

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
MATERI TOKOH-TOKOH KEMERDEKAAN MELALUI METODE
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI SENDANGADI 1 MLATI SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Irmanto
NIM 09108247036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) MATERI TOKOH-TOKOH KEMERDEKAAN MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI SENDANGADI 1 MLATI SLEMAN" ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 22 Mei 2013

Dosen Pembimbing skripsi

Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd.

NIP. 19791212 200501 2 000

SURAT PERNYATAAN

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

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Mei 2013

Yang menyatakan,



Irmanto

NIM 09108247036

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) MATERI TOKOH-TOKOH KEMERDEKAAN MELALUI METODE ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI SENDANGADI 1 MLATI SLEMAN" yang disusun oleh Irmento, NIM 09108247036 ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Skripsi pada tanggal 04 Juni 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGJUJU

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sekar Purbanini Kawuryan, M. Pd.	Ketua Pengaju		20 - 6 - 13
Hidayati, M. Hum	Nakretaris Pengaju		19 - 6 - 13
Mulyadi, M. Pd.	Pengaju Utama		17 - 6 - 13

21 JUN 2013

Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



MOTTO

1. “Barang siapa yang membawa kebaikan, maka ia memperoleh (balasan) yang lebih baik dari padanya, sedangkan mereka itu adalah orang-orang yang aman tenteram dari kejutan yang dahsyat pada hari itu”(An Naml 89).
2. “Tidak ada yang lebih utama (mulia) di sisi Allah dari pada do'a” (HR. Ahmad).
3. “Barang siapa ingin agar do'anya terkabul dan kesulitan-kesulitannya teratasi hendaklah dia menolong orang yang dalam kesempitan” (HR. Ahmad).

PERSEMPAHAN

1. Kedua orang tuaku tercinta, terima kasih atas do'a dan dukungannya selama ini.
2. Istriku tersayang, terima kasih untuk cinta kasih dan perhatian serta sebagai motivator utamaku dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Keluarga besar SDN Sendangadi 1 Mlati Sleman.
4. Teman-temanku semuanya.

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
MATERI TOKOH-TOKOH KEMERDEKAAN MELALUI METODE
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI SENDANGADI 1 MLATI SLEMAN**

Oleh
Irmanto
NIM 09108247036

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V di SD Negeri Sendangadi 1 Mlati Sleman melalui metode *Role Playing*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dimana peneliti bekerjasama dengan guru kelas V. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V, yang berjumlah 35 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan tes. Data yang diperoleh berupa tes hasil belajar sebagai data primer dan data observasi sebagai data pendukung. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dengan teknik presentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan metode *Role Playing* dengan cara melakukan tindakan secara sadar tentang peran dalam kelompok, memperagakan suatu masalah secara singkat, sehingga bisa mengenali tokohnya, dan individu memerankan situasi yang imajinatif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif IPS siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1 Sleman. Peningkatan hasil belajar IPS terjadi setelah pelaksanaan siklus I dan siklus II. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SD Negeri Sendangadi 1 adalah 68. Peningkatan hasil belajar kognitif meningkat dari rata-rata 67,6 dengan ketuntasan 57% pada kondisi awal menjadi rata-rata 74,4 dengan ketuntasan 74% pada siklus I dan rata-rata 81,3 dengan ketuntasan 89% pada siklus II. Sementara itu, peningkatan hasil belajar afektif mengalami peningkatan dari siklus I dengan kriteria kurang dan cukup 34%, baik dan sangat baik 66% menjadi kriteria cukup 9%, baik dan sangat baik 91% pada siklus II. Dengan demikian dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas ini berhasil meningkatkan hasil belajar IPS dan penerapan metode *Role Playing* dalam mata pelajaran IPS membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi guru dan siswa.

Kata kunci : hasil belajar IPS, *Role Playing*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyusun tugas akhir skripsi ini. Tugas akhir skripsi ini penulis susun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi S-1 PKS PGSD FIP Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa kelancaran penulisan tugas akhir ini adalah berkat bantuan, kerja sama, serta bimbingan yang baik dari berbagai pihak. Oleh karena itu melalui pengantar ini perkenankanlah penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Haryanto, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian ini.
2. Ibu Hidayati, M. Hum selaku Ketua jurusan PPSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan rekomendasi dan bantuan dari awal pembuatan proposal hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.
3. Ibu Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak meluangkan waktu dan berbagi ilmu kepada peneliti.
4. Bapak Nur Suharyanto, S. Pd. kepala sekolah SD Negeri Sendangadi 1 yang telah memberi ijin penelitian dan bantuannya kepada penulis.
5. Orang tua, mertua, istri dan saudara-saudara yang telah memberi dukungan, do'a dan semangat kepada penulis.

6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis sadar bahwa tugas akhir skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Yogyakarta, Mei 2013
Yang menyatakan



Irmanto

NIM 09108247036

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Definisi Operasional.....	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar IPS	10
1. Hasil Belajar.....	10
a. Pengertian Hasil Belajar	10
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	11
2. Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar	13
a. Pengertian IPS	13
b. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	15
c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar	16
B. Metode <i>Role Playing</i>	18
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	18
2. Pendekatan <i>Role Playing</i>	19
3. Langkah-Langkah <i>Role Playing</i>	20
4. Kelebihan <i>Role Playing</i>	23

C. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar.....	23
D. Kerangka Berpikir.....	24
E. Hipotesis Tindakan.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Desain Penelitian.....	29
C. Subjek dan Obyek Penelitian	33
1. Subjek Penelitian	33
2. Objek Penelitian	34
D. <i>Setting</i> Penelitian.....	34
1. Tempat Penelitian.....	34
2. Waktu Penelitian	35
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Instrumen Penelitian.....	36
G. Teknik Analisis Data	37
H. Kriteria Keberhasilan	38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	40
1. Deskripsi Kondisi Awal	41
2. Deskripsi Siklus I	43
3. Deskripsi Siklus II	69
B. Pembahasan	95
C. Keterbatasan Penelitian.....	98

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	100

DAFTAR PUSTAKA..... 101

LAMPIRAN..... 104

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1 Hasil Ulangan Harian IPS Kelas V SDN Sendangadi 1 Tahun Pelajaran 2011/2012	3
Tabel 2 Hasil Ulangan Harian Kelas V SD N Sendangadi 1 Tahun Pelajaran 2011/2012	4
Tabel 3 Kondisi Awal Siswa	42
Tabel 4 Penentuan Pemeran Tokoh Siklus I	44
Tabel 5 Inisial Siswa Dalam Babak dan adegan Siklus I	44
Tabel 6 Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Pada Pra Tindakan, <i>Pretest</i> , dan <i>Posttest</i> Siklus I	62
Tabel 7 Hasil Belajar Afektif I	64
Tabel 8 Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif Siklus I	65
Tabel 9 Penentuan Pemeran Tokoh Siklus II	71
Tabel 10 Inisial Siswa dalam Babak dan Adegan Siklus II	71
Tabel 11 Perbandingan Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II	91
Tabel 12 Perbandingan Hasil Belajar Afektif Siklus I dan Siklus II	93

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1	26
Gambar 2	29
Gambar 3	48
Gambar 4	59
Gambar 5	60
Gambar 6	63
Gambar 7	65
Gambar 8	73
Gambar 9	76
Gambar 10	79
Gambar 11	82
Gambar 12	92
Gambar 13	93

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1 Inisial Subyek Penelitian	105
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	106
Lampiran 3 Teks Skenario <i>Role Playing</i>	126
Lampiran 4 Gambar Tahapan <i>Role Playing</i>	143
Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest Siklus	145
Lampiran 6 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	147
Lampiran 7 Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest	153
Lampiran 8 Kisi-Kisi Pedoman Observasi	155
Lampiran 9 Lembar Observasi Kegiatan Siswa	156
Lampiran 10 Skor dan Pengolahan Hasil Observasi	157
Lampiran 11 Perhitungan Kenaikan Skor Individu	164
Lampiran 12 Catatan Harian	165
Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	170
Lampiran 14 Hasil Pekerjaan Siswa	171
Lampiran 15 Surat Permohonan Ijin Penelitian	177

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan salah satu hal penting dalam perjalanan hidup manusia. Kehidupan akan senantiasa selalu berubah mengikuti perkembangan zaman, sehingga perlu dilakukan usaha untuk menyikapi perubahan tersebut. Menurut Sugihartono, dkk (2007: 74) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Sementara itu menurut Hilgard (Nana Saudih Sukmadinata, 2003: 156) belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respons terhadap suatu situasi. Situasi tersebut dapat tercipta dengan sendirinya atau memang disengaja. Kesengajaan mempunyai tujuan agar seluruh yang terlibat dalam interaksi mendapat perlakuan yang sama, sehingga diharapkan hasil belajar yang maksimal. Situasi seperti itu dapat digambarkan dalam suatu kelas.

Hasil belajar sendiri diartikan sebagai perubahan tingkah laku seseorang melalui proses belajar, sedangkan perubahan tersebut harus dapat digunakan untuk meningkatkan penampilan diri dalam kehidupan (Nana Sudjana, 2000: 102). Kehidupan erat hubungannya dengan interaksi antar anggota komunitas. Interaksi yang terjadi dalam pembelajaran sangat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa terutama mata pelajaran yang bersifat sosial.

Salah satu mata pelajaran yang bersifat sosial dalam pendidikan dasar yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006, IPS adalah salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial serta berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan.

Pembelajaran IPS harus dapat membawa siswa kepada kenyataan hidup yang sebenarnya sehingga dapat dihayati, dipahami maknanya dan membina kepekaan sikap mental peserta didik. Pembelajaran IPS tersebut diharapkan dapat membina sikap warga negara yang peka terhadap masalah sosial dari berbagai aspek, sehingga memberikan pelajaran dan akan membantu anak untuk mengenal hubungan manusia dengan lingkungan sekitar. Menurut Ischak, Didih Sugandi & Sardjiyo, (2009:136), IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau berbagai aspek kehidupan.

IPS merupakan pelajaran yang memadukan sejumlah ilmu-ilmu sosial. IPS juga mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada kajian geografi, ekonomi, sosiologi, tata negara dan sejarah. Keuntungan perpaduan tersebut menjadi IPS adalah pengertian anak akan lebih mendalam dan minatnya juga akan menjadi lebih besar, karena siswa lebih menghayati terkait hal - hal yang dipelajari. Dikemukakan oleh Sudiharjo (Hidayati, 2002: 8) bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil perfusian/ perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, antropologi, politik dan sebagainya.

Hasil belajar IPS di kelas V Sekolah Dasar Negeri Sendangadi 1 Mlati, Sleman berdasarkan data nilai semester dua tahun pelajaran 2011/2012 memiliki rata-rata yang rendah. Materi tokoh-tokoh kemerdekaan nilai ratanya paling rendah dibandingkan materi yang lain dalam mata pelajaran IPS. Nilai tersebut masih jauh dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan di SD N Sendangadi 1 untuk kelas V yaitu 68. Hal ini dapat kita lihat dari hasil ulangan semester kedua tahun pelajaran 2011/2012 pada tabel berikut :

Tabel 1
Hasil Ulangan Harian IPS Kelas V SDN Sendangadi 1 Tahun Pelajaran 2011/2012

Ulangan ke-	Nilai			Pencapaian KKM	
	Tertinggi	Terendah	Rerata	Diatas	Dibawah
1	80	42	59	35%	65%
2	78	33	55	28%	72%
3	78	41	57	34%	66%

(Sumber: Daftar Nilai Kelas V Tahun Pelajaran 2011/2012)

Hasil belajar aspek kognitif tersebut juga dapat dibandingkan dengan hasil belajar mata pelajaran lain. Hasil belajar IPS tetap menempati peringkat terakhir berdasarkan rerata nilai. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS masih perlu ditingkatkan. Hal ini dapat kita lihat dari hasil ulangan beberapa mata pelajaran semester kedua tahun pelajaran 2011/2012 pada tabel berikut:

Tabel 2
Hasil Ulangan Harian Kelas V SD N Sendangadi 1 Tahun Pelajaran
2011/2012

No	Keterangan	Mata Pelajaran				
		PKn	Bahasa Indonesia	Matematika	IPA	IPS
1	Rerata	65	75	60	73	55
2	Tertinggi	88	90	79	92	78
3	Terendah	50	68	40	69	33
4	KKM	68	72	65	70	68

(Sumber: Daftar Nilai Kelas V Tahun Pelajaran 2011/2012)

Hal itu menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap pelajaran IPS khususnya materi tokoh-tokoh kemerdekaan masih sangat kurang dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru kurang berusaha untuk menggunakan metode yang sesuai dengan materi. Hal ini membuat siswa kurang tertarik karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah yang kurang menarik, sehingga konstruksi pengetahuan tentang tokoh-tokoh kemerdekaan siswa belum terbentuk dengan baik dan akhirnya siswa kurang dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Saat guru menerangkan banyak siswa yang hanya berbicara dengan temannya dan juga ada yang melamun. Hal ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran IPS kurang menarik. Hasil belajar yang diraih siswa masih sangat perlu ditingkatkan.

Pelajaran IPS materi tokoh-tokoh kemerdekaan seharusnya dipahami siswa sebagai suatu hal yang dibutuhkan sehingga siswa menjadi lebih aktif. Pembelajaran harus tanpa paksaan dan berlangsung menyenangkan. Pembelajaran yang berkualitas dan efektif menurut Moh. Uzer Usman (1989:

21-33) setidaknya ada yang menentukan keberhasilan belajar siswa, yaitu sebagai berikut : 1) melibatkan siswa aktif, 2) menarik minat dan perhatian siswa, 3) membangkitkan motivasi siswa, 4) prinsip individualitas, 5) peragaan dalam pengajaran.

Guru yang memiliki kompetensi tinggi akan mampu mendorong siswa meraih hasil belajar yang optimal. Pembelajaran juga harus berorientasi pada siswa, karena siswa merupakan komponen pokok dan subyek didik. Salah satu caranya adalah dengan ketepatan dalam penggunaan metode. Seperti penjelasan Syaiful Sagala (2011:201), bahwa keberhasilan guru dalam proses mengajar dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah inovasi dan perubahan mengajar. Guru dapat lebih memberdayakan anak dalam pembelajaran dengan mengubah metode pembelajaran dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada anak.

Bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah metode belajar dalam bentuk permainan di mana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan. Menurut Oemar Hamalik, (2001:199) bermain peranan adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani.

Menurut Hisyam Zaini dkk (2008 : 100) *role playing* dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario). Pengajar melibatkan peserta didik dalam *role playing* karena metode ini mampu mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh dan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial.

Materi tokoh-tokoh kemerdekaan merupakan materi yang berkaitan dengan berbagai peristiwa masa lalu. Suatu materi yang harus mengkonstruksi ulang peristiwa tersebut pada diri siswa. Materi yang bersifat abstrak ini akan lebih mudah jika siswa dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran supaya dapat mendemonstrasikan pengetahuan dan kemampuannya. Maka dari itu metode *role playing* merupakan metode yang tepat dalam pembelajaran materi tokoh-tokoh kemerdekaan.

Metode bermain peran menawarkan metode pembelajaran yang lebih mengedepankan keterlibatan secara langsung siswa, sehingga akan lebih cepat menyerap materi. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu suka bermain. Guru juga dituntut untuk mempunyai kreativitas yang tinggi, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi yang terkesan masih abstrak. Proses demikian akan membantu siswa merasa senang dan akhirnya dapat membentuk sikap positif terhadap IPS.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti menyadari perlunya melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan mempelajari situasi dan kondisi yang dialami siswa, sehingga diharapkan dapat dicapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, akan dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi tokoh-tokoh kemerdekaan dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1 Mlati, Sleman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka ada beberapa masalah yang dihadapi SDN Sendangadi 1 kelas V, yaitu :

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi tokoh-tokoh kemerdekaan.
2. Kurang variatifnya metode yang digunakan oleh guru.
3. Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran IPS.
4. Kurang menariknya suasana dalam pembelajaran IPS.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih fokus dan terarah maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi tokoh-tokoh kemerdekaan dan kurang variatifnya metode yang digunakan oleh guru.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan hasil

belajar IPS materi tokoh-tokoh kemerdekaan melalui metode bermain peran (*role playing*) pada siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS untuk materi tokoh-tokoh kemerdekaan melalui metode *role playing* di kelas V SD Negeri Sendangadi 1 Mlati.

F. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil maka diharapkan mampu memberikan manfaat kepada beberapa pihak yang terkait sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, antara lain adalah :

1. Manfaat penelitian bagi siswa adalah :
 - a. Memahami konsep IPS yang abstrak secara lebih mudah
 - b. Meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran
 - c. Meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif.
2. Manfaat penelitian bagi guru adalah :
 - a. Mengenal dan mampu menggunakan metode *role playing* dengan baik.
 - b. Memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran yang dikelolanya.
 - c. Mengembangkan kemampuan secara professional
3. Manfaat penelitian bagi sekolah adalah :
 - a. Sebagai masukan dalam pengambilan kebijakan sekolah.
 - b. Perbaikan proses pembelajaran IPS dan peningkatan prestasi belajar untuk perbaikan mutu pendidikan.

G. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari perbedaan pemahaman supaya tidak menjadi penafsiran yang keliru dan kemungkinan timbulnya makna ganda, serta pembaca paham akan maksud peneliti tentang variabel-variabel penelitian, maka perlu diberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Metode bermain peran

Bermain peran dalam penelitian ini adalah permainan yang dilakukan siswa yang telah ditunjuk dengan memerankan tokoh-tokoh kemerdekaan dalam beberapa peristiwa yang terjadi sekitar proklamasi sesuai dengan skenario.

2. Hasil belajar IPS

Hasil belajar IPS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif dan hasil belajar afektif pada materi tokoh-tokoh kemerdekaan. Hasil belajar ranah kognitif meliputi aspek pengetahuan dan pemahaman dapat dilihat dari nilai post test yang diperoleh siswa setelah menempuh materi tokoh-tokoh kemerdekaan. Sementara itu hasil belajar afektif aspek kemauan menerima dan menanggapi dapat dilihat dari analisis hasil observasi selama siswa menempuh pembelajaran dengan materi tokoh-tokoh kemerdekaan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar IPS

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2009: 54). Slameto (2003: 54), menyatakan hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan maupun proses berikutnya.

Hasil belajar adalah tingkat prestasi belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar (Oemar Hamalik, 2001: 159). Asep Herry Hernawan (2009: 368) mengemukakan hasil belajar mengacu pada sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dari beberapa definisi di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil penelitian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka-angka atau nilai dan pernyataan setelah menjalani proses pembelajaran.

Secara garis besar klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom terbagi menjadi tiga ranah (Nana Sudjana, 2005: 22) yaitu:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan/ingatan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan (*receiving*), jawaban atau reaksi (*responding*), penilaian (*valuing*), organisasi (*organization*), dan internalisasi.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan persetual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, serta gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka pengertian hasil belajar dalam penelitian ini hanya dibatasi pada ranah kognitif yang meliputi pada aspek pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2). Sementara untuk hasil belajar afektif yang digunakan hanya aspek menerima (A1) dan aspek reaksi (A2).

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Nana Sudjana (2005: 39) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dalam diri siswa itu sendiri dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang berada dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya.

Slameto (2003: 54) membedakan hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar menjadi dua yaitu:

1) Faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern ini dibagi menjadi 3 yaitu:

- a) Faktor biologis seperti kesehatan, gizi, penglihatan dan pendengaran.
- b) Faktor psikologis seperti kecerdasan, minat dan motivasi.
- c) Faktor kelelahan seperti kelelahan jasmani rohani, lesu dan bosan.

2) Faktor ekstern

Faktor ekstern merupakan faktor yang ada pada luar diri siswa, dibagi menjadi 3, yaitu:

- a) Faktor keluarga seperti hubungan anak dengan orang tua.
- b) Faktor sekolah seperti metode belajar, kurikulum, hubungan guru dan siswa.
- c) Faktor masyarakat seperti bentuk kehidupan masyarakat dan gaya hidup masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V SDN Sendangadi 1 yaitu faktor eksternal. Faktor tersebut adalah faktor sekolah seperti metode belajar, kurikulum, hubungan guru dan siswa. Maka penelitian difokuskan pada metode belajar yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Sementara itu menurut Sri Anitah (2009: 2.10) faktor yang mempengaruhi terhadap hasil belajar adalah faktor dalam diri siswa yaitu kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan fisik, serta kebiasaan siswa. Faktor dari luar diantaranya adalah lingkungan fisik, lingkungan non fisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program dan disiplin sekolah, program dan sikap guru, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah.

Berdasarkan beberapa faktor di atas, ternyata banyak faktor yang turut berpengaruh terhadap hasil belajar. Secara garis besar adalah faktor diri sendiri dan faktor diluar diri. Agar hasil belajar dapat maksimal maka faktor-faktor itu harus mendukung proses pembelajaran. Begitu juga antara faktor satu dengan faktor yang lain juga perlu bersinergi.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Permendiknas No.22 Tahun 2006).

Sementara itu IPS menurut Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh (1998:1) merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial (ilmu Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi, dan Psikologi Sosial) yang disusun melalui pendekatan-pendekatan pendidikan dan psikologi serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan lingkungannya. Secara khusus Jakarta (1997: 32) memberikan batasan bahwa IPS pada tingkatan pendidikan dasar dan menengah merupakan penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk mencapai tujuan institusional sekolah.

IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau berbagai aspek kehidupan (Ischak, Didih Sugandi & Sardjiyo, 2009: 1.36). IPS

harus dapat berperan bagi anak didik dalam mengembangkan berbagai aspek kehidupan di dalam masyarakat, peranan dari IPS ini antara lain:

- 1) Sosialisasi membantu anak didik menjadi anggota masyarakat yang berguna dan efektif
- 2) Pengambilan keputusan, membantu anak didik mengembangkan keterampilan berpikir (intelektual) dan keterampilan akademis
- 3) Sikap dan nilai, membantu anak didik menandai, menyelidiki, merumuskan dan menilai diri sendiri dalam hubungannya dengan kehidupan masyarakat sekitarnya
- 4) Kewargaan Negara, membantu anak didik menjadi warga negara yang baik
- 5) Pengetahuan, tanggap dan peka terhadap kemampuan pengetahuan dan teknologi dapat mengambil manfaatnya.

Berdasarkan definisi-definisi pembelajaran dan IPS menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah program sistematik yang teratur langkah-langkahnya mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian dengan mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi siswa dan terciptanya interaksi antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa dalam pembelajaran IPS agar siswa dapat meraih tujuan pembelajaran.

Siswa akan menghadapi tantangan yang berat di masa yang akan datang, karena kehidupan masyarakat semakin kompleks dan bersifat global.

Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang senantiasa bergerak dan berubah.

Pembelajaran IPS diterapkan untuk mencapai tujuan institusional sekolah, yang menitikberatkan pada bagaimana mendidik siswa untuk mengenal, memahami dan mampu mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan dan nilai moral dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa.

b. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Menurut Etin Solihatin (2009:15) tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat dan minat, kemampuan dan lingkungannya, serta membekali siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Di dalam KTSP (2006) disebutkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah:

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang

masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia (Puskur Balitbang Depdiknas, 2003: 2).

Begitu juga menurut Hidayati (2002: 22) tujuan pembelajaran IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungan dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

Sementara itu tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Zainal Abidin (1980: 51) disebutkan bahwa pengetahuan sosial pada umumnya dititikberatkan pada penyampaian pengetahuan dan pengertian, pembentukan nilai sikap, melatih ketramplinan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional dan tercermin di dalam tujuan kurikuler pengetahuan sosial pada setiap jenis sekolah.

Tujuan dari pembelajaran IPS pada penelitian ini sendiri yaitu siswa diharapkan mengetahui, memahami, dan mampu mengimplementasikan teori serta konsep yang berkaitan dengan pendidikan IPS khususnya pada materi tokoh-tokoh kemerdekaan yang ditekankan pada aspek kognitif dan afektif.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar

Menurut Rudy Gunawan (2011:39) ruang lingkup mata pelajaran IPS secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan.
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- 3) Sistem sosial dan budaya.
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

5) IPS SD sebagai Pendidikan Global (*global education*).

Di dalam Lampiran I Peraturan Mendiknas No. 22 Tahun 2006, ruang

lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan.
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- 3) Sistem sosial dan budaya.
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Materi pelajaran IPS kelas V dalam KTSP terbagi dalam dua semester. Untuk semester ganjil materi pokok meliputi peninggalan sejarah dan tokoh-tokoh masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan buatan, dan keragaman suku bangsa dan budaya. Sedangkan, untuk semester genap materi pokoknya meliputi penjajahan Belanda dan Jepang, persiapan kemerdekaan, proklamasi kemerdekaan, dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Peneliti memilih materi proklamasi kemerdekaan dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan sebagai materi dalam penelitian.

Menurut peneliti terdapat masalah pada hasil belajar IPS materi tokoh-tokoh kemerdekaan. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan metode *role playing*. Alasan peneliti menggunakan metode *role playing* karena metode pembelajaran ini sesuai dengan materi. Kesesuaian tersebut yaitu materi bersifat abstrak tentang sejarah perjuangan bangsa Indonesia, maka dengan memerankan secara langsung siswa akan mampu memahami materi secara lebih mudah dan selalu ingat jika dibandingkan dengan metode yang lainnya.

B. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2009:224), metode mengajar adalah cara mengajar atau cara menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang diajar. Menurut B. Suryosubroto (2002:149) metode pembelajaran adalah cara, yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sebagai sebuah cara atau alat, maka akan sangat tergantung kepada keterampilan pemakainnya serta kondisi dan keadaan yang dihadapi. Untuk mencapai tujuan tertentu, maka sebuah alat harus difungsikan dengan baik oleh pemakainya. Dalam hal ini guru sebagai orang yang menggunakan alat atau metode dalam mengajar harus memilih metode yang tepat dalam pembelajaran. Salah satu metode dalam proses belajar mengajar adalah bermain peran (*role playing*).

Role playing sebagai suatu metode mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa mengenali tokohnya (Ismail Andang, 2006:15).

Sementara itu menurut Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah (2009:77) bermain peran memiliki empat macam arti, yaitu :

- a. Sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memainkan peranan tertentu, sesuai dengan lakon yang sudah ditulis, dan memainkannya untuk tujuan hiburan.
- b. Sesuatu yang bersifat sosiologis, atau pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial.

- c. Suatu perilaku tiruan atau tipuan dimana seseorang berusaha memperbodoh orang lain dengan jalan berperilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan, dirasakan dan diinginkan.
- d. Sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan dimana individu memerankan situasi yang imajinatif.

Bermain peran (*role playing*) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkap kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan atau mengungkap kemungkinan keadaan yang akan datang (Wahab A.A, 2007:109). Sedangkan menurut Oemar Hamalik, (2001:199) tujuan-tujuan dalam *role playing*, sesuai dengan jenis belajar, yaitu : (1) belajar dengan berbuat, (2) belajar melalui peniruan, (3) belajar melalui balikan, dan (4) belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan.

2. Pendekatan *Role Playing*

Menurut Hisyam Zaini dkk (2008 : 101) *role playing* memiliki beberapa pendekatan, yaitu :

- a. Pendekatan berbasis keterampilan (*Skills-based Approach*)

Dalam pendekatan berbasis keterampilan, peserta diminta untuk memperoleh suatu keterampilan, kemampuan atau sikap yang sering melalui perilaku model dengan seperangkat kreiteria sampai benar-benar terinternalisasi dengan mengikuti kriteria yang ada.

Sifat tersebut didemonstrasikan kepada yang lain biasanya dengan tujuan penilaian/evaluasi. Contohnya adalah peran menjadi seorang ahli farmasi.

- b. Pendekatan berbasis isu (*Issues-based Approach*)

Pemain secara aktif mengesklorasi suatu isu dengan mengandaikan peran-peran dari manusia dalam kehidupan yang sesungguhnya yang berselisih satu dengan lainnya untuk mencapai tujuan yang diinginkannya yang dilandasi seperangkat kepentingan-kepentingan pribadi yang jelas. Contohnya adalah membangun jalan bebas hambatan.

- c. Pendekatan berbasis problem (*Problem-based Approach*)

Pendekatan berbasis problem melibatkan peserta didik meneliti informasi yang spesifik untuk sampai pada kesimpulan yang belum

diterapkan sebelumnya. Contohnya adalah perjuangan untuk bertahan hidup dari suatu kecelakaan kapal laut.

d. Pendekatan berbasis spekulasi (*Speculative-based Approach*)

Dalam pendekatan berbasis spekulasi peserta didik dilibatkan dalam membuat spekulasi terhadap pengetahuan masa lalu, peristiwa lampau atau yang akan datang, dengan menggunakan aspek-aspek yang diketahui dari wilayah subyek tertentu plus pengetahuan yang dimilikinya dalam cara yang interaktif. Contohnya adalah kematian karena kecelakaan misalnya dalam suatu konser musik yang kacau.

Penelitian ini menggunakan pendekatan berbasis spekulasi karena membuat spekulasi tentang masa lalu, yaitu sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia. Para pemeran tokoh menghidupkan kembali suasana sekitar kemerdekaan dengan mengacu pada skenario.

3. Langkah-Langkah *Role Playing*

Menurut Hisyam Zaini dkk (2008 : 104-116) menjelaskan bahwa sebagian besar *role playing* cenderung dibagi pada tiga fase yang berbeda, yaitu perencanaan dan persiapan, interaksi, serta refleksi dan evaluasi.

a. Perencanaan dan persiapan

Perencanaan yang hati-hati adalah kunci untuk sukses dalam *role playing*. Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru sebelum masuk dan memulai *role playing*.

1) Mengenal siswa

Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain adalah jumlah siswa, penguasaan materi oleh siswa, pengalaman terdahulu tentang *role playing*, kelompok umur, latar belakang peserta, minat dan kemampuan, dan kemampuan siswa untuk berkolaborasi.

2) Menentukan tujuan pembelajaran

Mungkin sewaktu-waktu ada tujuan yang tentatif, atau tujuan yang berbeda dengan tujuan yang telah dicangangkan, akan tetapi tujuan yang ditulis masih tetap diperlukan agar memiliki fokus kerja yang jelas.

3) Memilih pendekatan

Pendekatan yang umum terdapat dalam *role playing* adalah

- a) *Role playing* sederhana (*simple role playing*)
- b) *Role playing* sebagai latihan (*role playing exercises*)
- c) *Role playing* yang diperpanjang (*extended role playing*)

4) Mengidentifikasi skenario

Skenario memberi informasi tentang apa yang harus diketahui siswa sebagai pemegang peran serta informasi tentang sudut mana yang

harus mereka masuki dalam gambaran tersebut.

5) Menempatkan peran

Kita dapat memilih peran mana yang paling memungkinkan untuk dapat mengungkapkan keterampilan, sikap, atau dilema yang dieksplorasi.

6) Pengajar berpartisipasi sebagai pemeran dan atau mengamati saja

Guru akan mengandaikan suatu peran tertentu (hanya partisipan), menangatur jalannya pemeran dan mengamati (hanya pengamat) atau kombinasi dari dua pendekatan tadi (pengamat-partisipan)

7) Mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik

Sebelum dimulai, *role playing* harus dipertimbangkan dulu berbagai keadaan yang berkenaan dengan piranti yang bersifat fisik.

8) Merencanakan waktu yang baik

Semuanya menuntut jumlah waktu untuk persiapan yang berbeda.

9) Mengumpulkan sumber informasi yang relevan

b. Interaksi

Langkah berikutnya adalah mengimplementasikan rencana ke dalam tindakan, antara lain sebagai berikut :

1) Membangun aturan dasar

Aturan dasar untuk pelaksanaan *role playing* harus dirundingkan oleh semua pihak sejak awal.

2) Mengeksplisitkan tujuan pembelajaran

Hal ini penting untuk memfokuskan siswa lebih pada konten ketimbang strategi serta memudahkan mereka mengevaluasi tingkat keberhasilan yang dicapai.

3) Membuat langkah-langkah yang jelas

Salah satu cara mengatasi keraguan adalah dengan menjelaskan tujuan yang menyokong penggunaannya dalam konteks pembelajaran.

4) Mengurangi ketakutan tampil di depan publik

Penting bagi guru untuk menghilangkan kecemasan siswa tentang hubungan antara *role playing* dan pertunjukkan.

5) Menggambarkan skenario atau situasi

Skenario yang paling berhasil adalah yang menarik peserta dan juga mengandung segi-segi ketidakpastian, sehingga tidak semua jawaban dapat diketahui sebelumnya.

6) Mengalokasikan peran

Ketika guru mengenal siswanya dengan baik, maka pengalokasian biasanya dilakukan dengan misalnya, pemegang peran kunci diberikan pada siswa yang paling berpengalaman.

7) Memberi informasi yang cukup

Adalah penting untuk memberi informasi yang cukup pada pemain supaya mereka dapat menjalankan tugasnya dengan efektif dan sukses.

8) Menjelaskan peran pengajar dalam role-play

Guru yang mengandalkan dirinya terlibat sebagai partisipan dalam *role playing* perlu menjelaskan dulu kepada siswa tentang

keterlibatannya serta menjelaskan fungsinya dalam keseluruhan proses.

9) Memulai *role playing* secara bertahap

Memulai *role playing* dengan pelan-pelan misalnya melalui diskusi akan membantu siswa memasuki *role playing* dengan tanpa kecemasan.

10) Menghentikan *role playing* dan memulai kembali jika perlu

Sering diperlukan untuk menghentikan *role playing* pada suatu titik tertentu. Hal ini memerlukan tanda atau sinyal yang disepakati.

11) Bertindak sebagai pengatur waktu

12) Ketika *role playing* telah berjalan, maka guru perlu bertindak sebagai pengatur waktu.

c. Refleksi dan evaluasi

Aspek yang fundamental dari tahap ini bagi guru dan siswa adalah melakukan refleksi dan evaluasi. Guru biasanya memberi kesempatan untuk refleksi di antara interaksi atau diakhiri dari interaksi. Hal ini dapat dilihat dalam enam langkah sederhana :

- 1) Membawa siswa keluar dari peran yang dimainkannya.
- 2) Meminta siswa secara individual mengekspresikan pengalamannya belajarnya.
- 3) Mengkonsolidasikan ide-ide
- 4) Memfasilitasi suatu analisis kelompok.
- 5) Memberi kesempatan untuk melakukan evaluasi.
- 6) Menyusun agenda untuk masa depan.

Sedangkan penjelasan lebih sederhana disampaikan oleh Hanafih dan

Cucu Suhana (2009:47), bahwa *role playing* terdapat beberapa langkah yang harus dilaksanakan, antara lain:

1. Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah slesai tampil, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

Jadi secara garis besar dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah *role playing* meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Langkah terakhir yaitu evaluasi bertujuan untuk mengoreksi kesalahan dan memperbaiki kekurangan untuk perbaikan berikutnya. Langkah-langkah *role playing* dalam penelitian ini merupakan kombinasi dari langkah-langkah tersebut di atas.

4. Kelebihan *Role Playing*

Zuhairini, dkk (1993:89) mengemukakan bahwa *role playing* ini dapat digunakan untuk semua jenis usia. Selain itu metode bermain peran ini juga memiliki kelebihan dalam penggunaannya seperti :

- a. Untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang
- b. Untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan
- c. Sebagai bekal pengalaman bagi siswa ketika akan terjun ke masyarakat
- d. Dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang ada dalam diri siswa, yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
- e. Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh siswa.
- f. Metode ini akan menarik perhatian siswa, sehingga dengan begitu suasana di dalam kelas akan menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Walaupun metode ini memiliki banyak kelebihan dalam penggunaannya, namun metode ini juga mempunyai beberapa kelemahan antara lain :

- a. Memerlukan persiapan yang teliti dan matang.
- b. Kadang-kadang siswa tidak mau mendramatisasikan suatu adegan karena malu dan takut.
- c. Kita tidak dapat mengambil kesimpulan jika pelaksanaan dramatisasi itu gagal
- d. Metode ini memakan waktu yang cukup banyak.

C. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Hal penting yang harus dilakukan seorang guru adalah mengetahui karakteristik siswa sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Dengan demikian karena guru dapat mengetahui kemampuan anak dalam menerima materi pelajaran yang akan disampaikan. Salah satu karakteristik siswa yang perlu diketahui adalah perkembangan siswa itu sendiri. Menurut Utami Munandar (1985: 15) bahwa anak usia SD dibagi menjadi dua fase yaitu:

- 1) Masa kelas rendah SD (6-9 tahun) dengan ciri-cirinya:
 - a) Terdapat korelasi yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi sekolah.
 - b) Sikap tunduk pada peraturan permainan tradisional
 - c) Ada kecenderungan memuji diri sendiri
 - d) Suka membandingkan diri sendiri dengan orang lain kalau hal itu menguntungkan
- 2) Masa kelas tinggi (10-12/13 tahun) dengan ciri-ciri:
 - a) Minat pada kehidupan praktis konkret sehari-hari
 - b) Amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar
 - c) Ada minat pada mata pelajaran khusus terutama pada akhir-akhir masa ini
 - d) Memandang nilai raport sebagai ukuran yang tepat terhadap prestasi sekolah
 - e) Dalam permainan, tidak terikat oleh peraturan permainan tradisional

Berdasarkan uraian diatas, penelitian yang dilakukan terlihat bahwa anak usia kelas V SD termasuk ke dalam masa kelas tinggi, yaitu dalam permainan.

D. Kerangka Berpikir

Pembelajaran di kelas V SD Negeri Sendangadi 1 terdapat beberapa masalah yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi langsung di kelas, diantaranya kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran sehingga aktivitas belajar siswa kurang berjalan dengan baik. Metode pembelajarannya kurang bervariasi seperti menggunakan ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Dampak dari keadaan

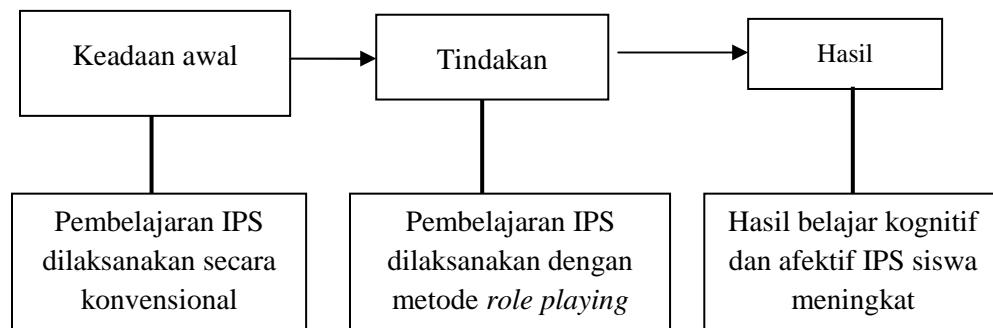
itu, saat dilakukan evaluasi ternyata hasil belajar IPS yang diperoleh siswa banyak yang nilainya berada di bawah KKM.

Konsep dalam pelajaran IPS bersifat abstrak, padahal tahap perkembangan belajar siswa kelas V baru berada pada tahap operasional konkret. Maka diperlukan metode pembelajaran yang membuat konsep IPS menjadi konkret di mata siswa dan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Karakter siswa kelas tinggi diantaranya adalah rasa ingin tahu besar, siswa senang bekerja sama dengan teman sebayanya, dalam permainan tidak terikat oleh peraturan permainan tradisional, dan menganggap nilai sangat penting sebagai ukuran prestasi di sekolah. Maka untuk dapat mewadahi karakter tersebut diperlukan metode pembelajaran yang sesuai, yaitu metode *role playing*. Metode ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V SDN Sendangadi 1.

Pelaksanaan metode *role playing* mengacu pada alur cerita sesuai dengan skenario. Langkah awalnya adalah pemilihan tokoh-tokoh pemeran oleh guru sesuai dengan kemampuan masing-masing. Walaupun tidak semua siswa ikut bermain, tetapi pembelajaran tetap menyenangkan dan bermakna karena materi IPS tidak abstrak lagi. Dengan demikian aktivitas belajar siswa menjadi lebih baik dan siswa mengambil peran penting dalam pembelajaran.

Pada akhirnya setelah diadakan tindakan diharapkan hasil belajar IPS pada ranah kognitif dalam aspek pemahaman dan pengetahuan serta hasil belajar IPS ranah afektif dalam aspek *menerima dan menanggapi* dapat

mengalami peningkatan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dapat menggambarkan skema kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar1
Bagan Kerangka Berpikir Penelitian

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori maka hipotesis tindakan yang dapat peneliti ajukan adalah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS ranah kognitif dan afektif siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1 Kecamatan Mlati.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan ini dikategorikan ke dalam penelitian tindakan (*action research*). Sebagaimana yang diungkapkan Sugiyono, (2007: 6) bahwa penelitian dapat dikelompokkan menjadi penelitian *survey*, *expostefacto*, eksperimen, naturalistik, *policy research*, *evaluation research*, *action research*, sejarah, dan *research and development*.

Menurut Kemmis dan Taggart (Suwarsih Madya, 1998: 5-60) menyebutkan bahwa penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik sosial mereka, serta pemahaman mereka terhadap situasi tempat dilakukan praktik-praktik tersebut. Jenis penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Sebagaimana yang dijelaskan Suhardjono (Suharsimi Arikunto,2010: 2) bahwa penelitian tindakan dapat dikelompokkan menjadi empat kategori yaitu penelitian tindakan partisipasi, penelitian tindakan kritis, penelitian tindakan institusi, dan penelitian tindakan kelas.

Suhardjono (2007: 58) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajarannya di kelas. Begitu juga menurut Suharsimi Arikunto (2007:3), penelitian tindakan kelas merupakan suatu

pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama untuk memecahkan masalah serta melakukan perubahan yang berfungsi sebagai peningkatan prestasi belajar.

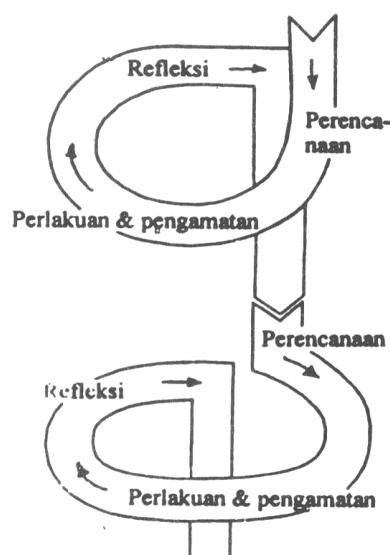
Penelitian Tindakan Kelas, selain bertujuan meningkatkan hasil belajar, juga untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat berbagai indikator keberhasilan proses dan hasil pembelajaran (Suyanto, 1997: 2). Dengan kata lain Penelitian Tindakan ini bukan hanya bertujuan mengungkapkan penyebab dari berbagai permasalahan yang dihadapi, tetapi yang lebih penting memberikan pemecahan berupa tindakan untuk mengatasi masalah.

Kasihani Kasbolah (1998: 122) menjelaskan bahwa terdapat beberapa bentuk penelitian tindakan yaitu penelitian tindakan guru sebagai peneliti, penelitian tindakan kolaboratif, penelitian tindakan simultan terintegrasi dan penelitian tindakan administrasi sosial eksperimental. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk penelitian tindakan guru sebagai peneliti dengan melibatkan guru lain sebagai observer, sehingga diharapkan dapat meningkatkan praktik pembelajaran, menyumbang pada perkembangan teori, dan peningkatan karier guru.

Dalam penelitian ini peneliti mengkaji permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS materi tokoh-tokoh kemerdekaan di SD N Sendangadi 1. Peneliti menggunakan metode *role playing* untuk mengambil tindakan demi peningkatan hasil belajar.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart dari Deakin University Australia, yaitu model spiral. Dalam model spiral ini kegiatannya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Suharsimi Arikunto, 2007: 93). Adapun tahapan pada setiap siklus dapat digambarkan seperti di bawah ini :



Gambar 2
Siklus Desain PTK Kemmis dan Mc. Taggart

Berdasarkan model penelitian di atas, maka kegiatan pada masing-masing siklus mempunyai empat komponen yaitu tahap perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Siklus II dan siklus III dilaksanakan apabila tahap-tahap pada siklus I tidak terlaksana dengan baik. Disini akan dibahas mengenai tahap-tahap pada siklus I, sedangkan siklus selanjutnya menyesuaikan dengan hasil siklus I.

Mengacu pada empat komponen di atas, maka tindakan yang akan dilaksanakan secara bertahap pada siklus I sesuai FX. Soedarsono (1996: 16) dalam Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan (*plan*)

Dalam rencana tindakan ini, guru berperan sebagai peneliti akan berkolaborasi dengan guru lain sebagai pengamat/observer. Tahap perencanaan ini berdasarkan kondisi awal siswa dan hasil *pretest* siklus I. Tahap ini meliputi rencana tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan, atau merubah perilaku dan sikap sebagai solusi. Adapun kegiatannya yaitu :

- a. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi tokoh-tokoh kemerdekaan dengan mencantumkan metode *role playing* sebagai metode utama.
- b. Membuat skenario cerita dan daftar pemeran tokoh yang diambil dari siswa sesuai dengan karakter dan bakat masing-masing siswa.
- c. Mempersiapkan perlengkapan dalam bermain peran seperti kostum, *make up*, dan asesoris.
- d. Membuat konsep *setting* tempat.
- e. Membuat soal tes untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa.
- f. Menyusun lembar observasi sebagai pedoman pengamat untuk mengukur hasil belajar afektif siswa.

2. Tahap Pelaksanaan (*action*)

Kegiatan dalam tahap pelaksanaan ini merupakan bentuk nyata dari apa yang telah direncanakan dan kelanjutan dari apa yang telah dipersiapkan pada tahap perencanaan. Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator yang harus dikuasai oleh siswa.
- b. Guru menjelaskan skenario pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan metode *role playing* .
- c. Guru membimbing siswa untuk mempersiapkan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran.
- d. Guru mengkoordinasi pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing*.
- e. Guru melakukan evaluasi hasil pembelajaran.
- f. Guru memberikan umpan balik dan penghargaan.

3. Tahap Observasi (*observation*)

Kegiatan ini meliputi pengamatan terhadap hasil belajar siswa dari proses tindakan yang diberikan kepada siswa. Pengambilan data tersebut dengan menggunakan lembar observasi yang yang telah disusun oleh peneliti dilakukan oleh observer sebagai pengamat selama proses pembelajaran. Kegiatannya yaitu mengamati proses dan hasil selama proses pembelajaran berlangsung terkait pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar afektif siswa.

4. Tahap Refleksi (*reflection*)

Disini peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan atas proses dan hasil tindakan dari berbagai kriteria. Kegiatannya yaitu melakukan evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui berbagai instrumen apakah pembelajaran lebih efektif setelah diterapkan metode *role playing*. Hal ini sebagai bahan pertimbangan untuk merencanakan implementasi tindakan selanjutnya.

Siklus II :

1. Tahap Perencanaan (*plan*)

- a. Mengidentifikasi permasalah dan kekurangan pada siklus I dan kemudian menentukan solusi pemecahan untuk perbaikan.
- b. Mempersiapkan skenario dan perlengkapan pementasan
- c. Pengembangan program tindakan siklus II

2. Tahap Pelaksanaan (*action*)

Tindakan peneliti pada siklus II hampir sama dengan tindakan peneliti pada siklus I, namun tindakan pada siklus II lebih menekankan pada kualitas tindakan dengan perbaikan dan penambahan diantaranya :

- a. Menggunakan tempat, asesori, perlengkapan, dan pemeran dengan tepat.
- b. Mengikutsertakan semua siswa sebagai pemeran..
- c. Menggunakan media berbasis *ICT*.

3. Tahap Observasi (*observation*)

Peneliti menggunakan tahap observasi untuk mengetahui keefektifan pembelajaran pada siklus II, baik terhadap proses maupun hasil. Observasi terhadap proses dilakukan dengan menggunakan instrumen pengamatan yang telah disediakan yang diamati adalah aktifitas belajar siswa selama proses pembelajaran terlebih pada saat *role playing* berlangsung yang terbagi pada beberapa adegan.

4. Tahap Refleksi (*reflection*)

- a. Membahas hasil evaluasi pada siklus II.
- b. Membandingkan dengan hasil pada siklus I
- c. Mengadakan diskusi tentang hasil akhir tindakan pada siklus I dan siklus II.

Peneliti dengan berkolaborasi bersama guru melihat kembali jalannya pembelajaran kemudian mendiskusikan dan mengevaluasi apa yang sudah berhasil dilakukan dalam melakukan tindakan untuk dipertahankan, serta apa yang kurang akan diperbaiki pada siklus tindakan selanjutnya. Apabila kriteria ketuntasan siswa sudah tercapai maka tindakan boleh dihentikan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1 Mlati dengan jumlah 35 siswa, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran IPS siswa untuk ranah kognitif dan afektif dengan materi tokoh-tokoh kemerdekaan.

D. *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sendangadi 1, kecamatan Mlati, kabupaten Sleman. Pertimbangan utama penentuan lokasi karena sekolah tersebut merupakan tempat mengajar peneliti, sehingga peneliti akan lebih mudah dalam melakukan penelitian. Hal tersebut karena peneliti mengetahui secara lebih rinci terkait keadaan siswa, data administrasi guru, dan waktu yang lebih efisien. Secara umum keadaan SD Negeri Sendangadi 1 sebagai berikut :

- a. Dari segi geografis, SD Negeri Sendangadi 1 berada di pinggir jalan negara Magelang. SD Negeri Sendangadi 1 juga terletak di dekat balai desa, masjid, lapangan, pasar, dan makam pahlawan Wahidin Sudiro Husodo. Tempat-tempat tersebut sangat mendukung untuk pembelajaran, termasuk pembelajaran mata pelajaran IPS.
- b. Dari segi tata ruang, SD N Sendangadi 1 memiliki 12 ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang perpustakaan, ruang agama katholik, ruang UKS, dan ruang laboratorium komputer. Laboratorium komputer memiliki komputer sebanyak 21 unit dengan menggunakan

sistem operasi internet dan intranet. Penggunaan laboratorium ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran IPS.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yaitu dari minggu ketiga bulan Mei 2013 sampai minggu pertama Juni 2013 tahun pelajaran 2012/2013.

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah strategi umum yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan guna menjawab persoalan yang dihadapi. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 149), metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Menurut Suharsimi Arikunto (2002:127), tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Berdasarkan definisi tersebut teknik tes digunakan peneliti untuk mengetahui pencapaian hasil belajar kognitif siswa kelas V setelah mempelajari materi tokoh-tokoh kemerdekaan dengan metode *role playing*.

2. Pengamatan (Observasi)

IGAK Wardhani dan Kuswaya Wihardit (2011: 2.26) menyatakan bahwa observasi bertujuan untuk mengumpulkan data yang valid dan

reliabel (sahih dan handal) data tersebut kemudian akan diolah untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data selama tindakan pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh kemerdekaan dengan menggunakan metode *role playing*.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan oleh observer yaitu mengamati aktivitas belajar terutama waktu bermain peran. Hasilnya dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa terutama ranah afektif.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 160) insrtumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaanya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, serta sistematis sehingga lebih mudah diolah. Jadi instrumen ini berfungsi sebagai alat bantu untuk melaksanakan metode pengumpulan data.

Menurut Sugiyono (2011:148), instrumen penelitian atau alat pengambil data adalah suatu alat yang digunakan mengukur variabel yang diamati. Dalam suatu penelitian, alat pengambil data (*instrument*) sangat menentukan kualitas data yang dapat dikumpulkan, sehingga menentukan kualitas penelitiannya.

Menurut Sumadi Suryabrata (2011:34), untuk menentukan alat pengambil data yang akan digunakan, akan ditentukan atau disesuaikan dengan variabelnya yang akan diamati atau diambil datanya dengan mempertimbangkan segi kualitas alat, yaitu dari segi taraf validitas dan reliabilitas.

Dengan mempertimbangkan ketentuan di atas, dalam penelitian ini peneliti memutuskan alat pengambil data berupa lembar observasi dan soal tes.

1. Soal Tes

Bentuk soal yang digunakan adalah soal pilihan ganda. Soal tes ini merupakan *posttest*, yaitu tes yang dilakukan setelah pembelajaran. Tetapi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing*, maka peneliti juga membuat tes awal (*pretest*).

Jadi *pretest* diberikan sebelum melaksanakan siklus I, sedangkan soal *posttest* diberikan pada akhir siklus setelah siswa belajar dengan metode *role playing* pada materi tokoh-tokoh kemerdekaan.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengukur keaktifan dan sikap siswa dalam belajar selama pelaksanaan proses belajar mengajar dengan metode *role playing* sebagai hasil belajar afektif siswa. Aspek yang diamati dalam penelitian ini adalah kerja sama, penghayatan, pemahaman, keahlian, dan menjawab atau mengajukan pertanyaan.

G. Teknik Analisis Data

Tujuan analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperoleh bukti kepastian apakah terjadi peningkatan prestasi belajar dalam pembelajaran tokoh-tokoh kemerdekaan sebagaimana yang diharapkan setelah menggunakan metode *role playing*. Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi terhadap tindakan penerapan metode *role playing*. Sedangkan teknik analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis skor penilaian evaluasi. Untuk menghitung nilai rerata secara klasikal dari sekumpulan nilai yang telah diperoleh siswa tersebut, dapat menggunakan rumus *mean*.

Menurut Suharsimi Arikunto (2007:267), untuk menghitung rerata (*Mean*) dari sekumpulan nilai yang diperoleh siswa tersebut dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

M	= Mean
f	= Frekuensi
x	= Nilai siswa
$\sum fx$	= Jumlah nilai seluruh siswa
N	= Banyaknya siswa

H. Kriteria Keberhasilan

Dalam PTK ada indikator yang harus tercapai jika ingin dikatakan penelitian berhasil. Namun, jika belum sesuai dengan indikator dilanjutkan pada siklus berikutnya. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini dikategorikan ke dalam dua rakah, yaitu kognitif dan afektif. Adapun kriterianya sebagai berikut :

1. Hasil belajar kognitif dikatakan berhasil apabila minimal 75% siswa mempunyai nilai tes di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 68.
2. Hasil belajar afektif dikatakan berhasil apabila paling sedikit 75% siswa yang mengikuti pembelajaran metode *role playing* ini bernilai minimal baik.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1, Mlati menjadi masalah dalam pembelajaran yang ingin diteliti untuk diambil tindakan yang tepat. Beberapa penyebab rendahnya hasil belajar IPS siswa tersebut yaitu kurang variatifnya metode yang digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dan siswa kurang diberi kesempatan untuk mengekspresikan diri.

Hal tersebut diatas secara otomatis mempengaruhi keterwujudan tujuan pembelajaran itu sendiri. Tujuan pembelajaran akan dapat terwujud jika guru mampu mengembangkan pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, serta dapat menanamkan nilai-nilai edukatif sesuai dengan pesan yang ada dalam mata pelajaran IPS.

Oleh karena itu, penulis melakukan kajian penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan hasil belajar IPS materi tokoh-tokoh kemerdekaan melalui metode bermain peran (*role playing*) pada siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1”. Metode *role playing* ini adalah suatu metode yang banyak melibatkan keaktifan siswa. Siswa juga berperan sebagai sumber belajar. Metode ini memungkinkan sesuatu yang abstrak dan sulit dimengerti dapat divisualkan dalam peran-peran tertentu. Siswa sebagai pemeran atau penonton dapat mengamati dengan menggunakan beberapa indera seperti penglihatan, pendengaran, atau dapat juga keterlibatan emosi.

Berdasarkan prosedur dalam Penelitian Tindakan Kelas, langkah-langkah yang dilakukan terdiri atas 4 langkah yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum melaksanakan langkah-langkah tersebut, peneliti akan mendeskripsikan kondisi awal sebelum siswa diberikan tindakan. Hal ini dipakai sebagai bahan perbandingan antara sebelum tindakan dan setelah pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing*. Selanjutnya peneliti akan menyajikan deskripsi Siklus I dan siklus II, masing-masing siklus tindakan akan dideskripsikan terlebih dahulu sebagai hasil penelitian yang akan dilanjutkan dengan pembahasan dari hasil penelitian tersebut.

1. Deskripsi Kondisi Awal

Pembelajaran pada materi terdahulu belum menggunakan metode *role playing*. Metode yang digunakan didominasi oleh ceramah, sehingga membosankan. Rata-rata hasil ulangan harian yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1 masih rendah.

Hasil belajar tersebut terlihat pada nilai ulangan materi tentang penjajahan Belanda dan Jepang, siswa masih banyak yang belum tuntas seperti yang terlihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3. Tabel Kondisi Awal Siswa

No	Inisial Siswa	Nilai	Ket	No	Inisial Siswa	Nilai	Ket
1.	RT	62	Blm. Tuntas	19	PD	73	Tuntas
2.	AG	77	Tuntas	20	RNI	48	Blm. Tuntas
3.	AGT	90	Tuntas	21.	RP	58	Blm. Tuntas
4.	APT	72	Tuntas	22.	RQ	62	Blm. Tuntas
5.	ASL	63	Blm. Tuntas	23.	RVII	72	Tuntas
6.	BY	60	Blm. Tuntas	24.	RTN	58	Blm. Tuntas
7.	DJ	80	Tuntas	25.	AD	68	Tuntas
8.	DT	78	Tuntas	26.	STN	78	Tuntas
9.	END	53	Blm. Tuntas	27.	TS	70	Tuntas
10.	RZ	78	Tuntas	28.	VRN	100	Tuntas
11.	FDL	88	Tuntas	29.	IQ	60	Blm. Tuntas
12.	FR	83	Tuntas	30.	NVT	70	Tuntas
13.	LGR	73	Tuntas	31.	ALF	47	Blm. Tuntas
14.	MDN	85	Tuntas	32.	ENZ	33	Blm. Tuntas
15	MG	50	Blm. Tuntas	33.	CRP	28	Blm. Tuntas
16.	IM	75	Tuntas	34.	DS	60	Blm. Tuntas
17.	FN	72	Tuntas	35.	DSN	58	Blm. Tuntas
18.	OKT	83	Tuntas				

Kriteria Ketuntasan Minimal untuk mata pelajaran kelas V adalah 68.

Maka dari itu berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan nilai terendah 28 dengan nilai rata-rata 67,6. Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar maka dari jumlah 35 siswa yang sudah berhasil mencapai ketuntasan belajar sebanyak 20 siswa (57%), sedangkan siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 15 siswa (43%).

Kegiatan belajar mengajar berlangsung kurang menarik dan cenderung membosankan. Pada awal pembelajaran siswa masih memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru dengan baik. Kondisi ini tidak berlangsung lama. Siswa merasa bosan karena guru kurang kreatif, sehingga

mereka tidak terlalu dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran. Siswa akhirnya mencari kesibukan sendiri seperti berbicara dengan teman sebangku, mainan kertas, melamun, atau diam dengan tatapan yang kosong.

2. Deskripsi Siklus I

Penelitian Siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 3, 5, dan 6 April 2013. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V diajarkan setiap hari Rabu, Jum'at, dan Sabtu. Kompetensi dasar pada Siklus I ini adalah menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.. Kegiatan penelitian dalam tindakan siklus I ini antara lain sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Tahap perencanaan ini merupakan persiapan pembelajaran dalam pelaksanaan metode *role playing*. Jadi, tahap perencanaan siklus I metode *role playing* dipersiapkan untuk beberapa pertemuan. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti antara lain: menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat skenario *role playing*, membagi/menunjuk siswa sebagai pemeran tokoh, menyiapkan instrumen penelitian, menyiapkan *setting* tempat, asesoris, dan kostum.

Tokoh yang diperankan dalam siklus I ini berjumlah 13 tokoh kemerdekaan dan satu siswa sebagai narator. Sementara itu jumlah siswa kelas V ada 35 siswa, sehingga tidak semua siswa memperoleh peran. Adapun nama tokoh dan pemerannya pada siklus I ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Penentuan pemeran Tokoh Siklus I

NO	TOKOH	PEMERAN (INISIAL)
1	Ir. Soekarno	LGR
2	Muh. Hatta	PD
3	Fatmawati	FR
4	Chairul Shaleh	CRP
5	Ahmad Soebarjo	FN
6	Sukarni	IQ
7	Sutan Syahrir	STN
8	Wikana	RZ
9	Sayuti Melik	RP
10	Darwis	BY
11	B.M. Diah	IM
12	Yusuf Kunto	ENZ
13	Laksamana Maeda	AD
	Narator	APT

Metode *role playing* pada siklus I ini dibagi menjadi empat babak dan sepuluh adegan. Adapun nama-nama dalam setiap babak dan adegan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Inisial Siswa dalam Babak dan Adegan Siklus I

Babak	Adegan 1	Adegan 2	Adegan 3	Adegan 4
1	LGR, PD, STN	CRP, RZ, IM, BY	LGR, PD, RZ, BY	-
2	STN, IQ, IM, RP, ENZ	-	-	-
3	LGR, PD, FR, IM	FN, RZ	FN, ENZ	LGR, FN
4	LGR, PD, FN, AD, IM, RP, IQ	LGR, PD, FR	-	-

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Guru memberikan soal *pretest* kepada siswa sebelum pelaksanaan siklus I. Kegunaannya untuk menghitung peningkatan nilai siswa antara sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran selesai. Pelaksanaan siklus I ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan satu kompetensi dasar yaitu menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Pada pertemuan pertama yang diajarkan yaitu tokoh-tokoh proklamasi, sedangkan untuk pertemuan kedua tentang peristiwa sekitar proklamasi, dan untuk pertemuan ke tiga tentang cara menghargai jasa para pahlawan.

Kegiatan dalam tahap pelaksanaan ini merupakan bentuk nyata dari apa yang telah direncanakan pada tahap perencanaan. Dapat diartikan pula pelaksanaan tindakan ini merupakan kelanjutan dari rencana yang telah dibuat dengan menggunakan metode *role playing* untuk memecahkan masalah yang ditemui oleh guru.

1) Pelaksanaan Tindakan Siklus I pertemuan ke 1

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan ke 1 dilakukan pada hari Rabu, tanggal 3 April 2013 dengan indikator menyebutkan tokoh-tokoh sekitar proklamasi dan membuat riwayat singkat tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi.

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, guru membuka dengan doa, absensi, dan apersepsi. Kegiatan apersepsi dilakukan dengan tanya jawab tentang

kegiatan upacara bendera setiap hari Senin. Guru bertanya tentang kegiatan yang berhubungan dengan proklamasi. Siswa menjawab seperti pengibaran bendera, pembacaan UUD 1945, dan Pancasila.

b) Kegiatan inti

Memasuki kegiatan inti, guru mengawali dengan penjelasan mengenai tokoh-tokoh proklamasi. Guru juga memperlihatkan gambar tokoh-tokoh sekitar proklamasi. Kemudian siswa bertanya jawab tentang materi tersebut.

Guru selanjutnya menjelaskan terkait pembelajaran pada pertemuan berikutnya yang menggunakan metode *role playing*. Banyak siswa yang mengajukan pertanyaan terkaitan dengan pembelajaran tersebut. Kemudian guru menunjuk sebanyak 13 siswa sebagai pemeran tokoh dan 1 siswa sebagai narator serta memberikan skenario *role playing*. Setelah itu siswa berdiskusi untuk mempersiapkan pembelajaran metode *role playing* pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan observer dinamika pada diskusi tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Terlihat OKT membantu CRP dalam melafalkan skenario dari segi intonasi dan mimik wajah.
2. AGT mengusulkan supaya *setting* tempat dibuat bentuk U.
3. Banyak siswa yang mengusulkan supaya ASL meminjamkan dasi kupu-kupunya kepada FN.
4. RZ meminta bertukar peran dengan IM tetapi IM tidak setuju.

Hasil dari diskusi tersebut disampaikan kepada guru untuk dibahas bersama-sama di kelas. Adapun hasil keputusan setelah dibahas bersama guru di kelas adalah: setiap pemeran memakai kostum sesuai dengan tokoh yang diperankan dengan usaha sendiri, tidak boleh membaca teks dan harus hafal, *setting* tempat berbentuk U, dan asesoris seperti kertas, bendera, dan mesin ketik disediakan oleh sekolah.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, siswa mengerjakan soal tes atau evaluasi secara individual untuk mengetahui kemampuan dan menunjukkan apa yang diperoleh pada kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Jawaban tes evaluasi tiap siswa ditukarkan dengan teman satu kelas dengan cara diputar sampai hitungan kelima. Guru bersama siswa memeriksa hasil tes yang dilakukan oleh siswa. Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi mendapatkan tepuk tangan yang meriah dan pujian dari guru. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan ke 2

Pelaksanaan tindakan Siklus I pertemuan ke 2 dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 5 April 2013. Sub materi yang diperankan yaitu mengenai peristiwa sekitar proklamasi. Indikator untuk pertemuan ini adalah menceritakan peristiwa-peristiwa penting sekitar proklamasi dan mendeskripsikan jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan.

Sebelum pembelajaran dimulai siswa mempersiapkan *setting* tempat dan kostum terlebih dahulu. Meja ditumpuk dibelakang dan kursi disusun membentuk huruf U. Di tengah ditaruh meja dan beberapa kursi untuk adegan. Persiapan tersebut dapat dilihat seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3. Para Siswa sedang Menyiapkan Tempat untuk Pembelajaran *Role Playing*

a) Kegiatan awal

Setelah semua persiapan selesai, guru membuka kegiatan awal dengan salam dan apersepsi. Apersepsi dilakukan dengan bertanya kepada siswa “Sudah siap untuk jadi Sukarno-sukarno generasi baru?” Kemudian dilanjutkan dengan memberikan pengarahan secara umum terkait pembelajaran metode *role playing* hari tersebut. Kegiatan awal ini berlangsung selama 10 menit.

b) Kegiatan metode *role playing*

Sebelum pementasan dimulai siswa melakukan gladi resik terlebih dahulu untuk memantapkan penampilan saat pentas

sesungguhnya. Kegiatan ini hanya dilakukan secara singkat dan garis besarnya saja. Setelah itu pembelajaran metode *role playing* babak I dan babak II dilaksanakan dengan diawali oleh APT sebagai narator.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan observer dinamika pada masing-masing adegan adalah sebagai berikut:

(1) Babak I adegan 1

Pemeran : LGR, PD, STN

Tempat dan waktu : Kediaman Ir. Soekarno pada siang hari

Deskripsi : Sutan Syahrir berusaha membujuk Bung Karno dan Muh. Hatta untuk segera memproklamasikan kemerdekaan tetapi gagal.

Kronologi peristiwa :

Bung Karno dan Muh. Hatta sedang duduk santai di ruang tamu. Kemudian datang Sutan Syahrir menemui mereka berdua. Sutan Syahrir menyampaikan maksud kedatangannya. Ir. Soekarno dan Muh. Hatta menolak permintaan tersebut dengan tegas. Setelah terjadi adu argumen Sutan Syahrir pamit pulang.

Proses bermain peran :

Walaupun adegan 1 ini adalah adegan pembuka, tetapi para pemerannya mampu menunjukkan jiwa tokoh tersebut. LGR tampak berwibawa dari sorot mata dan tutur katanya seperti Bung Karno. Pemeran Sutan Syahrir yaitu STN juga berbicara lantang seperti tokoh tersebut. PD kurang aktif kalau tidak diarahkan guru,

padahal Muh. Hatta punya karakter tegas tetapi sopan.

(2) Babak I adegan 2

Pemeran : CRP, RZ, IM, BY

Tempat dan waktu : Rumah Wikana pada siang hari

Deskripsi : Pertemuan membahas percepatan proklamasi untuk disampaikan kembali kepada Ir. Soekarno dan Muh. Hatta.

Kronologi peristiwa :

Suasana sidang oleh empat pemuda di meja panjang sebuah ruang kecil. Mereka membahas strategi untuk membujuk Ir Soekarno supaya lekas memerdekan Indonesia. Keputusannya adalah mengutus Wikana dan Darwis untuk menemui Ir Soekarno.

Proses bermain peran :

CRP yang memerankan Chairul Shaleh nampak sudah tidak sabar lagi untuk segera merdeka. RZ sebagai Wikana meyakinkan beliau tetapi dengan pemikiran yang tenang. Darwis dan B.M Diah sependapat dengan kedua tokoh tersebut. Pada adegan ini ada siswa yang bertanya terkait suasana sesungguhnya saat itu. Guru menjawab bahwa suasananya santai tetapi serius. Golongan muda tetap menghormati Ir. Soekarno dan tidak menjelekkkan beliau.

(3) Babak I adegan 3

Pemeran : LGR, PD, RZ, BY

Tempat dan waktu : Kediaman Ir. Soekarno pada malam hari

Deskripsi : Utusan pemuda yaitu Wikana dan Darwis kembali membujuk Ir. Soekarno dan Muh Hatta untuk segera memproklamasikan tetapi mengalami penolakan kembali.

Kronologi peristiwa :

Wikana mengetuk pintu yang kemudian dipersilakan oleh Bung Karno untuk masuk. Mereka berempat duduk di kursi ruang tamu. Wikana dan Darwis menyampaikan maksud kedatangan mereka. Ir. Soekarno tetap menolak permintaan tersebut. Mereka saling berargumen dan hasilnya utusan pemuda gagal kembali.

Proses bermain peran :

LGR sebagai Ir Soekarno menyambut kedatangan golongan muda dengan senyum dan kesopanan walaupun beliau tahu maksud kedatangan mereka. Begitu pula Darwis dan Wikana berbicara dengan kerendahan diri. PD sebagai Muh. Hatta bahkan menepuk-nepuk pundak mereka pertanda keakraban diantara tokoh-tokoh kemerdekaan tersebut. Walaupun mendapat penolakan Darwis dan Wikana berpamitan secara baik-baik.

(4) Babak II adegan 1

Pemeran : STN, IQ, IM, RP, ENZ

Tempat dan waktu : Rumah salah satu tokoh pemuda pada sore hari
Deskripsi : Perundingan untuk menculik Ir. Soekarno dan Muh. Hatta ke Rengasdengklok.

Kronologi peristiwa :

Sebuah perundingan kelompok pemuda di sebuah ruang tamu yang cukup luas. Mereka saling mengutarakan pendapatnya untuk segera memproklamasikan kemerdekaan. Disepakati untuk menculik Ir Soekarno dan Muh. Hatta.

Proses bermain peran :

CRP sebagai Yusuf Kunto tampak gelisah dengan penolakan Ir. Soekarno. Sukarni memberikan ide yang bagus untuk menetralkan beliau dengan cara diculik. Golongan muda yang lain tampak setuju dengan teriakan merdeka. IQ sebagai Sukarni memutuskan menculik tetapi juga mengingatkan untuk tetap menghormati beliau. RVI memberikan komentar terkait adegan ini dengan meminta IQ untuk lebih serius.

c) Penghargaan Siswa

Guru memberikan penilaian secara lisan terhadap jalannya pementasan. Guru memanggil beberapa siswa ke depan untuk dijadikan contoh bagi siswa yang lain. Siswa tersebut yaitu LGR dan STN yang telah berhasil berperan dengan cukup bagus. Mereka mendapatkan pujian dari guru dan tepuk tangan dari siswa bahkan PD langsung maju ke depan dan menyalami mereka bertiga.

d) Mengerjakan Tes Individu

Pada kegiatan akhir siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu untuk mengetahui pengetahuan dan apa saja yang mereka

peroleh dalam setelah pembelajaran. Hasil ini juga bisa digunakan sebagai patokan sejauh mana perbaikan yang harus dilakukan dalam pembelajaran metode *role playing* pada pertemuan berikutnya.

e) Pemeriksaan Hasil Tes

Setelah siswa selesai mengerjakan soal tes, lembar jawaban siswa ditukarkan pada siswa lain dengan cara diputar menggunakan hitungan, kemudian dikoreksi bersama-sama.

3) Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan ke 3

Pelaksanaan Tindakan I pertemuan ke 3 dilakukan pada hari Sabtu, tanggal 6 April 2013. Indikator untuk pertemuan ini yaitu menceritakan peristiwa-peristiwa penting sekitar proklamasi dan menyebutkan contoh cara menghargai jasa tokoh-tokoh kemerdekaan.

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, guru memulai dengan salam kemudian dilanjutkan dengan apersepsi. Apersepsi dilakukan dengan tanya jawab apakah golongan muda berhasil membawa Bung Karno dan Muh. Hatta ke Rengasdengklok? Setelah itu guru memberikan pengarahan terkait dengan kelanjutan cerita peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi. Guru menyampaikan kekurangan-kekurangan pada pertemuan sebelumnya untuk diperbaiki pada pertemuan ini. Guru juga tidak lupa mengecek semua kesiapan termasuk pemeran dan properti yang dibutuhkan. Penggunaan waktu untuk kegiatan awal ini sudah sesuai dengan rencana yaitu 5 menit.

b) Kegiatan inti (metode *role playing*)

Pada pertemuan ke 3 ini terdapat lebih banyak adegan yaitu sebanyak enam adegan yang terbagi dalam dua babak. Pembelajaran metode *role playing* ini diawali oleh APT sebagai moderator. APT membacakan narasi terkait penculikan ke Rengasdengklok. Proses jalannya *role playing* pada pertemuan ke 3 ini dapat dilihat pada pemaparan berikut:

(1) Babak III adegan 1

Pemeran : LGR, PD, FR, IM

Tempat dan waktu : Rengasdengklok pada pagi sebelum subuh

Deskripsi : Ir. Soekarno dan Muh. Hatta telah berhasil diculik ke Rengasdengklok tetapi mereka tetap menolak permintaan golongan muda.

Kronologi peristiwa :

Para pemuda berhasil membawa Ir. Soekarno ke Rengasdengklok. Mereka dibawa masuk ke sebuah rumah kemudian terjadi perdebatan yang cukup tegang diantara mereka. Ir. Soekarno tetap menolak.

Proses bermain peran :

PD sebagai Muh. Hatta bertanya-tanya atas penculikan itu. Golongan muda sembari minta maaf menjelaskan tujuan penculikan tersebut. Ir. Soekarno kali ini dengan nada tegas dan lantang menolak permintaan tersebut. FR sebagai Fatmawati mencoba

menenangkan golongan muda untuk sabar dan percaya dengan Bapak.

(2) Babak III adegan 2

Pemeran : FN, RZ

Tempat dan waktu : Rumah Ahmad Soebardjo pada pagi hari

Deskripsi : Wikana berusaha membujuk Ahmad Soebardjo untuk mendukung golongan muda dan akhirnya beliau setuju.

Kronologi peristiwa :

Wikana bertemu ke rumah Ahmad Soebardjo. Wikana menyampaikan keputusan dari golongan muda. Ahmad Soebardjo mengangguk tanda setuju dan berjanji akan membantu golongan muda.

Proses bermain peran :

RZ sebagai Wikana mencoba membujuk Ahmad Soebardjo untuk mendukung golongan muda. Ahmad Soebardjo mengutarakan simpatinya atas usaha golongan muda. Beliau setuju untuk mewakili golongan muda membujuk Ir. Soekarno. Guru sempat menghentikan adegan karena dianggap kurang berjalan baik.

(3) Babak III adegan 3

Pemeran : FN, ENZ

Tempat dan waktu : Halaman depan rumah Ahmad Soebardjo pada pagi hari

Deskripsi : Yusuf Kunto meyakinkan Ahmad Soebarjo dan mengantarkan beliau ke Rengasdengklok.

Kronologi peristiwa :

Yusuf Kunto bercengkrama dengan Ahmad Soebardjo di teras depan. Yusuf Kunto meyakinkan beliau untuk mendukung golongan muda. Ahmad Soebarjo setuju dan member semangat kemudian mereka pergi menuju Rengasdengklok.

Proses bermain peran :

ENZ sebagai Yusuf Kunto meyakinkan FN untuk selalu mendukung golongan muda. FN meyakinkan ENZ untuk percaya padanya dan tentu berdoa pada Tuhan.

(4) Babak III adegan 4

Pemeran : LGR, FN

Tempat dan waktu : Rengasdengklok pada malam hari ba'da 'isya
Deskripsi : Ahmad Soebarjo membujuk Ir. Soekarno untuk segera dapat memproklamasikan kemerdekaan.

Kronologi peristiwa :

Ahmad Soebarjo berusaha menyampaikan aspirasi golongan muda dan membujuk Ir. Soekarno untuk segera memproklamasikan kemerdekaan. Awalnya ir. Soekarno menolak tetapi ahmad Soebarjo terus menjelaskan dengan santun tujuan golongan muda dan akhirnya beliau menyetujui walaupun dengan keraguan.

Proses bermain peran :

FN sebagai Ahmad Soebardjo mengutarakan niatnya dengan sopan dan selalu mengatasnamakan bangsa Indonesia. Ir. Soekarno sebenarnya masih ragu untuk setuju. Akan tetapi demi bangsa beliau menyanggupi permintaan tersebut.

(5) Babak IV adegan 1

Pemeran : LGR, PD, FN, AD, IM, RP, IQ

Tempat dan waktu : Rumah Laksamana Maeda pada malam menjelang subuh

Deskripsi : Merumuskan teks proklamasi dan persiapan proklamasi keesokan harinya.

Kronologi peristiwa :

Ir. Soekarno dan rombongan memasuki rumah Laksamana Maeda kemudian melakukan perundingan di meja makan untuk merumuskan teks proklamasi dan persiapan proklamasi keesokan harinya. Mereka berdiskusi terkait penulisan teks proklamasi. Tampak Ir Soekarno berulang kali membuang kertas yang tidak jadi. Setelah itu teks diketik oleh Sayuti Melik.

Proses bermain peran :

AD sebagai Laksamana Maeda meyakinkan LGR untuk percaya dengan loyalitasnya karena sempat ada keraguan. Pada saat perundingan FN mengusulkan ruimusulan BPUPKI. Muh. Hatta memberikan masukan juga terkait kalimat dalam teks. RP yang

memerankan Sayuti Melik menyarankan teks ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan Muh. Hatta atas nama bangsa Indonesia dan akan mengetik teks tersebut.

(6) Babak IV adegan 2

Pemeran : LGR, PD, FR

Tempat dan waktu : Halaman rumah Ir. Soekarno Jl Pegangsaan Timur 56 Jakarta pada pukul 10.00

Deskripsi : Pengibaran bendera sebagai pertanda merdeka suatu Negara dan proklamasi yang dibacakan Ir. Soekarno yang didampingi oleh Muh. Hatta.

Kronologi peristiwa :

Fatmawati memberikan bendera yang telah dijahitnya sendiri kepada Soekarno untuk dikibarkan sebagai pertanda merdeka suatu Negara. Setelah itu dilanjutkan dengan proklamasi yang dibacakan Ir. Soekarno yang didampingi oleh Muh. Hatta.

Proses bermain peran :

FR memberikan bendera dengan bangga dan hormat dengan suaminya. Suara LGR pada saat membacakan teks proklamasi bisa dikatakan menyerupai Bung Karno, sehingga seketika siswa yang lain memberikan tepuk tangan yang cukup meriah. PD tampak khusuk mendampingi LGR saat membacakan teks proklamasi. Setelah itu APT membacakan narasi sebagai akhir dari cerita.

Setelah adegan berakhir, guru memberikan penilaian terhadap penampilan siswa. Guru juga menyampaikan pesan moral supaya siswa meneladani sifat kepahlawanan yang terpuji dari para pejuang bangsa tersebut.

Pada pertemuan ketiga ini, penghayatan siswa terhadap peran sudah mulai membaik. Akan tetapi semua juga tergantung bakat masing-masing. Ada siswa yang diberikan pengarahan sedikit saja sudah bisa mempraktikkannya dengan baik, tetapi ada siswa yang sampai berkali-kali diarahkan belum bisa berperan dengan baik.

Proses pembelajaran *role playing* ini cukup menarik bagi siswa-siswi. Hal ini terlihat dari minat, antusias, dan keseriusan siswa selama pembelajaran berlangsung baik mulai dari perencanaan sampai evaluasi. Bahkan terkadang saat *role playing* berlangsung ada gelak tawa para siswa karena suasana yang terbangun, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4. Para Siswa yang sedang Menikmati Pembelajaran

Guru memberikan *reward* bagi siswa yang berperan baik dan adegan yang terbaik. Pemeran terbaik diberikan kepada LGR dan adegan terbaik diberikan pada kelompok babak IV adegan ke 1.

c) Kegiatan akhir

Evaluasi individu diberikan pada kegiatan akhir setelah *role playing* selesai. Masing-masing siswa mendapat lembar evaluasi dan mengerjakan selama 5 menit. Setelah itu, guru bersama siswa mengoreksi hasil evaluasi yang sudah ditukarkan. Kegiatan akhir berlangsung selama 10 menit dan diakhiri dengan memotivasi siswa untuk belajar dirumah untuk persiapan mengerjakan soal *posttest* yang dilaksanakan pada petemuan berikutnya.

4) Pelaksanaan *Posttest* Siklus I

Pelaksanaan *posttest* siklus I ini dilaksanakan 4 hari setelah pertemuan ke tiga siklus I. Soal *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan *role playing*.



Gambar 5. Siswa Mengerjakan Soal *Posttest* Siklus I

Setelah siswa selesai mengerjakan soal *posttest*, jawaban siswa ditukarkan dan dikoreksi. Selanjutnya guru menghitung nilai siswa, dimana VRN mendapatkan nilai tertinggi yaitu 95.

c. Hasil Pengamatan Tindakan Siklus I

Pengamatan dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Pengamatan dilakukan pada siklus I yaitu tentang hasil belajar kognitif dan afektif siswa. Hasil belajar kognitif siswa meliputi aspek pengetahuan dan pemahaman.

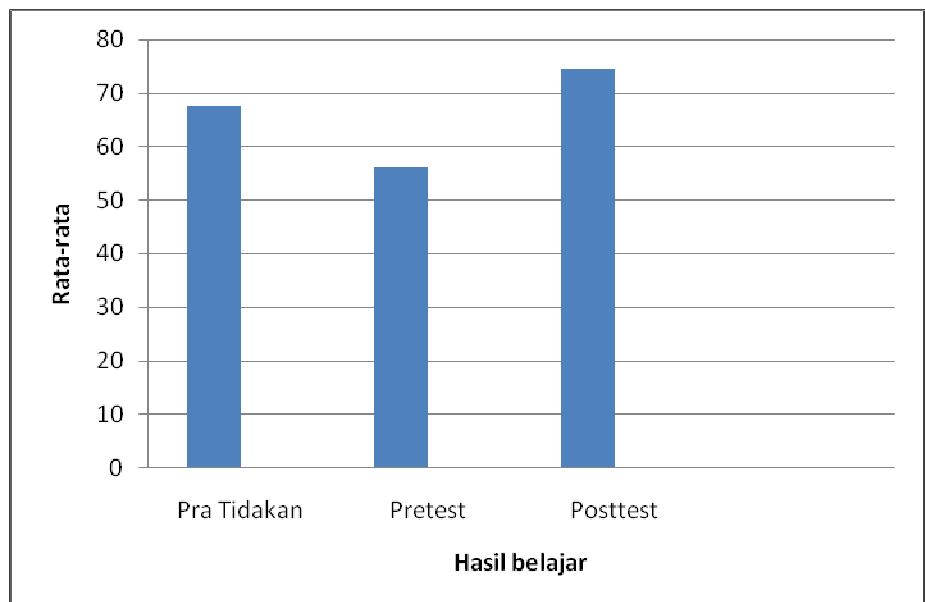
Sementara itu, hasil belajar afektif siswa meliputi aspek kemampuan menerima dan menanggapi yaitu memperhatikan jalannya pembelajaran, menghargai sikap kepahlawanan tokoh-tokoh kemerdekaan, memberikan tanggapan terhadap sikap kepahlawanan yang ditampilkan, dan mengajukan/menjawab pertanyaan tentang nilai moral yang terkandung dalam adegan. Peneliti membandingkan hasil nilai siswa yaitu dari nilai pra tindakan, *pretest*, dan *posttest*.

1). Hasil belajar kognitif siswa kelas V

Tabel 6. Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Pada Pra Tindakan, *Pretest*, dan *Posttest* Siklus I

No	Inisial Siswa	Nilai Pra Tindakan	Ket	Nilai Siklus I		Ket
				Pretest	Posttest	
1.	RT	62	Blm. Tuntas	65	70	Tuntas
2.	AG	77	Tuntas	75	80	Tuntas
3.	AGT	90	Tuntas	70	85	Tuntas
4.	APT	72	Tuntas	55	80	Tuntas
5.	ASL	63	Blm. Tuntas	55	60	Blm. Tuntas
6.	BY	60	Blm. Tuntas	40	80	Tuntas
7.	DJ	80	Tuntas	70	85	Tuntas
8.	DT	78	Tuntas	55	75	Tuntas
9.	END	53	Blm. Tuntas	55	70	Tuntas
10.	RZ	78	Tuntas	70	90	Tuntas
11.	FDL	88	Tuntas	75	85	Tuntas
12.	FR	83	Tuntas	55	85	Tuntas
13.	LGR	73	Tuntas	55	85	Tuntas
14.	MDN	85	Tuntas	70	75	Tuntas
15.	MG	50	Blm. Tuntas	50	60	Blm. Tuntas
16.	IM	75	Tuntas	55	80	Tuntas
17.	FN	72	Tuntas	60	75	Tuntas
18.	OKT	83	Tuntas	80	90	Tuntas
19.	PD	73	Tuntas	50	75	Tuntas
20.	RNI	48	Blm. Tuntas	45	65	Blm. Tuntas
21.	RP	58	Blm. Tuntas	45	85	Tuntas
22.	RQ	62	Blm. Tuntas	50	60	Blm. Tuntas
23.	RVI	72	Tuntas	70	75	Tuntas
24.	RTN	58	Blm. Tuntas	45	55	Blm. Tuntas
25.	AD	68	Tuntas	50	80	Tuntas
26.	STN	78	Tuntas	70	85	Tuntas
27.	TS	70	Tuntas	45	70	Tuntas
28.	VRN	100	Tuntas	70	95	Tuntas
29.	IQ	60	Blm. Tuntas	50	80	Tuntas
30.	NVT	70	Tuntas	55	65	Blm. Tuntas
31.	ALF	47	Blm. Tuntas	50	70	Tuntas
32.	ENZ	33	Blm. Tuntas	40	50	Blm. Tuntas
33.	CRP	28	Blm. Tuntas	30	45	Blm. Tuntas
34.	DS	60	Blm. Tuntas	50	75	Tuntas
35.	DSN	58	Blm. Tuntas	55	65	Blm. Tuntas
Tertinggi		100		85	95	
Terendah		28		30	45	
Rata-rata		67,6		56,1	74,4	
Ketuntasan		57%			74%	

Perbandingan rata-rata hasil belajar kognitif dapat dilihat pada diagram batang berilkut ini:



Gambar 6. Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar Kognitif Siklus I

Hasil analisis *posttest* siklus I menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 95 dan nilai terendah adalah 45 dengan nilai rata-rata kelas 74,4. Apabila dilihat dari ketuntasan belajar siswa maka dari 35 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar sebanyak 26 siswa (74%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 9 siswa (26%).

2). Hasil belajar afektif siswa kelas V

Observer melakukan beberapa pengamatan terhadap beberapa aspek. Hasil rata-rata pengamatan afektif siswa selama siklus I dapat dilihat pada tabel dan gambar berikut.

Tabel 7. Hasil Belajar Afektif Siklus I

No	Inisial Siswa	Kriteria Nilai Afektif Siklus I	Keterangan
1.	RT	Cukup	Blm. Tuntas
2.	AG	Sangat baik	Tuntas
3.	AGT	Baik	Tuntas
4.	APT	Sangat baik	Tuntas
5.	ASL	Kurang	Blm. Tuntas
6.	BY	Sangat baik	Tuntas
7.	DJ	Baik	Tuntas
8.	DT	Baik	Tuntas
9.	END	Cukup	Blm. Tuntas
10.	RZ	Sangat baik	Tuntas
11.	FDL	Baik	Tuntas
12.	FR	Baik	Tuntas
13.	LGR	Sangat baik	Tuntas
14.	MDN	Baik	Tuntas
15.	MG	Cukup	Blm. Tuntas
16.	IM	Baik	Tuntas
17.	FN	Cukup	Blm. Tuntas
18.	OKT	Kurang	Blm. Tuntas
19.	PD	Sangat baik	Tuntas
20.	RNI	Cukup	Blm. Tuntas
21.	RP	Sangat baik	Tuntas
22.	RQ	Baik	Tuntas
23.	RVI	Baik	Tuntas
24.	RTN	Cukup	Blm. Tuntas
25.	AD	Sangat baik	Tuntas
26.	STN	Sangat baik	Tuntas
27.	TS	Cukup	Blm. Tuntas
28.	VRN	Kurang	Blm. Tuntas
29.	IQ	Baik	Tuntas
30.	NVT	Cukup	Blm. Tuntas
31.	ALF	Kurang	Blm. Tuntas
32.	ENZ	Baik	Tuntas
33.	CRP	Baik	Tuntas
34.	DS	Baik	Tuntas
35.	DSN	Baik	Tuntas
	Ketuntasan	66%	

Keterangan :

Sangat baik = 81-100 Kurang = 51-60

Baik = 71-80 Kurang baik = 41-50

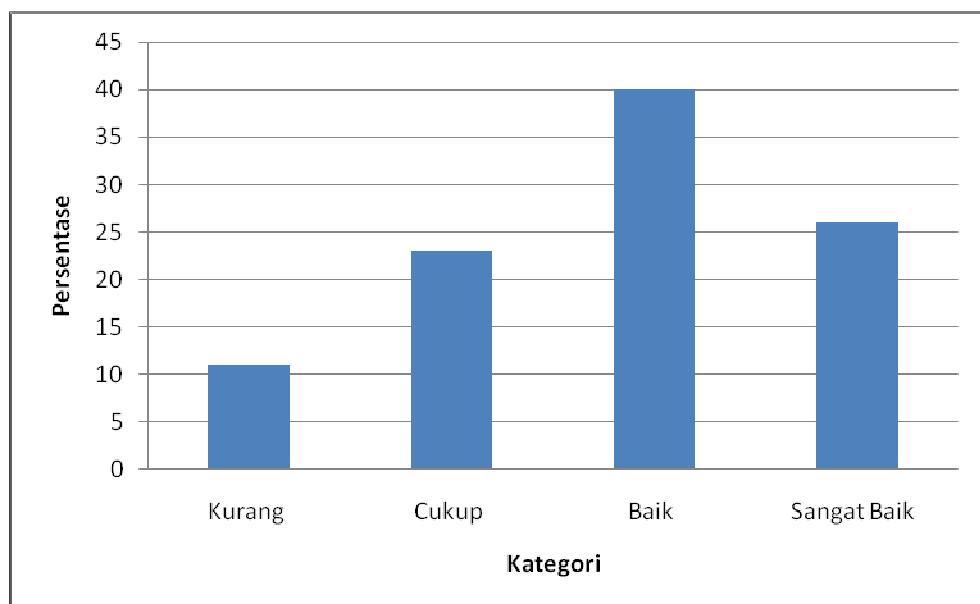
Cukup = 61-70

Sementara itu untuk rekapitulasi hasil belajar afektif siswa dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif Siklus I

No	Skor	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Ketuntasan
1.	41-51	Sangat kurang	0	0%	Belum Tuntas
2.	51-61	Kurang	4	11%	Belum Tuntas
3.	61-70	Cukup	8	23%	Belum Tuntas
4.	71-80	Baik	14	40%	Tuntas
5	81-100	Sangat baik	9	26%	Tuntas
Jumlah			35	100%	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang telah tuntas mencapai 23 siswa (66%) dan yang telah tuntas baru mencapai 12 siswa (34%).



Gambar 7. Persentase Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I

d. Refleksi (*Reflection*)

Langkah selanjutnya yaitu melakukan refleksi. Refleksi dilakukan peneliti bersama observer. Hasil belajar kognitif siswa yang sudah tuntas KKM mencapai 74%, sedangkan hasil belajar afektif siswa yang sudah tuntas 66%. Jadi berdasarkan kriteria keberhasilan untuk penelitian ini, maka pada siklus I dapat dikatakan belum berhasil.

Peneliti bersama observer membahas tentang penyebab dari belum berhasilnya siklus I. Hal-hal yang dibahas yaitu tentang beberapa kelemahan dan kekurangan yang ditemukan pada pelaksanaan siklus I. Kelemahan dan kekurangan tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Terjadi kecemburuan dari siswa yang tidak terpilih memerankan salah satu tokoh kemerdekaan. Padahal pada awal penunjukkan pemeran, semua siswa berkeinginan menjadi pemeran. Hal ini menyebabkan ada beberapa siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran metode *role playing*.
- 2) Masih ada beberapa siswa yang sering lupa dialog dan kurang menjiwai karakter, terlihat dari intonasi dan mimik wajah. Hal ini terkadang membuat suasana menjadi ribut, sehingga pembelajaran kurang dapat berjalan dengan baik.
- 3) Tempat untuk bermain peran kurang luas karena hanya kelas yang berukuran 7m x 6m. Padahal meja juga masih ditata dibagian belakang, sehingga membuat kelas tidak terlalu luas untuk dipakai sebagai tempat pembelajaran *role playing*.

- 4) *Background* atau latar belakang pada saat adegan hampir semuanya sama, sehingga kurang menarik. Sebagai contoh waktu adegan di Rengasdengklok dengan di rumah Ir. Soekarno saat proklamasi sama, sehingga kurang mencerminkan keadaan sesungguhnya.
- 5) Busana dan properti untuk pementasan kurang lengkap. Busana hanya diusahakan oleh anak sendiri, sedangkan properti hanya yang tersedia di sekolah saja. Bahkan pada waktu pemeran Ir. Soekarno memproklamasikan kemerdekaan tidak memakai *microphone*.
- 6) Pementasan belum menggunakan efek-efek yang mendukung, seperti suara, gambar, dan cahaya. Jadi belum terdapat penggunaan TIK.
- 7) Siswa belum terbiasa untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, sehingga guru masih harus sering mengarahkan siswa.

Berdasarkan hasil refeksi siklus I, hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif belum tercapai. Hal tersebut antara lain juga disebabkan terdapat beberapa kendala yang membuat siklus I tidak berjalan dengan lancar, sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian sampai dengan siklus I dapat dikatakan belum berhasil. Atas dasar itulah maka peneliti akan melanjutkan penelitian pada siklus II. Pada siklus II akan diperbaiki kelemahan dan kekurangan yang terjadi dalam siklus I, sehingga diharapkan pada siklus II penelitian ini dapat mencapai target yang telah ditentukan.

Berdasarkan diskusi antara peneliti dan observer tentang beberapa kelemahan yang terjadi pada siklus I yang menyebabkan penelitian pada siklus I belum berhasil, maka pada siklus II peneliti melakukan perubahan dan perbaikan dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Siswa dilibatkan secara lebih aktif lagi. Jadi semua siswa mendapatkan peran, meskipun ada yang mendapatkan peran utama dan peran pembantu.
- 2) Pemindahan tempat pembelajaran *role playing* dari kelas ke balai RW yang terdapat di samping sekolah. Hal ini dilakukan karena tempatnya lebih luas, sehingga siswa akan lebih leluasa dalam berekspresi.
- 3) Diadakan pemilihan pemeran secara terbuka dengan seleksi supaya dihasilkan pemeran yang kompeten.
- 4) Moderator dipilih dari dua siswa yaitu laki-laki dan perempuan yang memiliki suara bagus agar susana pembelajaran lebih hidup.
- 5) Menggunakan teknologi informasi dan teknologi antara lain proyektor, *wireless*, dan laptop.
- 6) Memfasilitasi pemeran dengan lebih baik. Busana yang digunakan disesuaikan dengan peran, *dimake up*, dan properti diperbanyak.
- 7) Peneliti/guru akan lebih optimal lagi dalam membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran metode *role playing*.

3. Deskripsi Siklus II

Kegiatan penelitian dalam tindakan siklus II antara lain:

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Berdasarkan refleksi pada siklus I, maka peneliti membuat perencanaan dan beberapa perbedaan untuk melaksanakan siklus II untuk mengatasi hambatan dan kekurangan yang ditemukan pada siklus I agar penelitian dapat berhasil sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Dalam tahap perencanaan siklus II, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi tokoh-tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Peneliti lebih memperhatikan keterlibatan siswa sebagai pemeran dalam pembelajaran.
- 2) Menyusun dan menyiapkan soal *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa setelah diberikan tindakan dan untuk mengetahui peningkatan skor.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi untuk memperoleh data hasil belajar afektif siswa. Lembar observasi ini akan dipakai oleh guru rekanan sebagai lembar hasil setelah pengamatan. Hasil dari pengolahan skor tersebut yang akan dipakai sebagai nilai afektif anak.
- 4) Mengadakan pemilihan pemeran dengan seleksi. Hal ini dikarenakan pada siklus I ada beberapa pemeran yang kurang sesuai dengan tokoh yang diperankannya.

- 5) Menyusun teks skenario yang akan dipergunakan dalam pementasan.
- 6) Membuat kerangka pembagian tugas persiapan busana, *make up*, dan properti. Siswa mempersiapkan senapan yang terbuat dari plastik atau kayu. Bahkan juga siswa mempersiapkan tandu untuk pemeran Soedirman.
- 7) Menyiapkan perangkat pendukung berbasis TIK seperti proyektor, laptop, dan *wireless*.
- 8) Mendesain dan menyusun tempat pembelajaran. Lokasi balai RW hanya berjarak 15m dari sekolah, sedangkan luasnya 15m x 8m. Peneliti menentukan bagian untuk pentas, penonton, dan tempat tunggu.

Proses penentuan pemeran tokoh-tokoh kemerdekaan pada siklus II ini berbeda dengan siklus I. Pemilihan pemeran dilakukan secara seleksi dengan melihat bakat pada anak. Bakat pada anak tersebut disesuaikan dengan karakter tokoh yang akan diperankan.

Terdapat beberapa kendala antara lain beberapa siswa memperebutkan tokoh tertentu dan justru juga ada yang malu-malu saat diseleksi. Daftar tokoh dan pembagian pemeran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Penentuan Pemeran Tokoh Siklus II

NO	TOKOH	PEMERAN (INISIAL)
1	Ir. Soekarno	LGR
2	Muh. Hatta	IM
3	Sri Sultan H.B. IX	OKT
4	Jenderal Soedirman	BY
5	Jenderal Soeharto	IQ
6	Isdiman	FDL
7	Sarbini	STN
8	Bung Tomo	RZ
9	Gubernur Suryo	RQ
10	Muh. Toha	FR
11	Ramdan	AGT
12	Oto	DJ
13	Brigadir Mallaby	DS
14	Letnan Cristison	DSN
15	Loving	RVI
16	Anggota PPKI 1	TS
17	Anggota PPKI 2	CRP
18	Rakyat	AD, RNI, ALF
19	Prajurit 1	RP
20	Prajurit 2	ENZ
21	Prajurit 3	FN
22	TKR	NVT, APT, ASL, END, RTN, AG, MG, DT, VRN, RT
	Narator	PD dan MDN

Metode *role playing* pada siklus II ini dibagi menjadi empat babak dan sebelas adegan seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 10. Inisial Siswa dalam Babak dan Adegan Siklus II

Babak	Adegan 1	Adegan 2	Adegan 3	Adegan 4
1	LGR, IM, DJ, TS, CRP	-	-	-
2	DS, AD, RNI, ALF	DS, TKR	DSN, AD, RQ	RZ, AD, TKR
3	STN, FDL, IQ, RP	STN, IQ, BY, FN, ENZ	-	-
4	FR, AGT	LGR, IM, OKT	FR, AGT, TKR	OKT, RVI

Peneliti memberikan soal *pretest* 1 hari sebelum pelaksanaan tindakan siklus II. Hasil *pretest* akan digunakan sebagai skor dasar untuk menghitung peningkatan skor setelah selesai mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada siklus II ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan kompetensi dasar menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu, tanggal 1 Mei 2013 dan pertemuan kedua hari Jum'at, tanggal 3 Mei 2013. Alokasi waktu yang tersedia 2 jam pelajaran (2x35 menit). Untuk lebih jelasnya pelaksanaan tindakan dijelaskan di bawah ini:

1) Pelaksanaan Tindakan Siklus II pertemuan ke 1

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan ke 1 dilakukan pada hari Rabu, tanggal 1 Mei 2013 dengan indikator menceritakan perjuangan fisik rakyat Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan dan menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam mempertahankan kemerdekaan.

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, guru membuka pelajaran dengan doa, absensi, dan apersepsi. Kegiatan apersepsi dilakukan dengan tanya jawab tentang kenakalan anak sekolah dasar salah satunya suka berkelahi. Guru menghubungkan dengan pertempuran-pertempuran mempertahankan kemerdekaan. Guru menyebutkan tujuan

pembelajaran kepada siswa. Siswa menyebutkan nilai positif dan negatif dari apa yang diajukan oleh guru.

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, guru memulai dengan penjelasan mengenai pertempuran-pertempuran yang terjadi di berbagai daerah dalam mempertahankan kemerdekaan. Guru juga memperlihatkan gambar pertempuran-pertempuran dan tokoh yang berperan di dalamnya, kemudian siswa bertanya jawab tentang materi tersebut.

Selain menggunakan gambar, guru juga menggunakan media audio visual berupa proyektor dan komputer untuk memutar film terkait peristiwa dalam mempertahankan kemerdekaan. Hal ini membedakan dengan siklus I karena siswa akan lebih memahami peristiwa yang terjadi pada masa lampau.



Gambar 8. Siswa sedang Menonton Film Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan

Setelah itu, siswa berdiskusi untuk mempersiapkan pembelajaran berikutnya dengan metode bermain peran. Guru melakukan seleksi dalam pemilihan pemeran supaya sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan. Guru menyeleksi semua siswa secara singkat. Setelah diketahui kemampuan dasar dari masing-masing siswa, maka diseleksi lagi secara lebih teliti untuk menentukan pemeran setiap tokoh. Hasil dari seleksi tersebut dapat dilihat secara lebih rinci pada tabel 9 perencanaan siklus II.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama siswa melakukan seleksi dan diskusi tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang merasa malu saat seleksi pemeran tokoh.

Bahkan TS hampir menangis karena malu dan juga digoda oleh teman-temannya. Akan tetapi, saat LGR yang pada siklus I kemarin memerankan Ir. Soekarno diseleksi siswa yang lain berteriak kalau mereka setuju LGR menjadi pemeran Ir. Soekarno kembali.

2. Banyak siswa yang bersedia membawa senjata api mainan. Guru hanya menunjuk IQ, STN, RP, BY, RZ, dan APT untuk membawa properti tersebut. Penunjukan ini dilakukan supaya terdapat kepastian siswa yang menyiapkan properti tersebut. Senjata api mainan tersebut bisa terbuat dari plastik, kayu, atau bambu.

3. Guru menunjuk DJ untuk membawa perlengkapan *make up* untuk pementasan. DJ setuju karena DJ sudah terbiasa dengan *make up* saat pentas tari.
4. RVI mengusulkan supaya yang mendapatkan peran rakyat atau prajurit mengenakan kostum hitam seperti saat pelajaran seni tari. Semua siswa setuju dengan usul dari RVI tersebut.
5. RZ meminta DJ, VRN, FDL, dan AG untuk menyelingi tarian saat perang. Hal ini diusulkan oleh RZ karena mereka berempat merupakan penari yang sudah sering mengikuti pentas tari tingkat kabupaten. Akan tetapi DJ menolak karena alasan persiapan.

Guru juga memberitahukan bahwa tempat bermain peran menggunakan balai RW yang berada di sebelah timur sekolah. Siswa-siswa juga diminta untuk membantu mempersiapkan segala sesuatunya pada pertemuan berikutnya.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir, siswa mengerjakan soal tes atau evaluasi secara individual untuk mengetahui kemampuan dan menunjukkan apa yang diperoleh pada kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

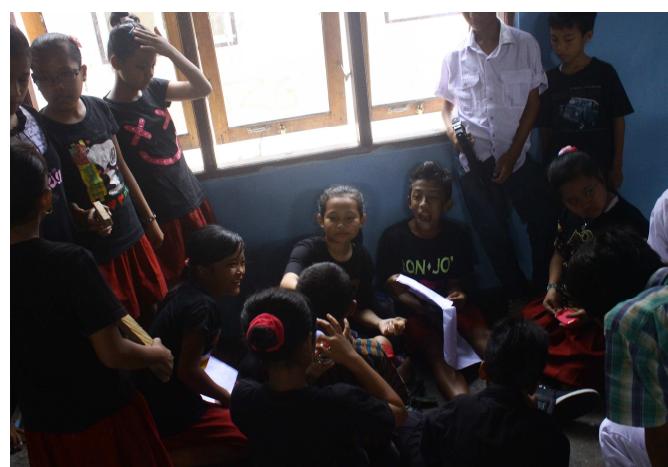
Jawaban tes evaluasi tiap siswa ditukarkan dengan teman satu kelas dengan cara diputar sampai hitungan kelima. Guru bersama siswa memeriksa hasil tes yang dilakukan oleh siswa. Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi mendapatkan tepuk tangan yang meriah dan pujiannya dari guru. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 2

Pelaksanaan tindakan Siklus II pertemuan 2 dilakukan pada hari Jum'at, tanggal 3 Mei 2013 dengan indikator mendeskripsikan jasa dan peranan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan dan memberikan contoh cara menghargai jasa tokoh-tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

a. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, guru memulai pelajaran dengan bertanya tentang materi yang dipelajari sebelumnya. Selanjutnya guru memberikan apersepsi dengan bertanya tentang bunyi teks proklamasi yang dibacakan oleh Ir. Soekarno. Kemudian guru mengaitkan dengan tujuan pembelajaran dengan *role playing*. Guru kemudian menjelaskan tentang persiapan pembelajaran *role playing*. Pada kegiatan ini termasuk juga menyiapkan tempat, *make up*, dan perlengkapan. Siswa sangat senang dan antusias seperti tampak pada gambar dibawah ini:



Gambar 9. Siswa Menikmati Persiapan untuk *Role Playing*

b. Kegiatan inti

Setelah semua persiapan selesai maka guru memberikan pengarahan kepada siswa terkait pelaksanaan pembelajaran tersebut. Pengarahan tersebut terkait juga dengan keikutsertaan siswa dalam pertempuran. Guru menjelaskan bahwa pada saat adegan perang diharapkan semua siswa ikut berperang termasuk MDN dan PD sebagai narator.

Setelah itu guru memberikan perintah untuk memulai pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Proses pembelajaran diawali oleh MDN dan PD sebagai narator. Mereka berdua berperan untuk membacakan narasi pada saat setiap pergantian adegan. Proses bermain peran pada siklus II pertemuan 2 ini dapat dilihat dalam pemaparan berikut:

(1) Babak I adegan 1

Pemeran : LGR, IM, DJ, TS, CRP

Tempat dan waktu : Sebuah ruang rapat PPKI pada siang hari

Deskripsi : Dalam PPKI terjadi diskusi untuk menentukan dasar Negara, lembaga tinggi Negara, dan pemimpin bangsa Indonesia.

Kronologi peristiwa :

Rapat PPKI dengan ketuanya Ir. Soekarno. Terjadi diskusi untuk menentukan dasar Negara, lembaga tinggi Negara, dan pemimpin bangsa Indonesia. Oto mengusulkan Ir. Soekarno

sebagai presiden. Ir. Soekarno terpilih sebagai presiden RI yang pertama secara aklamasi. Terjadi tepuk tangan yang cukup meriah.

Proses bermain peran :

LGR memulai pembicaraan dengan ciri khas suaranya yang rendah. CRP dan TS terlihat menggebu-gebu karena memerankan anggota PPKI yang mendukung pernyataan DJ untuk menjadikan Ir. Soekarno menjadi presiden pertama Indonesia. Muh. Hatta yang diperankan IM lebih terlihat banyak senyum. Hal ini justru menunjukkan rasa setuju beliau atas terpilihnya Ir. Soekarno menjadi presiden.

(2) Babak II adegan 1

Pemeran : DS, AD, RNI, ALF

Tempat dan waktu : Sebuah perkampungan di Surabaya pada pagi hari

Deskripsi : Tentara NICA dibawah pimpinan Brigjen Mallaby bermaksud melucuti senjata yang dikuasai oleh rakyat. Hal ini mendapatkan penolakan dari rakyat.

Kronologi peristiwa :

Rakyat dalam sebuah perkampungan sedang berjaga-jaga. Kemudian dating Mallaby dengan menggunakan mobil dan memerintahkan rakyat untuk menyerahkan senjata. Rakyat

menolak, sehingga Brigjen Mallaby mengeluarkan ultimatum dengan ancaman akan menghancuran kota Surabaya. Setelah itu Mallaby bergegas meninggalkan mereka.

Proses bermain peran :

DS memerankan Brigjen Mallaby dengan cukup baik karena pada dasarnya dia memiliki karakter yang tegas dan keras. DS membentak dan menghina orang pribumi. Rakyat yang diperankan oleh AD dan RNI cukup tegas. Hal ini menggambarkan mereka memang tidak takut dengan sekutu. Pada adegan ini terjadi perang mulut antara DS dan AD yang tetap menolak permintaan DS. Adegan ini dilengkapi dengan *ICT* yaitu latar perkampungan dengan kerumunan orang, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 10. Siswa Melakukan *Role Playing* dengan Menggunakan *ICT*

(3) Babak II adegan 2

Pemeran : DS, TKR (NVT, APT, ASL, END, RTN, AG, MG, DT, VRN, RT)

Tempat dan waktu : Pagi hari di perkampungan kota Surabaya.

Deskripsi : Sekutu dibawah pimpinan Brigjen Mallaby melancarkan serangan di kota Surabaya tetapi TKR melakukan perlawanan.

Kronologi peristiwa :

Brigjen Mallaby menyusuri kota Surabaya untuk menagih ultimatumnya. NICA melancarkan serangan ke kota Surabaya. Rakyat meneriakkan kalimat takbir dan balas menyerang mereka. Akhirnya pertempuran hebat tidak terelakkan lagi. Brigjen Mallaby tewas dalam pertempuran tersebut.

Proses bermain peran :

DS menyerukan kepada pemeran tentara sekutu untuk menghancurkan kota Surabaya. APT membala seruan tersebut dengan teriakan merdeka yang diikuti pemeran rakyat dan TKR yang lain. Pemeran kelompok sekutu dan TKR saling maju dan bertempur kurang lebih selama dua menit. DS sebagai Mallaby jatuh ke lantai dan tewas di tangan rakyat Surabaya. Para pemeran terlihat menikmati pertempuran tersebut dan mereka terlihat sangat kelelahan.

(4) Babak II adegan 3

Pemeran : DSN, AD, RQ

Tempat dan waktu : Pagi hari di pusat kota Surabaya

Deskripsi : Letnan Cristison mengultimatum rakyat Surabaya untuk menyerahkan senjata dan pembunuhan Brigjen Mallaby kepada sekutu. Rakyat dibawah komando gubernur Suryo menolak permintaan tersebut.

Kronologi peristiwa :

Letnan Cristison mendatangi rakyat dengan membabi buta. Rakyat tidak terima dan melakukan perlawanan. Terjadi adu mulut diantara mereka. Setelah itu datang gubernur Suryo mendukung rakyat untuk menolak permintaan Letnan Cristison. Mereka pergi dengan mengeluarkan ultimatum akan membumihanguskan kota Surabaya. Rakyat berteriak menolak tanpa sedikitpun merasa takut.

Proses bermain peran :

DSN sebagai Cristison mempunyai karakter sama dengan Mallaby tegas dan kejam. AD dan RQ terlihat kompak untuk tetap menolak permintaan DSN. Guru juga memberikan pengarahan kepada narator MDN dan PD pada saat membacakan narasi. Guru memberikan masukan dan bimbingan kemudian guru menyimak kembali seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 11. Guru Memberikan Bimbingan kepada Narator

(5) Babak II adegan 4

Pemeran : RZ, AD, TKR

Tempat dan waktu : Sepanjang hari pada tanggal 10 November
1945 di jalan dan perkampungan di kota
Surabaya.

Deskripsi : Sekutu melancarkan serangan di kota
Surabaya. Rakyat dibawah pimpinan Bung
Tomo melakukan perlawanan.

Kronologi peristiwa :

Sekutu menyerang Surabaya dari berbagai sudut. Rakyat
melakukan perlawanan dengan senjata yang dipunyai. Bung
Tomo meneriakkan semangat juang kepada para pejuang di
Surabaya. Pertempuran terjadi dalam waktu yang cukup lama dan
menelan beribu-ribu korban jiwa. Pahlawan bangsa gugur
tergeletak di sepanjang jalan di kota Surabaya.

Proses bermain peran :

RZ membakar semangat juang rakyat dan TKR yang berada di Surabaya. RZ meneriakkan lafal takbir dan terjadilah peperangan dengan *background* gambar suasana kota Surabaya yang mencekam. Banyak pemeran rakyat yang gugur di pertempuran tersebut. RZ yang memerankan Bung Tomo tidak henti-hentinya memberikan semangat juang kepada rakyat Surabaya.

(6) Babak III adegan 1

Pemeran : STN (Sarbini), FDL (Isdiman), IQ (Soeharto), RP (Prajurit 1)

Tempat dan waktu : Markas TKR di Magelang pada malam hari

Deskripsi : Para tokoh TKR membicarakan hal terkait intervensi NICA dan Belanda di Indonesia.

Kronologi peristiwa :

Para tokoh sedang membicarakan terkait kepentingan Belanda di Indonesia. Tidak lama kemudian datang seorang prajurit mengabarkan bahwa akan ada serangan dari Belanda. Mereka kemudian meyusun siasat untuk melawan mereka. Mereka berangkat ke medan pertempuran malam itu juga.

Proses bermain peran :

STN, FDL, dan IQ berbincang serius. Para tokoh tersebut sangat menyayangkan tindakan Belanda dan NICA di Indonesia.

Kemudian datang RP memberikan kabar kedatangan Belanda. STN memerintahkan FDL untuk memimpin pasukan melawan Belanda. IQ juga bersedia ikut bersama dengan FDL untuk menumpas Belanda dari Magelang.

(7) Babak III adegan 2

Pemeran : STN (Sarbini), IQ (Soeharto), BY (Soedirman), RP (Prajurit 1), FN (Prajurit 3), ENZ (Prajurit 2)

Tempat dan waktu : Medan pertempuran pada siang hari

Deskripsi : Setelah terjadi pertempuran di Ambarawa dan gugurnya Kolonel Isdiman, TKR menyusun ulang serangan kepada Belanda.

Kronologi peristiwa :

Terjadi pertempuran yang cukup sengit di Ambarawa. TKR terdesak mundur karena kalah persenjataan. Kolonel Isdiman gugur dalam pertempuran tersebut. Dua prajurit mengurus jenazah beliau. TKR akhirnya mundur ke markas. Di markas tersebut mereka menyusun ulang strategi perang. Jenderal Sudirman menjadi panglima perang menggantikan Isdiman.

Proses bermain peran :

STN menghampiri jenazah FDL seraya menenangkan teman-temannya. IQ menyuruh ENZ dan FN untuk mengurus jenazah FDL dan dilaksanakan dengan penuh bangga. Setelah itu

BY menyusun rencana perang bersama anggota TKR yang lainnya.

(8)Babak IV adegan 1

Pemeran : FR, AGT

Tempat dan waktu : Di sebuah gudang persenjataan pada malam hari

Deskripsi : Muh. Toha dan Ramdan berdiskusi terkait ultimatum Inggris untuk mengosongkan kota Bandung.

Kronologi peristiwa :

Muh. Toha dan Ramdan duduk di tikar lusuh di sebuah gudang untuk membicarakan ultimatum inggris. Mereka sepakat untuk memenuhi tuntutan tersebut tetapi Bandung harus dibumihanguskan terlebih dahulu. Pejuang yang berada di gudang tersebut juga mengiyakan usul Muh Toha. Kemudian mereka bergegas untuk mempersiapkan rencana tersebut.

Proses bermain peran :

AGT sebagai Ramdan dan FR Sebagai Muh. Toha tampak duduk santai di tikar membicarakan rencana perlawanan terhadap Sekutu. FR terlihat semangat waktu menyatakan akan membakar Bandung, sehingga tanpa sadar seperti marah kepada AGT. Hal tersebut disetujui oleh AGT yang tampak memukul pelan bahu FR.

(9) Babak IV adegan 2

Pemeran : LGR, IM, OKT

Tempat dan waktu : Kraton Yogyakarta pada siang hari

Deskripsi : Ir. Soekarno dan Muh. Hatta berkunjung ke
kediaman Sri Sultan Hamengku Buwono IX
untuk merundingkan kepindahan ibu kota
Negara dari Jakarta ke Yogyakarta.

Kronologi peristiwa :

Sri Sultan Hamengku Buwono IX sedang menunggu Ir. Soekarno di ruang tengah kraton. Tidak lama kemudian Ir. Soekarnao dan Muh. Hatta dating dan dipersilakan duduk. Beliau berdua menyatakan tujuan kunjungan mereka. Beliau menyetujui usul sekaligus permintaan dari kedua negarawan tersebut dengan senang hati. Beliau juga menyarankan supaya rencana tersebut segera dilaksanakan.

Proses bermain peran :

Proses bermain peran terlihat santai tetapi serius. LGR memulai pembicaraan kemudian diteruskan oleh OKT dan IM. LGR terkadang terlihat berdiri dan mengayunkan tangannya ke arah Sri Sultan. Hal ini menunjukkan hubungan baik diantara kedua negarawan tersebut.

(10) Babak IV adegan 3

Pemeran : FR, AGT, TKR

Tempat dan waktu : Kota Bandung pada malam hari

Deskripsi : Rakyat Bandung dibawah pimpinan Muh. Toha dan Ramdan membumihanguskan kota Bandung sebelum mereka meninggalkan Bandung.

Kronologi peristiwa :

Belanda melancarkan serangan ke Bandung. Muh. Toha memimpin rakyat Bandung untuk melawan mereka dan membakar kota Bandung. Mereka terlibat pertempuran yang cukup sengit dengan sekutu. Muh. Toha dan Ramdan gugur dalam pertempuran tersebut. Para pejuang membawa jenazah mereka meninggalkan kota Bandung yang sudah terbakar.

Proses bermain peran :

Pertempuran diawali dengan teriakan dari FR, sehingga membakar semangat juang rakyat dan TKR. TKR dan rakyat tidak mundur sedikitpun untuk melawan Belanda. *Background* yang digunakan menggunakan proyektor yaitu gambar kebakaran hebat yang terjadi di kota Bandung. Beberapa pemeran berteriak-teriak melafalkan takbir dan juga berdesak-desakan.

(11) Babak IV adegan 4

Pemeran : OKT, RVI

Tempat dan waktu : Kraton Yogyakarta pada siang hari tanggal

27 Desember 1949

Deskripsi : Sri Sultan Hamengku Buwono IX sebagai wakil delegasi Indonesia dan Loving dari delegasi Belanda menandatangani kesepakatan penyerahan kembali NKRI.

Kronologi peristiwa :

Dalam sebuah pertemuan pihak Indonesia dan Belanda dihadiri oleh beberapa petinggi. Sri Sultan Hamengku Buwono IX menandatangani surat kesepakatan damai dan pengakuan kedaulatan NKRI, kemudian menyerahkan kepada Loving untuk ditandatangani. Belanda berjanji akan menghormati kemerdekaan bangsa Indonesia. Mereka bersalaman dan mendapat tepuk tangan serta teriakan merdeka dari petinggi Indonesia.

Proses bermain peran :

OKT menyampaikan lembar kesepakatan kepada RVI untuk ditandatangani. Keduanya saling bertukar bukti kesepakatan bersama dan saling berjanji akan menjaga kemanan dan perdamaian. Kemudian MDN dan PD sebagai narator membacakan narasi dari akhir cerita terkait perjuangan fisik bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan.

Semua pemeran berkumpul kedepan untuk mendengarkan pengarahan dan penilaian dari guru. Guru juga tidak lupa memberi semangat untuk meneruskan cita-cita dengan semangat kepahlawanan supaya bangsa ini dapat lebih maju dari sekarang.

Pada siklus II ini pembelajaran berjalan lebih baik dari pada siklus I. Hal ini tidak lepas dari beberapa perubahan dan penambahan yang dilakukan pada siklus II. Siswa juga mampu menjawab tantangan dari guru, yaitu berani berimprovisasi dari teks drama yang diberikan oleh guru.

Guru memberikan *reward* bagi siswa yang berperan baik dan adegan yang terbaik. Pemeran terbaik diberikan kepada STN dan adegan terbaik diberikan pada kelompok babak II adegan ke 2.

c) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir ini diisi dengan evaluasi individu setelah *role playing* selesai. Masing-masing siswa mendapat lembar evaluasi dan mengerjakan selama 5 menit.

3) Pelaksanaan *Posttest* Siklus II

Posttest siklus II dilaksanakan 1 hari setelah pertemuan kedua siklus II. Soal *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran metode *role playing*. Siswa mengerjakan soal dalam waktu 20 menit dengan soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal. Setelah siswa selesai mengerjakan soal *posttest*, jawaban siswa ditukarkan secara acak dan dikoreksi secara bersama-sama.

c. Hasil Pengamatan Tindakan Siklus II

Pengamatan yang dilakukan pada siklus II yaitu tentang pelaksanaan metode *role playing* memberikan gambaran bahwa

pembelajaran sudah berjalan dengan baik, bermakna, dan menyenangkan. Hasil belajar kognitif siswa aspek pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) diperoleh dari hasil *posttest* dan hasil belajar afektif siswa berdasarkan atas aktifitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Secara lebih lengkap hasil penelitian tindakan siklus II dapat dideskripsikan dalam tabel berikut.

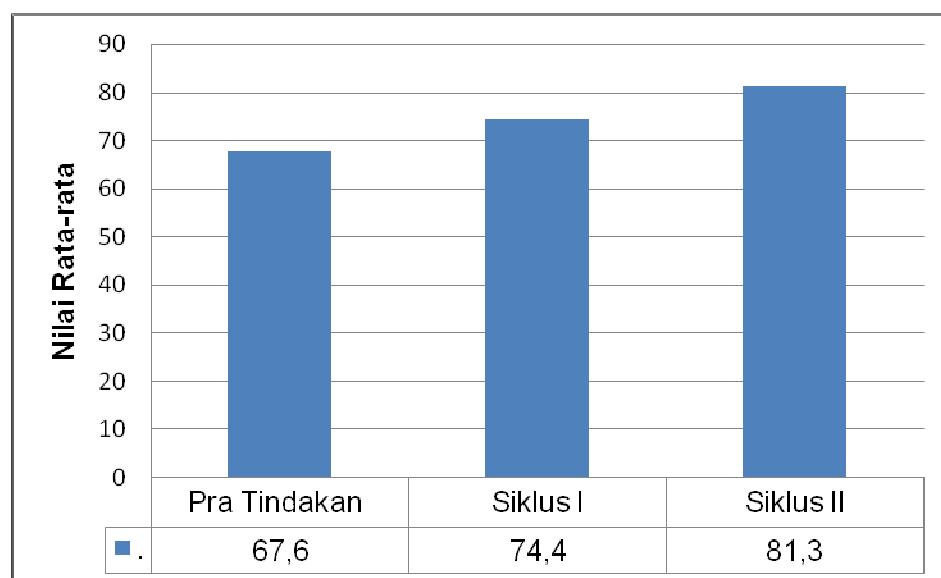
1). Hasil belajar kognitif siswa kelas V

Tabel 11. Perbandingan Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Inisial Siswa	Awal	Ket	Nilai Siklus I			Nilai Siklus II		
				Pre test	Post test	Ket	Pre test	Post test	Ket
1.	RT	62	Blm. Tuntas	65	70	Tuntas	53	80	Tuntas
2.	AG	77	Tuntas	75	80	Tuntas	73	87	Tuntas
3.	AGT	90	Tuntas	70	85	Tuntas	80	93	Tuntas
4.	APT	72	Tuntas	55	80	Tuntas	53	73	Tuntas
5.	ASL	63	Blm. Tuntas	55	60	Blm. Tuntas	47	80	Tuntas
6.	BY	60	Blm. Tuntas	40	80	Tuntas	40	87	Tuntas
7.	DJ	80	Tuntas	70	85	Tuntas	67	93	Tuntas
8.	DT	78	Tuntas	55	75	Tuntas	60	80	Tuntas
9.	END	53	Blm. Tuntas	55	70	Tuntas	67	80	Tuntas
10.	RZ	78	Tuntas	70	90	Tuntas	73	87	Tuntas
11.	FDL	88	Tuntas	75	85	Tuntas	53	87	Tuntas
12.	FR	83	Tuntas	55	85	Tuntas	67	80	Tuntas
13.	LGR	73	Tuntas	55	85	Tuntas	53	87	Tuntas
14.	MDN	85	Tuntas	70	75	Tuntas	67	80	Tuntas
15.	MG	50	Blm. Tuntas	50	60	Blm. Tuntas	47	60	Blm. Tuntas
16.	IM	75	Tuntas	55	80	Tuntas	60	87	Tuntas
17.	FN	72	Tuntas	60	75	Tuntas	53	80	Tuntas
18.	OKT	83	Tuntas	80	90	Tuntas	93	100	Tuntas
19.	PD	73	Tuntas	50	75	Tuntas	60	87	Tuntas
20.	RNI	48	Blm. Tuntas	45	65	Blm. Tuntas	53	73	Tuntas
21.	RP	58	Blm. Tuntas	45	85	Tuntas	47	87	Tuntas
22.	RQ	62	Blm. Tuntas	50	60	Blm. Tuntas	53	80	Tuntas
23.	RVI	72	Tuntas	70	75	Tuntas	47	80	Tuntas
24.	RTN	58	Blm. Tuntas	45	55	Blm. Tuntas	40	60	Blm. Tuntas
25.	AD	68	Tuntas	50	80	Tuntas	53	73	Tuntas
26.	STN	78	Tuntas	70	85	Tuntas	60	93	Tuntas
27.	TS	70	Tuntas	45	70	Tuntas	53	80	Tuntas
28.	VRN	100	Tuntas	70	95	Tuntas	80	93	Tuntas
29.	IQ	60	Blm. Tuntas	50	80	Tuntas	53	73	Tuntas
30.	NVT	70	Tuntas	55	65	Blm. Tuntas	60	87	Tuntas
31.	ALF	47	Blm. Tuntas	50	70	Tuntas	47	80	Tuntas
32.	ENZ	33	Blm. Tuntas	40	50	Blm. Tuntas	33	67	Blm. Tuntas
33.	CRP	28	Blm. Tuntas	30	45	Blm. Tuntas	33	60	Blm. Tuntas
34.	DS	60	Blm. Tuntas	50	75	Tuntas	60	93	Tuntas
35.	DSN	58	Blm. Tuntas	55	65	Blm. Tuntas	67	80	Tuntas
Tertinggi		100		85	95		93	100	
Terendah		28		30	45		33	60	
Rata-rata		67,6		56,1	74,4		59,8	81,3	
Ketuntasan		57%			74%			89%	

Berdasarkan hasil analisis *posttest* siklus II menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar sebanyak 31 siswa (89%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 siswa (11%). Data juga menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan nilai terendah adalah 60 dengan nilai rata-rata kelas 81,3.

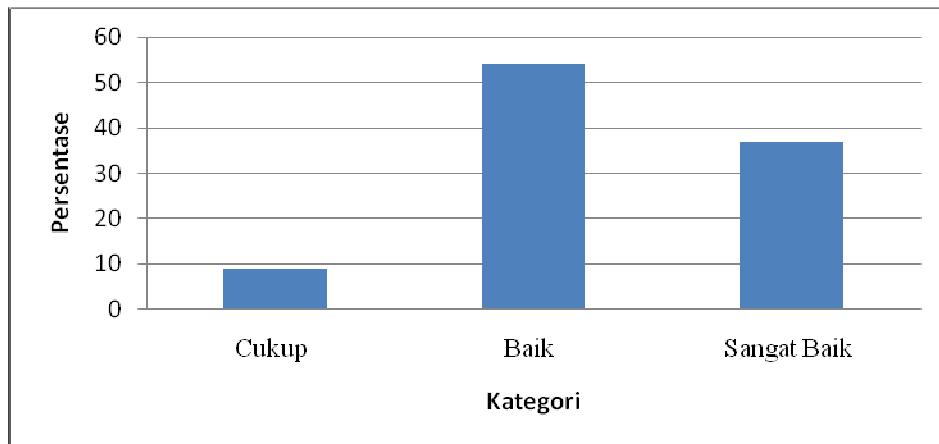
Hasil belajar kognitif siswa dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 12. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif

2). Hasil belajar afektif siswa kelas V

Hasil belajar afektif siswa yaitu sebanyak 3 siswa (9%) masuk kategori cukup, sehingga dinyatakan belum tuntas. Sebanyak 32 siswa (91%) dinyatakan tuntas yaitu masuk kategori baik sebanyak 19 siswa (54%) dan 13 siswa (37%) kategori sangat baik. Data tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 13. Persentase Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II

Perbandingan hasil belajar afektif antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Perbandingan Hasil Belajar Afektif Siklus I dan Siklus II

No	Inisial Siswa	Kriteria Nilai siklus I	Keterangan	Kriteria Nilai siklus II	Keterangan
1.	RT	Cukup	Blm. Tuntas	Baik	Tuntas
2.	AG	Sangat baik	Tuntas	Sangat baik	Tuntas
3.	AGT	Baik	Tuntas	Baik	Tuntas
4.	APT	Sangat baik	Tuntas	Sangat baik	Tuntas
5.	ASL	Kurang	Blm. Tuntas	Cukup	Blm. Tuntas
6.	BY	Sangat baik	Tuntas	Sangat baik	Tuntas
7.	DJ	Baik	Tuntas	Baik	Tuntas
8.	DT	Baik	Tuntas	Baik	Tuntas
9.	END	Cukup	Blm. Tuntas	Baik	Tuntas
10.	RZ	Sangat baik	Tuntas	Sangat baik	Tuntas
11.	FDL	Baik	Tuntas	Sangat baik	Tuntas
12.	FR	Baik	Tuntas	Baik	Tuntas
13.	LGR	Sangat baik	Tuntas	Sangat baik	Tuntas
14.	MDN	Baik	Tuntas	Sangat baik	Tuntas
15.	MG	Cukup	Blm. Tuntas	Baik	Tuntas
16.	IM	Baik	Tuntas	Sangat baik	Tuntas
17.	FN	Cukup	Blm. Tuntas	Baik	Tuntas
18.	OKT	Kurang	Blm. Tuntas	Sangat baik	Tuntas
19.	PD	Sangat baik	Tuntas	Sangat baik	Tuntas
20.	RNI	Cukup	Blm. Tuntas	Baik	Tuntas
21.	RP	Sangat baik	Tuntas	Sangat baik	Tuntas

22	RQ	Baik	Tuntas	Baik	Tuntas
23	RVI	Baik	Tuntas	Sangat baik	Tuntas
24	RTN	Cukup	Blm. Tuntas	Baik	Tuntas
25	AD	Sangat baik	Tuntas	Baik	Tuntas
26	STN	Sangat baik	Tuntas	Sangat baik	Tuntas
27	TS	Cukup	Blm. Tuntas	Baik	Tuntas
28	VRN	Kurang	Blm. Tuntas	Baik	Tuntas
29	IQ	Baik	Tuntas	Cukup	Blm. Tuntas
30	NVT	Cukup	Blm. Tuntas	Baik	Tuntas
31	ALF	Kurang	Blm. Tuntas	Cukup	Blm. Tuntas
32	ENZ	Baik	Tuntas	Baik	Tuntas
33	CRP	Baik	Tuntas	Baik	Tuntas
34	DS	Baik	Tuntas	Baik	Tuntas
35	DSN	Baik	Tuntas	Sangat baik	Tuntas
Jumlah Siswa Tuntas			23		32
Persentase Ketuntasan			66%		91%

d. Refleksi (*Reflection*)

Langkah refleksi ini dilaksanakan berdasarkan hasil pengolahan data pada siklus II. Peneliti melakukan diskusi bersama pengamat. Siswa sudah dapat menjalankan perannya dengan baik. Hal tersebut terlihat dari penghayatan dan akting siswa yang baik. Siswa pada siklus II ini juga banyak melakukan improvisasi, sehingga pembelajaran yang bermakna telah terlaksana dalam metode *role playing* ini.

Sementara itu berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu minimal 75% nilai kognitif siswa mencapai KKM yaitu 68 dan 75% nilai afektif siswa berkriteria minimal baik, maka dari hasil belajar kognitif dan afektif siswa dapat dikatakan berhasil. Hasil belajar kognitif yaitu 89% sudah tuntas KKM dan hasil belajar afektif 91%

berkriteria baik dan sangat baik. Oleh karena itu penelitian dapat dikatakan sudah berhasil karena target kriteria keberhasilan penelitian sudah tercapai, sehingga penelitian dicukupkan sampai di sini saja.

B. Pembahasan

Permasalahan yang akan dibahas yaitu mengenai peningkatan hasil belajar IPS dan keaktifan siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1 dengan menggunakan metode *role playing*. Hasil belajar adalah tingkat prestasi belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar (Oemar Hamalik, 2001: 159). Sementara itu, Slameto (2003: 54), menyatakan hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan maupun proses berikutnya. Zuhairini, dkk (1993:89) mengemukakan bahwa:

Role playing ini dapat sebagai bekal pengalaman bagi siswa ketika akan terjun ke masyarakat dan dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang ada dalam diri siswa, yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka prestasi belajar siswa akan meningkat setelah menggunakan metode *role playing* karena memberikan bekal pengalaman bagi siswa ketika akan terjun ke masyarakat yang bersifat berkesinambungan dan tidak dinamis. Metode *role playing* juga meningkatkan kepercayaan diri siswa, sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Pembahasan tersebut akan dipaparkan setiap siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pemaparan setiap siklus berdasarkan data pada hasil penelitian diatas adalah sebagai berikut:

1. Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 5 jam pelajaran. Hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif dan afektif siswa. Skor rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada siklus I adalah 74,4. Nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 45. Dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang mengacu pada KKM dari 35 siswa, 26 siswa (74%) dinyatakan tuntas dan 9 siswa (26%) mempunyai nilai yang belum tuntas. Sementara itu, hasil belajar afektif menunjukkan bahwa 23 siswa (66%) yang berkriteria baik dan sangat baik dinyatakan tuntas dan 12 siswa (34%) yang berkriteria cukup dan kurang dinyatakan belum tuntas pembelajaran.

Data siklus I, membuktikan sudah ada peningkatan hasil belajar IPS siswa dari kondisi awal sebesar 10,1% yaitu dari nilai rata-rata pada kondisi awal sebesar 67,6 menjadi 74,4. Peningkatan hasil belajar kognitif karena pembelajaran yang menggunakan metode *role playing*. Siswa dapat memahami materi yang abstrak diwujudkan dengan media secara mudah. Akan tetapi peningkatan tersebut belum terlalu besar. Sementara itu hasil belajar afektif siswa juga menunjukkan antusias siswa terhadap metode pembelajaran tersebut. Penelitian pada siklus I ini belum dikatakan berhasil karena belum mencapai persentase ketuntasan minimal, walaupun hanya kurang sedikit saja.

2. Siklus II dilaksanakan selama dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 jam pelajaran. Tindakan siklus II perubahan data yang diperoleh menunjukkan rerata skor hasil belajar kognitif belajar IPS 81,3 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 60. Siswa yang dinyatakan tuntas hasil belajar kognitif sebanyak 31 siswa (89%) dan 4 siswa (11%) belum tuntas. Sementara itu, untuk hasil belajar afektif siswa kategori cukup 3 siswa (9%), baik 19 siswa (54%), dan sangat baik 13 siswa (37%). Siswa sangat antusias dalam melakukan pembelajaran. Para siswa mengikuti kegiatan pembelajaran *role playing* dengan tertib mulai dari perncanaan sampai evaluasi.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dari kondisi awal terjadi peningkatan prestasi sebesar 20,3% yaitu dari rata-rata nilai kondisi awal 67,6 menjadi 81,3. Sementara itu, bila dibandingkan siklus I dan siklus II mengalami peningkatan 9,3% dari nilai rata-rata siklus I sebesar 74,4 menjadi 81,3. Peningkatan dari siklus I ke siklus II ini karena evaluasi yang dilakukan pada siklus I diteruskan dengan perbaikan pada siklus II, seperti melibatkan siswa secara keseluruhan.

Jadi dapat dikatakan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II mampu membuktikan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Sendangadi 1. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode ini perlu dilaksanakan guna meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya mengukur hasil belajar pada ranah kognitif dan afektif saja, sedangkan ranah psikomotorik tidak dibahas. Ranah kognitif juga hanya dibatasi pada pengetahuan dan pemahaman, sedangkan ranah afektif dibatasi pada menerima dan menanggapi.
2. *Setting* tempat kurang menggambarkan keadaan sesungguhnya. Hal ini terjadi pada siklus I, dimana ruang yang digunakan sempit dan sarana prasarana terbatas. Pada siklus II peneliti melakukan perbaikan dengan cara pindah ke balai RW. Akan tetapi pembelajaran *role playing* juga belum sempurna karena pada saat pertempuran kurang didukung dengan efek suara dan peralatan yang komplit.
3. Tidak semua siswa dapat memerankan tokoh karena keterbatasan jumlah tokoh yang harus dimainkan. Hal ini terjadi pada siklus I, tetapi dilakukan perbaikan pada siklus II dengan melibatkan semua siswa.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Penelitian terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* diawali dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelaksanaan metode ini melibatkan siswa secara lebih aktif. Siswa diminta memerankan tokoh-tokoh kemerdekaan, sehingga siswa belajar melalui proses. Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sendangadi 1. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 95 dan nilai terendah 45 dengan nilai rata-rata pada kondisi awal sebesar 10,1% yaitu dari nilai rata-rata pada kondisi awal sebesar 67,6 menjadi 74,4 pada siklus I dengan skor ketuntasan 74%. Sementara itu, hasil belajar afektif kelompok siswa kategori kurang 4 siswa (11%), cukup 8 siswa (23%), baik 14 siswa (40%), dan sangat baik 9 siswa (26%) dengan ketuntasan belajar minimal baik. Dilihat dari ketuntasan belajar kognitif siswa yang mengacu pada KKM dari 35 siswa, 26 siswa dinyatakan tuntas dan 9 siswa mempunyai nilai yang belum tuntas. Dilihat dari ketuntasan belajar afektif, 23 siswa dinyatakan tuntas dan 12 siswa dinyatakan belum tuntas. Tindakan siklus II perubahan data yang diperoleh menunjukkan rerata hasil belajar kognitif IPS 81,3 dengan nilai tertinggi 10 dan terendah 60. Ketuntasan belajar kognitif siswa yang diperoleh adalah 89%. Sedangkan hasil belajar afektif kategori cukup 3 siswa (9%), baik 18 siswa (51%), dan sangat baik 14 siswa (40%) dan ketuntasan belajar afektif siswa yang diperoleh adalah 91%.

Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* membuka kesempatan selebar-lebarnya siswa untuk belajar sesuai dengan dunianya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

B. Saran

Penelitian ini merupakan PTK yang berusaha memperbaiki kualitas pendidikan dengan memulai dari kegiatan pembelajaran. Siswa kelas V SDN Sendangadi 1 adalah satu pijakan untuk mewujudkan harapan tersebut.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka peneliti menyarankan:

1. Bagi guru SD diharapkan dapat mempelajari pembelajaran metode *role playing*. Setelah itu berkeinginan melaksanakan, dapat merasakan manfaatnya, dan akan selalu berfikir bahwa pembelajaran proses itu sangatlah penting.
2. Sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Pada akhirnya pembelajaran yang sesungguhnya dapat diperoleh siswa secara utuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah (2009). *Metode dan Teknik Pembelajaran PAI*. Bandung: Refika Aditama
- Asep Herry Hernawan, dkk. (2009). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Asep Jihad & Abdul Haris. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Press
- B. Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- ,(2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 22 Tahun 2006*. Jakarta: Depdiknas
- Etin Solihatin & Raharjo. (2009). *Cooperative Learning; Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fakih Samlawi, Bunyamin Maftuh. (1998). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- FX. Soedarsono. (1996). *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Bagian Kedua Rancangan, Desain, dan Implementasi*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Hanafiyah dan Cucu Suhana. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.
- Hisyam Zaini dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- IG.A.K Wardhani, & Kuswaya Wihardit. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Ischak S.U, dkk. (2006). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ismail Andang. (2006). *Education Games; menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Jakaria. M. (1997). *Model Pembelajaran Konsep Dasar IPS di SD Modul Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kasihani Kasbolah. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Depdikbud Dikti.
- Moh. Uzer Usman. (1989). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosda.
- Nana Saudih Sukmadinata. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nana Sudjana. (2000). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2001). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung : Bumi Aksara.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Puskur Balitbang Depdiknas. (2003). *Model-model Pembelajaran Efektif*. Diakses dari http://www.puskur_balitbang_depdiknas.com). pada tanggal 28 Maret 2013, Jam 10.15.
- Rudy Gunawan. (2011). *Pendidikan IPS; Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Jakarta: Alfabeta
- Suhardjono. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Sumadi Suryabrata. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press
- Suwarsih Madya, dkk. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Suyanto. (1997). *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Syaiful Sagala. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Wahab A.A (2007). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zainal Abidin dan Yuliar Rosyid. (1980). *Kurikulum Pengembangan Pengetahuan Sosial*. Jakarta: P3G Depdikbud.
- Zuhairini, dkk. (1993). *Metodologi Pendidikan Agama*. Solo: Ramadhani.
- , (2006). *KTSP Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar*. Jakarta: BP. Cipta Jaya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Inisial Subyek Penelitian

No. Absen	Inisial Nama siswa	No. Absen	Inisial Nama siswa
1	RT	21	RP
2	AG	22	RQ
3	AGT	23	RVI
4	APT	24	RTN
5	ASL	25	AD
6	BY	26	STN
7	DJ	27	TS
8	DT	28	VRN
9	END	29	IQ
10	RZ	30	NVT
11	FDL	31	ALF
12	FR	32	ENZ
13	LGR	33	CRP
14	MDN	34	DS
15	MG	35	DSN
16	IM		
17	FN		
18	OKT		
19	PD		
20	RNI		

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I PERTEMUAN KE 1

Satuan Pendidikan : SD Negeri Sendangadi 1

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / semester : V / 2

Hari/Tanggal : Rabu, 3 April 2013

Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

- 2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

C. Indikator

1. Menyebutkan tokoh-tokoh sekitar proklamasi.
2. Membuat riwayat singkat tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh proklamasi.
2. Melalui tanya jawab, siswa dapat membuat riwayat singkat tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi.

E. Materi Pokok

Tokoh-tokohnya sekitar proklamasi.

F. Metode Pembelajaran

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

G. Langkah – langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- Berdoa
- Salam pembuka
- Apersepsi : Apa yang kalian ketahui tentang upacara bendera?
- Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari melalui apersepsi yang telah dilakukan.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai tokoh-tokoh proklamasi.
- Siswa memperhatikan gambar tokoh-tokoh sekitar proklamasi.
- Siswa bertanya jawab dengan guru mengenai riwayat para tokoh.
- Siswa mendengarkan penjelasan pembelajaran berikutnya menggunakan metode *role playing*.
- Siswa bertanya jawab dengan guru mengenai pelaksanaan pembelajaran *role playing*.
- Siswa ditunjuk oleh guru sebagai pemeran tokoh.
- Siswa mempelajari skenario *role playing* dari guru.
- Siswa berdiskusi dengan siswa lain untuk persiapan pembelajaran berikutnya dengan metode *role playing*.
- Siswa menyampaikan hasil diskusi kepada guru di depan kelas.
- Siswa dibimbing guru untuk memberikan tanggapan dan masukan terhadap penyampaian hasil diskusi siswa.
- Siswa diberi kesempatan bertanya jawab terhadap materi.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- Siswa mengerjakan soal evaluasi individu.
- Dengan bimbingan guru, siswa mengoreksi hasil tes individu dengan cara menukar dengan teman sebangku.

- Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar
- Mengingatkan kembali materi yang akan dipelajari selanjutnya.
- Memberikan pekerjaan rumah.

H. Media dan Sumber Belajar

1. Media belajar
 - Gambar peristiwa sekitar proklamasi
 - Gambar pahlawan kemerdekaan
2. Sumber belajar
 - Tim Bina IPS. (2010) *IPS Kelas 5 SD*. Bogor: Yudhistira. Halaman 123-134.
 - Tim Bina Karya Guru.(2007) *IPS Terpadu Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta: Erlangga. Halaman 161-165.

I. Evaluasi

1. Prosedur : Postest (tes akhir)
 2. Jenis : Tertulis
 3. Alat : Soal
 4. Bentuk : Isian singkat
 5. Soal evaluasi : Jumlah soal sebanyak 5 nomor, setiap nomor berskor 2, sehingga skor maksimal 10.
 6. Kriteria keberhasilan :
- Siswa dinyatakan berhasil jika mencapai skor minimal 68



Sleman, 30 Maret 2013
Guru/ Peneliti

Irmanto
NIM.09108247036

Soal evaluasi 1

Nama :

No :

Isilah titik- titik di bawah ini!

1. Teks proklamasi diketik oleh . . .
2. Jepang menyerah kepada . . .
3. Tokoh nasional yang pernah dibuang ke Ende yaitu . . .
4. Jalan pergangan timur no.56 sekarang jadi jalan . . .
5. Kemerdekaan Indonesia disebarluaskan melalui media . . .

Jawaban:

1. Sayuti Melik
2. Sekutu
3. Ir. Soekarno
4. Jalan Proklamasi No.1
5. Radio

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS I PERTEMUAN KE 2

Satuan Pendidikan : SD Negeri Sendangadi 1
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / semester : V / 2
Hari/Tanggal : Jum'at, 5 April 2013
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

- 2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

C. Indikator

1. Menceritakan peristiwa-peristiwa penting sekitar proklamasi
2. Mendeskripsikan jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui metode *role playing*, siswa dapat menceritakan peristiwa-peristiwa penting sekitar proklamasi
2. Melalui metode *role playing*, siswa dapat mendeskripsikan jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan.

E. Materi Pokok

Peristiwa sekitar proklamasi dan peranan tokoh-tokoh proklamasi.

F. Metode Pembelajaran

Metode : *role playing*, tanya jawab

G. Langkah – langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)
 - a. Berdoa
 - b. Salam pembuka
 - c. Apersepsi : “Sudah siap untuk jadi Sukarno-sukarno generasi baru?”
 - d. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari melalui apersepsi yang telah dilakukan.
2. Kegiatan Inti (50 menit)
 - a. Siswa mengecek kembali persiapan pembelajaran *role playing*.
 - b. Siswa mendapat pengarahan terkait pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
 - c. Kelompok pertama sampai ketiga melakukan pembelajaran tokoh-tokoh kemerdekaan dengan metode *role playing*.
 - d. Siswa dibimbing guru selama pementasan berlangsung.
 - e. Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok yang sudah selesai melakukan *role playing*.
 - f. Siswa mendapatkan masukan dan arahan setiap kali satu kelompok selesai melakukan pementasan.
 - g. Siswa mendapatkan penguatan terhadap pembelajaran peristiwa sekitar proklamasi dan jasa/peranan tokoh-tokoh proklamasi.
 - h. Siswa diberi kesempatan bertanya jawab terhadap materi.
 - i. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi.
 - j. Siswa mendapat pengarahan untuk pertemuan berikutnya dengan menggunakan metode *role playing*.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)
 - a. Siswa mengerjakan soal evaluasi individu.
 - b. Dengan bimbingan guru, siswa mengoreksi hasil tes individu dengan cara menukar dengan teman sebangku.
 - c. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar

H. Media dan Sumber Belajar

1. Media belajar
 - Pemeran tokoh-tokoh kemerdekaan
 - Properti pementasan
 - Gambar pahlawan kemerdekaan
2. Sumber belajar
 - Tim Bina IPS. (2010) *IPS Kelas 5 SD*. Bogor: Yudhistira. Halaman 123-134.
 - Tim Bina Karya Guru.(2007) *IPS Terpadu Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta: Erlangga. Halaman 161-165.

I. Evaluasi

1. Prosedur : Postest (tes akhir)
2. Jenis : Tertulis
3. Alat : Soal
4. Bentuk : Isian singkat
5. Soal evaluasi : Jumlah soal sebanyak 5 nomor, setiap nomor berskor 2, sehingga skor maksimal 10.
6. Kriteria keberhasilan :

Siswa dinyatakan berhasil jika mencapai skor minimal 68



Kepala SD Negeri Sendangadi 1
Nur Suharyanto, S.Pd
NIP. 19700121 199102 1 004

Sleman, 30 Maret 2013
Guru/ Peneliti

Irmanto
NIM.09108247036

Soal evaluasi 2

Nama :

No :

Isilah titik- titik di bawah ini!

1. Golongan muda tidak mau proklamasi dibahas di . . .
2. Tokoh yang mendampingi Ir.Soeckarno saat membahas teks proklamasi adalah . . .
3. Laksamana Maeda berjuang untuk . . .
4. Para pahlawan mempunyai jiwa . . .
5. Rela berkorban harus kita lakukan kepada . . .

Jawaban:

1. Sidang PPKI
2. Muh. Hatta
3. Indonesia
4. Patriotisme, Rela Berkorban, Ikhlas
5. Semua Orang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I PERTEMUAN KE 3

Satuan Pendidikan : SD Negeri Sendangadi 1
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / semester : V / 2
Hari/Tanggal : Sabtu, 6 April 2013
Alokasi Waktu : 1 X 35 menit (1x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

- 2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

C. Indikator

1. Menceritakan peristiwa-peristiwa penting sekitar proklamasi
2. Menyebutkan contoh cara menghargai jasa tokoh-tokoh kemerdekaan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan metode *role playing*, siswa dapat menceritakan peristiwa-peristiwa penting sekitar proklamasi
2. Dengan metode *role playing*, siswa dapat menyebutkan contoh cara menghargai jasa tokoh-tokoh kemrdekaan.

E. Materi Pokok

Peristiwa penting sekitar proklamasi dan keteladanan tokoh proklamasi.

F. Metode Pembelajaran

Metode : *role playing*, tanya jawab

G. Langkah – langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (5 menit)
 - a. Berdoa
 - b. Salam pembuka
 - c. Apersepsi : Apakah golongan muda berhasil membawa Bung Karno dan Muh. Hatta ke Rengasdengklok?
 - d. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari melalui apersepsi yang telah dilakukan.
2. Kegiatan Inti (25 menit)
 - a. Siswa bertanya jawab dengan guru mengenai nilai keteladanan tokoh-tokoh proklamasi.
 - b. Siswa memperhatikan gambar peristiwa sekitar proklamasi.
 - c. Siswa mendapat pengarahan dan persiapan terkait pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
 - d. Kelompok keempat sampai ketujuh melakukan pembelajaran tokoh-tokoh kemerdekaan dengan metode *role playing*.
 - e. Siswa dibimbing guru selama pementasan berlangsung
 - f. Siswa mendapat tanggapan terhadap penampilannya.
 - g. Siswa dan guru menyimpulkan keteladanan tokoh-tokoh proklamasi.
 - h. Siswa menyebutkan nilai keteladanan dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan tokoh-tokoh proklamasi.

3. Kegiatan Akhir (5 menit)
 - a. Siswa mengerjakan soal evaluasi individu.
 - b. Dengan bimbingan guru, siswa mengoreksi hasil tes individu dengan cara menukar dengan teman sebangku.
 - c. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar

H. Media dan Sumber Belajar

1. Media belajar
 - Pemeran tokoh-tokoh kemerdekaan
 - Properti pementasan
 - Gambar pahlawan kemerdekaan
2. Sumber belajar
 - Tim Bina IPS. (2010) *IPS Kelas 5 SD*. Bogor: Yudhistira. Halaman 123-134.
 - Tim Bina Karya Guru.(2007) *IPS Terpadu Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta: Erlangga. Halaman 161-165.

I. Evaluasi

1. Prosedur : Postest (tes akhir)
2. Jenis : Tertulis
3. Alat : Soal
4. Bentuk : Pilihan ganda
5. Soal evaluasi : Jumlah soal sebanyak 20 nomor, setiap nomor berskor 1, sehingga skor maksimal 20.
6. Kriteria keberhasilan : Siswa dinyatakan berhasil dengan skor minimal 68

Sleman, 30 Maret 2013

Guru/ Peneliti



Irmanto

NIM.09108247036



Kepala SD Negeri Sendangadi 1

Nur Suharyanto, S.Pd

NIP.19700121 199102 1 004

Soal evaluasi 3

Nama :

No :

Isilah titik- titik di bawah ini!

1. Tokoh yang pertama kali membujuk Bung Karno adalah . . .
2. Ir. Soekarno diculik dari Jakarta untuk dibawa ke . . .
3. Golongan tua yang membujuk Ir. Soekarno adalah . . .
4. Pada awalnya tempat pembacaan teks proklamsai direncanakan di . . .
5. Lagu Indonesia Raya pertama kali dikumandangkan saat . . .

Jawaban:

1. Sutan Syahrir
2. Rengas dengklok
3. Ahmad Soebardjo
4. Lapangan IKADA
5. Proklamasi Kemerdekaan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II PERTEMUAN KE 1

Satuan Pendidikan : SD Negeri Sendangadi 1
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / semester : V / 2
Hari/Tanggal : Rabu, 1 Mei 2013
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

- 2.4. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

C. Indikator

1. Menceritakan perjuangan fisik rakyat Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan.
2. Menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam mempertahankan kemerdekaan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menceritakan perjuangan fisik rakyat Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan.
2. Melalui diskusi, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam mempertahankan kemerdekaan.

E. Materi Pokok

Pertempuran dalam mempertahankan kemerdekaan dan tokoh-tokohnya.

F. Metode Pembelajaran

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

G. Langkah – langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- Berdoa
- Salam pembuka
- Apersepsi : Siapa yang masih suka berkelahi dengan temannya sendiri?
- Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari melalui apersepsi yang telah dilakukan.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai pertempuran di berbagai daerah.
- Siswa memperhatikan gambar perjuangan fisik rakyat Indonesia.
- Siswa menonton film tentang perjuangan rakyat Indonesia untuk mengusir NICA.
- Siswa bertanya jawab dengan guru mengenai pertempuran-pertempuran tersebut.
- Siswa dijelaskan pembelajaran berikutnya menggunakan metode *role playing*.
- Siswa diseleksi untuk menentukan pemeran dalam pembelajaran *role playing*.
- Siswa berdiskusi untuk persiapan pembelajaran berikutnya dengan metode *role playing*.
- Siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok kepada guru di depan kelas.
- Siswa diberi tanggapan dan masukan terhadap penyampaian hasil diskusi kelompok siswa.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- Siswa mengerjakan soal evaluasi individu.
- Dengan bimbingan guru, siswa mengoreksi hasil tes individu dengan cara menukar dengan teman sebangku.
- Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar
- Menginformasikan materi yang akan dipelajari selanjutnya.

H. Media dan Sumber Belajar

1. Media belajar

- Proyektor
- Gambar pahlawan kemerdekaan

2. Sumber belajar

- Tim Bina IPS. (2010) *IPS Kelas 5 SD*. Bogor: Yudhistira.
- Tim Bina Karya Guru.(2007) *IPS Terpadu Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta: Erlangga.

I. Evaluasi

1. Prosedur : Postest (tes akhir)
2. Jenis : Tertulis
3. Alat : Soal
4. Bentuk : Isian singkat
5. Soal evaluasi : Jumlah soal sebanyak 5 nomor, setiap nomor berskor 2, sehingga skor maksimal 10.
6. Kriteria keberhasilan :
Siswa dinyatakan berhasil jika mencapai skor minimal 68



Kepala SD Negeri Sendangadi 1

Nur Suharyanto, S.Pd

NIP. 19700121 199102 1 004

Sleman, 27 April 2013

Guru/ Peneliti

Irmanto

NIM.09108247036

Soal evaluasi 1

Nama :

No :

Isilah titik- titik di bawah ini!

1. Inggris dan NICA mendarat di jawa timur yaitu di . . .
2. Soedriman menerapkan strategi . . .
3. Tokoh Bandung lautan api yang gugur adalah . . .
4. Pertempuran mempertahankan kemerdekaan terjadi di . . .
5. Pertempuran hebat di Surabaya terjadi pada tanggal . . .

Jawaban:

1. Surabaya
2. Suptit Urang
3. Toha dan Ramdan
4. Berbagai daerah
5. 10 November 1945

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II PERTEMUAN KE 2

Satuan Pendidikan : SD Negeri Sendangadi 1
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / semester : V / 2
Hari/Tanggal : Jum'at, 3 Mei 2013
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

- 2.4. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

C. Indikator

1. Mendeskripsikan jasa dan peranan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.
2. Memberikan contoh cara menghargai jasa tokoh-tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui metode *role playing*, siswa dapat mendeskripsikan jasa dan peranan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan
2. Melalui metode *role playing*, siswa dapat memberikan contoh cara menghargai jasa tokoh-tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

E. Materi Pokok

Jasa dan keteladana tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

F. Metode Pembelajaran

Metode : *role playing*, tanya jawab

G. Langkah – langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (15 menit)
 - a. Berdoa
 - b. Salam pembuka
 - c. Apersepsi : Apa bunyi teks proklamasi yang dibacakan oleh Ir. Soekarno?
 - d. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari melalui apersepsi yang telah dilakukan.
 - e. Siswa dan guru melakukan persiapan meliputi tempat, *make up*, dan perlengkapan.
2. Kegiatan Inti (50 menit)
 - a. Siswa mengecek kembali persiapan pembelajaran *role playing*.
 - b. Siswa diberi pengarahan terkait pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
 - c. Narator memulai membacakan narasi pertanda pembelajaran telah dimulai.
 - d. Siswa dibimbing oleh guru selama pementasan berlangsung.
 - e. Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan siswa yang sudah selesai melakukan *role playing*.
 - f. Siswa diberi kesempatan bertanya jawab terhadap materi sekalipun pada saat *role playing* masih berjalan.
 - g. Siswa menghentikan permainan karena adegan sudah selesai
 - h. Siswa bertanya jawab dengan guru terkait keteladanan dari tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

3. Kegiatan Akhir (5 menit)
 - a. Siswa mengerjakan soal evaluasi individu.
 - b. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar

H. Media dan Sumber Belajar

1. Media belajar
 - Pemeran tokoh-tokoh kemerdekaan
 - Properti pementasan
 - Gambar pahlawan kemerdekaan
2. Sumber belajar
 - Tim Bina IPS. (2010) *IPS Kelas 5 SD*. Bogor: Yudhistira. Tim Bina Karya Guru.(2007) *IPS Terpadu Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta: Erlangga.

I. Evaluasi

1. Prosedur : Postest (tes akhir)
2. Jenis : Tertulis
3. Alat : Soal
4. Bentuk : Isian singkat
5. Soal evaluasi : Jumlah soal sebanyak 5 nomor, setiap nomor berskor 2, sehingga skor maksimal 10.
6. Kriteria keberhasilan :
Siswa dinyatakan berhasil jika mencapai skor minimal 68

Kepala SD Negeri Sendangadi 1

Nur Suharyanto, S.Pd
NIP 19700121 199102 1 004

Sleman, 27 April 2013
Guru/ Peneliti



Irmanto
NIM.09108247036

Soal evaluasi 2

Nama :

No :

Isilah titik- titik di bawah ini!

1. Tujuan terselubung NICA adalah . . .
2. Yogyakarta menjadi ibu kota selama . . .
3. Ir. Soekarno sangat berjasa dalam . . .
4. Jika ada anak berkelahi maka . . .
5. Cara pelajar untuk melanjutkan cita-cita para pahlawan adalah . . .

Jawaban:

1. Menjajah kembali Indonesia
2. 2 tahun
3. Menjaga keutuhan NKRI
4. Dilerai
5. Belajar yang rajin2

Lampiran 3. Teks Skenario *Role Playing*

KEMERDEKAAN INDONESIA

BABAK I

Setelah mengetahui kekalahan Jepang dari siaran radio BBC, para pemuda menemui Ir. Soekarno dan Moh. Hatta di rumahnya Jalan Pegangsaan Timur 56 Jakarta untuk mendesak Ir. Soekarno dan Moh.Hatta agar mengumumkan kemerdekaan saat itu juga dengan Sutan Syahrir sebagai juru bicara.

Sutan Syahrir : “Bung Karno, ada hal yang ingin saya sampaikan pada anda selaku saya wakil dari para pemuda.”

Ir.Soekarno : “Silahkan Bung Sutan, sebenarnya ada apa?”

Sutan Syahrir : “Jepang sudah kalah, seharusnya kita cepat memproklamasikan kemerdekaan. Kalau kita tidak bergerak cepat, saya takut Belanda akan menjajah kita lagi.”

Ir.Soekarno : “Saya paham dengan kegelisahan anda dan teman-teman Akan tetapi kita tidak bisa begitu saja memproklamasikan kemerdekaan. Kita harus membicarakan dalam rapat PPKI.”

Sutan Syahrir : “Kita tidak mungkin membicarakannya dalam rapat PPKI, karena PPKI dibentuk oleh Jepang dan kemerdekaan Indonesia haruslah dari usaha rakyat Indonesia bukan pemberian bangsa lain.”

Moh.Hatta : “Bukan begitu, kita memang seharusnya membicarakannya dalam rapat PPKI. Karena PPKI adalah badan yang bertugas mempersiapkan kemerdekaan.”

Sutan Syahrir : “Akan tetapi Jepang pasti tidak akan mempermudah kemerdekaan bangsa Indonesia”

Ir.Soekarno : “Percayakan hal itu pada kami berdua. Kami pasti akan memberikan yang terbaik bagi bangsa ini, tapi tidak dengan cara yang Bung Sutan sampaikan tadi”

Dengan demikian usaha para pemuda dengan juru bicara Sutan Syahrir untuk membujuk Ir.Soekarno agar segera memproklamasikan kemerdekaan mengalami kegagalan. Setelah mengalami kegagalan membujuk Bung Karno maka para pemuda kembali mengadakan rapat dengan Chairul Shaleh sebagai pemimpin.

Chairul Shaleh : “Bagaimana sekarang, kita harus cepat-cepat memproklamasikan kemerdekaan! Bung Sutan belum berhasil membujuk Bung Karno dan Bung Hatta.”

Wikana : “Anda benar! Bila kita tidak cepat-cepat memproklamasikan kemerdekaan, ditakutkan sekutu akan menyerang Indonesia dan kita tidak akan segera merdeka.”

B.M Diah : “Memang sebaiknya kita segera memproklamasikan kemerdekaan tanpa menunggu Jepang.

Darwis : Lagi pula kemerdekaan haruslah karena kerja keras rakyat Indonesia.”

Chairul Shaleh : “Baiklah rapat kali ini kita cukupkan dulu dan hasilnya akan disampaikan pada Bung Karno oleh Darwis dan Wikana. Bagaimana Saudara Darwis dan Wikana?”

Darwis : “Baiklah, akan saya sampaikan!”

Hasil keputusan rapat disampaikan kepada Bung Karno malam harinya oleh Darwis dan Wikana. Dengan harap-harap cemas mereka berusaha meyakinkan Bung Karno dan Bung Hatta.

Wikana : “Bagaimana bila proklamasi kemerdekaan Indonesia, dinyatakan oleh Bung Karno besok ini 16 Agustus.”

Bung Karno : “Maksudnya apa? Saya sebagai ketua PPKI harus tetap membicarakan dengan anggota PPKI lainnya!”

Darwis : “Kami mengancam jika keinginan kami tidak dilaksanakan maka akan terjadi pertumpahan darah!”

Moh.Hatta : “Bung Karno benar! Kita tetap harus membicarakan dengan anggota PPKI yang lain, yaitu badan yang bertugas mempersiapkan kemerdekaan.”

Suasana tegang menyelimuti perbincangan mereka malam itu. Tampak perbedaan pendapat antara golongan tua yang menghendaki rapat PPKI terlebih dahulu. Sementara itu pemuda bersi keras menyatakan bahwa proklamasi harus dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 1945.

BABAK II

Setelah mendapat penolakan kembali dari Bung Karno dan Bung Hatta . para pemuda kembali mengadakan pertemuan.

- Yusuf Karto : “Bagaimana ini? Dari golongan tua tidak ada yang menyetujui usul kita?”
- Sukarni : “Bagaimana kita culik Pak Karno dan kawan-kawan!”
- B.M Diah : “Untuk apa kita culik mereka? Harusnya beliau yang merupakan ketua PPKI, kita hormati.”
- Sayuti Melik : “Aku setuju untuk menculik Bung Karno dan kawan-kawan”
- Darwis : “Kenapa anda setuju saja lagi pula apa tujuannya menculik Bung Karno”
- Yusuf Karto : “Tenang dulu, maksudnya adalah untuk mendesak Bung Karno dan agar Bung Karno tidak terpengaruh Jepang.”
- Sayuti Melik : “Betul sekali Bung, seperti itu pemikiran saya.”
- Sukarni : “Baiklah, telah diputuskan! Kita akan menculik Ir. Soekarno, Moh.Hatta, dan Ibu Fatmawati. Namun, dimana tempat paling aman?”
- Sutan Syahrir : “Bagaimana bila di Rengasdengklok! Lagi pula letak geografis Rengasdengklok sangat tepat dan bila tentara Jepang akan ke sana mudah diketahui oleh tentara Peta.”
- Setelah rapat usia, akhirnya diputuskan para pemuda akan menculik Ir.Soekarno dan kawan-kawan. Mereka akan dibawa ke Rengasdengklok untuk didesak guna memproklamasikan kemerdekaan bangsa Indonesia.

BABAK III

Keesokan harinya tepat dini hari tanggal 16 Agustus 1945, Ir.Soekarno, Drs. Moh.Hatta, beserta Ibu Fatmawati dan Guntur Soekarno Putra dibawa oleh pemuda ke Rengasdengklok.

Drs.Moh.Hatta : “Ada apa ini? Apa maksudnya kami dibawa kesini?”

B.M Diah : “Maksud kami agar Bapak segera memproklamasikan Kemerdekaan.”

Ir.Soekarno : “Saya sudah mengatakan bahwa kemerdekaan Indonesia harus dibicarakan dalam sidang PPKI terlebih dahulu.”

Drs. Moh.Hatta : “Bapak benar, karena persiapan kemerdekaan adalah tugas PPKI”

Ibu Fatmawati : “Lagi pula Bapak kan ketua PPKI. Bapak tidak mungkin mengambil keputusan tanpa memberitahukan anggota PPKI yang lain.”

Sementara terjadi perdebatan di Rengasdengklok, di Jakarta Wikana (golongan muda) dan Mr. Ahmad Soebardjo (golongan tua) melakukan perundingan.

Wikana : “Bagaimana ini Bapak. Pak Karno tetap bersikukuh untuk membicarakan terlebih dahulu kemerdekaan Indonesia dalam sidang PPKI.”

Ahmad Soebardjo : “Iya, saya tahu maksud anda, dan maksud golongan muda bahwa PPKI itu dibentuk oleh Jepang.

Wikana : “Justru itu kemerdekaan Indonesia haruslah berdasarkan perjuangan bangsa bukan pemberian Jepang”

Ahmad Soebardjo : “Saya paham dan mengerti. Pada dasarnya saya juga setuju kemerdekaan segera dilaksanakan.”

Wikana : “Bagaimana bila proklamasi Kemerdekaan Indonesia dilaksanakan di Jakarta”.

Setelah mendapat beberapa kesepakatan. Diutuslah Yusuf Kunto untuk mengantar Ahmad Soebardjo ke Rengasdengklok.

Yusuf Kunto : “Mari Pak saya antar ke Rengasdengklok

Ahmad Soebardjo : “Ayo kita segera ke sana, saya rasa pasti terjadi perdebatan yang sengit.”

Yusuf Kunto : “Mari pak kita segera berangkat.”

Setelah sampai di sana. Mr.Ahmad Soebardjo, akhirnya menjemput Ir.Soekarno dan kawan-kawan. Selain itu Mr.Ahmad Soebardjo berhasil meyakinkan para pemuda untuk tidak terburu memproklamasikan kemerdekaan.

Ahmad Soebardjo : “Maaf Bung Karno, saya rasa memang benar apa yang dikatakan oleh Wikana dan kawan-kawan. Kita tidak perlu menunggu sidang PPKI.”

Ir. Soekarno : “Akan tetapi apakah ini memang jalan yang sudah benar karena saya ini ketua PPKI.”

Ahmad Soebardjo : “Anda tidak sendirian Bung, kami saya dan para pemuda siap rapatkan barisan.”

Ir. Soekarno : “Baiklah, akan saya coba memahami keinginan kalian dan semoga ini jalan yang terbaik untuk bangsa ini.”

BABAK IV

Sekitar pukul 23.00 rombongan Ir.Soeakarno sampai di Jakarta untuk sesaat pulang ke tempat masing-masing, lalu langsung menuju rumah Laksmana Maeda untuk naskah proklamasi

Laksaman Maeda : “Silahkan masuk, Bapak-Bapak!”

Dr.Moh.Hatta : “Tunggu dulu, Bagaimana mungkin kita akan merumuskan suatu teks proklamasi di rumah seorang laksamana Jepang.”

Laksmana Maeda : “Tenanglah, silahkan masuk semua, saya pastikan selama berada di rumah saya, anda sekalian akan terjamin keselamatannya.”

Ir.Soeakarno : “Baiklah, di ruangan mana kita dapat merumuskannya.”

Laksmana Maeda : “Silahkan anda berdiskusi di ruang makan.”

Dengan memegang kertas dan bolpoin, perundingan yang dilakukan antara golongan muda dan golongan tua itu berjalan lancar.

Ahmad Soebardjo : “Bagaimana kalau kita mengambil rumusan BPUPKI dengan bunyi “Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan Kemerdekaan Indonesia”

Ir.Soeakarno : “Itu boleh juga.”

Drs. Moh.Hattaa : “Menurut saya perlu ada pernyataan pengalihan kekuasaan seperti ini : Hal-Hal mengenai pemindahan

kekuasaan dan lain-lain diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempoh yang sesingkat-singkatnya.”

- Ir.Soekarno : “Bagaimana bila naskah ini ditanda tangani oleh seluruh yang hadir pada saat ini.”
- B.M Diah : “Bila seperti itu akan ada banyak tanda tangan.”
- Sukarni : “Bagaimana bila Pak Karno saja yang menanda tangani.”
- Sayuti Melik : “Begini saja, lebih baik Pak Karno dan Pak Hatta, yang menandatangni dengan atas nama bangsa Indonesia
- Ir. Soekarno : “Ide kamu bagus, saya setuju.”

Setelah itu, Bung Karno memulai menuliskan konsep-konsep tersebut dalam secarik kertas. Tampak Bung Karno berkali-kali menganti kertas. Akhirnya setelah itu naskah tersebut jadi.

- Sayuti Melik : “Bagaimana jika naskah ini diketik oleh saya. Tapi harus ada beberapa perubahan, seperti wakil-wakil bangsa Indonesia diganti atas nama Bangsa Indonesia, Jakarta 17-8-05 diganti menjadi hari 17 Bulan 8 tahun 05, dan juga tempoh menjadi tempo.”

Lalu Sayuti melik mengetik naskah tersebut dan memberikan hasil ketikan tersebut kepada Ir.Soekarno untuk ditandatangani, rumusan tersebut selesai pada dini hari 17 Agustis 1945.

Setelah selesai diketik, hari itu juga tepatnya hari Jum'at tanggal 17 Agustus 1945 pembacaan proklamasi kemerdekaan Indonesia akan dilaksanakan di lapangan Ikada, namun kerena alasan keamanan maka dipindah di kediaman Ir. Soekarno, terjadi sedikit perbincangan diantara Soekarno, Fatmawati, Latief Hendra Ningrat dan S. Suhut.

Ir. Soekarno : "Kita membutuhkan bendera merah putih untuk dikibarkan sebagai tanda merdeka suatu Negara

Fatmawati : "Iya, ini sudah saya jahitkan."

Pada tanggal 17 Agustus 1945 di kediaman Ir. Soekarno persiapan proklamasi dilakukan oleh Soediro yang menyiapkan *microphone* sebagai tangan kanan Soekarno. Pukul 10.05 WIB Ir. Soekarno membacakan teks proklamasi selanjutnya dengan pengibaran merah putih oleh S.Suhut dan Latief Hendra Ningrat yang diiringi lagu Indonesia Raya. Dilanjutkan dengan sambutan wali kota Soewirjo dan pimpinan barisan pelopor dari dr.Muwardi.

Ir. Soekarno :

Proklamasi

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia
Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan dll, diselenggarakan
dengan tjara saksama dan dalam tempo jang sesingkat-singkatnya.

Djakarta, hari 17 Boelan 8 tahun 05

Atas nama Bangsa Indonesia

Soekarno-Hatta

Berita Proklamsi menyebar dengan cepat ke seluruh penjuru Jakarta. Setelah itu teks sampai ke tangan kepala bagian radio Doemi, Waidan B. dan memerintahkan F.Wus (Markonis) untuk menyiarkannya.

SESUDAH KEMERDEKAAN INDONESIA

BABAK I

Sejak tanggal 17 Agustus 1945 bangsa Indonesia telah memproklamirkan kemerdekaannya. Dengan demikian bangsa Indonesia telah menjadi bangsa yang merdeka, bebas dari belenggu penjajahan.

Ir.Soekarno : “Saudara-Saudara Bangsa Indonesia telah merdeka dan lepas dari penjajah.”

Anggota 1 : “Benar Pak, akan tetapi bangsa ini memerlukan pemerintahan dan pertahanan yang kuat.”

Anggota 2 : “Betul, supaya Belanda tidak akan menjajah kembali bangsa kita.”

Moh. Hatta : “Kita memerlukan peraturan dasar untuk mengatur bangsa ini.”

Oto : “Kita juga butuh presiden untuk memimpin bangsa ini. Dan tentu kita setuju Ir.Soekarno jadi presiden dan Pak Hatta jadi wakilnya.! Setuju Saudara-Saudara!!”

Para Anggota : “Setujuu..!!!

Ir.Soekarno : “Baiklah, kalau itu memang kepercayaan yang kalian berikan.”

Demikianlah hasil rapat PPKI dengan menghasilkan keputusan bahwa UUD 1945 menjadi aturan dasar Negara, Ir. Soekarno dan Moh. Hatta menjadi presiden dan wakil presiden, dan KNIP menggantikan MPRS sebelum terbentuk.

BABAK II

Akan tetapi, Belanda belum rela dengan kemerdekaan Indonesia tersebut. Melalui berbagai cara Belanda tetap ingin menjajah Indonesia

Tanggal 25 Oktober 1945 tentara sekutu dibawah pimpinan Brigadir Jendral Mallaby dengan diboncengi NICA mendarat di Tanjung Perak Surabaya. Brigadir Jendral Mallaby menyuruh agar seluruh senjata diserahkan kepada sekutu.

Brigjen Mallaby : “Serahkan seluruh senjata kepada sekutu!..”

Rakyat : “Apa ada jaminan keamanan kepada kami.?.”

Brigjen Mallaby : “Kami akan jamin keamanan dan kemerdekaan kalian.

Rakyat : “Bohong, kalian telah membiarkan Belanda untuk berusaha menjajah bangsa ini lagi”

Rakyat : “Kami tidak akan menyerahkan senjata!”

Atas sikap penolakan rakyat tersebut maka Inggris melancarkan serangan-serangannya di Surabaya.

Brigjen Mallaby : “Serang, hancurkan mereka.”

TKR : “Maju, lawan mereka!”

Rakyat : “Merdeka!”

Akhirnya dalam pertempuran tersebut Brigjen Mallaby tewas. Letnan Cristison mengultimatum untuk menyerahkan pembunuh Brigjen Mallaby

Letnan Cristison : “Serahkan senjata kalian dan pelaku pembunuhan Brigjen Mallaby!”

Rakyat : “Kami tidak akan menyerah.”

Gubernur Suryo : “Kami menolak apa yang menjadi keinginan kalia, kami akan pertahankan Surabaya”

Akhirnya Tanggal 10 November 1945 Surabaya digempur dari darat, laut dan udara.

Bung Tomo : “Mari kita pertahankan Surabaya

Rakyat : “Siap, Merdeka.!!”

Bung Tomo : “Maju.!! Allahu Akbar.!!”

Pada pertempuran tersebut telah gugur beribu-ribu pejuang Indonesia

BABAK III

Di Ambarawa terjadi pula pertempuran hebat dibawah pimpinan Jendral Soedirman. Suatu hari di Markas TKR.

Kol. Sarbini : ”Apa yang sebenarnya Belanda mau dari negara ini?”

Kol. Isdiman : ”Tentunya sumber daya alam dan tenaga kerja kita yang melimpah”(ekspresi yakin)

Kol. Sarbini : ”Betul...(duduk) tetapi apa kurang kaya mereka ? Selama tiga setengah abad menjajah, segala kekayaan kita diambil oleh mereka...”(ekspresi sungguh)

Kol. Suharto : ”Dan sekarang... mereka kembali berusaha untuk menjajah kita lagi..”

Kol. Isdiman : ” Kemerdekaan harus dipertahankan, jangan sampai apa yang anda katakan terjadi.”

(*tiba-tiba datanglah seorang prajurit muda yang membawa kabar*)

Prajurit : “Assalamualaikum”(suara lantang)

- Sarbini& Suharto : “Wa’alaikumussalam”(serempak)
- Prajurit : ”Begini pak, saya dapat berita bahwasanya Belanda dan NICA telah mendarat di Magelang tadi pagi”
- Kol. Isdiman : ”Lalu?”
- Prajurit : “Mereka datang untuk mengurus tawanan perang dan tentara Jepang di Jawa Tengah, dan mereka berjanji tidak akan mengganggu kedaulatan Republik Indonesia. Namun.... Mereka melanggar janjinya, semua tawanan perang dipersenjatai dan melakukan penyerangan pak”
- Kol. Suharto : (duduk) “memang keterlaluan mereka(geram) , berjanji tetapi diingkari...”
- Kol. Sarbini : (berdiri) “Kalau begitu kita berangkat ke Magelang, lakukan pengawasan sebelum mereka bertindak lebih jauh.” Isdiman kamu saya tugaskan sebagai pemimpin pasukan, laksanakan!!!(tegas)
- Kol. Isdiman : “Siap laksanakan!”(memberi hormat)
- Kol.Suharto : “Saudara sekalian kita sudah berhasil mengusir mereka dari Magelang, tapi kita harus selalu mengikuti mereka kalau perlu kita desak terus mereka, MERDEKA!!!”(tangan diangkat sambil mengepal)
- Narator : Pasukan Belanda mundur sampai ke Ambarawa, namun disana mereka juga telah dihadang oleh pasukan TKR lainnya. Belanda

mengadakan perlawanan, pimpinan TKR Letkol. Isdiman gugur tertembak, TKR menghentikan perlawanan sementara waktu.

(*terjadi baku tembak antara Belanda dan TKR, pimpinan TKR tertembak. Pasukan belanda melarikan diri.*)

Kol. Sarbini : (menghampiri jenazah Isdiman) “Innalilahi wa inna ilaihi roji`un”

Prajurit 1 : ”Bagaimana pak, pemimpin kita telah gugur padahal perang baru dimulai?(bingung)

Sudirman : (merangkul prajurit) “sudahlah, kita tidak boleh terlalu larut dalam duka, ini sudah menjadi ketentuan gusti Alloh. (berdiri) Patah tumbuh hilang berganti,**rawe-rawe rantas, malang-malang putung.**

Kol. Suharto : (memanggil dua prajurit)” Kalian berdua urus jenazah Pak Isdiman”

Prajurit 2,3 : (Mengangguk) :”Siap laksanakan!”(membawa jenazah Isdiman)

Sudirman :”Saya siap menjadi pemimpin menggantikan pak Isdiman, dari pada kita terus menerus hanyut dalam suasana ini sementara musuh dibiarkan berlari

Kol. Sarbini : “Baiklah Dirman, jika tekadmu sudah bulat, lalu strategi apa yang akan saudara gunakan?”

Sudirman : “Dalam situasi seperti ini, ditambah keadaan Ambarawa yang dikelilingi hutan-hutan, pastilah Belanda akan mudah

kita kepung karena medan seperti ini sudah menjadi makanan sehari-hari Pasukan TKR, oleh karena itu kita akan kepung dan jepit mereka di suatu wilayah sehingga mereka terdesak dan mundur. Strategi ini bernama'Supit Urang'.”

Kol. Sarbini :” Strategi yang hebat, kita akan lancarkan serangan esok subuh, ketika mereka terbuai dengan dinginnya malam”

Sudirman : “ Siap laksanakan!”

BABAK IV

Pertempuran belum berakhir, di Kota Bandung pada tanggal 21 November 1945 kota Bandung harus dikosongkan berdasarkan ultimatum Inggris.

Muh. Toha : “Bagaimana ini, apakah kita akan menuruti keinginan Inggris?”

Ramdan : “Saya tidak setuju..!!.

Muh. Toha : “Kita harus mengkosongkan Bandung, tetapi kita tidak rela mereka menguasai Bandung.”

Ramdan : “Bagaimana kalau kita bakar kota Bandung.?”

Muh. Toha : “Saya setuju.”

Karena kondisi yang sudah tidak aman di Jakarta dan beberapa tempat, maka ibu kota pada awal Januari 1946 dipindahkan ke Yogyakarta.

Ir. Soekarno : “Sri Sultan, sepertinya Yogyakarta adalah kota paling aman untuk pemerintahan Indonesia saat ini

Sri Sultan : “Kalau memang pendapat rapat seperti itu saya mempersilahkan saja dengan senang hati.”

Moh. Hatta : “Betul, apalagi banyak terjadi pertempuran-pertempuran diberbagai daerah.”.

Sri Sultan : “Saya akan melindungi kalian semua di Yogyakarta ini, Jiwa raga saya hanya untuk Indonesia.”

Ir. Soekarno : “Terimakasih, saya bangga dengan orang seperti anda.”

Akhirnya 23 Maret 1946 kota Bandung dibumihanguskan oleh rakyat.

Muh. Toha dan Ramdan gugur dalam insiden tersebut.

Setelah melalui berbagai perjuangan dan pertumpahan darah akhirnya pada tanggal 27 Desember 1949 ditandatangani penyerahan kedaulatan Negara Indonesia oleh Belanda.

Sri Sultan : “ Silahkan!

Lovink : “ Terimakasih

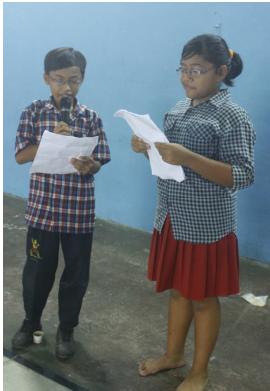
Sri Sultan : “ Terimakasih

Akhirnya Indonesia mampu melalui perjuangan berat untuk mempertahankan kemerdekaan . Merdeka!

Lampiran 4. Gambar Tahapan *Role Playing*

Tahap Persiapan <i>Role Playing</i> Siklus I		
PERSIAPAN 		SETTING TEMPAT MEMBENTUK U 
Role Playing		
PEMBUKAAN 	PERUNDINGAN 	KETEGANGAN 
PERSIAPAN PROKLAMASI 	PENYERAHAN BENDERA 	PROKLAMASI 

Tahap Persiapan *Role Playing* Siklus II

MAKE UP 	MENYIAPKAN TANDU 	MENYIAPKAN TEMPAT 
<i>Role Playing</i>		
PEMBUKAAN 	PERTEMPURAN 	PERUNDINGAN 
PERSIAPAN PERANG 	SEMANGAT JUANG 	MERAPIKAN KEMBALI 

Lampiran 5. Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest Siklus

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal						Jumlah item
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan	Menceritakan peristiwa-peristiwa penting sekitar proklamasi	3, 7, 9, 10, 14, 15,						6
	Mengenal tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan	8, 16, 17, 18,						4
	Mendeskripsikan jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan	1, 4, 5, 12,						4
	Membuat riwayat singkat tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi	2, 6, 13,						3
	Memberikan contoh cara menghargai jasa tokoh-tokoh kemerdekaan		11, 19, 20					3
Total		17	3					20

Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest Siklus II

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal						Jumlah item
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
2.4.Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.	Menceritakan perjuangan fisik rakyat Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan		1, 3, 5 10, 11,14					6
	Menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam mempertahankan kemerdekaan.	2, 4, 7, 13						4
	Mendeskripsikan jasa dan peranan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan		6, 12, 15					3
	Memberikan contoh cara menghargai jasa tokoh-tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.		8, 9					2
Total		4	11					15

Lampiran 6. Soal Pretest dan Posttest

SOAL PRE TEST DAN POSTTEST SIKLUS I

Nama =

No =

Kompetensi Dasar :

2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

Materi Pokok : Tokoh-tokoh dalam peristiwa sekitar proklamasi

Alokasi Waktu : 20 menit

Kerjakan soal di bawah ini dengan memberi tanda (x) pada jawaban yang benar!

1. Tokoh yang bertindak sebagai pembaca teks proklamasi kemerdekaan 17 Agustus, yaitu
a. Moh. Hatta c. Achmad Soebardjo
b. Ir. Soekarno d. A.A Maramis
2. Teks Proklamasi ditandatangani oleh Bung Karno dan Bung Hatta atas nama
a. Sukarni c. Laksamana Maeda
b. Ibu Fatmawati d. Bangsa Indonesia
3. Naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia dibacakan di
a. jalan Pegangsaan Timur No. 76
b. jalan Pegangsaan Timur No. 66
c. jalan Pegangsaan Timur No. 56.
d. jalan Pegangsaan Timur No. 46.
4. Tokoh yang diberi tugas mengibarkan bendera merah putih pada saat pembacaan naskah proklamasi adalah
a. S. Suhud dan Sukarni
b. S. Suhud dan Latief Hendraningrat
c. Latief Hendraningrat dan Sukarni
d. Sukarni dan Shodanco Singgih
5. Golongan muda yang pertama kali mendengar berita tentang kekalahan Jepang terhadap sekutu adalah
a. Adam Malik c. Ir. Soekarno
b. Sukarni d. Sutan Syahrir
6. Bapak Proklamator Indonesia yaitu ...
a. Ir. Soekarno dan Soeharto
b. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
c. Mr. Ahmad Soebardjo dan Ir. Soekarno
d. Drs. Moh. Hatta dan Soeharto

7. Perumusan teks proklamasi dilaksanakan di rumah seorang perwira Jepang yang bernama.....
 - a. Jendral Terauchi
 - b. Kumakichi Harada
 - c. Letnan Jendral Nagano
 - d. Laksamana Maeda
8. Seusai acara pengibaran bendera diteruskan dengan sambutan dari Suwirjo yang merupakan pejabat walikota.....
 - a. Bogor
 - b. Bandung
 - c. Surabaya
 - d. Jakarta
9. Tujuan pengamanan Soekarno-Hatta ke Rengasdengklok adalah ...
 - a. menjauhkan mereka yang dianggap menghalangi proklamasi kemerdekaan
 - b. mengasingkan mereka karena tidak mau berkerja sama dengan golongan muda
 - c. meminta pertanggungjawaban Soekarno-Hatta atas kolaborasinya dengan Jepang
 - d. agar proklamasi yang telah direncanakan terbebas dari campur tangan Jepang
10. Negara yang pertama kali menyatakan pengakuan atas kemerdekaan dan kedaulatan Negara Indonesia adalah ...
 - a. Saudi Arabia
 - b. India
 - c. Mesir
 - d. Malaysia
11. Salah satu sikap kepahlawanan dari para pejuang kemerdekaan yang patut untuk diteladani adalah....
 - a. berteman
 - b. setia
 - c. rela berkorban
 - d. mengharap imbalan
12. Salah satu tokoh pemuda yang ikut serta menjemput Soekarno-Hatta dari rengasdengklok adalah ...
 - a. Jusuf Kunto
 - b. Sutan Syahrir
 - c. Tan Malaka
 - d. Chaerul Saleh.
13. Naskah Proklamasi kemerdekaan Indonesia akhirnya hanya ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta sebagaimana diusulkan oleh
 - a. Soekarno
 - b. Sukarni
 - c. Sayuti Melik
 - d. B.M Diah
14. Munculnya peristiwa Rengasdengklok menjelang pelaksanaan proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah sebagai akibat adanya
 - a. perbedaan pendapat antara golongan tua dan golongan muda Indonesia
 - b. gerakan rakyat Indonesia menentang pemerintahan pendudukan Jepang
 - c. keinginan pasukan Belanda untuk menguasai wilayah Indonesia
 - d. keinginan pasukan sekutu menduduki wilayah Indonesia

15. Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, dan Radjiman Wedyodiningrat dipanggil Jendral Terauci ke Dalat Vietnam untuk

 - diajak berdamai dengan jepang
 - diberi penjelasan tentang proses kemerdekaan RI
 - menerima kemerdekaan dari Jepang
 - diberi informasi jepang menyerah dari sekutu

16. Pemimpin golongan pemuda yang mendesak Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta untuk segera memproklamasikan kemerdekaan adalah....

 - Sultan Syahrir
 - Chairul Shaleh.
 - Ahmad Soebarjo
 - Rajiman Wedyodiningrat

17. Tokoh pergerakan kemerdekaan yang juga terkenal sebagai penyair angkatan Pujangga Baru adalah

 - Mr. Ahmad soebarjo
 - Ir. Soekarno.
 - Mr. Muh. Yamin
 - Prof. Dr. Mr. Soepomo

18. Tokoh yang mendengar berita bahwa Jepang menyerah pada sekutu dan mendesak Soekarno-Hatta segera memproklamasikan kemerdekaan adalah....

 - Chaerul Saleh
 - Ahmad Soebarjo
 - Sutan Syahrir
 - Wikana

19. Hal positif yang bisa kita lakukan untuk mengisi kemerdekaan dengan pembangunan adalah....

 - mendirikan gedung-gedung bertingkat
 - mengikuti budaya asing yang masuk ke Indonesia
 - mengikuti perkembangan IPTEK untuk kemajuan bangsa
 - meniru gaya hidup bangsa lain

20. Bentuk penghargaan yang diberikan kepada para pejuang contohnya

 - menghafalkan anggota keluarganya
 - meneladani sikap kepahlawanannya
 - memasang gambarnya dimana-mana
 - mengunjungi makamnya setiap hari

SOAL PRE TEST DAN POSTTEST SIKLUS II

Nama =

No =

Kompetensi Dasar :

2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

Materi Pokok : Pertempuran-pertempuran di berbagai daerah

Alokasi Waktu : 15 menit

1. Kedatangan tentara sekutu di Indonesia memiliki tujuan, antara lain...
 - a. melucuti tentara Jepang
 - b. melatih tentara Indonesia
 - c. mengembalikan kekuasaan Inggris
 - d. membantu agresi tentara Belanda I
2. Tokoh pahlawan dalam pertempuran tanggal 10 November di Surabaya adalah...
 - a. Suryadarma
 - b. Abdul Haris Nasution
 - c. Bung Tomo
 - d. Aruji kartawinata
3. Seorang Jenderal yang terbunuh oleh pemuda Surabaya pada tanggal 10 November 1945 adalah...
 - a. Laksamana Mauntbatten
 - b. Dauglas Mac Artgur
 - c. E.C mansergh
 - d. A.W.S Mallaby
4. Pertempuran melawan Belanda di Ambarawa yang terkenal dengan sebutan Palagan Ambarawa dipimpin oleh...
 - a. Bung Tomo
 - b. Jenderal Urip Sumoharjo
 - c. Jenderal Soedirman
 - d. Jenderal Nasution
5. Pasukan sekutu yang mendarat di Indonesia di bongcengi oleh ..
 - a. AFNEI
 - b. NICA
 - c. UNCI
 - d. KNIL

6. Sebelum dikosongkan, Bandung selatan dibumihanguskan oleh para pejuang. Peristiwa ini dikenal dengan nama...
 - a. Bandung membara
 - b. Bandung terbakar
 - c. Halo-halo Bandung
 - d. Bandung lautan api
7. Komandan resimen Banyumas yang gugur dalam pertempuran Ambarawa adalah...
 - a. Letkol M.Sarbini
 - b. Letkol Isdiman
 - c. Kol.Soedirman
 - d. Sastrodiharjo
8. Untuk memperingati keberhasilan TNI mengusir tentara Inggris dari kota Ambarawa, setiap tanggal 15 Desember diperingati sebagai hari..
 - a. ABRI
 - b. Kavaleri
 - c. Polri
 - d. Infantri
9. Mengahargai perjuangan para tokoh bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan dapat dilakukan siswa dengan cara...
 - a. mengisi kemerdekaan dengan belajar sungguh-sungguh
 - b. berkerja giat
 - c. ikut memberantas pemberontakan di daerah
 - d. berziarah kemakam pahlawan
10. Belanda mengakui kedaulatan bangsa Indonesia pada tanggal...
 - a. 27 Desember 1950
 - b. 27 Desember 1949
 - c. 27 Desember 1948
 - d. 27 Desember 1947
11. Ultimatum Sekutu tanggal 9 November 1945 berisi mengenai...
 - a. para pejuang dan rakyat Bandung harus mengosongkan wilayah Bandung bagian selatan
 - b. para pejuang dan rakyat Bandung harus mengosongkan wilayah Bandung bagian utara
 - c. para pejuang Indonesia harus mengosongkan kota Yogyakarta
 - d. para pemimpin dan orang-orang Indonesia yang memiliki senjata harus lapor dan menyerahkan senjatanya.

12. Hasil sidang PPKI tanggal 18 Agustus 1945, yaitu...
 - a. Jakarta jadi Ibu Kota Negara
 - b. Ir.Soeckarno jadi presiden
 - c. UUD 1945 jadi aturan dasar
 - d. KNIP mempunyai kedudukan tertinggi
13. Tokoh pahlawan Bandung lautan api yang gugur di medan perang adalah...
 - a. Drs. Moh. Hatta
 - b. Moh. Taha
 - c. Bung Tomo
 - d. Sutan syahir
14. Serangan Umum 1 Maret 1949 terjadi di kota ..
 - a. Semarang
 - b. Yogyakarta
 - c. Magelang
 - d. Surakarta
15. Pemimpin delegasi Indonesia dalam pengakuan kedaulatan pada tahun 1949 adalah ...
 - a. Sultan hamid II
 - b. Sutan Syahrir
 - c. Sri Sultan HB IX
 - d. Moh. Hatta

Lampiran 7. Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest

KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST DAN POSTTEST SIKLUS I

- | | |
|-------|-------|
| 1. B | 11. C |
| 2. D | 12. A |
| 3. C | 13. B |
| 4. B | 14. A |
| 5. D | 15. B |
| 6. B | 16. B |
| 7. D | 17. C |
| 8. D | 18. C |
| 9. D | 19. C |
| 10. C | 20. B |

KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST DAN POSTTEST SIKLUS II

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

Lampiran 8. Kisi-Kisi Pedoman Observasi
KISI-KISI PEDOMAN OBSERVASI
AKTIVITAS BELAJAR SISWA (RANAH AFEKTIF)

No	Tingkatan Afektif	Aspek yang diamati
1	Kemauan menerima	a. Memperhatikan jalannya pembelajaran b. Menghargai sikap kepahlawanan tokoh-tokoh kemerdekaan
2	Kemauan menanggapi	a. Memberikan tanggapan terhadap sikap kepahlawanan yang ditampilkan b. Mengajukan/menjawab pertanyaan tentang nilai moral yang terkandung dalam adegan.

Lampiran 9. Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Lembar Observasi Kegiatan Siswa

No	Inisial siswa	Penilaian					Nilai	Kriteria
		A1a	A1b	A2a	A2b	Jumlah		
1	RT							
2	AG							
3	AGT							
4	APT							
5	ASL							
6	BY							
7	DJ							
8	DT							
9	END							
10	RZ							
11	FDL							
12	FR							
13	LGR							
14	MDN							
15	MG							
16	IM							
17	FN							
18	OKT							
19	PD							
20	RNI							
21	RP							
22	RQ							
23	RVI							
24	RTN							
25	AD							
26	STN							
27	TS							
28	VRN							
29	IQ							
30	NVT							
31	ALF							
32	ENZ							
33	CRP							
34	DS							
35	DSN							

Keterangan Skor:

- 1 : Tidak pernah
- 2 : Pernah
- 3 : Sering
- 4 : Selalu

Sleman,

Observer

.....

**Lampiran 10. Skor dan Pengolahan Hasil Observasi
Lembar Observasi
Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 1**

No	Inisial siswa	Penilaian					Nilai	Kategori
		A1a	A1b	A2a	A2b	Jumlah		
1	RT	4	2	2	3	11	69	Kurang
2	AG	3	3	4	4	14	88	Baik
3	AGT	3	3	3	3	12	75	Cukup
4	APT	4	4	3	4	15	94	Sangat Baik
5	ASL	3	3	2	3	11	69	Kurang
6	BY	4	4	3	4	15	94	Sangat Baik
7	DJ	4	3	2	3	12	75	Cukup
8	DT	3	3	3	4	13	81	Baik
9	END	4	2	2	3	11	69	Kurang
10	RZ	3	4	4	4	15	94	Sangat Baik
11	FDL	4	4	2	3	13	81	Baik
12	FR	4	4	3	4	15	94	Sangat Baik
13	LGR	4	4	3	4	15	94	Sangat Baik
14	MDN	3	4	2	4	13	81	Baik
15	MG	3	3	2	3	11	69	Kurang
16	IM	4	3	2	3	12	75	Cukup
17	FN	4	2	3	2	11	69	Kurang
18	OKT	3	3	2	3	11	69	Kurang
19	PD	4	4	3	4	15	94	Sangat Baik
20	RNI	3	3	2	3	11	69	Kurang
21	RP	4	3	4	4	15	94	Sangat Baik
22	RQ	3	3	3	3	12	75	Cukup
23	RVI	4	4	2	4	14	88	Baik
24	RTN	3	2	2	3	10	63	Kurang
25	AD	4	3	4	4	15	94	Sangat Baik
26	STN	4	4	3	4	15	94	Sangat Baik
27	TS	3	3	2	3	11	69	Kurang
28	VRN	3	2	3	3	11	69	Kurang
29	IQ	4	2	3	3	12	75	Cukup
30	NVT	4	3	3	3	13	81	Baik
31	ALF	3	3	2	3	11	69	Kurang
32	ENZ	3	2	3	4	12	75	Cukup
33	CRP	4	4	3	3	14	88	Baik
34	DS	4	3	3	4	14	88	Baik
35	DSN	3	4	3	4	14	88	Baik

Nilai = skor perolehan: skor maximal x 100

Keterangan Skor:

- 1 : Tidak pernah
- 2 : Pernah
- 3 : Sering
- 4 : Selalu

Sleman, 3 April 2013

Observer

Fajar Retnowati, S.Pd

Lembar Observasi
Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 2

No	Inisial siswa	Penilaian					Nilai	Kategori
		A1a	A1b	A2a	A2b	Jumlah		
1	RT	4	3	3	3	13	81	Baik
2	AG	4	4	3	4	15	94	Sangat Baik
3	AGT	3	3	3	4	13	81	Baik
4	APT	4	4	4	3	15	94	Sangat Baik
5	ASL	3	2	3	3	11	69	Kurang
6	BY	4	3	4	3	14	88	Baik
7	DJ	4	4	4	3	15	94	Sangat Baik
8	DT	3	3	3	3	12	75	Cukup
9	END	4	2	3	4	13	81	Baik
10	RZ	4	3	4	4	15	94	Sangat Baik
11	FDL	3	3	4	3	13	81	Baik
12	FR	4	4	4	3	15	94	Sangat Baik
13	LGR	4	3	3	4	14	88	Baik
14	MDN	3	4	3	3	13	81	Baik
15	MG	3	3	3	2	11	69	Kurang
16	IM	4	4	3	3	14	88	Baik
17	FN	3	2	3	3	11	69	Kurang
18	OKT	3	3	3	2	11	69	Kurang
19	PD	4	4	4	3	15	94	Sangat Baik
20	RNI	3	3	3	3	12	75	Cukup
21	RP	4	4	3	4	15	94	Sangat Baik
22	RQ	3	3	3	4	13	81	Baik
23	RVI	4	4	3	3	14	88	Baik
24	RTN	3	3	3	3	12	75	Cukup
25	AD	4	4	3	3	14	88	Baik
26	STN	4	3	4	4	15	94	Sangat Baik
27	TS	3	2	3	3	11	69	Kurang
28	VRN	3	2	3	3	11	69	Kurang
29	IQ	3	4	3	3	13	81	Baik
30	NVT	4	3	3	2	12	75	Cukup
31	ALF	3	2	3	3	11	69	Kurang
32	ENZ	4	3	4	3	14	88	Baik
33	CRP	4	3	3	3	13	81	Baik
34	DS	3	4	4	3	14	88	Baik
35	DSN	3	4	3	4	14	88	Baik
Nilai = skor perolehan: skor maximal x 100								

Keterangan Skor:

- 1 : Tidak pernah
- 2 : Pernah
- 3 : Sering
- 4 : Selalu

Sleman, 5 April 2013

Observer



Fajar Retnowati, S.Pd

Lembar Observasi
Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 3

No	Inisial siswa	Penilaian					Nilai	Kategori
		A1a	A1b	A2a	A2b	Jumlah		
1	RT	3	3	3	3	12	75	Cukup
2	AG	4	4	4	3	15	94	Sangat Baik
3	AGT	4	3	4	3	14	88	Baik
4	APT	4	4	3	3	14	88	Baik
5	ASL	3	2	3	3	11	69	Kurang
6	BY	4	4	4	3	15	94	Sangat Baik
7	DJ	4	3	3	3	13	81	Baik
8	DT	3	4	3	4	14	88	Baik
9	END	3	4	3	3	13	81	Baik
10	RZ	4	4	3	3	14	88	Baik
11	FDL	4	3	3	4	14	88	Baik
12	FR	3	4	3	3	13	81	Baik
13	LGR	4	3	4	4	15	94	Sangat Baik
14	MDN	4	3	3	4	14	88	Baik
15	MG	3	3	3	3	12	75	Cukup
16	IM	4	4	3	3	14	88	Baik
17	FN	4	4	2	3	13	81	Baik
18	OKT	3	2	3	3	11	69	Kurang
19	PD	4	4	3	3	14	88	Baik
20	RNI	3	3	3	3	12	75	Cukup
21	RP	3	4	4	3	14	88	Baik
22	RQ	4	3	3	4	14	88	Baik
23	RVI	3	4	3	3	13	81	Baik
24	RTN	4	3	3	3	13	81	Baik
25	AD	4	3	4	4	15	94	Sangat Baik
26	STN	4	4	3	4	15	94	Sangat Baik
27	TS	3	4	3	3	13	81	Baik
28	VRN	4	2	3	3	12	75	Cukup
29	IQ	4	4	3	3	14	88	Baik
30	NVT	4	3	4	2	13	81	Baik
31	ALF	2	3	3	3	11	69	Kurang
32	ENZ	4	4	3	3	14	88	Baik
33	CRP	3	4	3	3	13	81	Baik
34	DS	4	3	4	3	14	88	Baik
35	DSN	4	4	3	3	14	88	Baik

Nilai = skor perolehan: skor maximal x 100

Keterangan Skor:

- 1 : Tidak pernah
- 2 : Pernah
- 3 : Sering
- 4 : Selalu

Sleman, 6 April 2013

Observer

Fajar Retnowati, S.Pd

Lembar Observasi
Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1

No	Inisial siswa	Penilaian					Nilai	Kategori
		A1a	A1b	A2a	A2b	Jumlah		
1	RT	4	3	3	3	13	81	Baik
2	AG	3	4	4	4	15	94	Sangat Baik
3	AGT	3	3	3	4	13	81	Baik
4	APT	4	4	3	4	15	94	Sangat Baik
5	ASL	3	2	3	4	12	75	Cukup
6	BY	4	3	4	4	15	94	Sangat Baik
7	DJ	4	3	3	3	13	81	Baik
8	DT	3	4	3	4	14	88	Baik
9	END	3	3	3	4	13	81	Baik
10	RZ	4	4	4	4	16	100	Sangat Baik
11	FDL	4	3	4	4	15	94	Sangat Baik
12	FR	3	3	3	4	13	81	Baik
13	LGR	4	4	3	4	15	94	Sangat Baik
14	MDN	3	3	4	4	14	88	Baik
15	MG	3	3	3	4	13	81	Baik
16	IM	3	4	4	4	15	94	Sangat Baik
17	FN	3	4	3	4	14	88	Baik
18	OKT	3	3	4	4	14	88	Baik
19	PD	4	4	3	4	15	94	Sangat Baik
20	RNI	3	3	3	4	13	81	Baik
21	RP	4	3	4	4	15	94	Sangat Baik
22	RQ	3	4	3	3	13	81	Baik
23	RVI	4	3	4	4	15	94	Sangat Baik
24	RTN	3	3	3	4	13	81	Baik
25	AD	4	3	3	3	13	81	Baik
26	STN	4	4	4	4	16	100	Sangat Baik
27	TS	3	3	3	4	13	81	Baik
28	VRN	3	3	4	3	13	81	Baik
29	IQ	4	3	3	4	14	88	Baik
30	NVT	3	3	3	4	13	81	Baik
31	ALF	2	3	3	4	12	75	Cukup
32	ENZ	4	3	4	3	14	88	Baik
33	CRP	3	4	3	4	14	88	Baik
34	DS	4	3	3	3	13	81	Baik
35	DSN	3	3	4	4	14	88	Baik

Nilai = skor perolehan: skor maximal x 100

Keterangan Skor:

1 : Tidak pernah

2 : Pernah

3 : Sering

4 : Selalu

Sleman, 1 Mei 2013

Observer

Fajar Retnowati, S.Pd

Lembar Observasi
Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2

No	Inisial siswa	Penilaian					Nilai	Kategori
		A1a	A1b	A2a	A2b	Jumlah		
1	RT	4	3	4	3	14	88	Baik
2	AG	4	4	4	3	15	94	Sangat Baik
3	AGT	3	4	3	3	13	81	Baik
4	APT	4	4	4	3	15	94	Sangat Baik
5	ASL	2	3	4	2	11	69	Kurang
6	BY	4	4	4	3	15	94	Sangat Baik
7	DJ	4	4	3	3	14	88	Baik
8	DT	3	4	4	3	14	88	Baik
9	END	4	3	4	3	14	88	Baik
10	RZ	4	4	4	4	16	100	Sangat Baik
11	FDL	4	4	4	3	15	94	Sangat Baik
12	FR	3	4	4	3	14	88	Baik
13	LGR	4	4	4	3	15	94	Sangat Baik
14	MDN	4	4	3	4	15	94	Sangat Baik
15	MG	4	3	4	3	14	88	Baik
16	IM	4	4	4	3	15	94	Sangat Baik
17	FN	3	4	4	3	14	88	Baik
18	OKT	4	3	4	4	15	94	Sangat Baik
19	PD	4	4	3	3	14	88	Baik
20	RNI	3	4	4	3	14	88	Baik
21	RP	4	3	4	4	15	94	Sangat Baik
22	RQ	3	4	4	3	14	88	Baik
23	RVI	4	4	4	4	16	100	Sangat Baik
24	RTN	3	4	4	3	14	88	Baik
25	AD	4	3	4	3	14	88	Baik
26	STN	4	3	4	4	15	94	Sangat Baik
27	TS	4	4	3	3	14	88	Baik
28	VRN	3	3	4	3	13	81	Baik
29	IQ	3	3	3	2	11	69	Kurang
30	NVT	4	4	3	3	14	88	Baik
31	ALF	3	3	2	3	11	69	Kurang
32	ENZ	3	4	4	3	14	88	Baik
33	CRP	4	3	3	4	14	88	Baik
34	DS	3	4	4	3	14	88	Baik
35	DSN	4	3	4	4	15	94	Sangat Baik

Nilai = skor perolehan: skor maximal x 100

Keterangan Skor:

- 1 : Tidak pernah
- 2 : Pernah
- 3 : Sering
- 4 : Selalu

Sleman, 3 Mei 2013

Observer



Fajar Retnowati, S.Pd

**Rekapitulasi Skor
Kegiatan Siswa Siklus I**

No	Inisial siswa	Penilaian					Nilai	Kategori
		A1a	A1b	A2a	A2b	Jumlah		
1	RT	3.7	2.7	2.7	3	12	75	Cukup
2	AG	3.7	3.7	3.7	3.7	14.7	92	Sangat Baik
3	AGT	3.3	3	3.3	3.3	13.0	81	Baik
4	APT	4	4	3.3	3.3	14.7	92	Sangat Baik
5	ASL	3	2.3	2.7	3	11.0	69	Kurang
6	BY	4	3.7	3.7	3.3	14.7	92	Sangat Baik
7	DJ	4	3.3	3	3	13.3	83	Baik
8	DT	3	3.3	3	3.7	13	81	Baik
9	END	3.7	2.7	2.7	3.3	12.3	77	Cukup
10	RZ	3.7	3.7	3.7	3.7	14.7	92	Sangat Baik
11	FDL	3.7	3.3	3	3.3	13.3	83	Baik
12	FR	3.7	4	3.3	3.3	14.3	90	Baik
13	LGR	4	3.3	3.3	4.0	14.7	92	Sangat Baik
14	MDN	3.3	3.7	2.7	3.7	13.3	83	Baik
15	MG	3	3.0	2.7	2.7	11.3	71	Cukup
16	IM	4	3.7	2.7	3	13.3	83	Baik
17	FN	3.7	2.7	2.7	2.7	11.7	73	Cukup
18	OKT	3.0	2.7	2.7	2.7	11.0	69	Kurang
19	PD	4	4	3.3	3.3	14.7	92	Sangat Baik
20	RNI	3	3	2.7	3	11.7	73	Cukup
21	RP	3.7	3.7	3.7	3.7	14.7	92	Sangat Baik
22	RQ	3.3	3	3	3.7	13	81	Baik
23	RVI	3.7	4	2.7	3.3	13.7	85	Baik
24	RTN	3.3	2.7	2.7	3	11.7	73	Cukup
25	AD	4	3.3	3.7	3.7	14.7	92	Sangat Baik
26	STN	4	3.7	3.3	4	15	94	Sangat Baik
27	TS	3	3	2.7	3	11.7	73	Cukup
28	VRN	3.3	2	2.7	2.7	10.7	67	Kurang
29	IQ	3.7	3.3	3	3	13	81	Baik
30	NVT	4	3	3.3	2.3	12.7	79	Cukup
31	ALF	2.7	2.7	2.7	3	11.0	69	Kurang
32	ENZ	3.7	3	3.3	3.3	13.3	83	Baik
33	CRP	3.7	3.7	3	3	13.3	83	Baik
34	DS	3.7	3.3	3.7	3.3	14	88	Baik
35	DSN	3.3	4	3	3.7	14	88	Baik
Nilai = skor perolehan: skor maximal x 100								

Keterangan Skor:

1 : Tidak pernah

2 : Pernah

3 : Sering

4 : Selalu

Sleman,

Observer

.....

**Rekapitulasi Skor
Kegiatan Siswa Siklus II**

No	Inisial siswa	Penilaian					Nilai	Kategori
		A1a	A1b	A2a	A2b	Jumlah		
1	RT	4	3	3.5	3	13.5	84	Baik
2	AG	3.5	4	4	3.5	15	94	Sangat Baik
3	AGT	3	3.5	3	3.5	13	81	Baik
4	APT	4	4	3.5	3.5	15	94	Sangat Baik
5	ASL	2.5	2.5	3.5	3	11.5	72	Cukup
6	BY	4	3.5	4	3.5	15	94	Sangat Baik
7	DJ	4	3.5	3	3	13.5	84	Baik
8	DT	3	4	3.5	3.5	14	88	Baik
9	END	3.5	3	3.5	3.5	13.5	84	Baik
10	RZ	4	4	4	4	16	100	Sangat Baik
11	FDL	4	3.5	4	3.5	15	94	Sangat Baik
12	FR	3	3.5	3.5	3.5	13.5	84	Baik
13	LGR	4	4	3.5	3.5	15	94	Sangat Baik
14	MDN	3.5	3.5	3.5	4	14.5	91	Sangat Baik
15	MG	3.5	3	3.5	3.5	13.5	84	Baik
16	IM	3.5	4	4	3.5	15	94	Sangat Baik
17	FN	3	4	3.5	3.5	14	88	Baik
18	OKT	3.5	3	4	4	14.5	91	Sangat Baik
19	PD	4	4	3	3.5	14.5	91	Sangat Baik
20	RNI	3	3.5	3.5	3.5	13.5	84	Baik
21	RP	4	3	4	4	15	94	Sangat Baik
22	RQ	3	4	3.5	3	13.5	84	Baik
23	RVI	4	3.5	4	4	15.5	97	Sangat Baik
24	RTN	3	3.5	3.5	3.5	13.5	84	Baik
25	AD	4	3	3.5	3	13.5	84	Baik
26	STN	4	4	3.5	4	15.5	97	Sangat Baik
27	TS	3.5	3.5	3	3.5	13.5	84	Baik
28	VRN	3	3	4	3	13	81	Baik
29	IQ	3.5	3	3	3	12.5	78	Cukup
30	NVT	3.5	3.5	3	3.5	13.5	84	Baik
31	ALF	2.5	3	2.5	3.5	11.5	72	Cukup
32	ENZ	3.5	3.5	4	3	14	88	Baik
33	CRP	3.5	3.5	3	4	14	88	Baik
34	DS	3.5	3.5	3.5	3	13.5	84	Baik
35	DSN	3.5	3	4	4	14.5	91	Sangat Baik

Nilai = skor perolehan: skor maximal x 100

Keterangan Skor:

1 : Tidak pernah

Sleman,

Observer

2 : Pernah

3 : Sering

4 : Selalu

.....

Lampiran 11. Perhitungan Kenaikan Skor Individu

No	Inisial Siswa	Nilai Siklus I			Nilai Siklus II		
		Pre test	Post test	Kenaikan	Pre test	Post test	Kenaikan
1.	RT	65	70	5	53	80	27
2.	AG	75	80	5	73	87	14
3.	AGT	70	85	15	80	93	13
4.	APT	55	80	25	53	73	20
5.	ASL	55	60	5	47	80	33
6.	BY	40	80	40	40	87	47
7.	DJ	70	85	15	67	93	26
8.	DT	55	75	20	60	80	20
9.	END	55	70	15	67	80	13
10.	RZ	70	90	20	73	87	14
11.	FDL	75	85	10	53	87	34
12.	FR	55	85	30	67	80	13
13.	LGR	55	85	30	53	87	34
14.	MDN	70	75	5	67	80	13
15.	MG	50	60	10	47	60	13
16.	IM	55	80	25	60	87	27
17.	FN	60	75	15	53	80	27
18.	OKT	80	90	10	93	100	7
19.	PD	50	75	25	60	87	27
20.	RNI	45	65	20	53	73	20
21.	RP	45	85	40	47	87	40
22.	RQ	50	60	10	53	80	27
23.	RVI	70	75	5	47	80	33
24.	RTN	45	55	10	40	60	20
25.	AD	50	80	30	53	73	20
26.	STN	70	85	15	60	93	33
27.	TS	45	70	25	53	80	27
28.	VRN	70	95	25	80	93	13
29.	IQ	50	80	30	53	73	20
30.	NVT	55	65	10	60	87	27
31.	ALF	50	70	20	47	80	33
32.	ENZ	40	50	10	33	67	34
33.	CRP	30	45	15	33	60	27
34.	DS	50	75	25	60	93	33
35.	DSN	55	65	10	67	80	13
Tertinggi		85	95	40	93	100	47
Terendah		30	45	5	33	60	7
Rata-rata		56,1	74,4	17,9	59,8	81,3	24,1
Ketuntasan			74%			89%	

Lampiran 12. Catatan Harian

1. Catatan hari Rabu, 3 April 2013

- a. Siswa cukup antusian dengan rencana pembelajaran metode *role playing*.
- b. Siswa banyak yang bertanya terkait dengan metode tersebut.
- c. Semua siswa ingin mendapatkan peran.
- d. Raut wajah kecewa tampak pada siswa yang tidak mendapat peran.
- e. Terlihat OKT membantu CRP dalam melafalkan skenario dari segi intonasi dan mimik wajah.
- f. AGT mengusulkan supaya *setting* tempat dibuat bentuk U.
- g. Banyak siswa yang mengusulkan supaya ASL meminjamkan dasi kupukupunya kepada FN.
- h. RZ meminta bertukar peran dengan IM tetapi IM tidak setuju.

2. Catatan hari Jum'at, 5 April 2013

- a. Kegiatan persiapan
 - 1) Siswa mempersiapkan kelas menjadi tempat pementasan.
 - 2) Terlihat siswa menata meja ke belakang dan kursi dibuat melingkar membentuk huruf U.
 - 3) Siswa mengambil tambahan kursi dari kelas sebelahnya
 - 4) Siswa yang lain ada yang menyapu lantai dan membersihkan meja serta kursi tempat pementasan.
 - 5) Siswa yang mendapat adegan berganti kostum di ruang tertentu atau kamar mandi.
 - 6) Siswa melakukan gladi resik.

- b. Kegiatan pelaksanaan
- 1) Narator beberapa kali harus mengulang pembacaan narasi.
 - 2) Adegan pertama cukup bagus.
 - 3) Adegan kedua tidak berjalan sesuai skenario, sehingga guru harus sering memberikan pengarahan.
 - 4) Beberapa siswa masih tampak belum serius dalam berakting.
 - 5) Masih ada beberapa siswa yang berbicara sendiri pada saat pementasan berlangsung.
 - 6) Siswa mendapatkan pengarahan yang lebih detail lagi dari guru supaya penampilan berikutnya menjadi lebih baik.

- c. Kegiatan akhir
- 1) Siswa mendapatkan penjelasan dari guru untuk tidak mengubah *setting* tempat yang sudah ada.

3. Catatan hari Sabtu, 6 April 2013

- a. Kegiatan persiapan
- 1) Tahap persiapan tidak terlalu lama karena *setting* tempat belum berubah.
 - 2) Beberapa siswa menata tempat duduk untuk pemeran di sebelah barat.
 - 3) Beberapa siswa mengambil bendera dan mesin ketik ke ruang guru.
 - 4) Para siswa mendapat pengarahan dari guru sebelum pembelajaran dimulai.
- b. Kegiatan pelaksanaan
- 1) Adegan pertama diawali dengan penampilan yang cukup bagus.

- 2) Siswa mendapat pengarahan ketika FN tampak tidak mampu menghidupkan suasana.
- 3) Para siswa tampak ramai saat pemeran kurang serius dan membosankan.
- 4) Terjadi kendala pada saat pengetikan teks karena RP belum begitu bias menggunakan, sehingga memerlukan bantuan.
- 5) Suasana menjadi gelak tawa ketika FR dengan malu-malu menyerahkan bendera kepada LGR.
- 6) Suara LGR pada saat membacakan teks proklamasi bisa dikatakan menyerupai Bung Karno, sehingga seketika siswa yang lain memberikan tepuk tangan yang cukup meriah.
- 7) Setelah adegan berakhir, siswa mendapatkan masukan dan penilaian dari guru.

c. Kegiatan akhir

- 1) Siswa membereskan tempat pementasan, tampak ada siswa membawa kursi untuk dikembalikan ke kelas sebelah.

4. Catatan hari Rabu, 1 Mei 2013

- a. Siswa tampak antusias karena sudah tahu akan melakukan *role playing*.
- b. Siswa saling berebut untuk membantu menyiapkan pemutaran film perjuangan bangsa Indonesia.
- c. Siswa tampak tenang dan konsentrasi saat pemutaran film.
- d. Banyak siswa yang merasa malu saat seleksi pemeran tokoh. Bahkan TS hampir menangis karena malu dan juga digoda oleh teman-temannya.

- e. Banyak siswa yang bersedia membawa senjata api mainan yang terbuat dari plastik, kayu, atau bambu.
 - f. RVI mengusulkan supaya yang mendapatkan peran rakyat atau prajurit mengenakan kostum hitam seperti saat pelajaran seni tari.
 - g. RZ meminta DJ, VRN, FDL, dan AG untuk menyelingi tarian saat perang, tetapi DJ menolak karena alasan persiapan.
5. Catatan hari Jum'at, 3 Mei 2013

a. Kegiatan persiapan

- 1) Siswa mendapatkan penjelasan dan apersepsi di ruang kelas
- 2) Setelah mendapat penjelasan siswa menuju balai RW untuk mempersiapkan pembelajaran
- 3) Semua siswa tampak bekerja, ada yang menyiapkan kursi dan meja, *make up*, tandu, *sound system*, karpet, proyektor, dan juga membuka jendela-jendela ruangan.
- 4) Pada awalnya *background* akan menggunakan kain putih, tetapi tidak jadi karena tembok sulit dipaku, sehingga menggunakan tembok.
- 5) Terdapat beberapa siswa yang mencoba tandu yang mereka buat, tetapi justru membuat salah satu siswa hampir jatuh.
- 6) Para siswa saling memoles wajah peran rakyat dan TKR dengan pewarna hitam.

b. Kegiatan pelaksanaan

- 1) MDN dan PD tampak saling menunggu untuk memulai adegan.
- 2) TS dan DJ tidak kebagian tempat duduk, sehingga harus berdiri.

- 3) Adegan DS dengan AD dan RNI terlihat apik karena dilengkapi dengan *ICT* yaitu latar perkampungan dengan kerumunan orang.
- 4) Pemeran sangat menikmati adegan pertempuran dengan dibarengi teriakan dan saling mendorong.
- 5) Pemeran sesekali mendapat masukan dari guru ketika permainan berlangsung.
- 6) Terkadang pemeran rakyat yang mati justru masih terlihat tubuhnya bergerak-gerak
- 7) Terdapat satu pemeran yang masih sering lupa dialog.
- 8) ENZ dan FN malu-malu saat adegan menyemayamkan FDL sebagai pemeran Isdiman.
- 9) Kabel listrik sempat terputus karena ada siswa yang dekat dengan kabel dan tanpa sengaja membuat arus listrik putus.
- 10) Para siswa tanpa dikomando meneriakkan kata merdeka setelah penandatanganan kesepakatan damai.
- 11) Semua pemeran berkumpul kedepan untuk mendengarkan pengarahan dan penilaian dari guru.

c. Kegiatan akhir

- 1) Siswa mampu menyelesaikan soal evaluasi dalam waktu yang relatif lebih cepat dari waktu yang disediakan.
- 2) Siswa membereskan tempat pementasan dengan tertib, tampak ada yang mengusung meja dan kursi serta ada pula yang merapikan *soundsystem*.

Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA SEKOLAH DASAR NEGERI SENDANGADI 1

Alamat : Jln. Magelang Km 7,5 MlatiBeningan, Sendangadi,
Mlati, Sleman, Yogyakarta Tlp. (0274) 869606
E-mail: sdsendangadisatu@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN No: 34.1/SK/SA.1/V/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala sekolah SD Negeri Sendangadi 1 Mlati:

Nama : Nur Suharyanto, S.Pd

NIP : 19700121 199102 1 004

Pangkat/Gol : Pembina, IV/a

Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Sendangadi 1 Mlati

Unit Organisasi : Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sleman

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Irmanto

NIM : 09108247036

Program Studi : S1 PKS-PGSD

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

Telah melakukan PTK di SDN Sendangadi 1 dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Materi Tokoh-Tokoh Kemerdekaan melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sendangadi 1 Mlati Sleman" pada tanggal 27 Maret 2013 sampai dengan tanggal 10 Mei 2013.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mlati, 16 Mei 2013

Kepala Sekolah,

Nur Suharyanto, S.Pd.

NIP. 19700121 199102 1 004



Lampiran 14 Hasil Pekerjaan Siswa

SOAL POSTTEST SIKLUS I

Nama = Okta Rizka Nanda Firdaus

No = 18 / Kelas : Va

Kompetensi Dasar :

90

2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

Materi Pokok : Tokoh-tokoh dalam peristiwa sekitar proklamasi

Alokasi Waktu : 20 menit

Kerjakan soal di bawah ini dengan memberi tanda (x) pada jawaban yang benar!

1. Tokoh yang bertindak sebagai pembaca teks proklamasi kemerdekaan 17 Agustus, yaitu
a. Moh. Hatta c. Achmad Soebardjo
 b. Ir. Soekarno d. A.A Maramis
2. Teks Proklamasi ditandatangani oleh Bung Karno dan Bung Hatta atas nama
a. Sukarni c. Laksamana Maeda
 b. Ibu Fatmawati d. Bangsa Indonesia
3. Naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia dibacakan di
a. jalan Pegangsaan Timur No. 76
b. jalan Pegangsaan Timur No. 66
 c. jalan Pegangsaan Timur No. 56.
d. jalan Pegangsaan Timur No. 46.
4. Tokoh yang diberi tugas mengibarkan bendera merah putih pada saat pembacaan naskah proklamasi adalah
a. S. Suhud dan Sukarni
 b. S. Suhud dan Latief Hendraningrat
c. Latief Hendraningrat dan Sukarni
d. Sukarni dan Shodanco Singgih
5. Golongan muda yang pertama kali mendengar berita tentang kekalahan Jepang terhadap sekutu adalah
a. Adam Malik c. Ir. Soekarno
b. Sukarni d. Sutan Syahrir
6. Bapak Proklamator Indonesia yaitu ...
a. Ir. Soekarno dan Soeharto
 b. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
c. Mr. Ahmad Soebardjo dan Ir. Soekarno
d. Drs. Moh. Hatta dan Soeharto

15. Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, dan Radjiman Wedyodiningrat dipanggil Jendral Terauci ke Dalat Vietnam untuk
- diajak berdamai dengan jepang
 - diberi penjelasan tentang proses kemerdekaan RI
 - menerima kemerdekaan dari Jepang
 - diberi informasi jepang menyerah dari sekutu
16. Pemimpin golongan pemuda yang mendesak Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta untuk segera memproklamasikan kemerdekaan adalah....
- Sultan Syahrir
 - Chairul Shaleh.
 - Ahmad Soebarjo
 - Rajiman Wedyodiningrat
17. Tokoh pergerakan kemerdekaan yang juga terkenal sebagai penyair angkatan Pujangga Baru adalah
- Mr. Ahmad soebarjo
 - Ir. Soekarno.
 - Mr. Muh. Yamin
 - Prof. Dr. Mr. Soepomo
18. Tokoh yang mendengar berita bahwa Jepang menyerah pada sekutu dan mendesak Soekarno-Hatta segera memproklamasikan kemerdekaan adalah....
- Chaerul Saleh
 - Ahmad Soebarjo
 - Sutan Syahrir
 - Wikana
19. Hal positif yang bisa kita lakukan untuk mengisi kemerdekaan dengan pembangunan adalah....
- mendirikan gedung-gedung bertingkat
 - mengikuti budaya asing yang masuk ke Indonesia
 - mengikuti perkembangan IPTEK untuk kemajuan bangsa
 - meniru gaya hidup bangsa lain
20. Bentuk penghargaan yang diberikan kepada para pejuang contohnya
- menghafalkan anggota keluarganya
 - meneladani sikap kepahlawannya
 - memasang gambarinya dimana-mana
 - mengunjungi makamnya setiap hari

93

SOAL POSTTEST SIKLUS II

Nama = Sultan Dewa Patria.....

No = 26 / Kelas VI A.....

Kompetensi Dasar :

2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

Materi Pokok : Pertempuran-pertempuran di berbagai daerah

Alokasi Waktu : 15 menit

1. Kedatangan tentara sekutu di Indonesia memiliki tujuan, antara lain...

- melucuti tentara Jepang
- b. melatih tentara Indonesia
- c. mengembalikan kekuasaan Inggris
- d. membantu agresi tentara Belanda I

2. Tokoh pahlawan dalam pertempuran tanggal 10 November di Surabaya adalah...

- a. Suryadarma
- b. Abdul Haris Nasution
- c. Bung Tomo
- d. Aruji kartawinata

3. Seorang Jenderal yang terbunuh oleh pemuda Surabaya pada tanggal 10 November 1945 adalah...

- a. Laksamana Mauntbatten
- b. Dauglas Mac Artgur
- c. E.C mansergh
- d. A.W.S Mallaby

4. Pertempuran melawan Belanda di Ambarawa yang terkenal dengan sebutan Palagan Ambarawa dipimpin oleh...

- a. Bung Tomo
- b. Jenderal Urip Sumoharjo
- c. Jenderal Soedirman
- d. Jenderal Nasution

5. Pasukan sekutu yang mendarat di Indonesia di boncengi oleh ..

- a. AFNEI
- b. NICA
- c. UNCI
- d. KNIL

6. Sebelum dikosongkan, Bandung selatan dibumihanguskan oleh para pejuang. Peristiwa ini dikenal dengan nama...
- a. Bandung membara
 - b. Bandung terbakar
 - c. Halo-halo Bandung
 - d. Bandung lautan api
7. Komandan resimen Banyumas yang gugur dalam pertempuran Ambarawa adalah...
- a. Letkol M.Sarbini
 - b. Letkol Isdiman
 - c. Kol.Soedirman
 - d. Sastrodiharjo
8. Untuk memperingati keberhasilan TNI mengusir tentara Inggris dari kota Ambarawa, setiap tanggal 15 Desember diperingati sebagai hari..
- a. ABRI
 - b. Kavaleri
 - c. Polri
 - d. Infanteri
9. Mengahargai perjuangan para tokoh bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan dapat dilakukan siswa dengan cara...
- a. mengisi kemerdekaan dengan belajar sungguh-sungguh
 - b. berkerja giat
 - c. ikut memberantas pemberontakan di daerah
 - d. berziarah kemakam pahlawan
10. Belanda mengakui kedaulatan bangsa Indonesia pada tanggal...
- a. 27 Desember 1950
 - b. 27 Desember 1949
 - c. 27 Desember 1948
 - d. 27 Desember 1947
11. Ultimatum Sekutu tanggal 9 November 1945 berisi mengenai...
- a. para pejuang dan rakyat Bandung harus mengosongkan wilayah Bandung bagian selatan
 - b. para pejuang dan rakyat Bandung harus mengosongkan wilayah Bandung bagian utara
 - c. para pejuang Indonesia harus mengosongkan kota Yogyakarta
 - d. para pemimpin dan orang-orang Indonesia yang memiliki senjata harus lapor dan menyerahkan senjatanya.

12. Hasil sidang PPKI tanggal 18 Agustus 1945, yaitu...
- a. Jakarta jadi Ibu Kota Negara
 - b. Ir. Soekarno jadi presiden
 - c. UUD 1945 jadi aturan dasar
 - d. KNIP mempunyai kedudukan tertinggi
13. Tokoh pahlawan Bandung lautan api yang gugur di medan perang adalah...
- a. Drs. Moh. Hatta
 - b. Moh. Toha
 - c. Bung Tomo
 - d. Sutan syahir
14. Serangan Umum 1 Maret 1949 terjadi di kota ..
- a. Semarang
 - b. Yogyakarta
 - c. Magelang
 - d. Surakarta
15. Pimpin delegasi Indonesia dalam pengakuan kedaulatan pada tahun 1949 adalah ...
- a. Sultan hamid II
 - b. Sutan Syahrir
 - c. Sri Sultan HB IX
 - d. Moh. Hatta

Lampiran 15 Surat Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 3506 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

29 Mei 2013

Yth. Kepala SD N Sendanghadi 1
Mlati Sleman
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

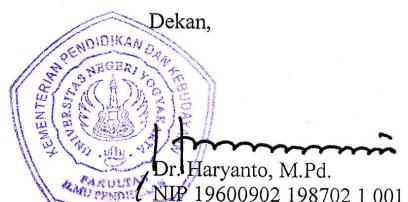
Nama : Irmanto
NIM : 09108247036
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Pengkol 62/27 , Gulerejo , Lendah , Kulon Progo.

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N Sendang hadi 1
Subyek : Siswa kelas V
Obyek : Hasil belajar IPS
Waktu : Mei-Juli 2013
Judul : Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Materi Tokoh-tokoh Kemerdekaan melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sendangadi 1 Mlati Sleman

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1.Rektor (sebagai laporan)
2.Wakil Dekan I FIP
3.Ketua Jurusan PPSD FIP
4.Kabag TU
5.Kasubbag Pendidikan FIP
6.Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta