Kerincian skenario bermain peran terlalu panjang agar dipertemuan selanjutnya lebih dipersingkat.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

a. Aspek Guru

Berdasarkan refleksi peneliti dan observer dalam tindakan guru, masih ditemui beberapa hal belum terlaksana, yaitu:

- 1) guru kurang memotivasi siswa agar semangat dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Guru tidak memotivasi pengamat agar dapat mengamati kelompok yang tampil dengan seksama.
- 3) guru belum membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran secara tertulis.
- 4) Di akhir pembelajaran guru tidak ada memotivasi siswa agar lebih giat dalam belajar.

b. Aspek Siswa

Berdasarkan refleksi peneliti dan observer dalam aktivitas siswa, masih ditemui beberapa hal belum terlaksana, yaitu:

- 1) Pada kegiatan awal siswa tidak merapikan tempat duduk sebaiknya guru meminta siswa merapikan tempat duduk.
- 2) Siswa tidak tertib dalam menjawab pertanyaan guru, sebaiknya minta siswa agar tertib dalam menjawab pertanyaan guru.
- 3) Pada saat bermain peran ada siswa yang mengganggu temannya yang sedang tampil, sebaiknya guru menegur siswa yang tidak serius.
- 4) Pada saat menarik kesimpulan tidak ada siswa yang bertanya sebaiknya guru memotivasi siswa untuk menanyakan hal yang belum mereka pahami.
- 5) Pada saat mengumpulkan lembar evaluasi siswa belum tertib sebaiknya guru menegur siswa yang tidak tertib.

Refleksi terhadap penilaian yang dilakukan pada siklus II pertemuan I disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode *Role Playing* sudah mampu meningkatkan nilai rata-rata kelas aspek kognitif menjadi 85 dengan kriteria baik. Pemahaman siswa terhadap materi juga sudah baik. Sedangkan untuk rata-rata kelas aspek afektif dan psikomotor adalah 81,25.

Berdasarkan diskusi yang peneliti lakukan bersama observer melalui pengamatan yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I disimpulkan bahwa tujuan yang diharapkan telah tercapai. Oleh karena itu, penelitian dicukupkan sampai disini.

B. Pembahasan

Pada pembahasan akan dibahas hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui metode *Role Playing* di kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh. Pembahasan berdasarkan pada teori yang berkaitan dengan langkah-langkah metode *Role Playing* yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu 1) tahap memotivasi kelompok, 2) memilih pemeran, 3) menyiapkan pengamat, 4) menyiapkan tahap-tahap permainan peran, 5) pemeranan, 6) diskusi dan evaluasi, 7) pemeranan ulang, 8) diskusi dan evaluasi, 9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Pelaksanaan pembelajaran melalui metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS sangat dibutuhkan oleh siswa karena metode *Role Playing* merupakan metode yang sangat efektif, dapat membantu siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar (2008:214) yang menyatakan bahwa dengan *Role Playing* siswa dapat bertindak, mengekspresikan pendapat dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi.

1. Pembahasan Siklus I

1.1 Siklus I pertemuan I

a. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru kelas (peneliti) telah mengacu pada pedoman penyusunan KTSP (depdiknas, 2006) namun pada komponen pengembangan kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional dengan metode ceramah dan tanya jawab. Sehingga perlu dikembangkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk kompetensi dasar yang akan diajarkan oleh guru. Salah satunya yaitu metode *Role Playing* dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS kelas V untuk kompetensi dasar 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Dengan *Role Playing* siswa dapat menghayati dan meneladani sifat tokoh-tokoh para pahlawan proklamasi.

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* diawali dengan perencanaan yang baik didukung dengan komunikasi yang baik pula serta menggunakan strategi pembelajaran yang baik. Berdasarkan data hasil penelitian terungkap perencanaan pembelajaran yang dirancang oleh peneliti sudah memenuhi kelengkapan yang disarankan oleh Masnur (2008:53) dan Depdiknas 2006 tentang penyusunan kurikulum KTSP untuk sebuah RPP antara lain; 1) Standar Kompetensi, 2) Kompetensi Dasar, 3) Indikator

pencapaian hasil belajar, 2) tujuan pembelajaran, 3) materi pembelajaran, 4) pendekatan dan metode pembelajaran, 5) langkah-langkah kegiatan pembelajaran, 6) alat dan sumber belajar, 7) evaluasi pembelajaran”. Semua indikator dan persyaratan RPP yang baik telah dibuat dalam perencanaan ini.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tradisional yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab terbukti tidak mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Karena tidak sesuai metode yang digunakan dengan kompetensi dasar yang akan disampaikan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa karena tujuan pembelajaran tidak tercapai sebab dalam pembelajaran siswa kurang termotivasi dengan metode pembelajaran yang disajikan oleh guru.

Keadaan ini dapat dilihat pada hasil observasi yang telah disajikan pada Bab I, yang mana hasil belajar menunjukkan hanya 68,8% siswa yang tuntas dan selebihnya masih belum tuntas. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tidak dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran sehingga siswa lebih banyak pasif dalam belajar. Untuk itu peneliti melaksanakan pembelajaran dengan metode *Role Playing*. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dua kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan I terdapat kekurangan pada proses pembelajaran seperti intonasi suara guru kurang jelas dan bahasa yang disampaikan oleh guru kurang dipahami oleh siswa, hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam pelaksanaan *Role Playing* guru tidak menyampaikan hal-hal apa saja yang harus diamati oleh siswa dan siswa juga belum terbiasa dengan metode *Role Playing*. Hal ini menyebabkan siswa masih malu untuk tampil dan kurang percaya diri serta kurang serius dalam mengikuti pembelajaran dengan metode *Role Playing*.

Menurut Iif (2011:54) *Role Playing* adalah “suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati”. Berdasarkan pendapat tersebut kekurangan yang ada pada guru sewaktu melakukan proses pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa namun karena pada proses ini siswa masih banyak yang kurang percaya diri dan tidak serius dalam tampil maka berpengaruh terhadap aktifitas guru dalam pembelajaran.

Dari aspek siswa adalah pada saat pembelajaran siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru karena ada siswa tidak serius dan tertib dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan

pembelajaran secara *Role Playing* pada umumnya siswa belum bisa menampilkan dengan gaya bahasa dan mimik wajah yang sesuai dengan suasana cerita dalam skenario. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan metode *Role Playing* sehingga siswa banyak yang malu-malu dalam berekspresi sesuai dengan skenario cerita. Ketika siswa tampil, sebagai pengamat ada siswa yang tidak memperhatikan tampilan temannya dan ada juga yang mengganggu teman yang tampil dengan cara menertawakan teman yang tampil tersebut. Namun berdasarkan pengamatan dengan metode ini telah terbukti lebih baik jika dibandingkan dengan metode ceramah dan tanya jawab karena metode ini lebih melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Temuan di atas sesuai dengan pendapat Roestiyah (2001:90) bahwa pembelajaran *Role Playing* adalah “mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, dimana siswa bisa memainkan peranan dalam dramatisasi masalah-masalah sosial atau psikologis”.

c. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil belajar dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab menunjukkan bahwa hanya 68,8% siswa yang tuntas dan selebihnya belum tuntas. Hal ini menunjukkan hasil belajar

dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tidak efektif jika dibandingkan dengan metode *Role Playing*.

Berikut ini disajikan pembahasan hasil penelitian tindakan kelas dalam peningkatan hasil pembelajaran tentang peristiwa proklamasi dengan metode *Role Playing*.

Dari analisis penelitian siklus I pertemuan I nilai rata-rata kelas dari penilaian aspek kognitif sebesar 71,75 dan pada penilaian aspek afektif sebesar 74,25 serta pada penilaian aspek psikomotor sebesar 68,31. Secara individual dari penilaian aspek kognitif dapat disampaikan bahwa 10 orang tuntas dan 6 orang tidak tuntas, dari aspek sikap dapat disampaikan bahwa 7 orang tuntas dan 9 orang tidak tuntas sedangkan dari aspek psikomotor dapat disampaikan bahwa hanya 5 orang yang tuntas dan selebihnya tidak tuntas. Dengan demikian proses pembelajaran pada siklus I pertemuan I dapat dikatakan belum berhasil. Hasil penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 184.

d. Refleksi

Belum berhasilnya pembelajaran siklus I pertemuan I disebabkan masih ada beberapa kegiatan yang belum terlaksana dengan baik seperti intonasi suara guru kurang jelas, penyampaian materi pembelajaran belum lengkap dan jelas serta masih ada beberapa kekurangan dalam penampilan skenario cerita oleh siswa. Untuk melengkapi kekurangan pada pertemuan I maka peneliti

bersama dengan observer kembali mengadakan diskusi untuk melakukan perencanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

1.2 Siklus I Pertemuan II

a. Perencanaan Pembelajaran

Pembahasan hasil penelitian pada siklus I pertemuan II difokuskan pada RPP dengan tema Peristiwa Perumusan Teks Proklamasi. Proses pembelajaran diawali dengan perencanaan yang baik didukung dengan komunikasi yang baik pula serta menggunakan strategi pembelajaran yang baik. Berdasarkan data hasil penelitian terungkap perencanaan pembelajaran yang dirancang oleh peneliti sudah memenuhi kelengkapan yang disarankan oleh Davis (dalam Oemar 2001:66) sebagaimana disampaikan di atas.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada siklus I pertemuan II masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu pada saat pembelajaran masih ada siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan guru dan juga siswa kurang menanggapi materi yang disampaikan guru, pada saat diskusi belum terlihat keaktifan siswa dalam mengungkapkan pendapat dan memberikan tanggapan terhadap tampilan kelompok temannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan II masih belum berhasil sesuai harapan sebagaimana yang disampaikan oleh Iif (2011:54) bahwa *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran

melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Untuk itu guru harus mampu memotivasi siswa untuk mau menghayati dan mengembangkan imajinasinya dalam memerankan skenario cerita melalui metode *Role Playing* agar materi pelajaran dapat lebih dipahami oleh siswa.

Pendapat diatas didukung oleh Oemar (2008:214) bahwa dengan metode *Role Playing* siswa dapat bertindak mengekspresikan pendapat dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi.

Dengan demikian pembelajaran pada siklus I pertemuan II ini masih belum mampu melibatkan seluruh siswa agar aktif dalam pembelajaran sehingga dapat dikatakan belum berhasil dan perlu dilakukan siklus berikutnya.

c. Hasil belajar

Dalam pembelajaran siklus I pertemuan II diperoleh nilai rata-rata kelas dari penilaian aspek kognitif sebesar 74,25 dan pada penilaian aspek afektif sebesar 74,62 serta pada penilaian aspek psikomotor sebesar 75,12. Secara individual dari penilaian aspek kognitif dapat disampaikan bahwa tuntas 11 orang dan 5 orang tidak tuntas, dari aspek afektif dan psikomotor dapat disampaikan bahwa 10

orang tuntas dan 6 orang tidak tuntas. Hasil penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 16 halaman 225.

d. Refleksi

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I pertemuan II penelitian belum bisa dikatakan berhasil. Belum berhasilnya pembelajaran pada siklus I pertemuan II disebabkan karena masih ada beberapa kegiatan yang belum terlaksana dengan baik seperti yang telah diuraikan di atas.

Dari hasil pengamatan siklus I baik pertemuan I maupun pertemuan II yang belum berhasil menjadi dasar untuk dilakukan perbaikan pada perencanaan dan pelaksanaan siklus II. Pada kegiatan pembelajaran ini guru harus dapat memperhatikan situasi belajar siswa karena lingkungan pada setiap siswa mengalami perubahan. Dalam belajar siswa lebih banyak memperoleh dari guru maka guru harus lebih memahami kembali tiga aspek dalam pendidikan yaitu belajar, proses belajar dan situasi belajar. Siswa secara individu maupun kelompok mengikuti suatu proses pembelajaran dalam situasi tertentu. Guru sebagai penggerak dan pengatur proses pembelajaran sudah seharusnya dapat mengaktifkan semua siswa tanpa kecuali agar potensi yang ada pada siswa dapat berkembang. Guru harus dapat memberi motivasi kepada siswa dalam pembelajaran.

2. Pembahasan siklus II

a. Perencanaan Pembelajaran

Pembahasan hasil penelitian pada siklus II difokuskan pada RPP dengan tema Peristiwa Detik-Detik Proklamasi. Proses pembelajaran diawali dengan perencanaan yang baik didukung dengan komunikasi yang baik pula serta menggunakan strategi pembelajaran yang baik. Berdasarkan data hasil penelitian terungkap perencanaan pembelajaran yang dirancang oleh peneliti sudah memenuhi kelengkapan yang disarankan oleh Masnur (2008:53), yang menjelaskan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran adalah rancangan pembelajaran per-unit yang akan ditetapkan guru dalam pembelajaran di kelas dengan komponen-komponennya terdiri atas: 1) Standar Kompetensi, 2) Kompetensi Dasar, 3) Indikator, 4) Tujuan Pembelajaran, 5) Materi Pembelajaran, 6) Pendekatan dan Metode Pembelajaran, 7) langkah-langkah kegiatan pembelajaran, 8) alat dan sumber belajar, 8) evaluasi pembelajaran”.

Dari hasil pengamatan diketahui bahwa kejelasan rumusan tujuan proses pembelajaran sangat baik, karena rumusan tujuan pembelajaran jelas, rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran ganda, mengandung perilaku hasil belajar dan memakai kata-kata kerja operasional. Begitu juga dengan pemilihan materi ajar berkualifikasi sangat baik karena materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik siswa, materi ajar dapat mengembangkan

kemampuan berfikir kritis pada siswa dan dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar.

Pengorganisasian materi ajar, berkualifikasi cukup karena materi ajar dipaparkan dengan jelas, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, namun materi ajar belum sistematis dan belum sesuai dengan alokasi waktu.

Pemilihan sumber dan media pembelajaran berkualifikasi sangat baik karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan materi pembelajaran, sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat merangsang siswa untuk belajar lebih bersemangat.

Kejelasan skenario pembelajaran berkualifikasi sangat baik karena terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir, kegiatan pembelajaran disusun secara berurutan, langkah-langkah pembelajaran jelas dan skenario pembelajaran sesuai dengan materi ajar. Sedangkan kerincian skenario pembelajaran berkualifikasi baik karena setiap langkah mencerminkan strategi dan metode pembelajaran, skenario pembelajaran jelas dan runtut dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, namun skenario pembelajaran belum sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.

Untuk kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran berkualifikasi sangat baik karena teknik pembelajaran jelas dan runtut, dapat membuat siswa belajar aktif, merangsang keterlibatan siswa untuk belajar dan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Begitu juga dengan kelengkapan instrumen pembelajaran berkualifikasi sangat baik karena soal dibuat dengan jelas, soal sesuai dengan tujuan pembelajaran, kunci

jawaban dilampirkan dengan jelas dan soal dilengkapi dengan pedoman penskoran.

Dari hasil pengamatan diperoleh persentase keberhasilan 93%. Jika didasari pada kriteria yang telah ditetapkan, rata-rata tersebut masuk pada kriteria sangat baik. Dari hasil tersebut peneliti telah berupaya untuk membuat perencanaan dan melaksanakannya sesuai RPP yang telah dirancang.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah dapat terlaksana dengan baik karena kekurangan pada siklus sebelumnya sudah dapat diatasi oleh guru seperti intonasi suara yang kurang jelas, pertanyaan diajukan kepada seluruh siswa, guru telah memberi petunjuk agar siswa mengetahui hal-hal yang akan diamati, dan membimbing siswa melakukan diskusi. Dari pihak siswa, siswa sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik seperti siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran yang diberikan guru dengan baik dan tertib, siswa juga sudah termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan guru. Dalam bermain peran siswa juga sudah bisa tampil dengan percaya diri dan dapat mengekspresikan serta berimajinasi sesuai dengan peran yang dilakoninya. Hal ini sesuai dengan pendapat Iif (2011:54), *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Dengan demikian pembelajaran pada siklus II dapat dikatakan telah berhasil karena guru telah mampu melibatkan seluruh siswa aktif dalam pembelajaran.

c. Hasil Belajar

Dalam pembelajaran siklus II hasil belajar siswa telah meningkat dari pertemuan sebelumnya. Nilai siswa dari aspek kognitif terlihat bahwa hampir seluruh siswa sudah mendapatkan nilai diatas 70 hanya 2 orang yang dibawah nilai 70 sehingga persentase keberhasilan pada aspek kognitif adalah 85%. Dan pada aspek afektif, umumnya siswa sudah aktif, mau bekerja sama, mengeluarkan pendapat, tanggungjawab dan saling menghargai antar anggota kelompok sehingga persentase keberhasilan pada aspek ini adalah 81%. Sedangkan pada aspek psikomotor pada umumnya siswa sudah mulai berani dan tampil percaya diri dalam bermain peran. Ekspresi dalam bermain peran juga sudah tampak bagus sehingga persentase rata-rata pada aspek ini mencapai 75%. Hasil penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 25 halaman 269.

Dari hasil pengamatan, hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor adalah 83%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II dalam pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing* berhasil dengan kualifikasi baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN

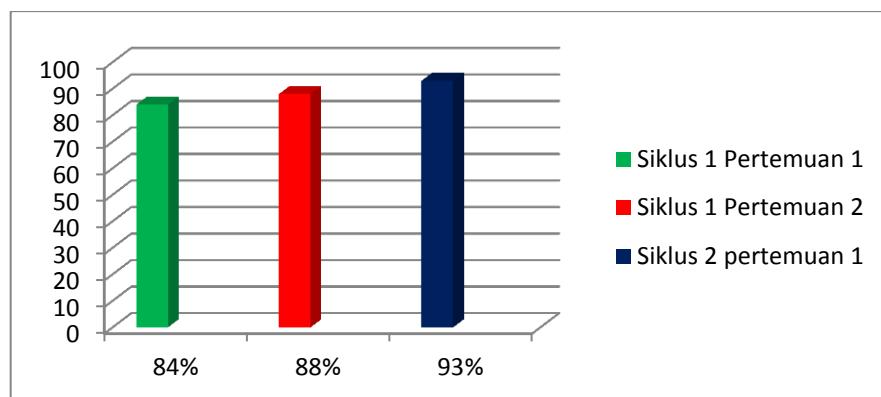
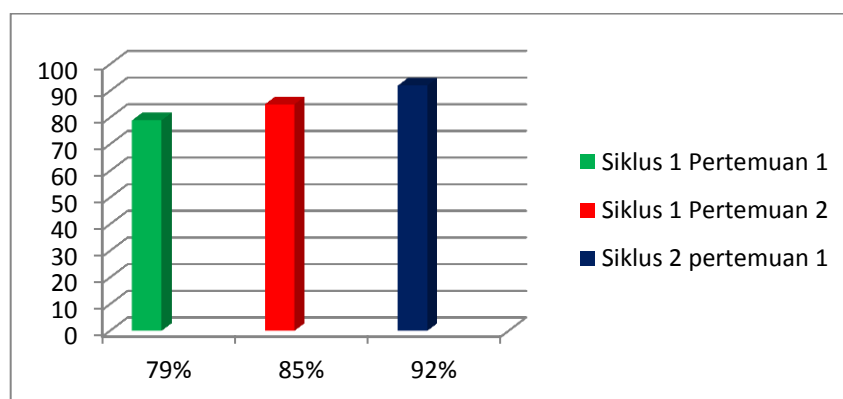
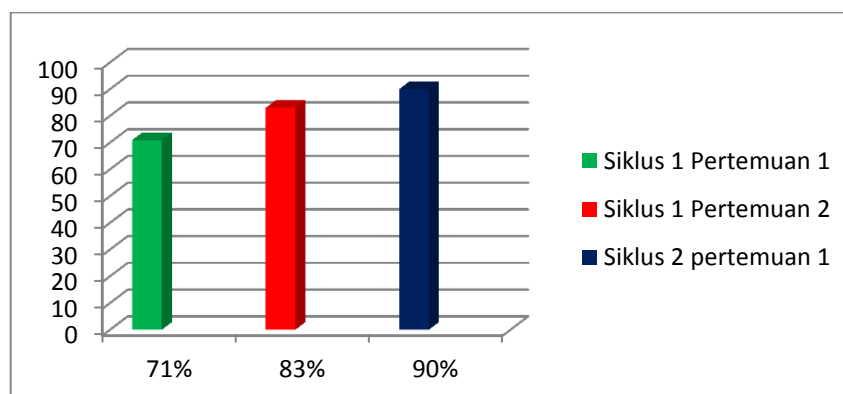
05 Pasia laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

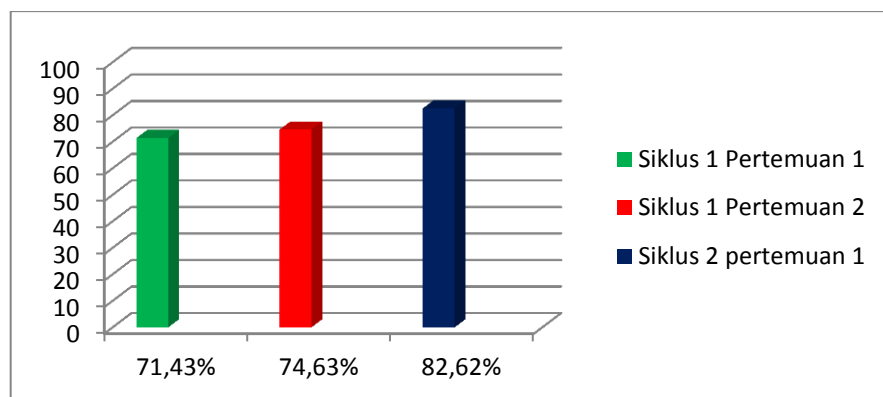
Tabel 4.4 Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I dan siklus II

No	Nama	Siklus I								Siklus II			
		Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan I			
		K	A	P	Rata-rata	K	A	P	Rata-rata	K	A	P	Rata-rata
1	ADF	87	67	67	74	87	75	67	76	73	75	75	74
2	AIN	87	83	83	84	93	92	83	89	100	92	92	95
3	GMA	73	67	67	69	93	75	75	81	100	92	92	95
4	ISW	87	67	67	74	73	75	67	72	73	75	75	74
5	ARF	73	92	83	83	73	83	92	83	100	92	92	95
6	FZN	87	75	50	71	60	67	75	67	67	83	75	75
7	RBA	87	67	67	74	93	67	67	76	100	75	75	83
8	RHM	47	67	58	57	73	67	67	69	53	75	75	68
9	TFK	87	92	92	90	87	92	92	90	100	92	100	97
10	ANS	53	68	50	57	67	67	67	67	80	75	75	77
11	HRR	67	75	75	72	60	75	75	70	100	75	75	83
12	ZAR	60	67	75	67	75	75	67	72	100	83	83	89
13	HRM	73	92	58	74	93	75	83	84	80	83	83	82
14	FZA	73	67	67	69	75	67	75	72	80	75	83	79
15	OFP	47	75	67	63	33	67	75	58	73	83	75	77
16	WAK	60	67	67	65	53	75	75	68	87	75	75	79
	Jumlah	1148	1188	1093	1143	1188	1194	1202	1194	1366	1300	1300	1322
	Rata-rata	71,75	74,25	68,31	71,43	74,25	74,62	75,12	74,62	85,37	81,25	81,25	82,62
	Persentase	72	74	68	71	74	75	75	75	85	81	81	83

Sumber: Data primer (2015)

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Begitu juga dengan ketuntasan dan rata-rata hasil belajar siswa. Berikut grafik hasil penelitian siklus I dan siklus II.

Grafik 1: Penilaian RPP**Grafik 2: Pelaksanaan pembelajaran (Aspek Guru)****Grafik 3: Pelaksanaan pembelajaran (Aspek Siswa)**

Grafik 4: Hasil belajar siswa

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran

Pada perencanaan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh terdiri dari 3 kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, kemampuan guru dalam merancang RPP masih perlu ditingkatkan, karena masih terdapat beberapa kekurangan antara lain pemilihan materi ajar belum mengembangkan kemampuan berfikir kritis pada siswa, pengorganisasian materi ajar belum sesuai dengan alokasi waktu, kerincian skenario pembelajaran belum mencerminkan strategi dan metode pembelajaran serta belum sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia.

Persentase tingkat keberhasilan guru dalam merancang RPP pada siklus I pertemuan I adalah 84% dengan baik, sedangkan pada pertemuan 2 diperoleh persentase 88% dengan kriteria baik. Maka perolehan rata-rata persentase tingkat keberhasilan dalam merancang RPP untuk siklus I adalah 86% dengan kriteria baik. Pada siklus II guru melakukan perbaikan dari kekurangan yang terdapat pada siklus I sehingga kemampuan guru dalam merancang RPP meningkat, deskriptor yang

belum muncul pada siklus 2 ini yaitu pengorganisasian materi ajar belum sesuai dengan alokasi waktu. Persentase tingkat keberhasilannya adalah 93% dengan kriteria sangat baik.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran, guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan metode *Role Playing*, namun masih terdapat beberapa kekurangan yang ditandai dengan belum munculnya beberapa descriptor, baik pada aspek guru maupun aspek siswa.

Pada aspek guru, pada pertemuan I diperoleh persentase tingkat keberhasilannya 79% dengan kriteria cukup, sedangkan pada pertemuan II diperoleh persentase 85% dengan kriteria baik. Maka perolehan rata-ratanya untuk siklus I ini adalah 82 % dengan kriteria baik. Pada siklus ini terdapat 7 deskriptor yang belum muncul yaitu intonasi suara jelas, pertanyaan diajukan pada seluruh siswa, memberi petunjuk agar siswa mengetahui hal-hal yang akan diamati, memberi alat peraga pendukung pada siswa yang akan tampil, mengajukan pertanyaan kepada siswa secara sistematis sesuai dengan materi pelajaran, membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran secara tertulis dan memberikan tindak lanjut/PR.

Pada siklus II dilakukan perbaikan sehingga deskriptor yang belum muncul berkurang menjadi 4 deskriptor, diantaranya yaitu memotivasi siswa agar semangat belajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran,

memotivasi pengamat agar dapat mengamati kelompok yang tampil dengan seksama, dan memberi tindak lanjut/PR.

Pada aspek siswa, untuk pertemuan I diperoleh persentase tingkat keberhasilannya 71% dengan kriteria cukup, sedangkan pada pertemuan 2 diperoleh persentase 83% dengan kriteria baik. Maka perolehan rata-rata persentasenya adalah 77% dengan kriteria cukup. Pada siklus ini terdapat 14 deskriptor yang belum muncul pada pertemuan I dan 8 deskriptor pada pertemuan II dari 48 deskriptor yang ada.

Pada siklus II dilakukan perbaikan sehingga deskriptor yang belum muncul berkurang menjadi 5 deskriptor. Persentase tingkat keberhasilannya meningkat menjadi 90% dengan kriteria sangat baik.

3. Hasil Belajar

Pada siklus I pertemuan I diperoleh rata-rata hasil belajar aspek kognitif 71,75, aspek afektif 74,25 dan aspek psikomotor 68,31. Dan rata-rata ketiga aspek penilaian tersebut adalah 71,43. Sedangkan untuk pertemuan II aspek kognitif 74,25, aspek afektif 74,62 dan aspek psikomotor 75,12 sehingga rata-rata ketiga aspeknya adalah 74,62. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II maka diperoleh rata-rata aspek penilaian kognitif 85,37, aspek penilaian afektif 81,25 dan aspek penilaian psikomotor 81,25 sehingga rata-rata penilaian ketiga aspek menjadi 82,62.

Dari uraian kesimpulan di atas dapat dinyatakan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan

menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang penulis peroleh, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang sekiranya dapat memberikan masukan untuk peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* yaitu :

1. Perencanaan Pembelajaran

Dalam mempersiapkan perencanaan, sebaiknya guru memperhatikan aspek seperti, perumusan indikator yang harus disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, perumusan tujuan pembelajaran yang memuat komponen ABCD, pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar dan sesuai dengan karakteristik siswa. Kemudian dalam pengorganisasian materi yang semestinya harus sesuai dengan waktu yang tersedia, pemilihan sumber yang relevan dengan materi dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Kemudian susunlah langkah-langkah pembelajaran dengan tepat dan berurutan dari awal sampai akhir, skenario pembelajaran juga harus sesuai dengan langkah-langkah metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya rencanakan prosedur penilaian untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disajikan.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam pelaksanaan tindakan, laksanakanlah tindakan sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang. Laksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan sempurna sesuai perencanaan. Kondisikan kelas sebelum memulai kegiatan pembelajaran, lakukan kegiatan appersepsi dengan cara yang bervariasi yang mampu menimbulkan semangat siswa dan mampu membangkitkan skemata siswa, sampaikan tujuan pembelajaran, sampaikan materi yang akan disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa, bentuk kelompok belajar siswa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Adakan perenungan terhadap perubahan hasil belajar dari pertemuan pertama hingga pertemuan selanjutnya. Dan pastikan bahwa hasil belajar meningkat dari pertemuan sebelumnya, baik hasil belajar aspek kognitif, aspek afektif, maupun aspek psikomotor. Jika belum terjadi peningkatan hasil belajar maka penelitian sebaiknya dilanjutkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Aziz Wahab. 2009. *Metode dan Metode-Metode Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Burhan bungin. 2006. *Analisis data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- BSNP. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- Emzir . 2008. *Metodologi PTK Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Etin Solihatin. 2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. 2009. *Metode Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- , 2012. *Asesment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- , 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iif Khoiru Ahmadi. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Isjoni. 2007. *Integrated Learning*. Bandung: Falah Production.
- Kunandar.2008.*Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Masnur. 2009. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Ganesha.
- Masnur Muslich. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. 2009. *KTSP*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Muhammad ali. 2008. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. 2011. *Prose Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Patta Bundu. 2006. *Penilaian Keterampilam Proses dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains SD*. Jakarta : Depdiknas.
- Rochiati Wiratmaja. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Rudy Gunawan. 2011. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.

- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman. 2010. *Interaksi dan morivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto. dkk. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto. 2003. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi. (2012), *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Selah (PTS)*. Yogyakarta: Andi.
- Wina Sanjaya. (2011), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media GroupAli, Muhammad. 2008. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Siklus I Pertemuan I

Mata pelajaran	: IPS
Kelas/semester	: V/II
Alokasi waktu	: 3 x 35 menit
Materi pokok	: Peristiwa Sekitar Proklamasi

A. Standar Kompetensi:

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

B. Kompetensi Dasar:

- 2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan

C. Indikator:

1. Menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa Rengasdengklok. (Kognitif)
2. Mengurutkan rentang peristiwa sebelum proklamasi. (Kognitif)
3. Menceritakan peristiwa Rengasdengklok (Kognitif)
4. Meneladani sifat dan watak masing-masing tokoh dalam kehidupan sehari-hari. (Afektif)
5. Memerankan tokoh pejuang dalam peristiwa Rengasdengklok. (Psikomotor)

D. Tujuan pembelajaran:

1. Melalui media gambar, siswa dapat menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa Rengasdengklok dengan benar. (kognitif)
2. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mengurutkan rentang peristiwa sebelum proklamasi dengan tepat. (kognitif)
3. Dengan bimbingan guru, siswa dapat menceritakan peristiwa Rengasdengklok dengan benar. (kognitif)
4. Dengan tanya jawab, siswa dapat meneladani sifat dan watak masing-masing tokoh dengan baik. (afektif)

5. Melalui skenario, siswa dapat memerankan tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa Rengasdengklok dengan baik. (psikomotor)

E. Dampak pengiring:

1. Religi:
Bersyukur kepada Tuhan atas kemerdekaan Indonesia
2. Semangat kebangsaan:
Ikut serta dalam memperingati proklamasi kemerdekaan melalui upacara bendera, menyadari bahwa proklamasi kemerdekaan diraih berkat perjuangan para pahlawan
3. Cinta tanah air:
Menumbuhkan rasa cinta tanah air karena proklamasi merupakan pintu gerbang menuju Indonesia yang merdeka

F. Materi Pembelajaran

Peristiwa Menjelang Proklamasi

1. Berita tentang Kekalahan Jepang

Pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945, kota Hiroshima dan Nagasaki di Jepang dijatuhi bom atom oleh Sekutu. Akibatnya pasukan Jepang mengalami kekalahan dimana-mana. Untuk mempersiapkan kemerdekaan Indonesia sebagai salah satu wilayah yang diduduki Jepang, tanggal 9 Agustus 1945 tiga orang tokoh Indonesia yaitu Bung Karno, Bung Hatta dan Dr. Rajiman Wediodiningrat berangkat ke kota Dalat, Vietnam. Setelah melakukan pembicaraan sekitar persiapan kemerdekaan Indonesia, tanggal 14 Agustus 1945, ketiga tokoh tersebut kembali ke Indonesia.

Bertepatan dengan kembalinya ketiga tokoh tersebut, pemimpin angkatan perang Jepang Jendral Marsekal Terauchi memerintahkan untuk menghentikan perang dan mengakui kekalahan Jepang.

Tanggal 14 Agustus 1945, Sutan Syahrir mendengar berita kekalahan Jepang di radio. Sutan Syahrir segera menemui Bung Karno untuk menyampaikan berita kekalahan Jepang dan mendesak Soekarno agar segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia namun permintaan ini ditolak oleh Bung Karno.

Tanggal 15 Agustus 1945, para pemuda mengadakan rapat tentang usaha untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Usulan tersebut pun disampaikan kepada Soekarno, tetapi Bung Karno tetap menolak dengan alasan beliau harus memusyawarahkan terlebih dahulu dengan anggota panitia persiapan kemerdekaan Indonesia (PPKI)

2. Peristiwa Rengasdengklok

Setelah mengetahui keputusan golongan tua, golongan muda mengadakan rapat. Mereka melakukan rapat di Asrama Baperpi, Cikini 71, Jakarta. Rapat tersebut dipimpin oleh Chairul Saleh.

Dalam rapat itu diputuskan untuk mengungsikan Sukarno dan Hatta ke luar kota. Tempat yang dipilih adalah Rengasdengklok, sebuah kota kawedanan di sebelah timur Jakarta. Tujuan “penculikan” itu adalah untuk menjauhkan kedua pemimpin tersebut dari pengaruh Jepang

Pagi-pagi buta sekitar pukul 04.00, tanggal 16 Agustus 1945, Sukarno-Hatta dibawa ke Rengasdengklok. Sehari penuh kedua pemimpin “ditahan” di Rengasdengklok. Selain untuk menjauhkan Sukarno-Hatta dari pengaruh Jepang, para pemuda bermaksud memaksa mereka agar segera memproklamasikan kemerdekaan tanpa adanya campur tangan Jepang. Akhirnya Bung Karno, Bung Hatta menyatakan bersedia untuk segera melaksanakan proklamasi kemerdekaan setelah kembali ke Jakarta.

Berdasarkan kesepakatan itu, Sutan Syahrir dari pihak Pemuda mengantar Ahmad Subarjo ke Rengasdengklok untuk menjemput Bung Karno dan Bung Hatta. Semula para pemuda tidak mau melepas Sukarno-Hatta. Ahmad Subarjo memberi jaminan bahwa proklamasi kemerdekaan akan diumumkan pada tanggal 17 Agustus keesokan harinya, selambat-lambatnya pukul 12.00. Bila hal tersebut tidak terjadi, Ahmad Subarjo rela mempertaruhkan nyawanya. Dengan jaminan itu, komandan kompi Peta setempat, Cudanco Subeno, bersedia melepaskan Sukarno-Hatta kembali ke Jakarta.

Ahkirnya terjadi kesepakatan antara golongan tua dan golongan muda untuk membawa Bung Karno dan Bung Hatta kembali ke Jakarta dan sampai ke Jakarta sekitar pukul 23.00 WIB

G. Metode pembelajaran

- a. Tanyajawab
- b. Ceramah
- c. Penugasan
- d. Diskusi
- e. Bermain peran (*Role Playing*)

A. Media dan Sumber

1. Media
 - a. Teks skenario *Role Playing* tentang peristiwa Rengasdengklok.
 - b. Gambar tokoh-tokoh yang berperan dalam peristiwa menjelang proklamasi
2. Sumber
 - a. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)
 - b. Silabus Pembelajaran IPS Kelas V
 - c. Buku IPS kelas V Penerbit Erlangga
 - d. Buku IPS BSE kelas V

B. Langkah-Langkah Pembelajaran *Role Playing*

1. Kegiatan awal

1) Mengkondisikan kelas

- a) Siswa menjawab salam guru
- b) Siswa merapikan tempat duduk sesuai dengan permintaan guru.
- c) Siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.
- d) Siswa mendengarkan guru mencek kehadiran.

2) Melakukan Appersepsi

- a) Guru menuliskan hari/tanggal dan mata pelajaran di sudut kiri papan tulis.

- b) Guru mengajukan pertanyaan pada siswa seperti: Tahukah kamu tanggal berapa Indonesia merdeka?. Bagaimanakah pendapatmu jika Indonesia dijajah kembali oleh negara lain?
- c) Pertanyaan tersebut dijawab oleh siswa sebagai appersepsi untuk membuka skemata siswa tentang materi yang akan dipelajari.

3) Menyampaikan tujuan pembelajaran

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Menyampaikan pokok-pokok materi tentang peristiwa menjelang proklamasi.

- a) Siswa tanyajawab dengan guru tentang gambar tokoh-tokoh pejuang yang terlibat dalam peristiwa menjelang proklamasi.
- b) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang alur cerita menjelang peristiwa proklamasi, yaitu:
 - Berita kekalahan Jepang
 - Penculikan Soekarno-Hatta ke Rengasdengklok
 - Penyusunan teks proklamasi
 - Pembacaan teks proklamasi

Tahap bermain peran (role playing)

a. Tahap memotivasi kelompok

- 1) Guru membimbing siswa menyanyikan lagu “Sorak-sorak bergembira”.
- 2) Guru menyampaikan bahwa materi peristiwa menjelang proklamasi akan ditampilkan dengan cara bermain peran atau *Role Playing*.
- 3) Siswa menerima skenario tentang peristiwa Rengasdengklok
- 4) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang skenario peristiwa Rengasdengklok dan peran-peran yang akan ditampilkan siswa.
- 5) Siswa melakukan tanyajawab dengan guru jika ada yang belum dipahami tentang skenario.

b. Memilih pemeran

- 1) Siswa duduk dengan rapi dan mendengarkan pembagian peran yang ditunjuk oleh guru.
- 2) Pembagian peran dilakukan pada siswa dengan cara satu siswa satu peran, dan menyampaikan bahwa bermain peran akan dilaksanakan dua kali.

Daftar siswa yang tampil pertama (Kelompok I)

No	Nama siswa	Peran
1	TFK	Soekarno
2	GMA	Moh. Hatta
3	ADF	Mr. Ahmad Soebardjo
4	OFP	Sutan Syahrir
5	AIN	Chairul Saleh
6	FZA	Sukarni
7	RBA	Wikana
8	ISW	Darwis

Daftar siswa yang tampil pertama (Kelompok II)

No	Nama siswa	Peran
1	HRM	Soekarno
2	ARF	Moh. Hatta
3	FZN	Mr. Ahmad Soebardjo
4	WAK	Sutan Syahrir
5	RHM	Chairul Saleh
6	HDR	Sukarni
7	ZAR	Wikana
8	ANS	Darwis

c. Menyiapkan pengamat

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru bahwa yang akan menjadi pengamat/penonton adalah kelompok yang tidak tampil.
- 2) Guru menjelaskan hal-hal yang akan dinilai ketika bermain peran.

d. Menyiapkan tahap-tahap bermain peran (*Role Playing*)

- 1) Guru memberikan motivasi agar siswa tampil dengan percaya diri.
- 2) Siswa menyiapkan tempat dan alat peraga untuk bermain peran dibawah bimbingan guru.
- 3) Siswa yang akan tampil pada tampilan pertama (kelompok I) segera menyisihkan diri dan siswa yang bertindak sebagai pengamat/penonton duduk dengan rapi di kursi masing-masing.

e. Pemeranan

- 1) Salah seorang siswa yang telah ditunjuk sebagai pembawa acara mengucapkan kata-kata pembukaan.
- 2) Kemudian siswa dipanggil ke depan sesuai dengan perannya masing-masing untuk memperkenalkan kepada penonton. Setelah itu siswa kembali ke belakang.
- 3) Pembawa acara membacakan prolog skenario.
- 4) Siswa mulai berakting sesuai dengan alur cerita pada skenario.
- 5) Jika terjadi kesalahan guru segera menghentikan dan mengarahkan kembali.
- 6) Sementara itu, siswa yang bertindak sebagai pengamat/penonton mengamati alur skenario yang ditampilkan oleh temannya.
Semua siswa memberikan tepuk tangan yang meriah atas tampilan dari kelompok I

f. Diskusi dan Evaluasi

- 1) Setelah pemeranan oleh kelompok I ditampilkan, kelompok II menyampaikan hasil pengamatannya melalui diskusi yang dibimbing oleh guru.

- 2) Melakukan evaluasi atas kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam penampilan kelompok I agar dipenampilan kelompok II tidak terjadi kesalahan yang sama.

g. Pemeranan Ulang

Pemeranan ulang dilakukan oleh Kelompok II dengan tahap-tahap yang sama yaitu pembukaan oleh pembawa acara, prolog dan pemeranan oleh anggota kelompok II.

h. Diskusi dan Evaluasi kedua

Setelah pemeranan dilakukan oleh kelompok II dilakukan diskusi dan evaluasi seperti pada tahap diskusi dan evaluasi sebelumnya.

i. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

- 1) Siswa berbagi pengalaman menceritakan peran dalam peristiwa Rengasdengklok dan ditanggapi oleh temannya di bawah bimbingan guru.
- 2) Guru memberikan pertanyaan penjajakan untuk menyimpulkan materi peristiwa Rengasdengklok yang ditampilkan dengan metode *Role Playing*.
- 3) Siswa bertanya jika masih ada materi pelajaran yang belum dimengerti.

3. Kegiatan akhir

1) Evaluasi

- a) Guru membagikan soal evaluasi.
- b) Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib dan aman.
- c) Siswa mengumpulkan hasil evaluasi.

2) Penutup

- a) Siswa mendengarkan pesan moral yang terkait dengan materi pembelajaran.
- b) Siswa menjawab salam penutup yang diucapkan oleh guru.

C. Penilaian

1. Prosedur penilaian : Proses dan akhir
2. Jenis penilaian : Perbuatan dan tulisan
3. Bentuk penilaian : Pengamatan dan Isian
4. Instrumen penilaian : - Lembar soal (terlampir)
- Kunci jawaban (terlampir)
- Format Pengamatan (terlampir)

Mengetahui
Kepala Sekolah

Palupuh, April 2015
Peneliti

PATRIZAL,S.Pd.SD
NIP: 196711151990051001

ISRA FITRIANI,A.Ma
NIM:95279

MEDIA PEMBELAJARAN**Soekarno****Mohammad Hatta****Ahmad Soebardjo****Sutan Syahrir****Chairul Saleh****Sukarni****Wikana****Jepang menyerah tanpa syarat di Dalat Vietnam**

Lembar Skenario Siklus 1 Pertemuan 1

Tema : Peristiwa Menjelang Proklamasi

Berita Kekalahan Jepang

Tanggal 6 dan 9 Agustus 1945 kota Hiroshima dan Nagasaki di Jepang dijatuhi bom atom oleh Amerika. Akibatnya pasukan Jepang mengalami kekalahan dimana-mana. Untuk mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, 3 orang tokoh Indonesia yaitu Bung Karno, Bung Hatta dan Rajiman Wediodiningrat berangkat ke kota Dalat, Vietnam. Tanggal 14 Agustus '45 ketiga tokoh tersebut kembali ke Indonesia. Bertepatan dengan hal itu Jepang mengakui kekalahannya. Berita tentang kekalahan Jepang ini disiarkan di radio. Ternyata Sutan Syahrir mendengarnya. Kemudian Sutan Syahrir menemui Chairul Shaleh.

Sutan Syahrir : Apakah kamu sudah mendengar berita tentang kekalahan Jepang ?
 Chairul Shaleh : Belum, Bung . Benarkah itu ?
 Sutan Syahrir : Tadi aku dengar di radio Sekutu telah menjatuhkan bom di kota Hiroshima dan Nagasaki. Jadi Jepang sekarang sudah kalah.
 Chairul Shaleh : Kalau begitu, berarti kita harus segera memproklamasikan kemerdekaan. Jepang sudah tak berkuasa lagi. Kita harus memanfaatkan situasi ini ! Ayo, kita temui para pemuda!

Babak 2 : Peristiwa Rengasdengklok (Karawang-Jawa Barat)

Perdebatan golongan tua dengan golongan muda

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

Chairul shaleh : Teman-teman, ada kabar baik. Apakah kalian sudah mendengar berita tentang kekalahan Jepang ?
 Darwis : Belum, kawan . Dimana kamu tahu ?
 Chairul Shaleh : Tadi Sutan Syahrir mendengar berita tentang kekalahan Jepang di radio.
 Sutan Syahrir : Benar, tadi saya dengar di radio bahwa Sekutu telah menjatuhkan bom di kota Hiroshima dan Nagasaki. Jadi Jepang sekarang sudah kalah.
 Wikana : Berarti negeri kita sekarang dalam kondisi kosong kekuasaan ?
 Chairul Shaleh : Tepat sekali. Kita harus memanfaatkan situasi ini untuk memproklamasikan kemerdekaan.
 Darwis : Kalau begitu, kita harus membagi tugas.
 Chairul Shaleh : ya benar, Wikana, kamu harus pergi ke rumah Soekarno untuk menyampaikan kabar ini. Dan saya akan memerintahkan anggota pemuda lainnya untuk merebut kekuasaan dari Jepang.
 Wikana : Baiklah, saya dan Darwis akan segera menemui Soekarno.

Kemudian Wikana dan Darwis pergi menemui Soekarno di rumahnya di Jl. Pegangsaan Timur No.56 Jakarta. Disana terjadi perdebatan seius antara golongan muda dengan golongan tua.

Darwis : assalamualaikum
 Soekarno : waalaikumsalam. Silahkan masuk (sambil tersenyum)
 (Darwis dan Wikana masuk kemudian duduk)
 Soekarno : Ada apa gerangan saudara datang kesini ?

- Wikana : begini Bung, tadi pagi Sutan Syahrir mendengar berita kekalahan Jepang di radio. Jepang sudah menyerah tanpa syarat kepada Sekutu. Kita harus memanfaatkan situasi ini.
- Darwis : Benar Bung. Kita harus segera memproklamasikan kemerdekaan.
- Soekarno : Jangan sekarang, belum waktunya.
- Wikana : Tapi ini saat yang tepat, Bung. Apa lagi yang harus ditunggu. Rakyat sudah banyak menderita.
- Moh. Hatta : Jepang memang sudah kalah. Tapi kita tidak bisa mengambil keputusan sendiri. Ini harus dirundingkan dulu dalam sidang PPKI.
- Darwis : Kenapa kita harus menunggu janji Jepang untuk memerdekakan negeri kita?. Kita harus memproklamasikan kemerdekaan kita sendiri.
- Soekarno : Kekuatan kita takkan mampu mengalahkan armada perang milik Jepang ! Bagaimana cara kita nanti untuk mempertahankan kemerdekaan?
- Wikana : Tapi semakin cepat kita memproklamasikan kemerdekaan akan semakin cepat pula kita mengakhiri penderitaan rakyat.
- Moh. Hatta : Baiklah. Beri kami waktu untuk berunding sebentar.

Kemudian para anggota golongan tua yang berada di kediaman Soekarno langsung membicarakan permasalahan tersebut. Setelah selesai berunding, para golongan tua segera menemui anggota golongan muda yang menunggu di luar ruangan.

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

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

Pagi tanggal 16 Agustus 1945 Pukul 04.00 WIB, di kediaman Soekarno

- Chairul Shaleh dan Sukarni : Assalamualaikum ..
- Soekarno dan Moh. Hatta : Waalaikumsalam. (*sambil berdiri*)
- Soekarno : Ada apa Saudara datang pagi-pagi begini?
- Sukarni : maaf Bung, kami diutus untuk membawa tuan-tuan ke luar kota?
- Soekarno : keluar kota? Kemana?
- Sukarni : Tempat pengasingan ?
- Moh. Hatta : Maksud saudara ?
- Chairul Shaleh : Ya, kami bermaksud membawa tuan-tuan untuk diasingkan ke Rengasdengklok agar terhindar dari pengaruh Jepang.
- Moh. Hatta : tapi kami tidak mau ikut!.
- Chairul saleh : sekarang bukan waktunya berdebat, ayolah cepat ikut kami ! (*dengan suara yang sedikit keras*)
- Soekarno : apakah ini semua penting?!
- Sukarni : Sangat penting!
- Soekarno : Baiklah, kami akan ikut.

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

Mr. Soebardjo : Apakah Saudara tahu keberadaan Soekarno dan Bung Hatta ?
 Sutan Syahrir : Maaf, saya tidak tahu, Bung.
 Mr. Soebardjo : ayolah, katakan kepadaku dimana mereka sekarang. Aku akan membantu kalian meyakinkan mereka untuk segera memproklamasikan kemerdekaan. (*dengan mimik wajah yang bersungguh-sungguh*)
 Sutan Syahrir : Apa anda berani bersumpah ?
 Mr. Soebardjo : Percayalah padaku.
 Sutan Syahrir : Baiklah, kami akan menunjukkan tempatnya, di Rengasdengklok.

Sementara itu perundingan golongan muda dengan Soekarno-Hatta di Rengasdengklok

Soekarno : Nah , jelaskan sekarang mengapa Saudara membawa kami kesini.
 Wikana : Maafkan kami, Bung . Ini demi keselamatan Anda.
 Kami ingin membicarakan masalah proklamasi.
 Moh. Hatta : Bukankah kemarin sudah kami katakan kepada kalian, masalah kemerdekaan masih akan dibicarakan dalam sidang PPKI ?
 Chairul Shaleh : Ya benar. Tapi kami ingin kita memproklamasikan kemerdekaan tanpa campur tangan Jepang. PPKI itu bentukan Jepang, Bung.
 Soekarno : Benar!. Tapi kita masih belum siap untuk memproklamasikan kemerdekaan. Kita masih membutuhkan bantuan dari Jepang untuk merdeka.
 Chairul Shaleh : Bagaimana bila perkataan Jepang tentang kemerdekaan bangsa kita hanya janji manis belaka ?
 Darwis : tidak ada waktu lagi. Kita harus segera memproklamasikan kemerdekaan sekarang juga, demi rakyat yang sudah bertahun-tahun menderita. Mereka berhak bebas. Sekaranglah saatnya ! (*sedikit emosi*)
 Sukarni : Tenang Saudara sekalian. Mari bicarakan semuanya dengan kepala dingin, tidak perlu ada ketegangan? (*sukarni berusaha menenangkan suasana*)

(Kemudian Sukarni membawa Soekarno dan Moh. Hatta menjauh dari perdebatan itu, untuk berunding)

Sukarni : Saya mengerti maksud anda, kita memang belum mempertimbangkan semuanya dengan matang. Tapi saya percaya kita dapat bangkit dan memanfaatkan situasi ini. Kesempatan tidak akan datang dua kali, Bung Apa yang mereka katakan benar. (*berusaha meyakinkan*)
 Moh. Hatta : Tetapi, mungkinkah kita bisa melakukan semua ini?
 Sukarni : Insyaallah, Bung. Asal kita berusaha tentu kita akan menemukan jalan keluarnya.
 Soekarno : Baiklah, saya setuju. Kita akan memproklamasikan kemerdekaan tanpa ada campur tangan Jepang.

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

Mr. Soebardjo : Syukurlah kalian semua baik-baik saja. Jadi bagaimana keputusannya ?
 Moh. Hatta : Kami setuju kemerdekaan akan dilaksanakan tanpa campur tangan Jepang.
 Mr. Soebardjo : Lalu, Kapan kita akan melaksanakannya?
 Moh. Hatta : bagaimana kalau besok ? Pasukan pemuda di Jakarta sudah bersiap.
 Soekarno : Ya kita akan melaksanakannya besok pagi.

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

LEMBAR DISKUSI KELOMPOK (LDK)

Siklus I Pertemuan I

Mata Pelajaran : IPS
 Kelompok :
 Kelas/Semester : V/II
 Waktu : 15 menit
 Topik : Peristiwa menjelang proklamasi

I. Indikator

1. Menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa Rengasdengklok.
2. Menyusun rentang peristiwa sebelum proklamasi
3. Menceritakan peristiwa Rengasdengklok

II. Kegiatan

1. *Tuliskan 8 orang tokoh yang berperan dalam peristiwa Rengasdengklok!*

a.	e.
b.	f.
c.	g.
d.	h.

2. *Susunlah urutan peristiwa berikut dengan benar!*

No urut	Nama Peristiwa
	Penculikan Soekarno-Hatta ke Rengasdengklok
	Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu
	Kota Hiroshima dan Nagasaki di bom atom oleh Sekutu
	Tiga orang tokoh Nasional berangkat ke kota Dalat Vietnam memenuhi undangan Jenderal Terauchi
	Sutan Syahrir mendengar berita kekalahan Jepang

3. *Apakah alasan para pemuda mengasingkan Soekarno dan Moh.Hatta ke Rengasdengklok!*

Jawab

Kunci Jawaban LDK
Siklus I Pertemuan I

1. *Tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa menjelang proklamasi*

- a. Ir. Soekarno
- b. Moh. Hatta
- c. Mr. Ahmad soebardjo
- d. Sutan Syahrir
- e. Chairul Saleh
- f. Wikana
- g. Darwis
- h. Sukarni

2. *Urutan peristiwa menjelang proklamasi!*

No. Urut	Nama Peristiwa
5	Penculikan Soekarno-Hatta ke Rengasdengklok
2	Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu
1	Kota Hiroshima dan Nagasaki di bom atom oleh Sekutu
3	Tiga orang tokoh Nasional berangkat ke kota Dalat Vietnam memenuhi undangan Jenderal Terauchi
4	Sutan Syahrir mendengar berita kekalahan Jepang

3. *Alasan para pemuda mengasingkan Soekarno dan Moh. Hatta ke Rengasdengklok adalah agar kedua tokoh nasional tersebut tidak mendapat pengaruh buruk dari Jepang tentang rencana proklamasi Indonesia dan para pemuda juga mendesak Soekarno dan Moh. Hatta agar secepatnya mengumumkan Kemerdekaan Indonesia tanpa ada campur tangan Jepang.*

LEMBAR DISKUSI KELOMPOK (LDK)

Siklus I Pertemuan I

Mata Pelajaran : IPS
Kelompok : //
Kelas/Semester : V/II
Waktu : 15 menit
Topik : Peristiwa menjelang proklamasi

I. Indikator

1. Menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa Rengasdengklok.
2. Menyusun rentang peristiwa sebelum proklamasi
3. Menceritakan peristiwa Rengasdengklok

II. Kegiatan

1. Tulislah 8 orang tokoh yang berperan dalam peristiwa Rengasdengklok!

a. Soekarno	e. Chaerul Saleh
b. Moh. Hatta	f. Wikana
c. Mr. Ahmad Subarto	g. Darwis
d. Sutan Syahrir	h. Sukarni

2. Susunlah urutan peristiwa berikut dengan benar!

No urut	Nama Peristiwa
6.	Penculikan Soekarno-Hatta ke Rengasdengklok
3.	Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu
1.	Kota Hiroshima dan Nagasaki di bom atom oleh Sekutu
2.	Tiga orang tokoh Nasional berangkat ke kota Dalat Vietnam memenuhi undangan Jenderal Terauchi
4.	Sutan Syahrir mendengar berita kekalahan Jepang

3. Apakah alasan para pemuda mengasingkan Soekarno dan Moh. Hatta ke Rengasdengklok!

Jawab : Supaya tidak terpengaruh oleh Jepang

SOAL EVALUASI SIKLUS I PERTEMUAN I

Nama :
 Kelas/Semester : V/II
 Waktu : 15 menit

I. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. Kota Hiroshima dijatuhi bom atom oleh Sekutu pada tanggal ...
 - a. 9 Agustus 1945
 - b. 6 Agustus 1945
 - c. 19 Agustus 1945
 - d. 7 Agustus 1945
2. Tiga orang tokoh pemuda yang berangkat ke kota Dalat, Vietnam yaitu, kecuali ...
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Mr.Ahmad Soebardjo
 - c. Drs. Moh. Hatta
 - d. Dr.Rajiman Wedyodiningrat
3. Pemimpin Jepang di Asia yang mengundang Soekarno ke kota Dalat Vietnam adalah ...
 - a. Laksamana Maeda
 - b. Shigetada Nishijima
 - c. Jenderal Terauchi
 - d. Mayor Jendral Nishimura
4. Tokoh pemuda yang pertama kali mengetahui bahwa Jepang telah menyerah adalah
 - a. Sutan Syahrir
 - b. Sukarni
 - c. Yusuf Kunto
 - d. Sayuti melik
5. Ir. Soekarno dan Moh. Hatta di culik oleh para pemuda dan dibawa ke
 - a. Jalan Pegangsaan Timur No. 56
 - b. Jakarta
 - c. Bandung
 - d. Rengasdengklok

II. Isilah titik-titik berikut dengan tepat!

1. Dua kota di Jepang yang dibom atom oleh Sekutu adalah dan
2. Pada tanggal 12 Agustus 1945 Dr. Radjiman Wedyodiningrat, Ir. Sukarno, dan Drs. Mohammad Hatta menemui
3. Pengasingan Soekarno-Hatta ke Rengasdengklok, diputuskan dalam rapat yang dipimpin oleh ...
4. Tokoh golongan tua yang menjemput Soekarno-Hatta ke Rengasdengklok adalah



5. Gambar tokoh di samping adalah

**Kunci jawaban soal Evaluasi
Siklus I Pertemuan I**

I. Pilihan Ganda

1. B
2. B
3. C
4. A
5. D

II. Mengisi titik-titik

1. Hiroshima dan Nagasaki
2. Jenderal Terauchi
3. Chairul Saleh
4. Mr.Ahmad Soebardjo
5. Chairul Saleh

Penilaian:

I. Pilihan Ganda

Untuk setiap soal bobot nilai 1 (jumlah 5)

II. Isian

Untuk setiap soal bobot nilai 2 (jumlah 10)

Skor Nilai: Jumlah benar x 100

15

87

SOAL EVALUASI

Nama : Ann
Kelas/Semester : V/II
Waktu : 15 menit

I. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. Kota Hiroshima dijatuhi bom atom oleh Sekutu pada tanggal ...
a. 9 Agustus 1945 c. 19 Agustus 1945
☒ b. 6 Agustus 1945 d. 7 Agustus 1945
2. Tiga orang tokoh pemuda yang berangkat ke kota Dalat, Vietnam yaitu, kecuali ...
a. Ir. Soekarno c. Drs. Moh. Hatta
☒ b. Mr. Ahmad Soebardjo d. Dr. Rajiman Wedyodiningrat
3. Pemimpin Jepang di Asia yang mengundang Soekarno ke kota Dalat Vietnam adalah ...
a. Laksamana Maeda ☒ b. Jenderal Terauchi
c. Shigetada Nishijima d. Mayor Jendral Nishimura
4. Tokoh pemuda yang pertama kali mengetahui bahwa Jepang telah menyerah adalah ...
☒ a. Sutan Syahrir c. Yusuf Kunto
b. Sukarni d. Sayuti melik
5. Ir. Soekarno dan Moh. Hatta di culik oleh para pemuda dan dibawa ke ...
a. Jalan Pegangsaan Timur No. 56
b. Jakarta
c. Bandung
☒ d. Rengasdengklok

II. Isilah titik-titik berikut dengan tepat!

1. Dua kota di Jepang yang dibom atom oleh Sekutu adalah Hiroshima dan Nagasaki
2. Pada tanggal 12 Agustus 1945 Dr. Radjiman Wedyodiningrat, Ir. Sukarno, dan Drs. Mohammad Hatta menemui Jenderal Terauchi
3. Pengasingan Soekarno-Hatta ke Rengasdengklok, diputuskan dalam rapat yang dipimpin oleh ...
4. Tokoh golongan tua yang menjemput Soekarno-Hatta ke Rengasdengklok adalah Mr. Ahmad Soebardjo



5. Gambar tokoh di samping adalah Chairul Saleh

53

SOAL EVALUASI SIKLUS I PERTEMUAN I

Nama : ~~Andas~~ Andas
Kelas/Semester : V/II
Waktu : 15 menit

I. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. Kota Hiroshima dijatuhi bom atom oleh Sekutu pada tanggal ...
a. 9 Agustus 1945 c. 19 Agustus 1945
☒ b. 6 Agustus 1945 d. 7 Agustus 1945
2. Tiga orang tokoh pemuda yang berangkat ke kota Dalat, Vietnam yaitu, kecuali ...
☒ a. Ir. Soekarno c. Drs. Moh. Hatta
b. Mr. Ahmad Soebardjo d. Dr. Rajiman Wedyodiningrat
3. Pemimpin Jepang di Asia yang mengundang Soekarno ke kota Dalat Vietnam adalah ...
a. Laksamana Maeda ☒ c. Jenderal Terauchi
b. Shigetada Nishijima d. Mayor Jendral Nishimura
4. Tokoh pemuda yang pertama kali mengetahui bahwa Jepang telah menyerah adalah ...
☒ a. Sutan Syahrir c. Yusuf Kunto
b. Sukarni d. Sayuti melik
5. Ir. Soekarno dan Moh. Hatta di culik oleh para pemuda dan dibawa ke ...
a. Jalan Pegangsaan Timur No. 56
b. Jakarta
c. Bandung
☒ d. Rengasdengklok

II. Isilah titik-titik berikut dengan tepat!

1. Dua kota di Jepang yang dibom atom oleh Sekutu adalah Hiroshima dan Nagasaki
2. Pada tanggal 12 Agustus 1945 Dr. Radjiman Wedyodiningrat, Ir. Sukarno, dan Drs. Mohammad Hatta menemui Jenderal Terauchi
3. Pengasingan Soekarno-Hatta ke Rengasdengklok, diputuskan dalam rapat yang dipimpin oleh ~~So~~ Rajiman Wedyodiningrat
4. Tokoh golongan tua yang menjemput Soekarno-Hatta ke Rengasdengklok adalah Sutan Syahrir



5. Gambar tokoh di samping adalah

Lampiran 2

Hasil Observasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Role Playingdi Kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam (Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I)

No	Aspek yang dinilai	Deskriptor	Deskrip- tor yang muncul	Kualifikasi			
				S B	B	C	K
				4	3	2	1
1.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	a. Rumusan tujuan pembelajaran jelas b. Tidak menimbulkan penafsiran ganda c. Mengandung perilaku hasil belajar d. Memakai kata-kata kerja operasional yang sesuai	√ √ √ √	√			
		Nilai	4				
2	Pemilihan materi ajar	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Sesuai dengan karakteristik siswa c. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis pada siswa d. Membangkitkan minat siswa untuk belajar	√ √ - √		√		
		Nilai	3				
3	Pengorganisa- sian materi ajar	a. Materi ajar dipaparkan dengan jelas b. Materi ajar sistematis c. Sesuai dengan alokasi waktu d. Sesuai dengan tujuan pembelajaran	√ √ - √		√		
		Nilai	3				
4	Pemilihan sumber/media pembelajaran	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Sesuai dengan materi pembelajaran c. Sesuai dengan karakteristik siswa	√ √ √	√			

		d. Merangsang siswa belajar lebih bersemangat	√				
		Nilai	4				
5	Kejelasan skenario pembelajaran	a. Terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir	√	√			
		b. Kegiatan pembelajaran disusun secara berurutan	√				
		c. Langkah-langkah pembelajaran jelas	√				
		d. Skenario pembelajaran sesuai dengan materi ajar	√				
		Nilai	4				
6	Kerincian skenario pembelajaran	a. Setiap langkah mencerminkan strategi dan metode pembelajaran	-			√	
		b. Disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia	-				
		c. Skenario pembelajaran jelas dan runtut	√				
		d. Disesuaikan dengan kebutuhan siswa	√				
		Nilai	2				
7	Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran	a. Teknik pembelajaran jelas dan runtut	-		√		
		b. Dapat membuat siswa belajar aktif	√				
		c. Merangsang keterlibatan siswa untuk belajar	√				
		d. Menunjang tercapainya tujuan pembelajaran	√				
		Nilai	3				
8	Kelengkapan instrumen (soal dan kunci)	a. Soal dibuat dengan jelas	√	√			
		b. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
		c. Kunci jawaban dilampirkan dengan jelas	√				
		d. Soal dilengkapi dengan pedoman penskoran	√				
		Nilai	4				
Jumlah			27				
Persentase			84%				
Kualifikasi			Baik				

Keterangan :

SB (Sangat Baik)	Jika empat deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
B (Baik)	Jika tiga deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
C (Cukup)	Jika dua deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
K (Kurang)	Jika satu deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

Skor maksimal tiap-tiap aspek yang dinilai 4 dan total skor maksimal = $4 \times 8 = 32$

Persentase nilai :

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

$$P = \frac{27}{32} \times 100\% \\ = 84\% \text{ (Baik)}$$

Keterangan :

90 - 100% = SB
80 - 89% = B
70 - 79% = C
< 70% = K

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi Responden

N = Jumlah Responden

Observer

Palupuh, April 2015
Peneliti

M. NASIR, S.Pd.SD
NIP : 197406012005011001

ISRA FITRIANI
NIM: 95279

Lampiran 3

**Hasil Observasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS
dengan Menggunakan Metode Role Playingdi Kelas V
SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh
Kabupaten Agam
(Siklus I Pertemuan I dari Aspek Guru)**

Tahap Pembelajaran	Karakteristik	Deskriptor	Deskrip- tor yang muncul	Kualifikasi			
				S B	B	C	K
				4	3	2	1
Kegiatan awal	Mengkondisi- kan siswa untuk belajar	a. Mengucapkan salam	√	√			
		b. Meminta siswa merapikan tempat duduk	√				
		c. Mengajak siswa berdoa	√				
		d. Mencek kehadiran siswa	√				
		Nilai	4				
	Melakukan Appersepsi	a. Memberikan pertanyaan sesuai dengan materi	√		√		
		b. Intonasi suara jelas	-				
		c. Pertanyaan diajukan pada seluruh siswa	√				
		d. Memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa	√				
		Nilai	3				
Kegiatan Inti	Menyampai- kan tujuan pembelajaran dan kompe- tensi yang akan dicapai	a. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	√		√		
		b. Menyampaikan dengan bahasa yang mudah					

		dipahami siswa	-				
		c. Meminta siswa untuk memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan	√				
		d. Memotivasi siswa agar semangat belajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran	√				
		Nilai	3				
	Memberikan informasi tentang materi	a. Menggunakan media dalam menyampaikan materi tentang peristiwa menjelang proklamasi	√		√		
		b. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa	-				
		c. Materi yang diinformasikan sesuai dengan RPP	√				
		d. Informasi yang disampaikan jelas dan lengkap	√				
		Nilai	3				
	Tahap memotivasi kelompok	a. Memotivasi siswa agar tampil dengan baik dan percaya diri	√	√			
		b. Membagi kelompok menjadi dua	√				
		c. Memvariasikan					

		anggota kelompok dari segi kemampuan belajar siswa	√				
		d. Menetapkan anggota kelompok terdiri dari laki-laki dan perempuan	√				
		Nilai	4				
	Memilih pemeran	a. Tidak ada pemaksaan dalam penunjukkan pelaku	√	√			
		b. Penunjukkan dilakukan dengan demokratis	√				
		c. Tidak membedakan siswa	√				
		d. Membimbing siswa memahami skenario	√				
		Nilai	4				
	Menyiapkan pengamat	a. Menyampaikan bahwa yang menjadi pengamat adalah kelompok yang tidak tampil	√	√			
		b. Memberi penjelasan tentang tujuan siswa mengamati	√				
		c. Memberi petunjuk agar siswa mengetahui hal-hal yang akan					

	dan menarik generalisasi	kepada setiap siswa/kelompok jika masih ada yang belum dipahami b. Mengajukan pertanyaan kepada siswa secara sistematis sesuai dengan materi pelajaran c. Menyimpulkan pelajaran dengan bahasa yang baik dan jelas d. Membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran secara tertulis	√ - - √				
		Nilai	1				
Kegiatan Akhir	Evaluasi	a. Memotivasi siswa untuk mengerjakan evaluasi b. Membagikan soal evaluasi kepada setiap siswa c. Mengawasi siswa mengerjakan soal evaluasi d. Meminta siswa untuk mengumpulkan hasil evaluasi dengan tertib	√ √ √ √	√			
		Nilai	4				
	Penutup	a. Memberikan tindak lanjut/PR b. Menyampaikan pesan moral c. Memotivasi	- √		√		

		siswa agar belajar lebih giat	√				
		d. Mengucapkan salam penutup	√				
		Nilai	3				
	Jumlah		38				
	Persentase		79%				
	Kualifikasi		Cukup				

Keterangan :

SB (Sangat Baik)	Jika empat deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
B (Baik)	Jika tiga deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
C (Cukup)	Jika dua deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
K (Kurang)	Jika satu deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

Skor maksimal tiap-tiap aspek yang dinilai = 4 dan total skor maksimum = 4 x 12 = 48

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

P = Persentase

F = Frekuensi Responden

N = Jumlah Responden

$$P = \frac{38}{48} \times 100\%$$

= 79% (Cukup)

Keterangan :

90 - 100% = SB

80 - 89% = B

70 - 79% = C

< 70% = K

Observer

Pasia Laweh, April 2015

Peneliti

M. NASIR, S.Pd.SD
NIP : 197406012005011001

ISRA FITRIANI
NIM: 95279

Lampiran 4

**Hasil Observasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS
dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V
SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh
Kabupaten Agam
(Siklus I Pertemuan I dari Aspek Siswa)**

Tahap Pembelajaran	Karakteristik	Deskriptor	Deskrip- tor yang muncul	Kualifikasi			
				S B	B	C	K
				4	3	2	1
Kegiatan awal	Bersiap untuk belajar	a. Siswa menjawab salam guru	√	√			
		b. Siswa merapikan tempat duduk	√				
		c. Siswa berdoa	√				
		d. Siswa mendengarkan absen	√				
		Nilai	4				
	Tahap appersepsi	a. Mendengarkan appersepsi yang diberikan guru dengan seksama	√			√	
		b. Menjawab pertanyaan guru dengan baik dan sopan	√				
		c. Tertib dalam menjawab pertanyaan guru (tidak berebutan)	-				
		d. Serius, tekun dan antusias mengikuti pelajaran	-				
		Nilai	2				
Kegiatan Inti	Mendengar- kan guru menyampai- kan tujuan pembelajaran	a. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang			√		

		disampaikan guru	√				
		b. Siswa memahami bahasa yang disampaikan guru	-				
		c. Merespon permintaan guru	√				
		d. Termotivasi dan semangat dalam mengikuti pelajaran	√				
		Nilai	3				
	Menyimak informasi tentang materi	a. Memperhatikan media yang digunakan dalam menyampaikan materi tentang peristiwa menjelang proklamasi	√		√		
		b. Paham dengan bahasa dan informasi yang disampaikan oleh guru	√				
		c. Tertib menyimak informasi	-				
		d. Menunjukkan sikap antusias terhadap materi	√				
		Nilai	3				
	Membentuk kelompok	a. Demokratis dalam pembentukan kelompok	√			√	
		b. Tidak membedakan teman dalam kelompok	-				
		c. Mencatat nama-nama anggota					

		kelompok	√				
		d. Bertanya jika ada yang tidak jelas	-				
		Nilai	2				
	Persiapan bermain peran	a. Siswa antusias untuk bermain peran	√		√		
		b. Bersedia menerima peran apa saja	-				
		c. Menerima keputusan guru jika ada yang harus dipilih sebagai pemeran tokoh tertentu	√				
		d. Siswa menunjukkan sikap siap untuk tampil	√				
		Nilai	3				
	Pemeranan	a. Menerima aksesoris/alat peraga pendukung dari guru dengan tertib tanpa berebutan	-			√	
		b. Siswa naik ke atas pentas/depan kelas sesuai dengan peran yang dipanggil	√				
		c. Siswa tampil dengan percaya diri	-				
		d. Siswa tampil sesuai dengan alur cerita	√				
		Nilai	2				
	Pengamatan	a. Siswa duduk di kelompoknya dengan tertib	√	√			

		b. Siswa mengamati alur skenario	√				
		c. Siswa tidak mengganggu kelompok yang sedang bermain peran	√				
		d. Menghangatkan suasana dengan tepuk tangan yang meriah	√				
		Nilai	4				
	Diskusi dan evaluasi	a. Menyampaikan hasil pengamatan kelompok dengan bahasa yang baik dan benar	√			√	
		b. Memberi kesempatan kelompok yang diamati untuk menanggapi kembali	-				
		c. Berani mengungkapkan pendapat	√				
		d. Siswa aktif dalam diskusi	-				
		Nilai	2				
	Berbagi pengalaman dan generalisasi	a. Menyampaikan hasil kesimpulan dengan bahasa yang jelas	-			√	
		b. Menghargai pendapat orang lain dalam menyampaikan kesimpulan	√				
		c. Mencatat hasil kesimpulan pelajaran dengan bersih					

		dan rapi d. Mengajukan pertanyaan jika masih ada yang belum dipahami	- √				
		Nilai	2				
Kegiatan Akhir	Evaluasi	a. Menerima soal evaluasi yang diberikan guru	√	√			
		b. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib tanpa bekerjasama dengan teman	√				
		c. Siswa serius dan tekun mengerjakan soal evaluasi	√				
		d. Siswa mengumpulkan hasil evaluasi dengan tertib	√				
		Nilai	4				
	Penutup	a. Mencatat/menyimak tugas yang diberikan guru	-		√		
		b. Mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru	√				
		c. Menunjukkan sikap semangat dan pantang menyerah dalam belajar	√				
		d. Menjawab salam guru	√				
		Nilai	3				
Jumlah			34				
Persentase			71				
Kualifikasi			Cukup				

Keterangan :

SB (Sangat Baik)	Jika empat deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
B (Baik)	Jika tiga deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
C (Cukup)	Jika dua deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
K (Kurang)	Jika satu deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

Skor maksimal tiap-tiap aspek yang dinilai = 4 dan total skor maksimum = 48

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

P = Persentase

F = Frekuensi Responden

N = Jumlah Responden

$$P = \frac{34}{48} \times 100\%$$

$$= 71\% \text{ (Cukup)}$$

Keterangan :

90 - 100% = SB

80 - 89% = B

70 - 79% = C

< 70% = K

Observer

Pasia Laweh, April 2015

Peneliti

M. NASIR, S.Pd.SD

NIP : 197406012005011001

ISRA FITRIANI

NIM: 95279

Lampiran 5

**Hasil Penilaian Kognitif
Siklus I Pertemuan I**

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1	ADF	70	87	√	
2	AIN	70	87	√	
3	GMA	70	73	√	
4	ISW	70	87	√	
5	ARF	70	73	√	
6	FZN	70	87	√	
7	RBA	70	87	√	
8	RHM	70	47		√
9	TFK	70	87	√	
10	ANS	70	53		√
11	HRR	70	67		√
12	ZAR	70	60		√
13	HRM	70	73	√	
14	FZA	70	73	√	
15	OFP	70	47		√
16	WAK	70	60		√
Jumlah			1148	10 orang	6 orang
Rata-rata			71,75		
Persentase			71	63%	37%

Palupuh, April 2015
Peneliti

ISRA FITRIANI, A.Ma
NIM: 95279

Lampiran 6

**Hasil Penilaian Afektif
Siklus I Pertemuan I**

No	Nama Siswa	Disiplin				Percaya diri				Toleransi				Jlh Skor	Nilai
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K		
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	ADF			√			√				√			8	67
2	AIN		√			√					√			10	83
3	GMA			√			√				√			8	67
4	ISW		√				√					√		8	67
5	ARF	√				√					√			11	92
6	FZN		√				√				√			9	75
7	RBA		√				√					√		8	67
8	RHM		√				√					√		8	67
9	TFK	√					√			√				11	92
10	ANS			√			√				√			8	67
11	HRR		√				√				√			9	75
12	ZAR		√					√			√			8	67
13	HRM	√				√					√			11	92
14	FZA		√					√			√			8	67
15	OFP		√				√				√			9	75
16	WAK		√				√					√		8	67
Jumlah															1188
Rata-Rata															74,25

Deskriptor Sikap:

1. Disiplin
 - a. Bersungguh-sungguh dalam bermain peran
 - b. Menghayati peran yang dilakoni
 - c. Santun dalam bermain peran
 - d. Tertib dalam bermain peran
2. Percaya diri
 - a. Berani tampil bermain peran
 - b. Tidak kaku dalam bermain peran
 - c. Berani mengungkapkan pendapat
 - d. Optimis
3. Toleransi
 - a. Menghargai teman bermain peran
 - b. Menghargai pendapat teman
 - c. Tidak mendominasi dalam bermain peran
 - d. Bekerjasama

Penilaian Afektif :

Kriteria skor:

Skor 4 baik sekali jika 4 terlaksana

Skor 3 baik jika 3 terlaksana

Skor 2 cukup jika 2 terlaksana

Skor 1 kurang jika 1 terlaksana

Jumlah skor maksimal adalah 12 di dapat dari 4 x 3 jenis deskriptor.

Kriteria taraf keberhasilan:

Penentuan Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$

Observer

Palupuh, April 2015
Peneliti

M. NASIR, S.Pd.SD
NIP: 19740601 200501 1 001

ISRA FITRIANI
NIM: 95279

Lampiran 7

Hasil Penilaian Psikomotor
Siklus I Pertemuan I

No	Nama Siswa	Penampilan				Ekspresi				Kerjasama				Jlh skor	Nilai
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K		
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	ADF			√			√				√			8	67
2	AIN		√			√					√			10	83
3	GMA		√					√			√			8	67
4	ISW		√				√					√		8	67
5	ARF		√			√					√			10	83
6	FZN			√				√				√		6	50
7	RBA		√				√					√		8	67
8	RHM			√			√					√		7	58
9	TFK	√					√			√				11	92
10	ANS			√				√				√		6	50
11	HRR		√				√				√			9	75
12	ZAR		√				√				√			9	75
13	HRM			√			√					√		7	58
14	FZA		√				√					√		8	67
15	OFP		√					√			√			8	67
16	WAK		√					√			√			8	67
Jumlah															1093
Rata-rata															68,31

Deskriptor:

1. Penampilan
 - a. Berani tampil
 - b. Penampilan baik dan rapi
 - c. Pandai dalam mengambil alih peran
 - d. Pandai mengoreksi diri jika terjadi kesalahan dalam peran
2. Ekspresi
 - a. Berekspresi sesuai naskah atau keadaan yang diceritakan
 - b. Intonasi suara jelas
 - c. Tidak kaku dan bersungguh-sungguh
 - d. Percaya diri dalam berekspresi
3. Kerjasama
 - a. Adanya kekompakkan ketika bermain peran
 - b. Berbagi peran dengan teman
 - c. Tidak mendominasi peran
 - d. Menghargai teman yang sedang bermain peran

Penilaian Psikomotor:Kriteria skor:

Skor 4 baik sekali jika 4 terlaksana
 Skor 3 baik jika 3 terlaksana
 Skor 2 cukup jika 2 terlaksana
 Skor 1 kurang jika 1 terlaksana

Jumlah nilai tertinggi adalah 12 di dapat dari skor paling tinggi 4 x 3 jenis deskriptor

Penentuan nilai : $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal (12)}} \times 100 \%$

Kriteria keberhasilan:

90 - 100% = Sangat Baik
 80 - 89% = Baik
 70 - 79% = Cukup
 < 69% = Kurang

Observer

Palupuh, April 2015
 Peneliti

M. NASIR, S.Pd.SD
NIP: 19740601 200501 1 001

ISRA FITRIANI, A.Ma
NIM: 95279

Lampiran 8

Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Nama	Aspek Kognitif	Aspek Afektif	Aspek Psikomotor	Jumlah	Nilai Akhir	Ketuntasan	
							Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADF	87	67	67	221	74	√	
2	AIN	87	83	83	253	84	√	
3	GMA	73	67	67	207	69		√
4	ISW	87	67	67	221	74	√	
5	ARF	73	92	83	248	83	√	
6	FZN	87	75	50	212	71	√	
7	RBA	87	67	67	221	74	√	
8	RHM	47	67	58	172	57		√
9	TFK	87	92	92	271	90	√	
10	ANS	53	68	50	171	57		√
11	HRR	67	75	75	217	72	√	
12	ZAR	60	67	75	202	67		√
13	HRM	73	92	58	223	74	√	
14	FZA	73	67	67	207	69		√
15	OFP	47	75	67	189	63		√
16	WAK	60	67	67	194	65		√
	Jumlah	1148	1188	1093		1143	9	7
	Rata-rata	71,75	74,25	68,31		71,43		
	Persentase						56%	44%

Lampiran 9**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****Siklus I Pertemuan II**

Mata pelajaran	: IPS
Kelas/semester	: V/II
Alokasi waktu	: 3 x 35 menit
Materi pokok	: Peristiwa Sekitar Proklamasi

A. Standar Kompetensi:

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

B. Kompetensi Dasar:

- 2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan

C. Indikator:

1. Menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa perumusan teks proklamasi. (Kognitif)
2. Menjelaskan peristiwa perumusan teks proklamasi.
3. Meneladani sifat dan watak masing-masing tokoh dalam kehidupan sehari-hari. (Afektif)
4. Memerankan tokoh pejuang yang terlibat dalam peristiwa perumusan teks proklamasi. (Psikomotor)

D. Tujuan pembelajaran:

1. Melalui media gambar, siswa dapat menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa perumusan teks proklamasi dengan benar. (kognitif)
2. Dengan bimbingan guru, siswa dapat menjelaskan peristiwa perumusan teks proklamasi dengan benar. (kognitif)
3. Dengan bermain peran, siswa dapat meneladani sifat dan watak masing-masing tokoh dengan baik. (afektif)

4. Melalui skenario, siswa dapat memerankan tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa perumusan teks proklamasi dengan baik. (psikomotor)

E. Dampak pengiring:

1. Religi:
Bersyukur kepada Tuhan atas kemerdekaan Indonesia
2. Semangat kebangsaan:
Ikut serta dalam memperingati proklamasi kemerdekaan melalui upacara bendera, menyadari bahwa proklamasi kemerdekaan diraih berkat perjuangan para pahlawan
3. Cinta tanah air:
Menumbuhkan rasa cinta tanah air karena proklamasi merupakan pintu gerbang menuju Indonesia yang merdeka

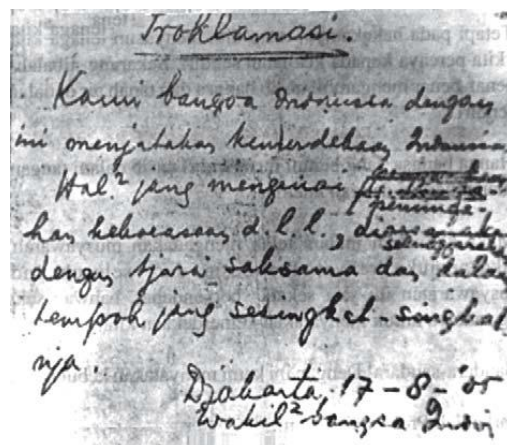
F. Materi Pembelajaran

Peristiwa Menjelang Proklamasi

Perumusan Teks Proklamasi

Rombongan Ir. Sukarno dan Drs. Moh. Hatta tiba di Jakarta dari Rengasdengklok sekitar pukul 23.00. Mereka pergi ke rumah Laksamana Tadashi Maeda di Jalan Imam Bonjol No. 1. Laksamana Tadashi Maeda adalah seorang penghubung Angkatan Darat dan Angkatan Laut Jepang yang mendukung rencana proklamasi kemerdekaan Indonesia. Dia bersedia meminjamkan rumahnya sebagai tempat merumuskan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia.

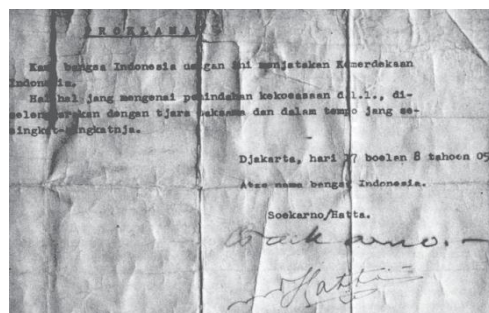
Pada pukul 02.00, Ir. Sukarno, Drs. Moh. Hatta, dan Mr. Ahmad Subarjo membahas perumusan isi naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Rapat ini dilakukan di ruang makan rumah Laksamana Tadashi Maeda. Selain ketiga tokoh tersebut, rapat ini juga dihadiri oleh golongan muda, yaitu B.M. Diah, Sukarni, dan Sudiro. Rapat ini menghasilkan isi naskah Proklamasi kemerdekaan Indonesia yang isinya sebagai berikut.



Setelah teks Proklamasi selesai dirumuskan, para tokoh perumus teks proklamasi pergi ke serambi rumah untuk menemui hadirin yang menunggu mereka. Rumusan teks proklamasi tersebut kemudian dibahas di hadapan hadirin tersebut. Ir. Sukarno memberikan usulan agar naskah proklamasi yang telah dibuat tersebut ditandatangani oleh semua peserta yang hadir. Namun, usulan tersebut ditolak. Sukarni mengusulkan agar naskah tersebut ditandatangani oleh Soekarno dan Hatta atas nama bangsa Indonesia dan usul tersebut disetujui. Para peserta juga sepakat agar proklamasi kemerdekaan Indonesia segera dilaksanakan esok harinya.

Teks Proklamasi Kemerdekaan tersebut kemudian diketik oleh Sayuti Malik dan kemudian ditandatangani oleh Ir. Sukarno dan Drs. Moh. Hatta sebagai wakil bangsa Indonesia. Dalam naskah hasil pengetikan tersebut, terdapat tiga perubahan dari teks asli yang ditulis oleh Ir. Sukarno. Perubahan-perubahan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Kata "Tempoh" diubah menjadi "Tempo".
2. Kalimat "wakil-wakil bangsa Indonesia" diubah menjadi "atas nama bangsa Indonesia".
3. Tulisan "Djakarta, 17 – 8 – '05" menjadi "Jakarta , hari 17 bulan 8 tahun '05". Angka tahun 05 merupakan singkatan angka tahun 2605 menurut kalender Jepang.



PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan Kemerdekaan Bangsa Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan dan lain-lain, diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya.

*Jakarta, hari 17 bulan 8 tahun 05
"Atas nama bangsa Indonesia"
Soekarno-Hatta*

G. Metode pembelajaran

- a. Tanyajawab
- b. Ceramah
- c. Penugasan
- d. Diskusi
- e. Bermain peran (*Role Playing*)

H. Media dan Sumber

1. Media
 - a. Teks skenario *Role Playing* tentang peristiwa menjelang proklamasi.
 - b. Gambar tokoh-tokoh yang berperan dalam peristiwa menjelang proklamasi
2. Sumber
 - a. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)
 - b. Silabus Pembelajaran IPS Kelas V
 - c. Buku IPS kelas V Penerbit Erlangga
 - d. Buku IPS BSE kelas V

I. Langkah-Langkah Pembelajaran *Role Playing*

1. Kegiatan awal

1) Mengkondisikan kelas

- a) Siswa menjawab salam guru
- b) Siswa merapikan tempat duduk sesuai dengan permintaan guru.
- c) Siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.
- d) Siswa mendengarkan guru mengecek kehadiran.

2) Melakukan Appersepsi

- a) Guru menuliskan hari/tanggal dan mata pelajaran di sudut kiri papan tulis.
- b) Guru mengajukan pertanyaan pada siswa tentang materi pada pertemuan sebelumnya yaitu peristiwa Rengasdengklok. Pertanyaan tersebut dijawab oleh siswa sebagai appersepsi untuk membuka skemata siswa tentang kelanjutan dari peristiwa menjelang Proklamasi.

3) Menyampaikan tujuan pembelajaran

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Menyampaikan pokok-pokok materi tentang peristiwa menjelang proklamasi.

- a) Siswa tanyajawab dengan guru tentang gambar tokoh-tokoh pejuang yang terlibat dalam peristiwa perumusan teks proklamasi.
- b) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang peristiwa perumusan teks proklamasi.

Tahap bermain peran (*Role Playing*)

a. Tahap memotivasi kelompok

- 1) Guru menyampaikan bahwa materi peristiwa perumusan teks proklamasi akan ditampilkan dengan cara bermain peran atau *Role Playing*.
- 2) Siswa menerima skenario tentang peristiwa perumusan teks proklamasi.

- 3) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang skenario peristiwa perumusan teks proklamasi dan peran-peran yang akan ditampilkan siswa.
- 4) Siswa melakukan tanya jawab dengan guru jika ada yang belum dipahami tentang skenario.

b. Memilih pemeran

- 1) Siswa duduk dengan rapi dan mendengarkan pembagian peran yang ditunjuk oleh guru.
- 2) Pembagian peran dilakukan pada siswa dengan cara satu siswa satu peran, dan menyampaikan bahwa bermain peran akan dilaksanakan dua kali.

Daftar siswa yang tampil pertama (Kelompok I)

No	Nama siswa	Peran
1	TFK	Soekarno
2	GMA	Moh. Hatta
3	ADF	Mr. Ahmad Soebardjo
4	ISW	Laksamana Maeda
5	FZA	Sukarni
6	OFP	Sutan syahrir
7	AIN	Chairul Shaleh
8	RBA	Sayuti Melik

Daftar siswa yang tampil kedua (Kelompok II)

No	Nama siswa	Peran
1	HRM	Soekarno
2	ARF	Moh. Hatta
3	FZN	Mr. Ahmad Soebardjo
4	ANS	Laksamana Maeda
5	HRR	Sukarni
6	WAK	Sutan syahrir
7	RHM	Chairul Shaleh
8	ZAR	Sayuti Melik

c. Menyiapkan pengamat

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru bahwa yang akan menjadi pengamat/penonton adalah kelompok yang tidak tampil.

d. Menyiapkan tahap-tahap bermain peran (*Role Playing*)

- 1) Guru menjelaskan hal-hal yang akan dinilai ketika bermain peran.
- 2) Guru memberikan motivasi agar siswa tampil dengan percaya diri.
- 3) Siswa menyiapkan tempat dan alat peraga untuk bermain peran dibawah bimbingan guru.
- 4) Siswa yang akan tampil pada tampilan pertama (kelompok I) segera menyisihkan diri dan siswa yang bertindak sebagai pengamat/penonton duduk dengan rapi di kursi masing-masing.

e. Pemeranan

- 1) Salah seorang siswa yang telah ditunjuk sebagai pembawa acara mengucapkan kata-kata pembukaan.
- 2) Kemudian siswa dipanggil ke depan sesuai dengan perannya masing-masing untuk memperkenalkan kepada penonton. Setelah itu siswa kembali ke belakang.
- 3) Pembawa acara membacakan prolog skenario.
- 4) Siswa mulai berakting sesuai dengan alur cerita pada skenario.

- 5) Jika terjadi kesalahan guru segera menghentikan dan mengarahkan kembali.
- 6) Sementara itu, siswa yang bertindak sebagai pengamat/penonton mengamati alur skenario yang ditampilkan oleh temannya.
- 7) Semua siswa memberikan tepuk tangan yang meriah atas tampilan dari kelompok I

f. Diskusi dan Evaluasi

- 1) Setelah pemeranan oleh kelompok I ditampilkan, kelompok II menyampaikan hasil pengamatannya melalui diskusi yang dibimbing oleh guru.
- 2) Melakukan evaluasi atas kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam penampilan kelompok I agar dipenampilan kelompok II tidak terjadi kesalahan yang sama.

g. Pemeranan Ulang

Pemeranan ulang dilakukan oleh Kelompok II dengan tahap-tahap yang sama yaitu pembukaan oleh pembawa acara, prolog dan pemeranan oleh anggota kelompok II.

h. Diskusi dan Evaluasi kedua

Setelah pemeranan dilakukan oleh kelompok II dilakukan diskusi dan evaluasi seperti pada tahap diskusi dan evaluasi sebelumnya.

i. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

- 1) Siswa berbagi pengalaman menceritakan peran dalam peristiwa menjelang proklamasi dan ditanggapi oleh temannya di bawah bimbingan guru.
- 2) Guru memberikan pertanyaan penjajakan untuk menyimpulkan materi peristiwa menjelang proklamasi yang ditampilkan dengan metode *role playing*.
- 3) Siswa bertanya jika masih ada materi pelajaran yang belum dimengerti.

3. Kegiatan akhir

1) Evaluasi

- a) Guru membagikan soal evaluasi.
- b) Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib dan aman.
- c) Siswa mengumpulkan hasil evaluasi.

2) Penutup

- a) Siswa mendengarkan pesan moral yang terkait dengan materi pembelajaran.
- b) Siswa menjawab salam penutup yang diucapkan oleh guru.

J. Penilaian

- 1. Prosedur penilaian : Proses dan akhir
- 2. Jenis penilaian : Perbuatan dan tulisan
- 3. Bentuk penilaian : Pengamatan dan Isian
- 4. Instrumen penilaian :
 - Lembar soal (terlampir)
 - Kunci jawaban (terlampir)
 - Format Pengamatan (terlampir)

Mengetahui
Kepala Sekolah

Palupuh, April 2015
Peneliti

PATRIZAL,S.Pd.SD
NIP: 196711151990051001

ISRA FITRIANI,A.Ma
NIM:95279

MEDIA PEMBELAJARAN

Sukarni



Wikana



Dr. Rajiman wediodiningrat



Laksamana Maeda



Ahmad Soebardjo



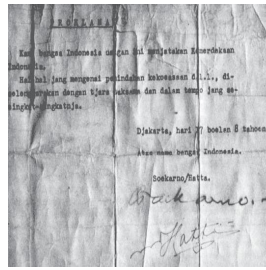
Chairul Saleh



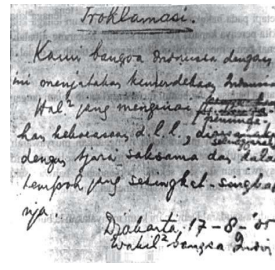
Sutan Syahrir



Teks Proklamasi



Teks Proklamasi



Rumah tempat perumusan teks proklamasi



Jepang menyerah kepada Sekutu tanpa syarat



Lembar Skenario Siklus I Pertemuan II

Tema : Peristiwa Menjelang Proklamasi

Perumusan Teks Proklamasi (Di Rumah Laksamana Maeda)

Malam hari, tanggal 16 Agustus 1945 pukul 23.00 WIB, rombongan dari Rengasdengklok tiba di Jakarta.

Chairul Shaleh : Dimana kita akan merumuskan naskah proklamasi. Bung?
 Sayuti Melik : Kita butuh tempat untuk membahasnya.
 Mr. Soebardjo : Saya punya ide. Kita akan meminjam rumah perwira Jepang, Laksamana Maeda.
 Sukarni : Apa mungkin Laksamana Maeda mau membantu kita.
 Mr. Soebardjo : Percayalah, beliau ada di pihak kita.
 Soekarno : Ya sudah kalau begitu kita berangkat ke rumah laksamana maeda

Kemudian rombongan berangkat ke rumah Laksamana maeda.

Soekarno : (Tok.tok.tok...) Permisi selamat malam. Maaf mengganggu tuan.
 Laksamana Maeda : oh, bung Karno, tidak apa-apa, silahkan masuk Bung.
 Soekarno : terima kasih
 Laksamana maeda : oya, ada apa gerakan tuan-tuan datang ke rumah saya malam-malam begini.
 Soekarno : Maaf mungkin kedatangan kami mengganggu waktu istirahat tuan. Kami bermaksud untuk menanyakan apakah benar berita menyerahnya Jepang terhadap sekutu?
 Laksamana maeda : Dari mana tuan mendengar berita tersebut?
 Soekarno : Kami mendengar berita tersebut dari salah satu pemuda. Katanya dia mendengar berita tersebut dari radio luar negeri.
 Laksamana maeda : Memang benar berita tersebut tapi kami masih merahasiakannya agar tidak timbul kekacauan karena kami masih bertanggung jawab terhadap keamanan Indonesia.
 Moh. Hatta : Sekarang tuan, para pemuda terus mendesak agar memperoklamsikan kemerdekaan Indonesia secepatnya.
 Laksamana maeda : Wah, itu gagasan yang bagus. Ini waktu yang tepat untuk memperoklamsikan kemerdekaan Indonesia

- Moh. Hatta : Berarti tuan menyetujuinya?
 Laksamana maeda : ya saya setuju. (*Membalas dengan senyuman*)
 Ahmad soebarjo : Begini, kalau tuan mengizinkan, bolehkah kami meminjam rumah anda
 Laksamana maeda : Boleh, memang untuk apa?
 Soekarno : Kami telah sepakat untuk merumuskan teks proklamasi kemerdekaan.
 Moh. Hatta : ya benar, rencana besok pagi kami akan memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Apakah tuan keberatan?
 Laksamana maeda : Tidak, tidak sama sekali. Silahkan pakai ruangan ini.
 Ahmad soebardjo : terimakasih tuan.
 Laksamana Maeda : sama-sama, kalau begitu saya tinggal dulu.
 Soekarno : ya sudah ayo sekarang kita buat bersama naskahnya.

Kemudian soekarno, Moh. Hatta dan Ahmad Soebardjo merumuskan teks proklamasi yang disaksikan oleh para pemuda.

Tidak lama kemudian teks proklamasi telah selesai ditulis tangan oleh Soekarno.

- Soekarno : Alhamdulillah, akhirnya selesai juga.
 Moh. Hatta : ya, sebaiknya kita temui para pemuda, apakah mereka menyetujui isi naskah ini
 Ahmad soebarjo : baiklah, mari..
 Sutan syahrir : bagaimana naskahnya sudah selesai Bung?
 Soekarno : Sudah akan saya bacakan

Proklamasi

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan Kemerdekaan Bangsa Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan dan lain-lain, diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempoh yang sesingkat-singkatnya.

*Djakarta, 17-8-05
 Wakil-wakil bangsa Indonesia*

- Soekarno : Mungkin ada yang ingin menambahkan?
 Sutan Syahrir : sepertinya ada kata-kata yang janggal.
 Chairul saleh : ya benar, bagaimana kalau kata tempoh diubah menjadi tempo?
 Soekarno : oya... mungkin ada lagi yang lain?

- Sutan syahrir : bagaimana kalau wakil-wakil bangsa Indonesia diganti menjadi atas nama bangsa Indonesia.
- Moh. Hatta : ya bagus juga itu, saya setuju.
- Soekarno : Oke, sekarang semuanya sudah selesai. Melik tolong kamu ketik teks proklamasi ini sekarang.
- Sayuti melik : baik Bung, saya akan segera mengetiknya.
(Sayuti Melik pun segera mengetik teks tersebut)
- Sayuti melik : *(Berlari mendekati Soekarno-Hatta lalu menyerahkannya kepada Hatta)* “Ini Bung naskahnya sudah selesai.
- Soekarno : terimakasih. Sekarang tinggal siapa yang akan menandatangani naskah ini?
- Sukarni : Saya punya usul. Bagaimana kalau yang menandatangani naskah tersebut Bung Karno dan Bung Hatta sebagai wakil dari bangsa Indonesia.
- Ahmad soebardjo : Usul yang bagus . Bagaimana hadirin ?
- Hadirin (semua) : Kami setuju !!!

Setelah semuanya setuju, Soekarno pun menandatangani naskah proklamasi tersebut. Hadirin semua merasa bahagia. Semua persiapan proklamasi selesai pada pukul 04.30 WIB. Akhirnya rombongan bubar sebagian dari mereka menghimpun rekan-rekannya untuk menyebar luaskan berita itu kesegenap masyarakat Jakarta.

LEMBAR DISKUSI KELOMPOK (LDK)

Siklus I Pertemuan II

Mata Pelajaran : IPS
 Kelompok :
 Kelas/Semester : V/II
 Waktu : 15 menit
 Topik : Peristiwa menjelang proklamasi

I. Indikator

1. Menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa perumusan teks proklamasi
2. Menyebutkan peran tokoh dalam peristiwa perumusan teks proklamasi

II. Kegiatan

Tuliskan nama tokoh berikut dan perannya dalam peristiwa perumusan teks Proklamasi.

No	Nama Tokoh	Peran tokoh
1		
2		
3		
4		
5		

Kunci Jawaban LDK
Siklus I Pertemuan II

Tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa perumusan proklamasi

No	Nama Tokoh	Peran Tokoh
1	Soekarno	Merumuskan dan menandatangani teks proklamasi
2	Moh. Hatta	Merumuskan dan menandatangani teks proklamasi
3	Laksamana Maeda	Membantu tokoh pejuang Indonesia dengan meminjamkan rumahnya sebagai tempat merumuskan teks proklamasi
4	Sutan Syahrir	Tokoh yang pertama sekali mendengar berita kekalahan Jepang
5	Sukarni	Ikut menyaksikan perumusan teks proklamasi dan memberi usul bahwa sebaiknya teks proklamasi ditandatangani oleh Soekarno-Hatta atas nama Bangsa Indonesia

LEMBAR DISKUSI KELOMPOK (LDK)

Siklus I Pertemuan II

Mata Pelajaran : IPS
 Kelompok : IV
 Kelas/Semester : V/II
 Waktu : 15 menit
 Topik : Peristiwa menjelang proklamasi

I. Indikator

1. Menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa perumusan teks proklamasi
2. Menyebutkan peran tokoh dalam peristiwa perumusan teks proklamasi

II. Kegiatan

Tuliskan nama tokoh berikut dan perannya dalam peristiwa perumusan teks Proklamasi.

No	Nama Tokoh	Peran tokoh
1		Proklamasi merumuskan teks Proklamasi membacakan teks Proklamasi
2		merumuskan teks Proklamasi
3		menantu Para Pejuang bangsa Indonesia dengan menyediakan tempat tinggalnya sebagai tempat merumuskan teks Proklamasi
4		memberitakan berita tentang kekalahannya Jepang kepada Para Pejuang Indonesia
5		mengusulkan agar Sukarno yang membacakan teks Proklamasi

SOAL EVALUASI SIKLUS I PERTEMUAN II

Nama :
Kelas/Semester : V/II
Waktu : 15 menit

I. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. Perumusan teks proklamasi dihadiri oleh golongan muda, diantaranya yaitu
 - c. Ir. Soekarno
 - c. Mr. Ahmad Soebardjo
 - d. Moh. Hatta
 - d. Sukarno
2. Yang mengusulkan agar teks proklamasi ditandatangani oleh Soekarno-Hatta adalah
 - a. Sutan Syahrir
 - c. Yusuf Kunto
 - b. Sukarno
 - d. Sayuti melik
3. Dalam rumusan teks proklamasi yang ditulis tangan Soekarno kalimat “Wakil-wakil Bangsa Indonesia” diubah menjadi
 - e. Perwakilan bangsa Indonesia
 - f. Perwakilan rakyat Indonesia
 - g. Atas nama Soekarno-Hatta
 - h. Atas nama bangsa Indonesia
4. Perumusan teks proklamasi dirumuskan di ...
 - a. Jl. Pegangsaan Timur No. 5 Jakarta
 - b. Jl. Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta
 - c. Jl. Imam Bonjol No. 1 Jakarta
 - d. Jl. Imam Bonjol No. 11 Jakarta
5. Teks proklamasi kemerdekaan Indonesia dirumuskan di rumah
 - a. Ir. Soekarno
 - c. Drs. Moh Hatta
 - b. Laksamana Maeda
 - d. Ahmad Soebarjo

II. Isilah titik-titik berikut dengan tepat!

1. Chairul Shaleh adalah tokoh dari golongan
2. Seorang tokoh yang berjasa mengetik naskah proklamasi adalah
3. Naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia ditandatangani oleh
4. Dalam perumusan teks proklamasi kata “Tempoh” diubah menjadi kata
5. Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa

Kunci jawaban soal Evaluasi

I. Pilihan Ganda

1. D
2. B
3. D
4. C
5. B

II. Mengisi titik-titik

1. Muda
2. Sayuti Melik
3. Ir. Soekarno-Moh. Hatta
4. Tempo
5. Jasa pahlawannya

Penilaian:

- I. Pilihan Ganda
Untuk setiap soal bobot nilai 1 (jumlah 5)
- II. Isian
Untuk setiap soal bobot nilai 2 (jumlah 10)

Skor Nilai: Jumlah benar x 100

SOAL EVALUASI SIKLUS I PERTEMUAN II

Nama : Gema
Kelas/Semester : V/II
Waktu : 15 menit

93

I. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. Perumusan teks proklamasi dihadiri oleh golongan muda, diantaranya yaitu ...
a. Ir. Soekarno c. Mr. Ahmad Soebardjo
b. Moh. Hatta d. Sukarni
2. Yang mengusulkan agar teks proklamasi ditandatangani oleh Soekarno-Hatta adalah
a. Sutan Syahrir c. Yusuf Kunto
b. Sukarni d. Sayuti Melik
3. Dalam rumusan teks proklamasi yang ditulis tangan Soekarno kalimat "Wakil-wakil Bangsa Indonesia" diubah menjadi
a. Perwakilan bangsa Indonesia
b. Perwakilan rakyat Indonesia
c. Atas nama Soekarno-Hatta
d. Atas nama bangsa Indonesia
4. Perumusan teks proklamasi dirumuskan di ...
a. Jl. Pegangsaan Timur No. 5 Jakarta
b. Jl. Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta
c. Jl. Imam Bonjol No. 1 Jakarta
d. Jl. Imam Bonjol No. 11 Jakarta
5. Teks proklamasi kemerdekaan Indonesia dirumuskan di rumah ...
a. Ir. Soekarno c. Drs. Moh Hatta
b. Laksamana Maeda d. Ahmad Soebarjo

II. Isilah titik-titik berikut dengan tepat!

6. Chairul Shaleh adalah tokoh dari golongan ... Maeda
7. Seorang tokoh yang berjasa mengetik naskah proklamasi adalah ... Sayuti Melik
8. Naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia ditandatangani oleh ... Soekarno-Hatta
9. Dalam perumusan teks proklamasi kata "Tempoh" diubah menjadi kata ... Tempo
10. Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa ... Pahlawan

SOAL EVALUASI SIKLUS I PERTEMUAN II

Nama : M. PAUBAN
Kelas/Semester : V/II
Waktu : 15 menit

60

I. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. Perumusan teks proklamasi dihadiri oleh golongan muda, diantaranya yaitu ...
a. Ir. Soekarno ☒ Mr. Ahmad Soebardjo
b. Moh. Hatta ☐ d. Sukarni
2. Yang mengusulkan agar teks proklamasi ditandatangani oleh Soekarno-Hatta adalah
a. Sutan Syahrir ☒ c. Yusuf Kunto
b. Sukarni ☐ d. Sayuti Melik
3. Dalam rumusan teks proklamasi yang ditulis tangan Soekarno kalimat "Wakil-wakil Bangsa Indonesia" diubah menjadi
a. Perwakilan bangsa Indonesia
b. Perwakilan rakyat Indonesia
c. Atas nama Soekarno-Hatta
d. Atas nama bangsa Indonesia ☒
4. Perumusan teks proklamasi dirumuskan di ...
a. Jl. Pegangsaan Timur No. 5 Jakarta
b. Jl. Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta
c. Jl. Imam Bonjol No. 1 Jakarta
d. Jl. Imam Bonjol No. 11 Jakarta
5. Teks proklamasi kemerdekaan Indonesia dirumuskan di rumah ...
a. Ir. Soekarno ☒ c. Drs. Moh Hatta
b. Laksamana Maeda ☐ d. Ahmad Soebarjo

II. Isilah titik-titik berikut dengan tepat!

6. Chairul Shaleh adalah tokoh dari golongan muda ✓
7. Seorang tokoh yang berjasa mengetik naskah proklamasi adalah Sujiati Melik ✓
8. Naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia ditandatangani oleh Jenderal Soedarto ✓
9. Dalam perumusan teks proklamasi kata "Tempoh" diubah menjadi kata tempo ✓
10. Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa para pahlawan ✓

Lampiran 10

**Hasil Observasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS
dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V
SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh
Kabupaten Agam
(Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II)**

No	Aspek yang dinilai	Deskriptor	Deskrip- tor yang muncul	Kualifikasi			
				S B	B	C	K
				4	3	2	1
1.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	a. Rumusan tujuan pembelajaran jelas b. Tidak menimbulkan penafsiran ganda c. Mengandung perilaku hasil belajar d. Memakai kata-kata kerja operasional yang sesuai	√ √ √ √	√			
		Nilai	4				
2	Pemilihan materi ajar	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Sesuai dengan karakteristik siswa c. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis pada siswa d. Membangkitkan minat siswa untuk belajar	√ √ √ √	√			
		Nilai	4				
3	Pengorganisa- sian materi ajar	a. Materi ajar dipaparkan dengan jelas b. Materi ajar sistematis c. Sesuai dengan alokasi waktu d. Sesuai dengan tujuan pembelajaran	√ √ - √		√		
		Nilai	√				
4	Pemilihan sumber/media pembelajaran	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Sesuai dengan materi pembelajaran c. Sesuai dengan karakteristik siswa d. Merangsang siswa belajar	√ √ - -		√		

		lebih bersemangat	√				
		Nilai	3				
5	Kejelasan skenario pembelajaran	a. Terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir b. Kegiatan pembelajaran disusun secara berurutan c. Langkah-langkah pembelajaran jelas d. Skenario pembelajaran sesuai dengan materi ajar	√ √ √ √	√			
		Nilai	4				
6	Kerincian skenario pembelajaran	a. Setiap langkah mencerminkan strategi dan metode pembelajaran b. Disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia c. Skenario pembelajaran jelas dan runtut d. Disesuaikan dengan kebutuhan siswa	√ - √ √		√		
		Nilai	3				
7	Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran	a. Teknik pembelajaran jelas dan runtut b. Dapat membuat siswa belajar aktif c. Merangsang keterlibatan siswa untuk belajar d. Menunjang tercapainya tujuan pembelajaran	- √ √ √		√		
		Nilai	3				
8	Kelengkapan instrumen (soal dan kunci)	a. Soal dibuat dengan jelas b. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran c. Kunci jawaban dilampirkan dengan jelas d. Soal dilengkapi dengan pedoman penskoran	√ √ √ √	√			
		Nilai	4				
Jumlah			28				
Persentase			88%				
Kualifikasi			Baik				

Keterangan :

SB (Sangat Baik)	Jika empat deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
B (Baik)	Jika tiga deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
C (Cukup)	Jika dua deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
K (Kurang)	Jika satu deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

Skor maksimal tiap-tiap aspek yang dinilai 4 dan total skor maksimal = $4 \times 8 = 32$

Persentase nilai :

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

$$P = \frac{28}{32} \times 100\% \\ = 88\% \text{ (Baik)}$$

Keterangan :

90 - 100% = SB
 80 - 89% = B
 70 - 79% = C
 < 70% = K

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi Responden

N = Jumlah Responden

Observer

Palupuh, April 2015
 Peneliti

M. NASIR, S.Pd.SD
NIP : 197406012005011001

ISRA FITRIANI
NIM: 95279

Lampiran 11

**Hasil Observasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS
dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V
SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh
Kabupaten Agam
(Siklus I Pertemuan II dari Aspek Guru)**

Tahap Pembelajaran	Karakteristik	Deskriptor	Deskrip- tor yang muncul	Kualifikasi			
				S B	B	C	K
				4	3	2	1
Kegiatan awal	Mengkondisi- kan siswa untuk belajar	a. Mengucapkan salam	√	√			
		b. Meminta siswa merapikan tempat duduk	√				
		c. Mengajak siswa berdoa	√				
		d. Mencek kehadiran siswa	√				
		Nilai	4				
	Melakukan Appersepsi	a. Memberikan pertanyaan sesuai dengan materi	√			√	
		b. Intonasi suara jelas	-				
		c. Pertanyaan diajukan pada seluruh siswa	-				
		d. Memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa	√				
		Nilai	2				
Kegiatan Inti	Menyampai- kan tujuan pembelajaran dan kompe- tensi yang akan dicapai	a. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	√	√			
		b. Menyampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa	√				

		c. Meminta siswa untuk memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan	√				
		d. Memotivasi siswa agar semangat belajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran	√				
		Nilai	4				
	Memberikan informasi tentang materi	a. Menggunakan media dalam menyampaikan materi tentang peristiwa menjelang proklamasi	√	√			
		b. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa	√				
		c. Materi yang diinformasikan sesuai dengan RPP	√				
		d. Informasi yang disampaikan jelas dan lengkap	√				
		Nilai	4				
	Tahap memotivasi kelompok	a. Memotivasi siswa agar tampil dengan baik dan percaya diri	√	√			
		b. Membagi kelompok menjadi dua	√				
		c. Memvariasikan anggota					

		kelompok dari segi kemampuan belajar siswa	√				
		d. Menetapkan anggota kelompok terdiri dari laki-laki dan perempuan	√				
		Nilai	4				
	Memilih pemeran	a. Tidak ada pemaksaan dalam penunjukkan pelaku	√	√			
		b. Penunjukkan dilakukan dengan demokratis	√				
		c. Tidak membedakan siswa	√				
		d. Membimbing siswa memahami skenario	√				
		Nilai	4				
	Menyiapkan pengamat	a. Menyampaikan bahwa yang menjadi pengamat adalah kelompok yang tidak tampil	√	√			
		b. Memberi penjelasan tentang tujuan siswa mengamati	√				
		c. Memberi petunjuk agar siswa mengetahui hal-hal yang akan diamati	-				

		d. Memotivasi pengamat agar dapat mengamati kelompok yang tampil dengan seksama	√				
		Nilai	3				
	Menyiapkan tahap-tahap bermain peran (<i>role playing</i>)	a. Mencek kesiapan siswa untuk tampil b. Memberi aksesoris/alat peraga pendukung pada siswa yang akan tampil c. Memotivasi siswa agar tampil percaya diri d. Meminta siswa yang tidak tampil untuk duduk dengan tertib dan sopan	√ - √ √		√		
		Nilai	3				
	Diskusi dan evaluasi	a. Membimbing siswa dalam berdiskusi b. Memotivasi siswa untuk menyampaikan pendapatnya. c. Menegur siswa yang tidak serius berdiskusi d. Mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang terjadi	√ √ √ √	√			
		Nilai	4				
	Membagi pengalaman dan menarik	a. Memberi kesempatan kepada setiap				√	

	generalisasi	siswa/kelompok jika masih ada yang belum dipahami b. Mengajukan pertanyaan kepada siswa secara sistematis sesuai dengan materi pelajaran c. Menyimpulkan pelajaran dengan bahasa yang baik dan jelas d. Membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran secara tertulis	√ - √ -				
		Nilai	2				
Kegiatan Akhir	Evaluasi	a. Memotivasi siswa untuk mengerjakan evaluasi b. Membagikan soal evaluasi kepada setiap siswa c. Mengawasi siswa mengerjakan soal evaluasi d. Meminta siswa untuk mengumpulkan hasil evaluasi dengan tertib	√ √ √ √	√			
		Nilai	4				
	Penutup	a. Memberikan tindak lanjut/PR b. Menyampaikan pesan moral c. Memotivasi siswa agar	- √		√		

		belajar lebih giat	√				
		d. Mengucapkan salam penutup	√				
		Nilai	3				
Jumlah			41				
Persentase			85%				
Kualifikasi			Baik				

Keterangan :

SB (Sangat Baik)	Jika empat deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
B (Baik)	Jika tiga deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
C (Cukup)	Jika dua deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
K (Kurang)	Jika satu deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

Skor maksimal tiap-tiap aspek yang dinilai = 4 dan total skor maksimum = 4 x 12 = 48

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

P = Persentase

F = Frekuensi Responden

N = Jumlah Responden

$$P = \frac{41}{48} \times 100\%$$

= 85% (Baik)

Keterangan :

90 - 100% = SB

80 - 89% = B

70 - 79% = C

< 70% = K

Observer

Pasia Laweh, April 2015

Peneliti

M. NASIR, S.Pd.SD

NIP : 197406012005011001

ISRA FITRIANI

NIM : 95279

Lampiran 12

**Hasil Observasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS
dengan Menggunakan Metode Role Playing di Kelas V
SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh
Kabupaten Agam
(Siklus I Pertemuan II dari Aspek Siswa)**

Tahap Pembelajaran	Karakteristik	Deskriptor	Deskriptor yang muncul	Kualifikasi			
				S B	B	C	K
				4	3	2	1
Kegiatan awal	Bersiap untuk belajar	a. Siswa menjawab salam guru	√	√			
		b. Siswa merapikan tempat duduk	√				
		c. Siswa berdoa	√				
		d. Siswa mendengarkan absen	√				
		Nilai	4				
	Tahap appersepsi	a. Mendengarkan appersepsi yang diberikan guru dengan seksama	√	√			
		b. Menjawab pertanyaan guru dengan baik dan sopan	√				
		c. Tertib dalam menjawab pertanyaan guru (tidak berebutan)	√				
		d. Serius, tekun dan antusias mengikuti pelajaran	√				
		Nilai	4				
Kegiatan Inti	Mendengarkan guru menyampaikan tujuan	a. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran			√		

	pembelajaran	yang disampaikan guru	√				
		b. Siswa memahami bahasa yang disampaikan guru	-				
		c. Merespon permintaan guru	√				
		d. Termotivasi dan semangat dalam mengikuti pelajaran	√				
		Nilai	3				
	Menyimak informasi tentang materi	a. Memperhatikan media yang digunakan dalam menyampaikan materi tentang peristiwa menjelang proklamasi	√	√			
		b. Paham dengan bahasa dan informasi yang disampaikan oleh guru	√				
		c. Tertib menyimak informasi	√				
		d. Menunjukkan sikap antusias terhadap materi	√				
		Nilai	4				
	Membentuk kelompok	a. Demokratis dalam pembentukan kelompok	√		√		
		b. Tidak membedakan teman dalam kelompok	√				
		c. Mencatat nama-					

		nama anggota kelompok	√				
		d. Bertanya jika ada yang tidak jelas	-				
		Nilai	3				
	Persiapan bermain peran	a. Siswa antusias untuk bermain peran	√	√			
		b. Bersedia menerima peran apa saja	√				
		c. Menerima keputusan guru jika ada yang harus dipilih sebagai pemeran tokoh tertentu	√				
		d. Siswa menunjukkan sikap siap untuk tampil	√				
		Nilai	4				
	Pemeranan	a. Menerima aksesoris/alat peraga pendukung dari guru dengan tertib tanpa berebutan	-			√	
		b. Siswa naik ke atas pentas/depan kelas sesuai dengan peran yang dipanggil	√				
		c. Siswa tampil dengan percaya diri	-				
		d. Siswa tampil sesuai dengan alur cerita	√				
		Nilai	2				
	Pengamatan	a. Siswa duduk di kelompoknya		√			

		dengan tertib	√				
		b. Siswa mengamati alur scenario	√				
		c. Siswa tidak mengganggu kelompok yang sedang bermain peran	√				
		d. Menghangatkan suasana dengan tepuk tangan yang meriah	√				
		Nilai	4				
	Diskusi dan evaluasi	a. Menyampaikan hasil pengamatan kelompok dengan bahasa yang baik dan benar	√			√	
		b. Memberi kesempatan kelompok yang diamati untuk menanggapi kembali	-				
		c. Berani mengungkapkan pendapat	√				
		d. Siswa aktif dalam diskusi	-				
		Nilai	2				
	Berbagi pengalaman dan generalisasi	a. Menyampaikan hasil kesimpulan dengan bahasa yang jelas	√		√		
		b. Menghargai pendapat orang lain dalam menyampaikan kesimpulan	√				
		c. Mencatat hasil kesimpulan pelajaran					

		dengan bersih dan rapi	-				
		d. Mengajukan pertanyaan jika masih ada yang belum dipahami	√				
		Nilai	3				
Kegiatan Akhir	Evaluasi	a. Menerima soal evaluasi yang diberikan guru	√	√			
		b. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib tanpa bekerjasama dengan teman	√				
		c. Siswa serius dan tekun mengerjakan soal evaluasi	√				
		d. Siswa mengumpulkan hasil evaluasi dengan tertib	√				
		Nilai	4				
	Penutup	a. Mencatat/menyimak tugas yang diberikan guru	-		√		
b. Mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru		√					
c. Menunjukkan sikap semangat dan pantang menyerah dalam belajar		√					
d. Menjawab salam guru		√					
Nilai		3					
Jumlah			40				
Persentase			83%				
Kualifikasi			Baik				

Keterangan :

SB (Sangat Baik)	Jika empat deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
B (Baik)	Jika tiga deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
C (Cukup)	Jika dua deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
K (Kurang)	Jika satu deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

Skor maksimal tiap-tiap aspek yang dinilai = 4 dan total skor maksimum = 48

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

P = Persentase

F = Frekuensi Responden

N = Jumlah Responden

$$P = \frac{40}{48} \times 100\%$$

= 83% (Baik)

Keterangan :

90 - 100% = SB

80 - 89% = B

70 - 79% = C

< 70 % = K

Observer

Pasia Laweh, April 2015

Peneliti

M. NASIR, S.Pd.SD

NIP : 197406012005011001

ISRA FITRIANI

NIM : 95279

Lampiran 13

Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADF	70	87	√	
2	AIN	70	93	√	
3	GMA	70	93	√	
4	ISW	70	73	√	
5	ARF	70	73	√	
6	FZN	70	60		√
7	RBA	70	93	√	
8	RHM	70	73	√	
9	TFK	70	87	√	
10	ANS	70	67		√
11	HRR	70	60		√
12	ZAR	70	75	√	
13	HRM	70	93	√	
14	FZA	70	75	√	
15	OFP	70	33		√
16	WAK	70	53		√
Jumlah			1188	11 orang	5 orang
Rata-rata			74,25		
Persentase			74	69%	31%

Palupuh, April 2015
Peneliti

ISRA FITRIANI
NIM: 95279

Lampiran 14

Hasil Penilaian Afektif
Siklus I Pertemuan II

No	Nama Siswa	Disiplin				Percaya diri				Toleransi				Jlh Skor	Nilai
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K		
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	ADF		√				√				√			9	75
2	AIN	√				√					√			11	92
3	GMA		√				√				√			9	75
4	ISW		√				√				√			9	75
5	ARF	√					√				√			10	83
6	FZN		√				√					√		8	67
7	RBA			√			√				√			8	67
8	RHM		√				√					√		8	67
9	TFK	√				√					√			11	92
10	ANS		√				√					√		8	67
11	HRR		√				√				√			9	75
12	ZAR		√				√				√			9	75
13	HRM	√						√			√			9	75
14	FZA		√					√			√			8	67
16	OFP		√				√					√		8	67
17	WAK		√				√				√			9	75
Jumlah															1194
Rata-Rata															74,62

Deskriptor Sikap:

1. Disiplin
 - a. Bersungguh-sungguh dalam bermain peran
 - b. Menghayati peran yang dilakoni
 - c. Santun dalam bermain peran
 - d. Tertib dalam bermain peran
2. Percaya diri
 - a. Berani tampil bermain peran
 - b. Tidak kaku dalam bermain peran
 - c. Berani mengungkapkan pendapat
 - d. Optimis
3. Toleransi
 - a. Menghargai teman bermain peran
 - b. Menghargai pendapat teman
 - c. Tidak mendominasi dalam bermain peran
 - d. Bekerjasama

Penilaian Afektif :

Kriteria skor:

Skor 4 baik sekali	jika 4 terlaksana
Skor 3 baik	jika 3 terlaksana
Skor 2 cukup	jika 2 terlaksana
Skor 1 kurang	jika 1 terlaksana

Jumlah nilai tertinggi adalah 12 di dapat dari skor paling tinggi 4 x 3 jenis deskriptor

Kriteria taraf keberhasilan:

Penentuan Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$

Observer

Palupuh, April 2015
Peneliti

M. NASIR, S.Pd.SD
NIP: 19740601 200501 1 001

ISRA FITRIANI
NIM: 95279

Lampiran 15

Hasil Penilaian Psikomotor
Siklus I Pertemuan II

No	Nama Siswa	Penampilan				Ekspresi				Kerjasama				Jlh skor	Nilai
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K		
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	ADF		√				√					√		8	67
2	AIN	√					√				√			10	83
3	GMA		√				√				√			9	75
4	ISW		√				√					√		8	67
5	ARF	√				√					√			11	92
6	FZN		√				√				√			9	75
7	RBA		√				√					√		8	67
8	RHM		√				√					√		8	67
9	TFK	√					√			√				11	92
10	ANS		√					√			√			8	67
11	HRR		√				√				√			9	75
12	ZAR		√				√					√		8	67
13	HRM	√					√				√			10	83
14	FZA		√				√				√			9	75
15	OFP		√				√				√			9	75
16	WAK		√				√				√			9	75
Jumlah															1202
Rata-rata															75,12

Deskriptor:

1. Penampilan
 - a. Berani tampil
 - b. Penampilan baik dan rapi
 - c. Pandai dalam mengambil alih peran
 - d. Pandai mengoreksi diri jika terjadi kesalahan dalam peran
2. Ekspresi
 - a. Berekspresi sesuai naskah atau keadaan yang diceritakan
 - b. Intonasi suara jelas
 - c. Tidak kaku dan bersungguh-sungguh
 - d. Percaya diri dalam berekspresi
3. Kerjasama
 - a. Adanya kekompakkan ketika bermain peran
 - b. Berbagi peran dengan teman
 - c. Tidak mendominasi peran
 - d. Menghargai teman yang sedang bermain peran

Penilaian Psikomotor:Kriteria skor:

Skor 4 baik sekali jika 4 terlaksana
 Skor 3 baik jika 3 terlaksana
 Skor 2 cukup jika 2 terlaksana
 Skor 1 kurang jika 1 terlaksana

Jumlah nilai tertinggi adalah 12 di dapat dari skor paling tinggi 4 x 3 jenis deskriptor

Penentuan nilai : $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal (12)}} \times 100 \%$

Kriteria keberhasilan:

90 - 100% = Sangat Baik
 80 - 89% = Baik
 70 - 79% = Cukup
 < 69% = Kurang

Observer

Palupuh, April 2015
 Peneliti

M. NASIR, S.Pd.SD
NIP: 19740601 200501 1 001

ISRA FITRIANI
NIM: 95279

Lampiran 16

Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Nama	Aspek Kognitif	Aspek Afektif	Aspek Psikomotor	Jumlah	Nilai Akhir	Ketuntasan	
							Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADF	87	75	67	229	76,33	√	
2	AIN	93	92	83	268	89,33	√	
3	GMA	93	75	75	243	81,00	√	
4	ISW	73	75	67	215	71,66	√	
5	ARF	73	83	92	248	82,66	√	
6	FZN	60	67	75	202	67,33		√
7	RBA	93	67	67	227	75,66	√	
8	RHM	73	67	67	207	69,00		√
9	TFK	87	92	92	271	90,33	√	
10	ANS	67	67	67	201	67,00		√
11	HRR	60	75	75	210	70,00	√	
12	ZAR	75	75	67	215	71,66	√	
13	HRM	93	75	83	251	83,66	√	
14	FZA	75	67	75	217	72,33	√	
15	OFP	33	67	75	175	58,33		√
16	WAK	53	75	75	203	67,66		√
	Jumlah	1188	1194	1202			11	5
	Rata-rata	74,25	74,63	75,13				
	Persentase	74	74	75			69%	31%

Lampiran 17

Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I

No	Nama Siswa	KKM	Pertemuan I	Pertemuan II	Jumlah	Nilai Akhir	Ketuntasan	
							Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADF	70	74	76	150	75	√	
2	AIN	70	84	89	173	87	√	
3	GMA	70	69	81	150	75	√	
4	ISW	70	74	72	146	73	√	
5	ARF	70	83	83	166	83	√	
6	FZN	70	71	67	138	69		√
7	RBA	70	74	76	150	75	√	
8	RHM	70	57	69	126	63		√
9	TFK	70	90	90	180	90	√	
10	ANS	70	57	67	124	62		√
11	HRR	70	72	70	142	71	√	
12	ZAR	70	67	72	139	70	√	
13	HRM	70	74	84	158	79	√	
14	FZA	70	69	72	141	71	√	
15	OFP	70	63	58	121	61		√
16	WAK	70	65	68	133	67		√
	Jumlah		1143	1194		1171		
	Rata-rata		71,43	74,62		73,18		
	Persentase		71	75		73	69%	31%

Lampiran 18**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****Siklus II**

Mata pelajaran	: IPS
Kelas/semester	: V/II
Alokasi waktu	: 3 x 35 menit
Materi pokok	: Peristiwa Sekitar Proklamasi

A. Standar Kompetensi:

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

B. Kompetensi Dasar:

- 2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan

C. Indikator:

1. Menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa detik-detik proklamasi. (Kognitif)
2. Mengurutkan rentang peristiwa menjelang proklamasi. (Kognitif)
3. Menyebutkan isi proklamasi. (Kognitif)
4. Meneladani sifat dan watak masing-masing tokoh dalam kehidupan sehari-hari. (Afektif)
5. Memerankan tokoh pejuang dalam peristiwa detik-detik menjelang proklamasi. (Psikomotor)

D. Tujuan pembelajaran:

1. Melalui media gambar, siswa dapat menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa detik-detik proklamasi dengan benar. (kognitif)
2. Melalui penjelasan guru, siswa dapat mengurutkan rentang peristiwa menjelang proklamasi. (kognitif)
3. Dengan bimbingan guru, siswa dapat menyebutkan isi proklamasi dengan benar. (kognitif)

4. Dengan bermain peran, siswa dapat meneladani sifat dan watak masing-masing tokoh dengan baik. (afektif)
5. Melalui skenario, siswa dapat memerankan tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa detik-detik proklamasi dengan baik. (psikomotor)

E. Dampak pengiring:

1. Religi:
Bersyukur kepada Tuhan atas kemerdekaan Indonesia
2. Semangat kebangsaan:
Ikut serta dalam memperingati proklamasi kemerdekaan melalui upacara bendera, menyadari bahwa proklamasi kemerdekaan diraih berkat perjuangan para pahlawan
3. Cinta tanah air:
Menumbuhkan rasa cinta tanah air karena proklamasi merupakan pintu gerbang menuju Indonesia yang merdeka

F. Materi Pembelajaran

Peristiwa Detik-Detik Proklamasi

Pembacaan Teks Proklamasi

Pada hari Jum'at, tanggal 17 Agustus 1945 pagi banyak orang berkumpul di kediaman Sukarno di Jalan Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta. Mereka adalah rakyat dan para pemuda. Sekitar pukul 10.00, Ir. Sukarno didampingi Drs. Mohammad Hatta memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Berikut ini perkataan Sukarno pada pembacaan proklamasi kemerdekaan:

“Saudara-saudara sekalian, saya telah meminta Saudara hadir di sini untuk menyaksikan suatu peristiwa maha penting dalam sejarah kita. Berpuluh-puluh tahun kita, bangsa Indonesia telah berjuang, untuk kemerdekaan tanah air kita. Bahkan, telah beratus-ratus tahun. Gelombangnya aksi kita untuk mencapai kemerdekaan kita itu ada naiknya, ada turunnya, tetapi jiwa kita tetap menuju ke arah cita-cita. Juga di dalam zaman Jepang, usaha kita untuk mencapai kemerdekaan nasional tidak berhenti.

Di dalam zaman Jepang ini tampaknya saja kita menyandarkan diri kepada mereka. Tetapi pada hakikatnya, tetap kita menyusun tenaga kita sendiri, tetap kita percaya pada kekuatan sendiri. Hanya bangsa yang berani mengambil nasib dalam tangan sendiri, akan dapat berdiri dengan kekuatannya. Maka kami, tadi malam telah mengadakan musyawarah dengan pemuka-pemuka rakyat Indonesia dari seluruh Indonesia. Permusyawaratan itu seia sekata berpendapat, bahwa sekaranglah datang saatnya untuk menyatakan kemerdekaan kita.

Saudara-saudara!

Dengan ini kami menyatakan kebulatan tekad itu. Dengarkanlah proklamasi kami:

PROKLAMASI <i>Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan Kemerdekaan Bangsa Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan dan lain-lain, diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya.</i> <i>Jakarta, hari 17 bulan 8 tahun 05</i> <i>"Atas nama bangsa Indonesia"</i> <i>Soekarno-Hatta</i>

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 itu."

Setelah pembacaan teks proklamasi selesai, upacara dilanjutkan dengan pengibaran bendera Merah Putih. Pengibaran Bendera Merah Putih dilakukan oleh **Suhud** dan **Latif Hendraningrat**, serta diiringi lagu Indonesia Raya. Bendera Merah Putih itu dijahit oleh **Ibu Fatmawati Sukarno**. Pada saat Sang Saka Merah Putih dikibarkan, tanpa ada yang memberi aba-aba, para hadirin menyanyikan lagu Indonesia Raya. Setelah pengibaran Bendera Merah Putih, **Wali kota Suwiryo** dan **dr. Mawardi** memberikan sambutan. Kemudian mereka yang hadir saling bertukar pikiran sebentar lalu pulang ke rumah masing-masing.

Peristiwa yang sangat penting bagi Bangsa Indonesia ini berlangsung sekitar satu jam. Meski sangat sederhana, namun upacara itu dilakukan penuh kehikmatan. Peristiwa itu membawa perubahan yang luar biasa dalam kehidupan bangsa Indonesia. Bangsa Indonesia menjadi bangsa yang merdeka. Bangsa baru telah lahir. Sejak hari itu lahirlah sebuah negara baru, yaitu Negara Republik Indonesia. Dengan demikian mulai saat itu bangsa Indonesia menjadi bangsa yang merdeka dan terbebas dari belenggu penjajah.

G. Metode pembelajaran

1. Tanyajawab
2. Ceramah
3. Penugasan
4. Diskusi
5. Bermain peran (*Role Playing*)

D. Media dan Sumber

1. Media
 - a. Teks skenario *Role Playing* tentang peristiwa menjelang proklamasi.
 - b. Gambar tokoh-tokoh yang berperan dalam peristiwa menjelang proklamasi
2. Sumber
 - a. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)
 - b. Silabus Pembelajaran IPS Kelas V
 - c. Buku IPS kelas V Penerbit Erlangga
 - d. Buku IPS BSE kelas V

E. Langkah-Langkah Pembelajaran *Role Playing*

1. Kegiatan awal

a. Mengkondisikan kelas

- 1) Siswa menjawab salam guru
- 2) Siswa merapikan tempat duduk sesuai dengan permintaan guru.
- 3) Siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.
- 4) Siswa mendengarkan guru mengecek kehadiran.

b. Melakukan Appersepsi

- 1) Guru menuliskan hari/tanggal dan mata pelajaran di sudut kiri papan tulis.
- 2) Guru mengajukan pertanyaan pada siswa tentang materi pada pertemuan sebelumnya yaitu tentang peristiwa perumusan teks proklamasi Indonesia. Pertanyaan tersebut dijawab oleh siswa sebagai appersepsi untuk membuka skemata siswa tentang kelanjutan dari peristiwa menjelang Proklamasi.

c. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Menyampaikan pokok-pokok materi tentang peristiwa menjelang proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

- 1) Guru menampilkan gambar tokoh-tokoh pejuang yang terlibat dalam peristiwa menjelang detik-detik proklamasi.
- 2) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang cerita menjelang peristiwa detik-detik proklamasi.

Tahap bermain peran (*role playing*)

a. Tahap memotivasi kelompok

- 1) Guru menyampaikan bahwa materi peristiwa menjelang detik-detik proklamasi akan ditampilkan dengan cara bermain peran atau *role playing*.
- 2) Siswa menerima skenario tentang peristiwa menjelang detik-detik proklamasi.
- 3) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang skenario peristiwa menjelang detik-detik proklamasi dan peran-peran yang akan ditampilkan siswa.
- 4) Siswa melakukan tanya-jawab dengan guru jika ada yang belum dipahami tentang skenario.

b. Memilih pemeran

- 1) Siswa duduk dengan rapi dan mendengarkan pembagian peran yang ditunjuk oleh guru.
- 2) Pembagian peran dilakukan pada siswa dengan cara satu siswa satu peran, dan menyampaikan bahwa bermain peran akan dilaksanakan dua kali.

Daftar siswa yang tampil pertama (Kelompok I)

No	Nama siswa	Peran
1	TFK	Soekarno
2	GMA	Moh. Hatta
3	RBA	Fatmawati
4	AIN	Chairul Shaleh
5	FZA	Sukarni
6	OFP	Trimurti
7	ISW	Latif Hendraningrat
8	ADF	Suhud

Daftar siswa yang tampil kedua (Kelompok II)

No	Nama siswa	Peran
1	HRM	Soekarno
2	ARF	Moh. Hatta
3	FZN	Fatmawati
4	RHM	Chairul Shaleh
5	HRR	Sukarni
6	WAK	Trimurti
7	ZAR	Latif Hendraningrat
8	ANS	Suhud

c. Menyiapkan pengamat

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru bahwa yang akan menjadi pengamat/penonton adalah kelompok yang tidak tampil.

d. Menyiapkan tahap-tahap bermain peran (*Role Playing*)

- 1) Guru menjelaskan hal-hal yang akan dinilai ketika bermain peran.
- 2) Guru memberikan motivasi agar siswa tampil dengan percaya diri.
- 3) Siswa menyiapkan tempat dan alat peraga untuk bermain peran dibawah bimbingan guru.
- 4) Siswa yang akan tampil pada tampilan pertama (kelompok I) segera menyisihkan diri dan siswa yang bertindak sebagai pengamat/penonton duduk dengan rapi di kursi masing-masing.

e. Pemeranan

- 1) Salah seorang siswa yang telah ditunjuk sebagai pembawa acara mengucapkan kata-kata pembukaan.
- 2) Kemudian siswa dipanggil ke depan sesuai dengan perannya masing-masing untuk memperkenalkan kepada penonton. Setelah itu siswa kembali ke belakang.
- 3) Pembawa acara membacakan prolog skenario.
- 4) Siswa mulai berakting sesuai dengan alur cerita pada skenario.
- 5) Jika terjadi kesalahan guru segera menghentikan dan mengarahkan kembali.
- 6) Sementara itu, siswa yang bertindak sebagai pengamat/penonton mengamati alur skenario yang ditampilkan oleh temannya.
- 7) Semua siswa memberikan tepuk tangan yang meriah atas tampilan dari kelompok I

f. Diskusi dan Evaluasi

- 1) Setelah pemeranan oleh kelompok I ditampilkan, kelompok II menyampaikan hasil pengamatannya melalui diskusi yang dibimbing oleh guru.

- 2) Melakukan evaluasi atas kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam penampilan kelompok I agar dipenampilan kelompok II tidak terjadi kesalahan yang sama.

g. Pemeranan Ulang

Pemeranan ulang dilakukan oleh Kelompok II dengan tahap-tahap yang sama yaitu pembukaan oleh pembawa acara, prolog dan pemeranan oleh anggota kelompok II.

h. Diskusi dan Evaluasi kedua

Setelah pemeranan dilakukan oleh kelompok II dilakukan diskusi dan evaluasi seperti pada tahap diskusi dan evaluasi sebelumnya.

i. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

- 1) Siswa berbagi pengalaman menceritakan peran dalam peristiwa menjelang proklamasi dan ditanggapi oleh temannya di bawah bimbingan guru.
- 2) Guru memberikan pertanyaan penjajakan untuk menyimpulkan materi peristiwa menjelang proklamasi yang ditampilkan dengan metode role playing.
- 3) Siswa bertanya jika masih ada materi pelajaran yang belum dimengerti.

3. Kegiatan akhir

a) Evaluasi

- 1) Guru membagikan soal evaluasi.
- 2) Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib dan aman.
- 3) Siswa mengumpulkan hasil evaluasi.

b) Penutup

- 1) Siswa mendengarkan pesan moral yang terkait dengan materi pembelajaran.
- 2) Siswa menjawab salam penutup yang diucapkan oleh guru.

F. Penilaian

1. Prosedur penilaian : Proses dan akhir
2. Jenis penilaian : Perbuatan dan tulisan
3. Bentuk penilaian : Pengamatan dan Isian
4. Instrumen penilaian : - Lembar soal (terlampir)
- Kunci jawaban (terlampir)
- Format Pengamatan (terlampir)

Mengetahui
Kepala Sekolah

Palupuh, April 2015
Peneliti

PATRIZAL,S.Pd.SD
NIP: 196711151990051001

ISRA FITRIANI,A.Ma
NIM: 95279

MEDIA PEMBELAJARAN

Soekarno



Mohammad Hatta



Fatmawati



SUKARNI



Ahmad Soebardjo



Rajiman wediodiningrat



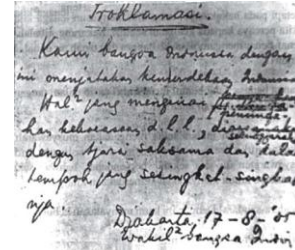
Latif hendraningrat



Wikana



Teks Proklamasi



Menaikan Bendera



Pembacaan Proklamasi oleh Ir. Soekarno



Lembar Skenario Siklus II

Tema : Peristiwa Menjelang Proklamasi Proklamasi Kemerdekaan

Setelah semua persiapan proklamasi selesai pada pukul 04.30 WIB. Rombongan bubar sebagian dari mereka menghimpun rekan-rekannya untuk menyebar luaskan berita itu kesegenap masyarakat Jakarta. Dengan cepat mereka mempersiapkan fomlet-fomlet dan mobil dengan pengeras suara untuk memberitahukan kepada penduduk tentang kabar gembira ini.

Pagi harinya Jum'at, tanggal 17 Agustus 1945 di kediaman Soekarno di Jl. Pegangsaan Timur No.56, akan dilangsungkan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Tokoh-tokoh pejuang Indonesia telah hadir di lokasi.

Chairul saleh	:Bung karno para pemuda telah berkumpul mereka sudah tidak sabar lagi untuk mendengar anda membacakan naskah proklamasi
Soekarno	:Tunggulah sebentar Bung Hatta belum datang saya akan menunggu Bung Hatta dulu
Chairul saleh	:Ya sudah silahkan, tapi jangan terlalu lama. Kami sudah tidak sabar untuk menunggu, sebentar lagi kan hampir pukul 10.00
Soekarno	:Ehm ... baiklah
Sukarni	:(<i>Tiba-tiba datang</i>) Maaf Bung Karno apakah kita akan melakukan pengibaran bendera merah putih
soekarno	:ya haruslah, itukan sebagai simbol kalau kita telah merdeka. Apa benderanya sudah ada?
Sukarni	:belum Bung.
Soekarno	:Ya sudah biar saya yang mengurus benderanya, saya akan menyuruh Fatmawati menjahitkannya sekarang juga
Sukarni	:baiklah kalau begitu saya akan mencari tiang bambunya, saya permisi dulu. (<i>kemudian sukarni pergi</i>)
Soekarno	:Ya silahkan. suhud tolong panggilkan Fatmawati kemari"
Suhud	:Baik Bung. (<i>pergi memanggil Fatmawati</i>) Buk... bapak memanggil ibuk di depan.
Fatmawati	:ada apa ya, bapak memanggil saya?
Suhud	:tidak tahu buk, tapi tadi saya dengar bapak membicarakan masalah bendera.
Fatmawati	:ya sudah, trimakasih.saya akan segera ke sana.
Suhud	:baik buk..
<i>Sesaat kemudian Fatmawati datang</i>	
Fatmawati	:Ada apa Kang Mas memanggil saya?
Soekarno	:Bu ada kain nggak di rumah?
Fatmawati	:memangnya untuk apa kang mas?
Soekarno	:untuk bendera sebagai simbol bahwa kita sudah merdeka.

Fatmawati : baik kang mas saya cari dulu. *(fatmawati kemudian mengambil dua potong kain di dalam kamarnya)*
 Kang mas, yang ada hanya kain berwarna putih dan merah ini saja.

Soekarno : tidak apa-apa. Tolong jahit bendera merah putihnya disini.

Fatmawati : baik kang mas.
Kemudian fatmawati menjahit bendera merah putih dengan tangan. Tidak lama kemudian Moh. Hatta datang.

Hatta : Maaf terlalu lama menunggu saya

Soekarno : Ah tidak apa-apa, kebetulan persiapannya juga belum selesai

Hatta : persiapan apa bung?

Soekarno : Persiapan untuk pengibaran bendera. Benderanya sedang dijahit oleh Fatmawati.

Hatta : bagaimana dengan tiangnya sudah ada?

Soekarno : tadi Sukarni yang mencarinya

Hatta : baguslah kalau begitu
(tiba-tiba sukarni datang)

Sukarni : tiangnya sudah ada bung.

Soekarno : ya trimakasih. Bagaimana Bu, Sudah selesai benderanya?

Fatmawati : sudah kang mas. Ini benderanya *(sambil menyerahkan bendera)*

Moh. Hatta : oya bung, siapa yang akan membawa bendera ini?

Soekarno : mmmmm..... siapa yang bisa ya? *(sambil berfikir)*

Sukarni : bagaimana kalau suhud, Latif dan Trimurti saja

Moh. Hatta : dimana mereka sekarang?

Soekarno : ada didepan bung. Biar saya panggil.
(lalu Soekarno memanggil suhud, Latif dan Trimurti, tidak lama kemudian mereka datang)

Trimurti, suhud & latif : tuan memanggil kami? *(serentak)*

Soekarno : ya, nanti setelah saya membacakan proklamasi, tolong saudara bertiga mengibarkan bendera ini.

Trimurti : baik tuan, kami akan melaksanakannya dengan baik.

Moh. Hatta : bagus, saya bangga dengan kerja keras dan semangat kalian semua.

Latif : kami akan selalu berusaha untuk mengerjakan yang terbaik untuk bangsa kita. *(dengan penuh semangat)*

Moh. Hatta : oya, satu lagi beritahu peserta yang hadir, nanti ketika menaikkan bendera nyanyikan lagu Indonesia Raya yang diciptakan oleh WR. Supratman

Latif : baik bung.

Suhud : ayo Latif, Trimurti kita berbaris di sana, biar saya yang membawa bendera

Trimurti : baiklah kalau begitu ayo kita ke depan.
Akhirnya segala persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia selesai. Bendera sudah dijahit, begitu pula dengan tiang bambu.
Saat Soekarno dan Moh. Hatta keluar dari rumahnya dan naik ke panggung. Suasana menjadi sangat hening. Soekarno dan Hatta dipersilahkan maju

beberapa langkah dari tempatnya semula. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang lantang dan mantap, Soekarno pun membacakan pidato pendahuluan sebelum beliau membacakan teks proklamasi.

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Saudara-saudara sekalian ! Saya telah minta Saudara hadir disini, untuk menyaksikan peristiwa maha penting dalam sejarah bangsa kita. Berpuluh-puluh tahun kita bangsa Indonesia telah berjuang untuk merdeka. Bahkan telah beratus-ratus tahun lamanya, gelombang aksi kita tidak putus dalam berjuang untuk memerdekakan negeri ini. Kita jatuh bangun menyusun kekuatan untuk menggapai cita-cita Indonesia bebas dari penjajahan bangsa lain. Semalam, kami para pemuka-pemuka rakyat Indonesia dari berbagai penjuru bergabung untuk memusyawarahkan dan permusyawaratan itu seiyasekata. "Inilah saatnya bagi kita untuk mengobarkan api revolusi kemerdekaan Indonesia". Saudara sekalian ! Dengan ini kami menyatakan kebulatan tekad itu. Dengarkanlah proklamasi ini :

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan Kemerdekaan bangsa Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan dan lain-lain, diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya

*Jakarta, hari 17 bulan 8 tahun 45
"Atas nama bangsa Indonesia"
Soekarno-Hatta*

Kemudian di kibarkanlah bendera Sang Saka Merah Putih yang dijahit oleh ibu Fatmawati dan diiringi lagu Indonesia Raya yang diciptakan oleh W.R. Supratman. Hadirin turut menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia tersebut.

(kemudian Latif, Suhud dan Trimurti maju ke depan)

Suhud : Siap grak.. jalan di tempat grak... maju jalan...! *(Setelah itu mereka mengibarkkan bendera merah putih dan diiringii lagu Indonesia Raya)*

Suhud : hormat grak...

Peristiwa Proklamasi ini memang hanya berlangsung sebentar. Namun, peristiwa itu telah mengubah segala sendi kehidupan bangsa Indonesia. Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan telah menjadi momentum puncak perjuangan Bangsa Indonesia. Oleh karena itu, kita sebagai generasi penerus bangsa harus berprestasi dalam rangka mengisi kemerdekaan tersebut, bukan malah menodainya. Kita harus bisa membalas budi para pejuang Tanah Air zaman dahulu dengan cara mempertahankan kemerdekaan ini.

LEMBAR DISKUSI KELOMPOK (LDK)

Siklus II

Mata Pelajaran : IPS
 Kelompok :
 Kelas/Semester : V/II
 Waktu : 15 menit
 Topik : Peristiwa menjelang proklamasi

I. Indikator

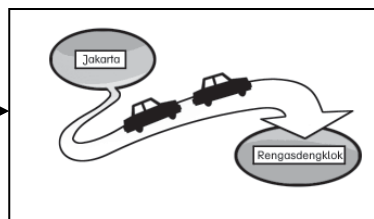
1. Menyebutkan nama tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa menjelang proklamasi
2. Menyusun rentang peristiwa menjelang proklamasi
3. Menyebutkan isi proklamasi

II. Kegiatan

1. *Tulislah 8 orang tokoh yang berperan dalam peristiwa menjelang proklamasi!*
2. *Ceritakanlah gambar peristiwa berikut dengan singkat dan tepat!*



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 4



Gambar 3



Gambar 5

3. *Tulislah isi Proklamasi!*

Lembar Jawaban LDK Siklus II

1. Tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa menjelang proklamasi

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

2. Urutan peristiwa menjelang proklamasi!

No	Gambar Peristiwa	Peristiwa
1	Gambar 1	
2	Gambar 2	
3	Gambar 3	
4	Gambar 4	
5	Gambar 5	

3. Isi proklamasi

Kunci Jawaban LDK Siklus II

1. Tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa menjelang proklamasi

1. Ir. Soekarno
2. Moh. Hatta
3. Mr. Ahmad soebardjo
4. Fatmawati
5. Chairul Saleh
6. Sukarni
7. Suhud
8. Latif Hendradiningrat

2. Urutan peristiwa menjelang proklamasi!

No	Gambar Peristiwa	Peristiwa
1	Gambar 1	Anggota golongan muda menemui Soekarno untuk menyampaikan berita kekalahan Jepang dan mendesak Soekarno agar segera memproklamasikan Kemerdekaan
2	Gambar 2	Golongan muda membawa Soekarno-Hatta ke Rengasdengklok untuk menghindari pengaruh Jepang dalam persiapan memproklamasikan kemerdekaan
3	Gambar 3	Soekarno berjanji kepada golongan muda untuk segera merumuskan teks proklamasi setelah kembalinya ke Jakarta.
4	Gambar 4	Soekarno merumuskan teks proklamasi di rumah Laksamana Maeda dan disaksikan oleh golongan tua dan muda
5	Gambar 5	Soekarno membacakan teks proklamasi kemerdekaan dan didampingi oleh Moh. Hatta

3. Isi proklamasi

PROKLAMASI <i>Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan Kemerdekaan Bangsa Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan dan lain-lain, diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya.</i> Jakarta, hari 17 bulan 8 tahun 05 <i>"Atas nama bangsa Indonesia"</i> Soekarno-Hatta
--

Lembar Jawaban LDK Siklus II

1. Tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa menjelang proklamasi

1. Ir. Soekarno..... ✓
2. Moh. Hatta..... ✓
3. Chaerul Saleh..... ✓
4. Subardi..... ✓
5. Mr. Ahmad Subono..... ✓
6. Suhud..... ✓
7. Fatma Wati..... ✓
8. Sukanto Latief..... ✓

2. Urutan peristiwa menjelang proklamasi!

No	Gambar Peristiwa	Peristiwa
1	Gambar 1	Anggota golongan muda menemui Soekarno untuk menyampaikan berita kekalahan Jepang. ✓
2	Gambar 2	golongan muda membawa Soekarno Hatta ke Rengasdengklok agar terhindar dari pengaruh Jepang. ✓
3	Gambar 3	Soekarno berpidato kepada golongan muda untuk segera merumuskan teks proklamasi setelah kem. balitung ke Sakartu. ✓
4	Gambar 4	Soekarno merumuskan teks proklamasi di rumah Laksamana Maeda dan di sahkan oleh golongan tua dan golongan muda. ✓
5	Gambar 5	Pembacaan teks proklamasi dan di dampingi oleh Muhammad Hatta. ✓

3. Isi proklamasi

Proklamasi

Kami bangsa Indonesia ~~menyatakan~~ dengan ini menyatakan kemerdekaan bangsa Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemerintahan keawasan dan lain-lain. di selenggarakan dengan cara sekama dan dalam tempo yang sesingkat - singkatnya.

Jakarta hari 17-08-45
Atas nama bangsa Indonesia
Soekarno - Hatta

SOAL EVALUASI

Siklus II

Nama :
 Kelas/Semester : V/II
 Waktu : 15 menit

I. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan RI dilaksanakan di
 - c. Jl. Pegangsaan Timur No. 5 Jakarta
 - d. Jl. Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta
 - e. Jl. Imam Bonjol No. 1 Jakarta
 - f. Jl. Imam Bonjol No. 11 Jakarta
2. Yang mendapat julukan sebagai Proklamator Indonesia adalah
 - i. Ir. Soekarno dan Ki Hajar Dewantara
 - j. Ir. Soekarno dan Sri Sultan Hamengkubuwono IX
 - k. Ir. Soekarno dan Mr. Ahmad Soebarjo
 - l. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
3. Tokoh yang berperan mengibarkan Bendera Sang Saka Merah Putih adalah ...

a. Sutan syahrir dan Darwis	c. Sayuti Melik dan Wikana
b. Suhud dan Latif Hendraningrat	d. Soekarno dan Moh. Hatta
4. Lagu kebangsaan Indonesia Raya diciptakan oleh

c. Ir. Soekarno	c. WR. Supratman
d. Laksamana Maeda	d. Ahmad Soebarjo
5. Sikap kita kepada para tokoh kemerdekaan adalah

a. Taat	c. Patuh
b. Menghargai jasa-jasanya	d. tunduk

II. Isilah titik-titik berikut dengan tepat!

1. Proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan pada tanggal
2. Bendera merah putih dijahit oleh
3. Naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia ditandatangani oleh
4. Proklamasi ditandatangani atas nama
5. Lagu Indonesia Raya diciptakan oleh

**Kunci jawaban soal Evaluasi
Siklus II**

I. Pilihan Ganda

1. B
2. D
3. B
4. C
5. B

II. Mengisi titik-titik

1. 17 Agustus 1945
2. Fatmawati
3. Soekarno-Hatta
4. Bangsa Indonesia
5. W.R.Supratman

Penilaian:

- I. Pilihan Ganda
Untuk setiap soal bobot nilai 1 (jumlah 5)
- II. Isian
Untuk setiap soal bobot nilai 2 (jumlah 10)

Skor Nilai: Jumlah benar x 100

15

SOAL EVALUASI

Siklus II

Nama : Taufik.
Kelas/Semester : V/II
Waktu : 15 menit

100

I. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan RI dilaksanakan di ...
 - a. Jl. Pegangsaan Timur No. 5 Jakarta
 - ☒ b. Jl. Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta
 - c. Jl. Imam Bonjol No. 1 Jakarta
 - d. Jl. Imam Bonjol No. 11 Jakarta
2. Yang mendapat julukan sebagai Proklamator Indonesia adalah ...
 - a. Ir. Soekarno dan Ki Hajar Dewantara
 - b. Ir. Soekarno dan Sri Sultan Hamengkubuwono IX
 - c. Ir. Soekarno dan Mr. Ahmad Soebarjo
 - ☒ d. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
3. Tokoh yang berperan mengibarkan Bendera Sang Saka Merah Putih adalah ...
 - a. Sutan syahrir dan Darwis
 - b. ☒ Suhud dan Latif Hendraningrat
 - c. Sayuti Melik dan Wikana
 - d. Soekarno dan Moh. Hatta
4. Lagu kebangsaan Indonesia Raya diciptakan oleh ...
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Laksamana Maeda
 - ☒ c. WR. Supratman
 - d. Ahmad Soebarjo
5. Sikap kita kepada para tokoh kemerdekaan adalah
 - a. Taat
 - b. ☒ Menghargai jasa-jasanya
 - c. Patuh
 - d. tunduk

II. Isilah titik-titik berikut dengan tepat!

1. Proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan pada tanggal 17. agustus 1945 ✓
2. Bendera merah putih dijahit oleh Fatmawati ✓
3. Naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia ditandatangani oleh Soekarno Hatta ✓
4. Proklamasi ditandatangani atas nama bangsa indonesia ✓
5. Lagu Indonesia Raya diciptakan oleh WR Supratman ✓

SOAL EVALUASI

Siklus II

Nama : Fauzira
 Kelas/Semester : V/II
 Waktu : 15 menit

80

I. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan RI dilaksanakan di ...
~~a.~~ Jl. Pegangsaan Timur No. 5 Jakarta
 b. Jl. Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta ✓
 c. Jl. Imam Bonjol No. 1 Jakarta
 d. Jl. Imam Bonjol No. 11 Jakarta
2. Yang mendapat julukan sebagai Proklamator Indonesia adalah ...
 a. Ir. Soekarno dan Ki Hajar Dewantara
 b. Ir. Soekarno dan Sri Sultan Hamengkubuwono IX
 c. Ir. Soekarno dan Mr. Ahmad Soebarjo ✓
~~d.~~ Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
3. Tokoh yang berperan mengibarkan Bendera Sang Saka Merah Putih adalah ...
 a. Sutan syahrir dan Darwis c. Sayuti Melik dan Wikana ✓
~~b.~~ Suhud dan Latif Hendraningrat d. Soekarno dan Moh. Hatta
4. Lagu kebangsaan Indonesia Raya diciptakan oleh ...
 a. Ir. Soekarno ~~b.~~ WR. Supratman ✓
 b. Laksamana Maeda d. Ahmad Soebarjo ✓
5. Sikap kita kepada para tokoh kemerdekaan adalah
 a. Taat c. Patuh ✓
~~b.~~ Menghargai jasa-jasanya d. tunduk ✓

II. Isilah titik-titik berikut dengan tepat!

1. Proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan pada tanggal 17 Agustus ✓
2. Bendera merah putih dijahit oleh Ibu Fatma wati ✓
3. Naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia ditandatangani oleh Soekarno - Hatta ✓
4. Proklamasi ditandatangani atas nama Ir. Soekarno - Muhammad. Hatta ✓
5. Lagu Indonesia Raya diciptakan oleh WR. Supratman. ✓

Lampiran 19

**Hasil Observasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS
dengan Menggunakan Metode Role Playing di Kelas V
SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh
Kabupaten Agam
(Penilaian RPP Siklus II)**

No	Aspek yang dinilai	Deskriptor	Deskrip- tor yang muncul	Kualifikasi			
				S B	B	C	K
				4	3	2	1
1.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	a. Rumusan tujuan pembelajaran jelas	√	√			
		b. Tidak menimbulkan penafsiran ganda	√				
		c. Mengandung perilaku hasil belajar	√				
		d. Memakai kata-kata kerja operasional yang sesuai	√				
		Nilai	4				
2	Pemilihan materi ajar	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran	√	√			
		b. Sesuai dengan karakteristik siswa	√				
		c. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis pada siswa	√				
		d. Membangkitkan minat siswa untuk belajar	√				
		Nilai	4				
3	Pengorganisa- sian materi ajar	a. Materi ajar dipaparkan dengan jelas	√			√	
		b. Materi ajar sistematis	-				
		c. Sesuai dengan alokasi waktu	-				
		d. Sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
		Nilai	2				
4	Pemilihan sumber/media pembelajaran	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran	√	√			
		b. Sesuai dengan materi pembelajaran	√				
		c. Sesuai dengan karakteristik siswa	√				

		d. Merangsang siswa belajar lebih bersemangat	√				
		Nilai	4				
5	Kejelasan skenario pembelajaran	a. Terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir	√	√			
		b. Kegiatan pembelajaran disusun secara berurutan	√				
		c. Langkah-langkah pembelajaran jelas	√				
		d. Skenario pembelajaran sesuai dengan materi ajar	√				
		Nilai	4				
6	Kerincian skenario pembelajaran	a. Setiap langkah mencerminkan strategi dan metode pembelajaran	√	4			
		b. Disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia	√				
		c. Skenario pembelajaran jelas dan runtut	√				
		d. Disesuaikan dengan kebutuhan siswa	√				
		Nilai	4				
7	Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran	a. Teknik pembelajaran jelas dan runtut	√	√			
		b. Dapat membuat siswa belajar aktif	√				
		c. Merangsang keterlibatan siswa untuk belajar	√				
		d. Menunjang tercapainya tujuan pembelajaran	√				
		Nilai	4				
8	Kelengkapan instrumen (soal dan kunci)	a. Soal dibuat dengan jelas	√	√			
		b. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
		c. Kunci jawaban dilampirkan dengan jelas	√				
		d. Soal dilengkapi dengan pedoman penskoran	√				
		Nilai	4				
Jumlah			30				
Persentase			93%				
Kualifikasi			Sangat baik				

Keterangan :

SB (Sangat Baik)	Jika empat deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
B (Baik)	Jika tiga deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
C (Cukup)	Jika dua deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
K (Kurang)	Jika satu deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

Skor maksimal tiap-tiap aspek yang dinilai 4 dan total skor maksimal $4 \times 12 = 32$

Persentase nilai :

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

$$P = \frac{30}{32} \times 100\% \\ = 93\% \text{ (sangat baik)}$$

Keterangan :

90 - 100% = SB
 80 - 89% = B
 70 - 79% = C
 < 70% = K

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi Responden

N = Jumlah Responden

Observer

Palupuh, April 2015
 Peneliti

M. NASIR, S.Pd.SD
NIP: 19740601 200501 1 001

ISRA FITRIANI
NIP: 95279

Lampiran 20

Hasil Observasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Role Playingdi Kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam (Siklus II dari Aspek Guru)

Tahap Pembelajaran	Karakteristik	Deskriptor	Deskriptor yang muncul	Kualifikasi			
				S B	B	C	K
				4	3	2	1
Kegiatan awal	Mengkondisikan siswa untuk belajar	a. Mengucapkan salam	√	√			
		b. Meminta siswa merapikan tempat duduk	√				
		c. Mengajak siswa berdoa	√				
		d. Mencek kehadiran siswa	√				
		Nilai	4				
	Melakukan Appersepsi	a. Memberikan pertanyaan sesuai dengan materi	√	√			
		b. Intonasi suara jelas	√				
		c. Pertanyaan diajukan pada seluruh siswa	√				
		d. Memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa	√				
		Nilai	4				
Kegiatan Inti	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai	a. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	√		√		
		b. Menyampaikan dengan bahasa yang mudah					

		dipahami siswa	√				
		c. Meminta siswa untuk memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan	√				
		d. Memotivasi siswa agar semangat belajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran	-				
		Nilai	3				
	Memberikan informasi tentang materi	a. Menggunakan media dalam menyampaikan materi tentang peristiwa menjelang proklamasi	√	√			
		b. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa	√				
		c. Materi yang diinformasikan sesuai dengan RPP	√				
		d. Informasi yang disampaikan jelas dan lengkap	√				
		Nilai	4				
	Tahap memotivasi kelompok	a. Memotivasi siswa agar tampil dengan baik dan percaya diri	√	√			
		b. Membagi kelompok menjadi dua	√				
		c. Memvariasikan					

		anggota kelompok dari segi kemampuan belajar siswa	√				
		d. Menetapkan anggota kelompok terdiri dari laki-laki dan perempuan	√				
		Nilai	4				
	Memilih pemeran	a. Tidak ada pemaksaan dalam penunjukkan pelaku	√	√			
		b. Penunjukkan dilakukan dengan demokratis	√				
		c. Tidak membedakan siswa	√				
		d. Membimbing siswa memahami skenario	√				
		Nilai	4				
	Menyiapkan pengamat	a. Menyampaikan bahwa yang menjadi pengamat adalah kelompok yang tidak tampil	√	√			
		b. Memberi penjelasan tentang tujuan siswa mengamati	√				
		c. Memberi petunjuk agar siswa mengetahui hal-hal yang akan					

		diamati d. Memotivasi pengamat agar dapat mengamati kelompok yang tampil dengan seksama	√ -				
		Nilai	3				
	Menyiapkan tahap-tahap bermain peran (<i>role playing</i>)	a. Mencek kesiapan siswa untuk tampil b. Memberi aksesoris/alat peraga pendukung pada siswa yang akan tampil c. Memotivasi siswa agar tampil percaya diri d. Meminta siswa yang tidak tampil untuk duduk dengan tertib dan sopan	√ √ √ √	√			
		Nilai	4				
	Diskusi dan evaluasi	a. Membimbing siswa dalam berdiskusi b. Memotivasi siswa untuk menyampaikan pendapatnya. c. Menegur siswa yang tidak serius berdiskusi d. Mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang terjadi	√ √ √ √	√			
		Nilai	4				
	Membagi pengalaman	a. Memberi kesempatan		√			

	dan menarik generalisasi	kepada setiap siswa/kelompok jika masih ada yang belum dipahami b. Mengajukan pertanyaan kepada siswa secara sistematis sesuai dengan materi pelajaran c. Menyimpulkan pelajaran dengan bahasa yang baik dan jelas d. Membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran secara tertulis	√ √ √ -				
		Nilai	3				
Kegiatan Akhir	Evaluasi	a. Memotivasi siswa untuk mengerjakan evaluasi b. Membagikan soal evaluasi kepada setiap siswa c. Mengawasi siswa mengerjakan soal evaluasi d. Meminta siswa untuk mengumpulkan hasil evaluasi dengan tertib	√ √ √ √	√			
		Nilai	4				
	Penutup	a. Memberikan tindak lanjut/PR b. Menyampaikan pesan moral c. Memotivasi	- √		√		

		siswa agar belajar lebih giat	√				
		d. Mengucapkan salam penutup	√				
		Nilai	3				
Jumlah			44				
Persentase			92%				
Kualifikasi			Sangat baik				

Keterangan :

SB (Sangat Baik)	Jika empat deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
B (Baik)	Jika tiga deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
C (Cukup)	Jika dua deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
K (Kurang)	Jika satu deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

Skor maksimal tiap-tiap aspek yang dinilai = 4 dan total skor maksimum = 4 x 12 = 48

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

$$P = \frac{44}{48} \times 100\%$$

$$= 92\% \text{ (sangat baik)}$$

Keterangan :

90 - 100% = SB

80 - 89% = B

70 - 79% = C

< 70% = K

P = Persentase

F = Frekuensi Responden

N = Jumlah Responden

Observer

Pasia Laweh, April 2015

Peneliti

M. NASIR, S.Pd.SD

NIP : 197406012005011001

ISRA FITRIANI

NIM : 95279

Lampiran 21

**Hasil Observasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS
dengan Menggunakan Metode Role Playingdi Kelas V
SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh
Kabupaten Agam
(Siklus II dari Aspek Siswa)**

Tahap Pembelajaran	Karakteristik	Deskriptor	Deskrip- tor yang muncul	Kualifikasi			
				S B	B	C	K
				4	3	2	1
Kegiatan awal	Bersiap untuk belajar	a. Siswa menjawab salam guru	√		√		
		b. Siswa merapikan tempat duduk	-				
		c. Siswa berdoa	√				
		d. Siswa mendengarkan absen	√				
		Nilai	3				
	Tahap appersepsi	a. Mendengarkan appersepsi yang diberikan guru dengan seksama	√		√		
		b. Menjawab pertanyaan guru dengan baik dan sopan	√				
		c. Tertib dalam menjawab pertanyaan guru (tidak berebutan)	-				
		d. Serius, tekun dan antusias mengikuti pelajaran	√				
		Nilai	3				
Kegiatan Inti	Mendengar- kan guru menyampai- kan tujuan	a. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran		√			

	pembelajaran	yang disampaikan guru	√				
		b. Siswa memahami bahasa yang disampaikan guru	√				
		c. Merespon permintaan guru	√				
		d. Termotivasi dan semangat dalam mengikuti pelajaran	√				
		Nilai	4				
	Menyimak informasi tentang materi	a. Memperhatikan media yang digunakan dalam menyampaikan materi tentang peristiwa menjelang proklamasi	√	√			
		b. Paham dengan bahasa dan informasi yang disampaikan oleh guru	√				
		c. Tertib menyimak informasi	√				
		d. Menunjukkan sikap antusias terhadap materi	√				
		Nilai	4				
	Membentuk kelompok	a. Demokratis dalam pembentukan kelompok	√	√			
		b. Tidak membedakan teman dalam kelompok	√				
		c. Mencatat nama-					

		nama anggota kelompok	√				
		d. Bertanya jika ada yang tidak jelas	√				
		Nilai	4				
	Persiapan bermain peran	a. Siswa antusias untuk bermain peran	√	√			
		b. Bersedia menerima peran apa saja	√				
		c. Menerima keputusan guru jika ada yang harus dipilih sebagai pemeran tokoh tertentu	√				
		d. Siswa menunjukkan sikap siap untuk tampil	√				
		Nilai	4				
	Pemeranan	a. Menerima aksesoris/alat peraga pendukung dari guru dengan tertib tanpa berebutan	√	√			
		b. Siswa naik ke atas pentas/depan kelas sesuai dengan peran yang dipanggil	√				
		c. Siswa tampil dengan percaya diri	√				
		d. Siswa tampil sesuai dengan alur cerita	√				
		Nilai	4				
	Pengamatan	a. Siswa duduk di kelompoknya		√			

		dengan tertib	√				
		b. Siswa mengamati alur scenario	√				
		c. Siswa tidak mengganggu kelompok yang sedang bermain peran	√				
		d. Menghangatkan suasana dengan tepuk tangan yang meriah	√				
		Nilai	4				
	Diskusi dan evaluasi	a. Menyampaikan hasil pengamatan kelompok dengan bahasa yang baik dan benar	√	√			
		b. Memberi kesempatan kelompok yang diamati untuk menanggapi kembali	√				
		c. Berani mengungkapkan pendapat	√				
		d. Siswa aktif dalam diskusi	√				
		Nilai	4				
	Berbagi pengalaman dan generalisasi	a. Menyampaikan hasil kesimpulan dengan bahasa yang jelas	√			√	
		b. Menghargai pendapat orang lain dalam menyampaikan kesimpulan	√				
		c. Mencatat hasil kesimpulan pelajaran					

		dengan bersih dan rapi	-				
		d. Mengajukan pertanyaan jika masih ada yang belum dipahami	-				
		Nilai	2				
Kegiatan Akhir	Evaluasi	a. Menerima soal evaluasi yang diberikan guru	√		√		
		b. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib tanpa bekerjasama dengan teman	√				
		c. Siswa serius dan tekun mengerjakan soal evaluasi	√				
		d. Siswa mengumpulkan hasil evaluasi dengan tertib	-				
		Nilai	3				
	Penutup	a. Mencatat/menyimak tugas yang diberikan guru	√	√			
		b. Mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru	√				
		c. Menunjukkan sikap semangat dan pantang menyerah dalam belajar	√				
		d. Menjawab salam guru	√				
		Nilai	4				
Jumlah			43				
Persentase			90%				
Kualifikasi			Sangat baik				

Keterangan :

SB (Sangat Baik)	Jika empat deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
B (Baik)	Jika tiga deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
C (Cukup)	Jika dua deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan
K (Kurang)	Jika satu deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

Skor maksimal tiap-tiap aspek yang dinilai= 4 dan total skor maksimum=4x12=48

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

P = Persentase

F = Frekuensi Responden

N = Jumlah Responden

$$P = \frac{43}{48} \times 100\%$$

= 90% (sangat baik)

Keterangan :

90 - 100% = SB

80 - 89% = B

70 - 79% = C

< 70 % = K

Observer

Pasia Laweh, April 2015

Peneliti,

M. NASIR, S.Pd.SD

NIP: 197406012005011001

ISRA FITRIANI

NIM: 95279

Lampiran 22

**Hasil Penilaian Kognitif
Siklus II**

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1	ADF	70	73	√	
2	AIN	70	100	√	
3	GMA	70	100	√	
4	ISW	70	73	√	
5	ARF	70	100	√	
6	FZN	70	67		√
7	RBA	70	100	√	
8	RHM	70	53		√
9	TFK	70	100	√	
10	ANS	70	80	√	
11	HRR	70	100	√	
12	ZAR	70	100	√	
13	HRM	70	80	√	
14	FZA	70	80	√	
15	OFP	70	73	√	
16	WAK	70	87	√	
Jumlah			1366		
Rata-rata			85,38		
Persentase			85%		

Palupuh, April 2015
Peneliti

ISRA FITRIANI, A.Ma
NIM : 95279

Lampiran 23

**Hasil Penilaian Afektif
Siklus II**

No	Nama Siswa	Disiplin				Percaya diri				Toleransi				Jlh Skor	Nilai
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K		
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	ADF		√				√				√			9	75
2	AIN	√				√					√			11	92
3	GMA	√					√			√				11	92
4	ISW		√				√				√			9	75
5	ARF	√				√					√			11	92
6	FZN		√				√			√				10	83
7	RBA		√				√				√			9	75
8	RHM		√				√				√			9	75
9	TFK	√				√					√			11	92
10	ANS		√				√				√			9	75
11	HRR		√				√				√			9	75
12	ZAR	√					√				√			10	83
13	HRM	√					√				√			10	83
14	FZA		√				√				√			9	75
16	OFP		√			√					√			10	83
17	WAK		√				√				√			9	75
Jumlah															1300
Rata-Rata															81,25

Deskriptor Sikap:

1. Disiplin
 - a. Bersungguh-sungguh dalam bermain peran
 - b. Menghayati peran yang dilakoni
 - c. Santun dalam bermain peran
 - d. Tertib dalam bermain peran
2. Percaya diri
 - a. Berani tampil bermain peran
 - b. Tidak kaku dalam bermain peran
 - c. Berani mengungkapkan pendapat
 - d. Optimis
3. Toleransi
 - a. Menghargai teman bermain peran
 - b. Menghargai pendapat teman
 - c. Tidak mendominasi dalam bermain peran
 - d. Bekerjasama

Penilaian Afektif :

Kriteria skor:

Skor 4 baik sekali	jika 4 terlaksana
Skor 3 baik	jika 3 terlaksana
Skor 2 cukup	jika 2 terlaksana
Skor 1 kurang	jika 1 terlaksana

Jumlah nilai tertinggi adalah 12 di dapat dari skor paling tinggi 4 x 3 jenis deskriptor

Kriteria taraf keberhasilan:

Penentuan Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$

Observer

Palupuh, April 2015
Peneliti

M. NASIR, S.Pd.SD
NIP: 19740601 200501 1 001

ISRA FITRIANI
NIM : 95279

Lampiran 24

Aspek Penilaian Psikomotor
Siklus II

No	Nama Siswa	Penampilan				Ekspresi				Kerjasama				Jlh skor	Nilai
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K		
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	ADF		√				√				√			9	75
2	AIN	√				√					√			11	92
3	GMA	√					√			√				11	92
4	ISW		√				√				√			9	75
5	ARF	√					√			√				11	92
6	FZN		√				√				√			9	75
7	RBA		√				√				√			9	75
8	RHM		√				√				√			9	75
9	TFK	√				√				√				12	100
10	ANS		√				√				√			9	75
11	HRR		√				√				√			9	75
12	ZAR		√			√					√			10	83
13	HRM		√				√			√				10	83
14	FZA		√			√					√			10	83
15	OFP		√				√				√			9	75
16	WAK		√				√				√			9	75
Jumlah															1300
Rata-rata															81,25

Deskriptor:

1. Penampilan
 - a. Berani tampil
 - b. Penampilan baik dan rapi
 - c. Pandai dalam mengambil alih peran
 - d. Pandai mengoreksi diri jika terjadi kesalahan dalam peran
2. Ekspresi
 - a. Bereksresi sesuai naskah atau keadaan yang diceritakan
 - b. Intonasi suara jelas
 - c. Tidak kaku dan bersungguh-sungguh
 - d. Percaya diri dalam bereksresi
3. Kerjasama
 - a. Adanya kekompakkan ketika bermain peran
 - b. Berbagi peran dengan teman
 - c. Tidak mendominasi peran
 - d. Menghargai teman yang sedang bermain peran

Penilaian Psikomotor:Kriteria skor:

Skor 4 baik sekali jika 4 terlaksana
 Skor 3 baik jika 3 terlaksana
 Skor 2 cukup jika 2 terlaksana
 Skor 1 kurang jika 1 terlaksana

Jumlah nilai tertinggi adalah 12 di dapat dari skor paling tinggi 4 x 3 jenis deskriptor

Penentuan nilai : $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal (12)}} \times 100 \%$

Kriteria keberhasilan:

90 - 100% = Sangat Baik
 80 - 89% = Baik
 70 - 79% = Cukup
 < 69% = Kurang

Observer

Palupuh, April 2015
 Peneliti

M. NASIR, S.Pd.SD
NIP: 19740601 200501 1 001

ISRA FITRIANI
NIM : 95279

Lampiran 25

Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

No	Nama	Aspek Kognitif	Aspek Afektif	Aspek Psikomotor	Jumlah	Nilai Akhir	Ketuntasan	
							Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADF	73	75	75	223	74,33	√	
2	AIN	100	92	92	284	94,66	√	
3	GMA	100	92	92	284	94,66	√	
4	ISW	73	75	75	223	74,33	√	
5	ARF	100	92	92	284	94,66	√	
6	FZN	67	83	75	225	75,00	√	
7	RBA	100	75	75	250	83,33	√	
8	RHM	53	75	75	203	67,66		√
9	TFK	100	92	100	292	97,33	√	
10	ANS	80	75	75	230	76,66	√	
11	HRR	100	75	75	250	83,33	√	
12	ZAR	100	83	83	266	88,66	√	
13	HRM	80	83	83	246	82,00	√	
14	FZA	80	75	83	238	79,33	√	
15	OFP	73	83	75	231	77,00	√	
16	WAK	87	75	75	237	79,00	√	
	Jumlah	1366	1300	1300		1322	15	1
	Rata-rata	85,37	81,25	81,25		82,62		
	Persentase	85	81	81		83		

Lampiran 26

Rekapitulasi hasil belajar siklus I dan II

No	Nama	Siklus I								Siklus II			
		Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan I			
		K	A	P	Rata-rata	K	A	P	Rata-rata	K	A	P	Rata-rata
1	ADF	87	67	67	74	87	75	67	76	73	75	75	74
2	AIN	87	83	83	84	93	92	83	89	100	92	92	95
3	GMA	73	67	67	69	93	75	75	81	100	92	92	95
4	ISW	87	67	67	74	73	75	67	72	73	75	75	74
5	ARF	73	92	83	83	73	83	92	83	100	92	92	95
6	FZN	87	75	50	71	60	67	75	67	67	83	75	75
7	RBA	87	67	67	74	93	67	67	76	100	75	75	83
8	RHM	47	67	58	57	73	67	67	69	53	75	75	68
9	TFK	87	92	92	90	87	92	92	90	100	92	100	97
10	ANS	53	68	50	57	67	67	67	67	80	75	75	77
11	HRR	67	75	75	72	60	75	75	70	100	75	75	83
12	ZAR	60	67	75	67	75	75	67	72	100	83	83	89
13	HRM	73	92	58	74	93	75	83	84	80	83	83	82
14	FZA	73	67	67	69	75	67	75	72	80	75	83	79
15	OFP	47	75	67	63	33	67	75	58	73	83	75	77
16	WAK	60	67	67	65	53	75	75	68	87	75	75	79
	Jumlah	1148	1188	1093	1143	1188	1194	1202	1194	1366	1300	1300	1322
	Rata-rata	71,75	74,25	68,31	71,43	74,25	74,62	75,13	74,63	85,37	81,25	81,25	82,62
	Persentase	72	74	68		74	75	75		85	81	81	83

Lampiran 27

Dokumen Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Metode *Role Playing*



Foto 1 : Guru memberikan penjelasan materi pelajaran



Foto : 2 Guru membimbing siswa bermain peran



Foto 3 : Siswa bermain peran



Foto 5 : Siswa bermain peran (menyanyikan lagu Indonesia Raya)



Foto 5 : Siswa diskusi kelompok

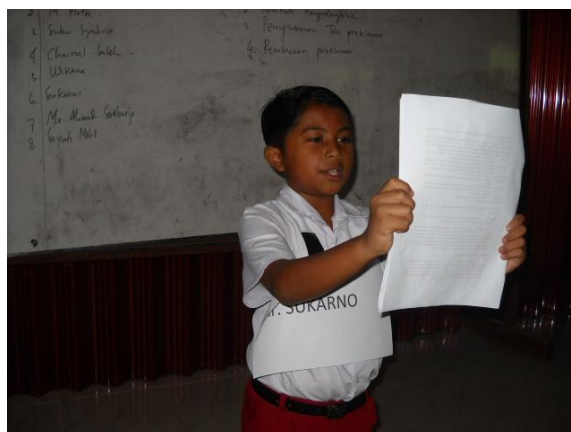


Foto 6 : Siswa membacakan hasil diskusi kelompok



Foto 7 : Siswa mengerjakan evaluasi



Foto 8 : Observer



DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Jln. Prof.Dr.HAMKA Kampus Air Tawar Padang Telp. (0751)7058694

No. : 825/UN.35.1.4.7/PG/2015

Padang, 28 Maret 2015

Lamp. :

Hal : ~~Permohonan izin melaksanakan~~
 Observasi dan Penelitian

Kepada

Yth : Bapak/Ibu Kepala SDN 05 Pasie Laweh
 Kecamatan Palupuh Kab. Agam

Di

PALUPUH

Dengan hormat,

Dalam Rangka menunjang kelancaran pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mahasiswa Jurusan PGSD FIP UNP, Kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberi izin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini untuk melaksanakan observasi sekaligus penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Nama : **Isra Fitriani**

NIM : 95279

Jurusan : PGSD FIP UNP

Judul Penelitian : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS
 dengan Menggunakan Model Role Playing di Kelas V SDN 05
 Pasie Laweh Kecamatan Palupuh Kab. Agam

Demikianlah permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.



Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
 NIP. 19591212 198710 1 001

PEMERINTAH KABUPATEN AGAM
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA & OLAH RAGA
KECAMATAN PALUPUH
Kode Pos : 26151

SURAT KETERANGAN
No: 800/076/Plp-2016

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Negeri 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam, dengan ini menyatakan:

Nama	: ISRA FITRIANI
Nim/BP	: 95279/2009
Program Studi	: S1
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan UNP

Telah melakukan penelitian untuk mengumpulkan data dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Role Playing di Kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam”** yang dilaksanakan dari bulan April sampai dengan bulan Mei 2015.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palupuh, April 2015
Kepala Sekolah



F. ERIZAL, S.Pd.SD
PANITIA: 196711151990051001