

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN
METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS VA SD NEGERI
PANJATAN KABUPATEN KULON PROGO**

SKRIPSI

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



**Oleh
Prestiana
NIM 09108244083**

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

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS VA SD NEGERI PANJATAN KABUPATEN KULON PROGO” yang disusun oleh PRESTIANA, NIM 09108244083 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 7 Juni 2013

Dosen Pembimbing I



Hidayati, M. Hum
NIP.19560721 198501 2 002

Dosen Pembimbing II



Aprilia Tina Lidyasari, M. Pd.
NIP. 19820425 200501 2 001



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prestiana

NIM : 09108244083

Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Penelitian : "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo"

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

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

Yogyakarta, 7 Juni 2013

Yang Menyatakan,



Prestiana

NIM 09108244083

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS VA SD NEGERI PANJATAN KABUPATEN KULON PROGO” yang disusun oleh PRESTIANA, NIM 09108244083 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 1 Juli 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Hidayati, M. Hum.	Ketua Penguji		8-7-2013
Sekar Purbarini K, M. Pd.	Sekretaris Penguji		8-7-2013
Dr. Ali Muhtadi, M. Pd.	Penguji Utama		9-7-2013
Aprilia Tina L, M. Pd.	Pendamping Penguji		8-7-2013

Yogyakarta, 16 JUL 2013.
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Seseorang tidak hanya belajar dari apa yang ia lakukan, tetapi juga belajar dari apa yang orang lain lakukan. Seseorang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan.”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini merupakan sebuah karya sebagai ungkapan pengabdian cinta yang tulus dan penuh kasih untuk:

1. Orangtua tercinta yang selalu mendukung dan mendoakanku setiap saat.
2. Almamater UNY tercinta.
3. Nusa, bangsa dan agama.

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS VA SD NEGERI PANJATAN KABUPATEN KULON PROGO

Oleh
Prestiana
NIM 09108244083

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui apakah metode *Role Playing* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo; (2) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menggunakan model Kemmis dan Taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data tes, lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar kognitif siswa, sedangkan lembar observasi digunakan untuk memperoleh hasil belajar aspek afektif, psikomotor, serta aktivitas guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data hasil belajar kognitif dan analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data hasil observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA SDN Panjatan Kabupaten Kulon Progo. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa pada setiap akhir siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS. Persentase ketutasan pada pratindakan sebesar 20%, Siklus I sebesar 66,67%, siklus II sebesar 93,33%, dan siklus III sebesar 100%. Secara proses, menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran menjadi meningkat, terlihat dari siswa yang lebih aktif, komunikatif serta suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Dalam penerapan metode *Role playing*, guru perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) Naskah drama diberikan kepada siswa sebelum pelaksanaan; (2) Siswa yang mengobservasi diberi kesibukan dengan mengerjakan LKS; (3) langkah-langkah metode *Role Playing* dilaksanakan secara keseluruhan dalam satu pertemuan; (4) menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan namun terkendali.

Kata kunci : *Hasil belajar IPS, metode Role Playing.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah, serta inayahNya sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS VA SD NEGERI PANJATAN KABUPATEN KULON PROGO” ini dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini ditulis sebagai realisasi untuk memenuhi tugas mata kuliah Tugas Akhir Skripsi, sekaligus diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan pendidikan di UNY.
2. Dr. Haryanto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ibu Hidayati, M.Hum, selaku Ketua Jurusan PPSD serta pembimbing skripsi I yang telah memberikan bimbingan dalam tugas akhir skripsi.
4. Ibu Aprilia Tina Lidyasari, M. Pd selaku dosen pembimbing skripsi II yang dengan sabar dan ikhlas membimbing saya dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Arumi Safitri, S. Psi, MA. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan dorongan dan bimbingan dalam kegiatan perkuliahan.

6. Para dosen Jurusan PPSD Fakultas Ilmu Pendidikan UNY yang telah memberikan ilmu dan membekali saya pengetahuan.
7. Orangtua terutama Ibu yang selalu melantunkan doa dan memberikan tetesan keringat demi pendidikan putrinya.
8. Bapak Drs. Totok Waluyo Sanyoto, Kepala SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo yang telah memberikan ijin dan membimbing saya dalam penelitian di lapangan.
9. Ibu Wastini, S.Pd.SD, Guru kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo yang telah membantu dan mengarahkan saya dalam penelitian.
10. Teman-teman Jurusan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar khususnya angkatan 2009 kelas 9 C yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu, memberikan dukungan, dan menyemangati saya dalam mengerjakan penelitian ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis dicatat sebagai amal kebaikan dan dibalas oleh Allah SWT dengan imbalan yang lebih baik. Demikianlah skripsi ini dibuat, semoga dapat bermanfaat untuk semuanya.

Penulis,

Prestiana

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	12
G. Definisi Operasional.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian tentang Ilmu Pengetahuan Sosial.....	15
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	15
2. Hakikat Pembelajaran IPS	17
3. Tujuan Pembelajaran IPS	19
4. Materi dan Ruang Lingkup IPS	23
B. Kajian tentang Hasil Belajar	25

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	25
2. Pengertian Hasil Belajar IPS	27
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	31
C. Kajian tentang Metode <i>Role Playing</i>	33
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	33
2. Langkah-langkah <i>Role Playing</i>	38
D. Penerapan <i>Role Playing</i> dalam IPS SD	40
E. Karakteristik Siswa Kelas V SD	43
F. Penelitian yang Relevan	45
G. Kerangka Berpikir	46
H. Hipotesis Penelitian	47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	48
B. Desain Penelitian	49
C. Subjek dan Objek Penelitian	53
D. Lokasi dan Waktu Penelitian	54
E. Instrumen Penelitian	54
F. Teknik Pengumpulan Data	59
G. Teknik Analisis Data	59
H. Kriteria Keberhasilan	63

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	64
1. Tempat dan Waktu Penelitian	64
2. Deskripsi Penelitian Tahap Awal	64
3. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pembelajaran IPS dengan Metode <i>Role Playing</i>	66
a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	67
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	89
c. Pelaksanaan Tindakan Siklus III	113
4. Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VA Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	134
B. Pembahasan Hasil Penelitian	142
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	148

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	149
B. Saran	150

DAFTAR PUSTAKA	153
----------------------	-----

LAMPIRAN..... 156

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Test.....	55
Tabel 2 Kisi-kisi Lembar Observasi bagi Guru	57
Tabel 3 Kisi-kisi Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa	58
Tabel 4 Kisi-kisi Lembar Observasi Aspek Psikomotor Siswa	58
Tabel 5 Hasil Belajar IPS Pratindakan.....	66
Tabel 6 Persentase Perolehan Hasil Belajar Kognitif pada Siklus I.....	74
Tabel 7 Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Pratindakan dan Siklus I.....	76
Tabel 8 Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa pada Siklus I.....	78
Tabel 9 Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa pada Siklus I.....	79
Tabel 10 Hasil Rekapitulasi Observasi Guru pada Siklus I.....	80
Tabel 11 Keterangan Aspek yang Diamati pada Lembar Observasi Guru	80
Tabel 12 Persentase Perolehan Hasil Belajar Kognitif pada Siklus II.	98
Tabel 13 Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Pratindakan, Siklus I dan Siklus II	100
Tabel 14 Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa pada Siklus II.....	102
Tabel 15 Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa pada Siklus II.....	103
Tabel 16 Hasil Rekapitulasi Observasi Guru pada Siklus II.....	104
Tabel 17 Keterangan Aspek yang Diamati pada Lembar Observasi Guru	104
Tabel 18 Persentase Perolehan Hasil Belajar Kognitif pada Siklus III.....	119
Tabel 19 Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Pratindakan, Siklus I, Siklus II dan Siklus III	121
Tabel 20 Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa pada Siklus III	123
Tabel 21 Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa pada Siklus III	124
Tabel 22 Hasil Rekapitulasi Observasi Guru pada Siklus III	125
Tabel 23 Keterangan Aspek yang Diamati pada Lembar Observasi Guru	126
Tabel 24 Peningkatan Pencapaian KKM Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VA SD N Panjatan	135

Tabel 25 Peningkatan Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa Kelas VA SD N Panjatan pada Pembelajaran IPS	136
Tabel 26 Peningkatan Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa Kelas VA SD N Panjatan pada Pembelajaran IPS	138
Tabel 27 Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran IPS menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	141

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Desain Penelitian Menurut Kemmis dan Taggart	48
Gambar 2 Diagram Batang Persentase Hasil Belajar Kognitif pada Siklus I.	75
Gambar 3 Diagram Batang Persentase Hasil Belajar Kognitif pada Siklus II	99
Gambar 4 Diagram Batang Persentase Perolehan Hasil Belajar Kognitif pada Siklus III	120
Gambar 5 Diagram Batang Peningkatan Pencapaian KKM Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VA SD N Panjatan	135
Gambar 6 Diagram Batang Peningkatan Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa Kelas VA SD N Panjatan pada Pembelajaran IPS	137
Gambar 7 Diagram Batang Peningkatan Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa Kelas VA SD N Panjatan pada Pembelajaran IPS	139
Gambar 8 Diagram Batang Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran IPS menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	141

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 157
Lampiran 2	Soal Tes 195
Lampiran 3	Lembar Observasi 205
Lampiran 4	LKS Pedoman Naskah Dialog Siklus I 210
Lampiran 5	Naskah Dialog 219
Lampiran 6	Daftar Hasil Belajar Pratindakan 237
Lampiran 7	Hasil Tes 239
Lampiran 8	Hasil Observasi 241
Lampiran 9	Catatan Lapangan 245
Lampiran 10	Dokumentasi Kegiatan Siswa 258
Lampiran 11	Surat Perizinan Penelitian 281

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wahana yang berperan dalam menciptakan manusia agar berkembang optimal sesuai kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, di dalam proses pendidikan akan terjadi upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini dikarenakan pada pelaksanaan pendidikan terjadi proses bimbingan serta pengajaran yang dilakukan individu dalam membangun karakter sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Adapun fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 (Sisdiknas, Pasal 3) adalah sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pemerintah telah melakukan upaya-upaya dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan yang telah dirumuskan di atas. Tetapi hal tersebut hasilnya belum sesuai harapan, baik dalam proses pembelajaran maupun dari hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari hasil *survey* lembaga-lembaga Internasional mengenai *studi* kemampuan membaca tingkat Sekolah Dasar (SD) yang dilaksanakan oleh *International Education Achievement* (IEA), menunjukkan bahwa peserta didik SD di Indonesia berada pada urutan ke 38 dari 39 peserta studi menurut Propenas, 2000 (Arif Rohman, 2009: vii).

Berdasarkan survey di atas, terlihat bahwa pendidikan di Indonesia belum sesuai dengan yang diharapkan. Oleh sebab itu, pemerintah melakukan upaya-upaya dalam mengatasi hal tersebut. Salah satu upaya pemerintah yaitu perbaikan pendidikan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor penting dalam pelaksanaan pendidikan dasar yaitu adanya interaksi antara siswa dan guru yang baik dalam proses pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh interaksi siswa dan guru saja, tetapi dipengaruhi oleh beberapa variabel yang saling berkaitan, yaitu kurikulum, guru dan pengajaran (Dwi Siswoyo, dkk, 2007: 123).

Guru menjadi variabel yang paling menentukan dalam perancangan dan penyiapan proses pendidikan dan pembelajaran di kelas, paling menentukan dalam peraturan kelas dan pengendalian siswa, penilaian hasil pendidikan dan pembelajaran yang dicapai siswa (Dwi Siswoyo, dkk, 2007: 123). Dengan demikian, guru merupakan komponen yang menentukan dalam keberhasilan pembelajaran. Guru perlu berupaya agar pembelajaran dapat mencapai tujuan. Pembelajaran perlu dikemas sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian siswa. Dengan adanya perhatian yang tinggi siswa akan aktif dalam pembelajaran serta akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Sesuai pendapat di atas, John W. Santrock (2008: 7-8) menyatakan bahwa guru yang efektif adalah guru yang menguasai materi pembelajaran dan keahlian atau keterampilan mengajar yang baik. Guru yang efektif memiliki strategi pengajaran yang baik dan didukung oleh metode, media,

penerapan tujuan, rancangan pembelajaran, dan manajemen kelas. Guru harus mengetahui bagaimana memotivasi, berkomunikasi dan berhubungan secara efektif dengan murid-murid dari beragam latar belakang kultural. Seorang guru dapat membangkitkan minat belajar siswa, mengkondisikan suasana pembelajaran yang kondusif dan menarik sehingga dapat menciptakan rasa senang terhadap apa yang dipelajarinya. Proses pembelajaran sebaiknya dititikberatkan pada siswa agar pembelajaran dapat lebih bermakna. Hal ini, sesuai dengan empat kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh guru yang tercantum dalam UU 14 Tahun 2005 pada pasal 10 ayat 1 (Arif Rohman, 2009: 152). Kompetensi tersebut antara lain: Kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional.

Kompetensi tersebut penting dimiliki oleh seorang guru agar dalam pembelajaran yang dilaksanakan dapat mencapai hasil optimal. Guru yang memiliki kompetensi selalu berusaha membangun suatu pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif tersebut merupakan upaya dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa sesuai tujuan yang diharapkan dari setiap mata pelajaran. Dalam pembelajaran IPS, adapun tujuan umum yang diharapkan menurut pendapat Hidayati (2002: 22) yaitu:

Tujuan utama Social Studies (IPS) adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

Berdasarkan tujuan IPS yang dikemukakan di atas, maka setelah mempelajari IPS diharapkan siswa dapat mengembangkan potensinya dengan menyesuaikan diri serta bermasyarakat supaya mendapatkan pengalaman-pengalaman langsung yang berguna, baik di masyarakat maupun negara. Hal tersebut dilakukan agar terbentuk sikap mental positif pada diri siswa yaitu mempunyai keterampilan-keterampilan dalam mengatasi setiap permasalahan (Hidayati, 2002: 22).

Tercapainya tujuan pembelajaran IPS tersebut tidak mudah, karena banyaknya muatan materi pada mata pelajaran IPS. Materi IPS di SD mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Dengan demikian, dibutuhkan peran guru menyelesaikan target ketuntasan belajar siswa, sehingga perlu perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode, media, dan strategi belajar yang tepat. Guru berupaya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan selain dengan penggunaan model dan strategi yang tepat, juga guru berupaya memahami karakteristik siswa dan memberikan rangsangan kepada siswa agar bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Namun seringkali proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang guru terutama pada mata pelajaran IPS kurang memenuhi prasyarat tersebut sehingga terkesan hanya menekankan pada aspek kognitif/hafalan materi saja dan hal tersebut dilakukan secara berulang sehingga terkesan monoton (Supardi, 2011: 179).

Pembelajaran IPS seringkali menggunakan metode yang hanya menekankan pada intelektual/aspek kognitif tersebut sesuai dengan hasil pengamatan awal dan wawancara pada tanggal 23 Oktober 2013 di Kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo. Pembelajaran tersebut mementingkan pada ingatan mengenai hal-hal yang telah didengar dan ditulisnya. Penggunaan metode *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti diperoleh informasi bahwa nilai Ujian Tengah Semester I tahun 2012/2013 siswa kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo pada mata pelajaran IPS belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu ≥ 75 , diperoleh nilai terendah 27, nilai tertinggi 75,2 dan nilai rata-rata 59,5. Dari 14 siswa yang mencapai KKM hanya 3 siswa. Dengan demikian, terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas VA SD Negeri Panjatan masih rendah. Selain itu, pembelajaran IPS di kelas VA SD Negeri Panjatan masih diutamakan pada penguasaan konsep. Guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Penggunaan metode tersebut dilakukan secara berulang sehingga terkesan monoton di kelas. Hal tersebut mengakibatkan suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru. Guru juga belum pernah menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan observasi awal, pembelajaran yang dilaksanakan di kelas VA SD Negeri Panjatan lebih mengutamakan pada perkembangan intelektual. Hal ini, sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik (2011: 11) bahwa pengajaran

yang menitikberatkan pada perkembangan intelektual melalui cara belajar ingatan mengenai hal-hal yang telah dibaca dan tugas-tugas yang telah dikerjakan. Pada hakikatnya, pengajaran itu dilakukan secara keseluruhan. Maksudnya, pengajaran tidak hanya bertujuan mengembangkan aspek intelektual saja, tetapi juga meliputi perkembangan aspek-aspek jasmaniah, sosial, emosional, dan lain-lain. Pengajaran yang lebih menitikberatkan pada perkembangan intelektual tersebut berakibat buruk pada perkembangan siswa. Hal ini, selaras dengan pendapat Oemar Hamalik (2011: 12) bahwa pembelajaran yang menitikberatkan pada perkembangan intelektual cenderung menjadi faktor yang menjadi penyebab terjadinya perkembangan pribadi yang tidak stabil dan kesehatan mental yang kurang, dikarenakan rasa rendah diri sebagai akibat kondisi sekolah yang kurang menguntungkan bagi peserta didik.

Hal tersebut dapat diatasi melalui pembelajaran IPS yang mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan siswa dengan cara pemilihan metode pembelajaran yang tepat sehingga menciptakan situasi yang memungkinkan siswa berperan serta dalam pembelajaran. Dengan demikian, peran guru dalam merancang pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi atas permasalahan yang terjadi. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas VA SD Negeri Panjatan merupakan suatu masalah yang perlu diatasi dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak yang lebih menyukai bermain. Metode pembelajaran tersebut yaitu bermain peran atau *Role Playing*.

Penggunaan metode *Role Playing* ini, selain sesuai dengan karakteristik siswa dan didukung dengan kesesuaian dengan karakteristik materi. Penggunaan metode *Role Playing* ini juga sesuai dengan karakteristik materi IPS Kelas V mengenai peristiwa masa lampau. Hal tersebut sesuai hasil observasi bahwa materi yang dianggap sulit yaitu mengenai peristiwa masa lampau, antara lain materi peninggalan sejarah masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia, tokoh sejarah masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia, zaman penjajahan bangsa Eropa di Indonesia, pendudukan Jepang di Indonesia, peristiwa sekitar Proklamasi dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Namun karena keterbatasan peneliti, waktu dan dana maka penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada materi peristiwa sekitar proklamasi dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Dalam memahami materi mengenai peristiwa sekitar proklamasi dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia tidak mudah. Sebab materi tersebut termasuk materi peristiwa masa lampau, sehingga dibutuhkan imajinasi yang tinggi agar siswa dapat membayangkan. Padahal karakteristik antar siswa berbeda, ada yang mempunyai daya imajinasi tinggi ataupun rendah. Dalam mengatasi perbedaan tersebut dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai upaya memvisualisasikan materi tersebut. Dengan menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran IPS, maka siswa yang menjadi penonton dapat melihat kembali kejadian masa lampau berdasarkan drama yang ditampilkan siswa yang berperan. Sedangkan siswa yang berperan dapat menghayati peran pahlawan yang diperankannya. Namun

dalam penerapan metode *Role Playing*, dibutuhkan kreativitas guru dalam memilih materi yang tepat. Sebab, tidak semua materi dapat diterapkan dengan metode *Role Playing*.

Materi dalam penelitian tindakan kelas yaitu mengenai peristiwa sekitar proklamasi dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia sangat cocok menggunakan metode *Role Playing*. Sebab didalam materi tersebut terdapat pertentangan-pertentangan sehingga peran tokoh dalam mengatasi pertentangan tersebut lebih menonjol. Hal ini, sangat sesuai dengan karakteristik metode bermain Peran (*Role Playing*). Adapun materi yang cocok diterapkan menggunakan metode *Role Playing* menurut Max. H. Waney (Hidayati, 2002: 93-94) yaitu materi mengenai pertentangan, sehingga di dalamnya termuat peran dan cara pemecahan pertentangan tersebut. Selain itu, materi mengenai masalah masa lampau dan sekarang yang di dalamnya termuat peran pemimpin dalam menghadapi masalah-masalah yang dihadapinya.

Proses pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* tersebut juga sebagai wujud penggunaan metode pembelajaran yang tepat dalam mengatasi rendahnya hasil belajar IPS terutama yang terkait mengenai peristiwa masa lampau. Siswa belajar IPS dengan bermain peran (*Role Playing*), maka ia akan merasa tertarik dan dapat memperkuat kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor serta tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar tercapai. Hal ini, sesuai dengan proses pembelajaran dalam KTSP yang diharapkan adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa. Kegiatan belajar

berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator, sehingga suasana kelas lebih hidup. Dengan demikian, metode pembelajaran *Role Playing* dapat menjadi solusi untuk mencapai proses pembelajaran tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* merupakan pembelajaran dalam bentuk permainan yang memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Metode pembelajaran ini membuat siswa seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu materi. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode ini siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami materi dan lebih lama mengingat. Metode pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif dalam mempelajari ilmu pengetahuan sosial serta mengefektifkan pembelajaran di kelas. Hal ini, sesuai dengan pendapat Djojo Suradisasta, dkk (1991: 93-94) yaitu:

Metode *Role Playing* sangat menarik perhatian anak SD. Sebagai suatu pembelajaran, di dalamnya dapat melibatkan aspek-aspek kognitif (Problem solving, pemecahan masalah), dan afektif (sikap, nilai-nilai pribadi atau orang lain, membandingkan dan memepertentangkan nilai, mengembangkan empati, dan sebagainya) atas dasar tokoh yang mereka perankan.

Pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat melatih siswa dalam mengilustrasikan bagaimana bermain peran serta mengembangkan kemampuan sosial, sikap dan nilai. Dengan digunakannya metode *Role Playing* ini dalam pembelajaran IPS maka peran anak dalam pembelajaran lebih banyak sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar IPS. Dengan meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS maka diharapkan hasil belajar siswa pun menjadi meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* di Kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian tindakan kelas di SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo ini adalah:

1. Pembelajaran IPS pada kelas VA masih menggunakan metode yang menitikberatkan pada perkembangan intelektual terlihat dari proses pembelajaran yang dilakukan cenderung lebih mementingkan pada penghafalan konsep.
2. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga kreativitas dalam pembelajaran IPS kurang.
3. Siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
4. Hasil belajar IPS di Kelas VA SD N Panjatan belum memuaskan.
5. Guru belum pernah menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas bahwa materi IPS kelas V yang dianggap sulit yaitu mengenai peristiwa masa

lampau cukup luas cakupannya. Karena keterbatasan peneliti, waktu maupun dana, maka penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan hasil belajar IPS terutama pada materi peristiwa sekitar Proklamasi dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Apakah metode *Role Playing* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo?"; (2) "Bagaimana meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo?"

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui apakah metode *Role Playing* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo; (2) mendiskripsikan langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menerapkan metode *Role playing*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai bahan informasi besarnya peningkatan hasil belajar IPS melalui penggunaan metode *Role Playing*.

b. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran tentang penerapan pembelajaran IPS melalui penggunaan metode *Role Playing*.
- 2) Sumbangan pemikiran dan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran dan pendekatan yang tepat.
- 3) Sebagai pemicu semangat guru untuk lebih inovatif dalam melakukan suatu pembelajaran di kelas.

- 4) Sebagai bahan masukan dan refleksi atas penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat menambah dan memperluas wawasan dan pengalaman belajar.
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri, keberanian dan ketrampilan siswa.
- 3) Merangsang siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah.
- 4) Melatih siswa dalam bekerjasama dan belajar mengambil keputusan dalam kegiatan berkelompok dengan baik.
- 5) Siswa dapat lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna.

d. Bagi Sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran untuk usaha-usaha peningkatan kualitas pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, khususnya SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo.

G. Definisi Operasional

1. Hasil belajar IPS adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami proses belajar IPS baik berupa pengetahuan maupun kecakapan yang diukur dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes dan lembar observasi.

2. *Role Playing* adalah suatu metode yang diterapkan dengan mengelompokkan siswa untuk memerankan tokoh pada materi perjuangan mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.
3. IPS adalah suatu mata pelajaran yang membahas mengenai gejala dan masalah-masalah sosial di masyarakat yang bertujuan agar siswa dapat memiliki kepekaan dan dapat memecahkan masalah sosial di lingkungannya, siswa juga dapat menghargai jasa para pahlawan yang rela berkorban dalam upaya mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan sehingga siswa dapat mempertahankan apa yang telah diperjuangkan oleh para pahlawan. Pokok bahasan yang diteliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah Perjuangan Mempersiapkan dan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian tentang Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Somantri (Iim Wasliman dan M. Numan Somantri, 2005: 35) bahwa IPS merupakan suatu *synthetic discipline* antara sejarah, ekonomi, geografi, dan kewarganegaraan disertai pemasukan unsur pendidikan, pembangunan, dan masalah sosial dalam hidup bermasyarakat. Pendapat tersebut diperkuat oleh Kosasih (Etin Solihatin dan Raharjo, 2008: 14-15) yang menyatakan bahwa IPS membahas mengenai hubungan antara manusia dengan lingkungannya sehingga menjadikan peserta didik mengerti serta memahami lingkungan masyarakatnya. Sedangkan menurut Mulyono Tjokrodikaryo dan R. Soetjipto (1980: 19-20) bahwa IPS merupakan suatu program pendidikan yang bersifat menyeluruh dan kesatuan mengenai manusia dan lingkungan alam fisik maupun sosialnya yang diambil dari berbagai ilmu sosial seperti Geografi, Sejarah, Ekonomi, dan lain-lain.

Pendapat di atas selaras dengan pendapat Hidayati (2002: 8) yang menyatakan bahwa IPS bagi pendidikan dasar dan menengah merupakan hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya. Beberapa pelajaran yang disebutkan di atas mempunyai ciri-ciri yang sama sehingga dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu

Pengetahuan Sosial. Hal tersebut diperkuat dalam Pasal 37 Undang-Undang RI No 20 tahun 2003 (Supardi, 2011: 174) disebutkan bahwa kajian Ilmu Pengetahuan Sosial antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya. Dari UU RI No 20 tahun 2003 diatas terlihat bahwa IPS merupakan gabungan beberapa mata pelajaran yang telah ditentukan kajiannya. Hal tersebut selaras dengan pendapat D. Nasution (Max Helley Waney, 1989: 62) yang menyatakan bahwa IPS merupakan suatu pendidikan yang bersifat menyeluruh serta mengkaji manusia dengan lingkungannya yang diambil dari berbagai ilmu sosial.

Sejalan dengan pendapat di atas, Saidiharjo (Hidayati, 2002: 8) memberi pendapat bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik dan sebagainya. Dalam hai ini, IPS berupa hasil dari penggabungan dari beberapa pelajaran tertentu yang diajarkan secara terpadu. Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia secara resmi pernah dicantumkan di dalam kurikulum sekolah tahun 1975 (Max Helly Waney, 1989: 61) bahwa IPS adalah bidang *study* yang merupakan paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial. selain itu, menurut pendapat Nu'man Soemantri (Max Helly Waney, 1989: 62) yang menyatakan bahwa IPS mempunyai arti sebagai mata pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan di tingkat sekolah dasar, sekolah lanjutan pertama dan sekolah lanjutan tingkat atas.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan hasil perpaduan sejumlah mata pelajaran tertentu yang terpadu serta mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan kehidupan manusia dan lingkungan sosialnya secara umum yang untuk mencapai tujuan. Jadi, pelajaran IPS tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotakan disiplin ilmu yang ada. IPS tidak menekankan pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tujuan yang luas terhadap masyarakat serta mengembangkan kehidupan manusia agar dapat lebih baik dan mampu mengatasi masalah-masalah yang dihadapi.

2. Hakikat Pembelajaran IPS

Manusia hidup bersama dalam masyarakat. Ia saling membutuhkan satu sama lain sehingga disebut makhluk sosial. Dalam bermasyarakat, ia berusaha mengatasi rintangan-rintangan yang mungkin timbul dari sekelilingnya. Manusia juga menyesuaikan diri dengan anggota masyarakat lainnya sehingga keberadaannya diterima atau diakui.

Proses manusia hidup bersama dengan sesama di lingkungan serta usaha memenuhi kebutuhan hidupnya merupakan kajian dalam IPS. Hal ini, sesuai dengan pendapat Djojo Suradisastra (1991:6) mengenai hakikat pembelajaran IPS bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial memperkenalkan kepada siswa bahwa manusia dalam hidup bersama dituntut rasa tanggung jawab sosial. Ia akan menyadari bahwa dalam kehidupan ini terkadang timbul suatu masalah yang menuntut dirinya untuk menyelesaikan masalah

tersebut. Dengan demikian, IPS merupakan kajian tentang manusia dan dunianya.

Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai manusia tersebut diharapkan akan mendorong kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial agar tercapai tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila. Hal ini, selaras dengan pendapat Saidiharjo (Hidayati, 2002: 17) yaitu:

IPS merupakan penyerdehanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila.

Sejalan dengan pendapat tersebut Saidiharjo (Supardi, 2011: 184) menyebutkan bahwa sumber atau bahan pendidikan IPS untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah berasal dari disiplin ilmu-ilmu sosial seperti yang disajikan pada tingkat perguruan tinggi, namun karena mempertimbangkan tingkat kecerdasan, kematangan jiwa peserta didik, maka bahan pendidikannya lebih disederhanakan, diseleksi, diadaptasi dan dimodifikasi untuk tujuan institusional Dikdasmen.

Dengan demikian, pembelajaran IPS pada tingkat pendidikan dasar dan menengah disusun secara psikologis yang bertujuan agar lebih menarik perhatian siswa serta sesuai dengan tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi IPS yang diajarkan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah telah disesuaikan dengan tingkat kematangan dan perkembangan siswa

yang berasal dari konsep ilmu sosial. Materi-materi IPS disusun dengan berbagai pertimbangan tersebut diharapkan mampu mencapai tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang diharapkan.

Menurut Hidayati (2002: 18) secara ringkas materi IPS yang diambil dari penyederhanaan bagian pengetahuan ilmu-ilmu sosial terdiri dari:

- 1) Fakta, konsep, generalisasi, dan teori.
- 2) Metodologi penyelidikan dari masing-masing ilmu sosial.
- 3) Keterampilan-keterampilan intelektual yang diperlukan dalam metodologi penyelidikan Ilmu-ilmu sosial.

3. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial secara umum dikemukakan oleh Awan Mutakin (Supardi, 2011: 185) yaitu:

Tujuan IPS adalah untuk mengembangkan siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sifat mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Hal ini, selaras dengan pendapat Etin Solihatini dan Raharjo (2008 : 15) menyatakan bahwa:

Tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas, yang menjadi sasaran utama dari tujuan pembelajaran IPS adalah siswa atau anak didik. Dalam hal ini, siswa dipersiapkan agar ia kelak dapat bermanfaat serta menempatkan dirinya dalam lingkungan bermasyarakat maupun bernegara. Ia juga

diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dasar pada dirinya sehingga dapat menjadi bekal bagi siswa untuk mengatasi masalah yang akan terjadi kelak.

Tujuan umum pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dikemukakan di atas berasal dari tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional yang tercantum di GBHN (Oemar Hamalik, 2011: 5) yaitu:

Pendidikan Nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, berdisiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani . . . menumbuhkan jiwa patriotik dan mempertebal rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan dan kesetiakawanan sosial serta kesadaran pada sejarah bangsa dan sikap menghargai jasa para pahlawan, serta berorientasi masa depan . . .

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional di atas, maka tujuan pendidikan IPS di Indonesia diperinci lagi ke dalam tiga aspek menurut Mulyono TJ, dkk (Max Helly Waney, 1989: 64-65) yaitu sebagai berikut:

- 1) Aspek pengetahuan dan pemahaman
 - a) Pemahaman tentang sejarah kebudayaan bangsa sendiri dan umat manusia.
 - b) Lingkungan geografis tempat manusia hidup serta interaksi antara manusia dan lingkungan fisiknya.
 - c) Cara manusia memerintah negara.
 - d) Struktur kebudayaan dan cara hidup manusia di negara sendiri dan di negara-negara lain, baik yang dekat maupun yang jauh.
 - e) Cara manusia membudayakan lingkungannya untuk menjamin hidupnya dan mempertinggi kesejahteraan bangsanya.
 - f) Pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap hidup manusia, terhadap peningkatan taraf hidup manusia, rekreasi kemampuan untuk memproduksi dan mendistribusi barang dan jasa, komunikasi, transport, dan sebagainya.

- g) Pengaruh penambahan penduduk terhadap lingkungan fisik dan sumber tenaga alam.
- 2) Aspek nilai dan sikap
 - a) Mengakui dan menghormati sikap harkat manusia.
 - b) Mengakui dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.
 - c) Menghayati nilai-nilai dalam agama masing-masing.
 - d) Memupuk sikap toleransi sesama umat beragama.
 - e) Menghormati perbedaan dalam adat istiadat, kebudayaan suku bangsa dan bangsa-bangsa lain.
 - f) Bersikap positif terhadap bangsa dan negaranya dan rela membangun dan mempertahankannya.
 - g) Menghormati milik orang lain dan milik negara.
 - h) Memupuk sikap terbuka bagi perubahan-perubahan di dunia dan nilai-nilai berdasarkan norma-norma yang telah dimilikinya.
- 3) Aspek keterampilan

Ketrampilan dalam IPS berhubungan dengan kemauan mewujudkan pengetahuan dan pemahaman siswa ke dalam perbuatan di masyarakat. Bentuk-bentuk ketrampilan tersebut antara lain:

 - a) Kecakapan untuk memperoleh pengetahuan dan informasi, bacaan, ceramah, diskusi, film, dan sebagainya.
 - b) Keterampilan berpikir, menginterpretasi dan mengorganisasi, informasi yang diperoleh dari berbagai sumber.
 - c) Kecakapan untuk meninjau informasi secara kritis membedakan antara fakta dan pendapat.
 - d) Kecakapan untuk mengambil keputusan berdasarkan fakta dan pendapat.
 - e) Kecakapan dalam menggunakan metode pemecahan masalah.
 - f) Keterampilan dalam menggunakan alat-alat IPS seperti memahami globe, peta, grafik, tabel dan sebagainya.
 - g) Keterampilan dalam membuat laporan, menggambar peta, mengadakan observasi, wawancara dan mengadakan penelitian sederhana.

Dengan demikian, tujuan pembelajaran IPS yang telah diuraikan diatas dapat dikaitkan dengan tujuan pendidikan secara umum. Tujuan pembelajaran IPS disetarakan dengan tujuan pendidikan pada umumnya meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif mengenai kemampuan siswa untuk mengerti dan memahami tentang konsep dan

fakta tentang manusia dan lingkungannya. Menurut Preston dan Herman (Djojo Suradisastra, 1991: 7) bahwa perolehan pengetahuan dan pemahaman dapat mendorong tindakan yang berdasarkan nalar, sehingga dapat dijadikan alat berkiprah dalam hidup. Ranah afektif mengenai cara siswa melakukan tindakan/bersikap ataupun menilai sesuatu berdasarkan pemahaman konsep yang telah dipahami pada ranah kognitif. Sedangkan ranah psikomotor dapat diwujudkan dengan mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan, nilai serta sikap terhadap kemanusiaan, masyarakat, negara serta bangsa sehingga dapat menghargai martabat manusia dan sensitif terhadap perasaan orang lain. Oleh karena itu, terkait dengan tujuan mata pelajaran IPS yang demikian fundamental maka guru dituntut untuk memiliki pemahaman yang menyeluruh atau holistik dalam upaya mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan hukum, adapun tujuan pendidikan IPS menurut Permendiknas No 22 tahun 2006 (Supardi, 2011: 185) yaitu:

- 1) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan bertanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan kemudian memiliki keterampilan sosial untuk berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Melatih belajar mandiri, disamping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- 4) Mengembangkan kecedasan, kebiasaan dan ketrampilan sosial.

- 5) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

4. Materi dan Ruang Lingkup IPS

Menurut pendapat Preston dan Herman (Djojo Suradisastra, 1991: 10) bahwa materi pengajaran IPS menunjukkan adanya kecenderungan memusat (*central tendencies*). Setelah mereka menelaah 27 program pengajaran IPS ditemukan hal-hal berikut:

Pada Sekolah Dasar kelas I, disajikan mengenai keluarga dan lingkungannya. Sekolah Dasar kelas II disajikan mengenai lingkungan pertetanggaan dan komunitasnya di wilayah yang berbeda, umumnya masih di negara sendiri. Sekolah Dasar kelas III mengenai komunitas sendiri dan luar negeri. Sekolah Dasar kelas IV memperoleh bahan belajar mengenai beberapa lingkungan wilayah dan kebudayaan di dunia. Sekolah Dasar kelas V membahas mengenai sejarah dan geografi di negara kita sendiri. Sekolah Dasar kelas VI membahas mengenai sejarah, geografi dan wilayah-wilayah di dunia.

Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah tentang proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dan Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan pada kelas V SD Semester 2. Berikut adalah uraian standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator.

a. Standar Kompetensi:

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

b. Kompetensi Dasar:

2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

c. Indikator:

2.3.1 Mengidentifikasi tokoh penting dalam mencapai proklamasi kemerdekaan

2.3.2 Mengidentifikasi peristiwa penting menjelang proklamasi

2.3.3 Menunjukkan sikap menghargai jasa pahlawan

2.3.4 Memerankan tokoh yang berperan dalam Peristiwa Rengasdengklok

2.3.5 Mengidentifikasi peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan

2.3.6 Mengidentifikasi tokoh penting dalam proklamasi kemerdekaan

2.3.7 Menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan

2.3.8 Memerankan tokoh yang berperan dalam peristiwa detik-detik proklamasi

2.4.1 Mengidentifikasi tokoh penting dalam Pertempuran Ambarawa

2.4.2 Mengidentifikasi peristiwa Pertempuran Ambarawa

2.4.3 Menunjukkan sikap menghargai jasa pahlawan

2.4.4 Memerankan tokoh yang berperan dalam Pertempuran Ambarawa

d. Materi Pokok:

a) Peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi Kemerdekaan RI

- b) Perjuangan mempertahankan kemerdekaan
- e. Sub Materi:
 - a) Peristiwa Rengasdengklok
 - b) Perumusan teks proklamasi
 - c) Detik-detik Proklamasi 17 Agustus 1945
 - d) Pertempuran Ambarawa

B. Kajian tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Oemar Hamalik (2011: 37) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan Werington (Nana Syaodih Sukmadinata, 2004: 155) mengemukakan bahwa “ belajar merupakan perubahan kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Selaras dengan pendapat tersebut, Nana Sudjana (2004: 28) mengemukakan bahwa belajar lebih mementingkan pada perilaku seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran. Sedangkan menurut Winkel (Purwanto, 2010: 39) belajar merupakan suatu proses dalam berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya sehingga terjadi perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam diri seseorang.

Menurut Hilgrad dan Bower (Baharudin dan Nur Wahyuni, 2010: 13) belajar ialah memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan

melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Sedangkan menurut Purwanto (2010: 43) belajar adalah suatu proses untuk membuat perubahan dalam diri seseorang dengan cara berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Lester D. Crow (Syariful Sagala, 2010: 13) mendefinisikan belajar sebagai upaya dalam memperoleh kebiasaan, pengetahuan, serta sikap.

Menurut Abdillah (Aunurrahman, 2010: 35) belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut beberapa aspek, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Soedijarto mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan (Purwanto, 2010: 46).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman serta kemampuan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang diperoleh melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Sedangkan pengertian pembelajaran menurut Syariful Sagala (2010: 61) menyatakan bahwa “ pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”.

Selaras dengan pendapat di atas, Aunurrahman (2010: 35) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang mempunyai tujuan untuk membantu proses belajar siswa, berisi serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun untuk mendukung serta mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Sedangkan menurut UUSPN No. 20 tahun 2003 (Syaiful Sagala, 2010: 62) menyatakan bahwa “ pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Oemar Hamalik (2011: 57) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi dari beberapa unsur terkait yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa unsur tersebut meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur. Dengan demikian, pembelajaran merupakan proses yang melibatkan seluruh aspek-aspek yang saling berpengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Di dalamnya memuat interaksi antara guru dan siswa serta lingkungan di sekitar. Dalam mengajar guru menciptakan kondisi kelas yang bisa mendukung proses belajar yang terjadi pada diri siswa.

2. Hasil Belajar IPS

Nana Sudjana (Kunandar, 2011: 276) mengemukakan bahwa “ hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun terencana , baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan”. Sedangkan menurut Nana Syaodih

Sukmadinata (2004: 102-103) hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang yang dapat diperlihatkan dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

Pendapat di atas, diperkuat oleh pendapat Oemar Hamalik (2003: 27) yang menyatakan bahwa “ hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan”. Sejalan dengan itu menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 250-251) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari siswa sendiri, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik apabila dibandingkan pada saat sebelum belajar, tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar adalah saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Menurut Winkel (Purwanto, 2010: 45) hasil belajar merupakan suatu perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dalam hal ini, perubahan yang dimaksud mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendapat di atas, diperkuat oleh pendapat Hamzah B. Uno (2010: 210) yang mengemukakan bahwa “ hasil belajar biasanya diacukan pada tercapainya tujuan belajar”. Hal tersebut sesuai dengan sistem pendidikan nasional, khususnya

rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi belajar dari Benyamin Bloom (Nana Sudjana, 2006: 22) yang secara garis besar terbagi kedalam ketiga ranah tersebut.

Klasifikasi belajar menurut Benyamin Bloom terbagi menjadi tiga ranah (Nana Sudjana, 2006: 22) yaitu:

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek. Keenam aspek tersebut, yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, atau evaluasi. Pengetahuan dan pemahaman disebut kognitif tingkat rendah sedangkan aplikasi, analisis, dan evaluasi termasuk kognitif tingkat tinggi.

b. Ranah afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan nilai dan sikap. Ranah afektif terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Hasil belajar pada ranah afektif dapat diukur pada siswa dalam berbagai tingkah laku selama proses pembelajaran, seperti keaktifannya dalam proses pembelajaran, disiplin dan tanggungjawab, minat belajar, menghargai guru dan teman sekelas, hubungan sosial, dll. Penilaian afektif dilakukan dengan menggunakan observasi.

c. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotor terdiri dari enam aspek, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, serta gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS adalah indikator dari perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami proses belajar IPS baik berupa pengetahuan maupun kecakapan yang diukur menggunakan alat pengukuran berupa tes dan lembar observasi. Hasil belajar IPS ada tiga macam yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif.

Dalam penelitian ini hasil penelitian ranah kognitif yang mana terdapat enam aspek yaitu: Mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Enam aspek kognitif di atas peneliti hanya mengambil tiga aspek yang meliputi, aspek mengingat, memahami, serta menerapkan. Ketiga aspek tersebut yang dianggap sesuai dengan usia sekolah dasar. Hasil belajar ranah kognitif berupa hasil tes atau nilai tes IPS yang diperoleh siswa setiap akhir siklus.

Hasil belajar ranah afektif berupa sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* yang diukur dari lembar observasi aspek afektif siswa. Sedangkan hasil belajar ranah psikomotor dilihat dari keterampilan berekspresi dan menghayati tokoh

yang diberikan kepada siswa yang diukur dari lembar observasi aspek psikomotor siswa dalam bermain peran.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat terlihat setelah siswa mengikuti proses pembelajaran sebagai pengukuran atas kemampuan siswa dalam mempelajari suatu materi pembelajaran. Hasil belajar siswa tersebut, dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dalam diri siswa itu sendiri ataupun faktor dari luar siswa. Berikut ini faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa menurut M. Ngalim Purwanto (2003: 107) adalah sebagai berikut.

a. Faktor dari luar siswa

1) Faktor lingkungan

Merupakan faktor yang mempengaruhi proses serta hasil belajar siswa yang berasal dari lingkungan tempat ia tinggal dan bersekolah yaitu meliputi faktor lingkungan alam dan sosialnya.

2) Faktor Instrumental

Faktor Instrumental merupakan faktor yang mempengaruhi proses serta hasil belajar siswa yang sengaja direncanakan/dikondisikan agar mendukung tercapainya tujuan yang ingin dicapai. Faktor instrumental tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Kurikulum/bahan pelajaran
- b) Guru/pengajar
- c) Sarana dan fasilitas

d) Administrasi/manajemen

b. Faktor dari dalam diri siswa

1) Faktor fisiologis

Merupakan faktor yang mempengaruhi proses serta hasil belajar siswa yang berasal dari tubuh siswa atau kondisi organ dari anggota tubuh siswa itu sendiri. Faktor fisiologis tersebut meliputi,

a) Kondisi fisik

b) Kondisi panca indera

2) Faktor psikologi

Merupakan faktor yang mempengaruhi proses serta hasil belajar siswa yang berasal dari psikologi/kejiwaan siswa itu sendiri. Faktor Fisiologis tersebut meliputi,

a) Bakat

b) Minat

c) Kecerdasan

d) Motivasi

e) Kemampuan kognitif

Dari berbagai faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa di atas, maka faktor instrumental merupakan faktor yang sangat penting dan paling menentukan dalam mencapai tujuan yang dikehendaki (M. Ngalim Purwanto, 2003: 107). Hal tersebut, dikarenakan faktor instrumental merupakan faktor yang menentukan dalam proses pembelajaran yang akan dialami siswa. Berkaitan dengan hal tersebut,

kajian utama dalam penelitian ini merupakan faktor instrumental, khususnya faktor guru/pendidik dalam menggunakan metode *Role Playing* agar dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

C. Kajian tentang Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

a. Pengertian metode

Menurut Djojo Suradisastra, dkk (1991: 91) metode adalah suatu cara yang digunakan oleh guru menyampaikan materi suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2004: 29) mengajar adalah proses membelajarkan siswa. Hal ini berkaitan dengan apa yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran yaitu memberikan bimbingan/bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa metode mengajar ialah cara yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung agar tujuan tercapai dengan efektif. Dengan demikian, peran guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat memegang peranan penting dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Maka, guru harus pandai dalam memilih metode yang tepat dengan pelajaran yang akan diajarkan, mengingat banyak sekali jenis-jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan

pembelajaran. Dengan begitu, salah satu keterampilan guru yang memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif adalah ketrampilan memilih metode.

b. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode sosiodrama dan bermain peran (*Role Playing*) dalam pemakaiannya sering disilihgantikan. Metode sosiodrama pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku seseorang dalam hubungan sosial antar manusia dan metode bermain peran pada dasarnya juga sama yakni siswa memainkan peranan dalam mendramatisasikan masalah sosial/psikologis (Roestiyah N. K., 2001: 90).

Menurut Nana Sudjana (2004: 84) metode sosiodrama dan *role playing* dapat dikatakan sama artinya dan dalam pemakaiannya sering disilihgantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Sedangkan menurut Supardi (2011: 206) metode *Role Playing* adalah suatu metode mengajar dengan menirukan suatu perbuatan atau kegiatan. dalam hal ini, metode *Role Playing* merupakan bagian dari metode simulasi.

Sejalan dengan pendapat tersebut H. D. Sudjana (2005: 134) mendefinisikan *Role Playing* sebagai suatu teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Menurut Hidayati (2002: 91) *Role*

Playing adalah suatu teknik atau cara agar siswa serta guru memperoleh penghayatan nilai-nilai dan perasaan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* atau bermain peran adalah suatu cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran melalui permainan peranan dengan cara menirukan suatu perbuatan atau kegiatan agar memperoleh penghayatan nilai-nilai dan perasaan. Kegiatan meniru yang dilakukan di atas bersifat pura-pura, namun dapat memperjelas materi pelajaran yang dilakukan. Sedangkan yang dimaksud permainan peranan di atas diselenggarakan dengan maksud untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa masa lampau. Dalam hal ini, siswa memerankan karakter (watak) yang dalam hubungan sejarah dimaksudkan karakter dari pelaku-pelaku sejarah yang telah dipelajari.

Metode *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran dalam IPS, menurut pendapat Hamzah B. Uno (2010: 26) bermain peran (*Role Playing*) sebagai suatu teknik atau cara yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Sedangkan menurut H. D. Sudjana (2005: 134) tujuan penggunaan *Role Playing* adalah untuk mengenalkan siswa mengenai peran-peran yang ada didalam dunia nyata. Melalui metode ini, diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman yang diperankan oleh siswa yang lain.

Sejalan dengan pendapat tersebut Rusman (2011: 138) menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan nilai-nilai sosial dan pribadi melalui situasi tiruan. Menurut Roestiyah N. K. (2001: 90) guru menggunakan *Role Playing* dalam proses belajar mengajar memiliki tujuan agar siswa dapat memahami perasaan orang lain. Selain itu, tujuan yang diharapkan dari penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran menurut Nana Sudjana (2004: 84) adalah sebagai berikut.

- a. Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Siswa dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab.
- c. Siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Adapun tujuan dan manfaat *Role Playing* menurut Shaftel (Hidayati, 2002: 92) adalah sebagai berikut.

- a. Agar menghayati sesuatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realitas hidup.
- b. Agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya.
- c. Untuk mempertajam indera dan rasa siswa terhadap sesuatu.
- d. Sebagai penyaluran/pelepasan ketegangan dan perasaan-perasaan.
- e. Sebagai alat mendiagnosa keadaan kemampuan siswa.
- f. Pembentukan konsep secara mandiri.
- g. Menggali perasaan-perasaan dari pada seseorang dalam suatu kehidupan/keadaan.
- h. Membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah, berfikir kritis analisis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain.

- i. Melatih anak ke arah mengendalikan dan memperbaharui perasaannya, cara berfikirnya dan perbuatannya.

Menurut Roestiyah N. K. (2001: 93) metode *Role Playing* sering dipilih untuk digunakan dalam unit pelajaran tertentu karena memiliki beberapa keunggulan yaitu:

- a. Siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran karena menyangkut masalah-masalah sosial yang berguna bagi mereka.
- b. Siswa lebih mudah memahami karena mereka bermain peranan sendiri.
- c. Bagi siswa yang berperan, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak dalam tokoh. Dengan begitu, ia dapat merasakan sendiri sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk. Pada akhirnya, siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi.
- d. Bagi siswa yang menjadi penonton juga tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran serta kritik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, keunggulan *Role Playing* menurut H. D. Sudjana (2005: 136) adalah sebagai berikut.

- a. Peran yang ditampilkan peserta didik dengan menarik akan segera mendapat perhatian peserta didik lainnya.
- b. Metode ini dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun dalam kelompok kecil.
- c. Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran.

- d. Dapat membantu peserta didik untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran.
- e. Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah.

2. Langkah-langkah *Role Playing*

Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*) menurut Supardi (2011: 207) adalah sebagai berikut.

- a. Terlebih dahulu menentukan topik serta tujuan yang ingin dicapai.
- b. Memberikan gambaran situasi yang ingin disimulasikan.
- c. Siswa membentuk kelompok dan menentukan peran masing-masing kelompok.
- d. Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan *Role Playing*.
- e. Melaksanakan *Role Playing*.
- f. Melakukan penilaian
- g. Membuat kesimpulan

Selain itu, langkah-langkah penggunaan *Role Playing* menurut H. D. Sudjana (2005: 135-136) adalah sebagai berikut.

- a. Guru dan siswa menyiapkan bahan belajar berupa topik yang akan dibahas.
- b. Guru dan siswa mengidentifikasi dan menetapkan peran-peran berdasarkan kedudukan dan tugas masing-masing.
- c. Guru membantu siswa dalam menyiapkan tempat, waktu dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

- d. Guru membantu siswa dalam melaksanakan permainan peran dengan:
- 1) Guru menjelaskan tujuan dan langkah-langkah bermain peran.
 - 2) Seluruh siswa akan dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama memainkan peran dan kelompok kedua sebagai pengamat dan sebaliknya.
 - 3) Guru menjelaskan tugas masing-masing kelompok untuk dilakukan selama kegiatan belajar berlangsung.
 - 4) Kelompok pengamat menyiapkan diri dan mencatat hasil pengamatan pada format khusus apabila perlu.
 - 5) Setelah selesai bermain peran (*Role Playing*), siswa dibantu oleh guru membahas hasil pengamatan kelompok pengamat.
- e. Guru dan siswa melakukan penilaian terhadap proses dan hasil penggunaan metode ini.

Sejalan dengan hal di atas, langkah-langkah *Role Playing* menurut Hidayati (2002: 93) adalah sebagai berikut:

- a. Pemanasan (pengantar serta pembahasan cerita dari guru)
- b. Memilih siswa yang akan berperan.
- c. Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi.
- d. Mengatur panggung.
- e. Permainan.
- f. Diskusi dan evaluasi.
- g. Permainan berikutnya.
- h. Diskusi lebih lanjut.
- i. Generalisasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai langkah-langkah pelaksanaan metode *Role Playing*, maka peneliti mengambil langkah-langkah *Role Playing* menurut pendapat Hidayati.

D. Penerapan *Role Playing* dalam IPS SD

Penerapan metode *Role Playing* dalam IPS SD dalam penelitian ini, khususnya pada ruang lingkup materi proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Penjabaran materinya berupa peristiwa-peristiwa yang terjadi pada waktu Indonesia mempersiapkan proklamasi sampai Indonesia memproklamasikan kemerdekaan yang lebih menekankan pada bagaimana usaha para pejuang memperjuangkan kemerdekaan Indonesia sampai akhirnya Indonesia merdeka serta perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Hal tersebut, bertujuan untuk membantu siswa memahami dan mengerti materi yang diajarkan, mengembangkan rasa simpati dan empati kepada orang lain, mengembangkan kepercayaan diri siswa, mencari pemecahan masalah pada setiap permasalahan. *Role Playing* dilaksanakan pada pembelajaran IPS dengan beberapa langkah kegiatan sebagai berikut:

1. Tahap Pemanasan

Pada tahap pemanasan ini, guru memberikan apersepsi mengenai materi yang akan dipelajari. Hal ini untuk menjembatani siswa dengan mencari penghubung antara apa yang siswa ketahui dengan materi. Dengan begitu, siswa akan lebih mudah dalam memahami materi. Guru memberikan gambaran materi secara umum agar siswa mempunyai gambaran mengenai materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, guru memberikan gambaran mengenai karakter tokoh-tokoh yang ada dalam materi pembelajaran. Guru

menjelaskan mengenai pembelajaran *Role Playing* dalam materi tersebut sehingga siswa tidak kebingungan dalam pelaksanaannya.

2. Tahap Memilih Siswa yang akan Berperan

Pada tahap pemilihan peran ini dibutuhkan pemahaman guru mengenai watak, sifat, serta sikap siswanya dalam aktivitas sehari-hari. Ia dapat menyesuaikan karakteristik tokoh dengan siswa yang akan memerankan. Dengan begitu, siswa akan lebih mudah memerankan tokoh. Terlebih dahulu, guru menawarkan kepada siswa yang ingin memerankan tokoh secara sukarela. Dalam hal ini, guru tidak boleh memaksa siswa untuk memerankan suatu tokoh. Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya.

3. Tahap Menyiapkan Penonton yang akan Mengobservasi

Pada saat siswa bermain peran pada episode 1, maka siswa yang tidak ikut bermain pada episode 1 menjadi penonton dan begitu juga sebaliknya. Guru mempersiapkan penonton dengan memberitahukan terlebih dahulu penugasannya sebagai penonton ataupun dengan pemberian LKS. Adapun tugas sebagai penonton ialah mengobservasi dan mengevaluasi mengenai penampilan siswa yang bermain peran.

4. Tahap Mengatur Panggung

Sebelum penampilan permainan, maka dibutuhkan persiapan peralatan, media, asesoris/atribut pendukung. Tempat dilaksanakannya penampilan juga perlu diperhatikan. Tempat tersebut dapat memilih di dalam ruang kelas atau di luar ruangan, tergantung kondisi dan situasi.

5. Tahap Permainan

Dalam hal ini, maksud dari permainan yaitu penampilan *Role Playing* tersebut di depan penonton. Sebelum permainan dimulai, siswa yang berperan sebagai penonton mendapat penugasan untuk mengobservasi serta mengevaluasi penampilan episode 1. Guru mengatur waktu penampilan supaya efisien dan efektif.

6. Tahap Diskusi dan Evaluasi

Tahap diskusi dan evaluasi ini dilakukan oleh guru dan siswa dengan melakukan diskusi mengenai bagaimana jalannya berdasarkan penampilan bermain drama yang baru saja diperankan. Guru juga melakukan evaluasi mengenai cerita dalam permainan peran episode 1 melalui tanya jawab bersama siswa. Diskusi dapat dengan upaya menganalisis, menafsirkan, atau memberi jalan keluar.

7. Tahap Permainan Berikutnya

Pada tahap ini, siswa dapat melihat penampilan bagian kedua. Penampilan ini merupakan kelanjutan dari penampilan sebelumnya. Jadi, penampilan pertama berhenti sejenak, lalu dilanjutkan kembali pada tahap ini. Hal ini dilakukan agar siswa tidak merasa bosan karena menonton terlalu lama dan lebih tertarik lagi dalam melihat kelanjutan cerita. Pada permainan drama bagian kedua ini akan memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa.

8. Tahap Diskusi Lebih Lanjut

Tahap diskusi lebih lanjut ini dilakukan oleh guru dan siswa dengan melakukan diskusi mengenai penampilan bermain peran episode 2. Guru juga melakukan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan pada episode 2 melalui tanya jawab bersama siswa. Setelah itu guru berdiskusi dengan siswa mengenai runtutan cerita drama dari awal sampai akhir.

9. Tahap Generalisasi

Pada tahap ini, guru dan siswa menyimpulkan hasil diskusi dengan menghubungkan pola-pola yang bermakna dari hasil pembelajaran tersebut.

E. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Menurut Suryobroto (Syaiful Bahri Jamarah, 2002: 90-91) masa keserasian bersekolah ada dua fase, yakni masa kelas-kelas rendah sekolah dasar (umur 6/7 sampai 9/10 tahun) dan masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar (umur 9/10 sampai 12/13 tahun). Beberapa sifat khas anak-anak pada masa kelas tinggi antara lain:

1. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkret.
2. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
3. Mulai timbul minat terhadap bidang-bidang pelajaran tertentu.
4. Sampai umur anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya.
5. Anak-anak gemar membentuk kelompok sebaya untuk dapat bermain bersama-sama.

Selaras dengan pendapat di atas, Maslichah Asy'ari (2006: 38) menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar umumnya memiliki sifat sebagai berikut.

1. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat.
2. Anak senang bermain atau suasana yang menggembirakan.
3. Anak suka mencoba-coba, mengatur dirinya sendiri, dan mengeksploitasi dirinya sendiri.
4. Siswa memiliki drongan kuat untuk berprestasi.
5. Anak akan belajar efektif apabila merasa senang dengan situasi yang ada.
6. Siswa belajar dengan cara mengerjakan.

Berdasarkan pendapat di atas, secara garis besar karakteristik siswa kelas V SD ialah siswa mempunyai keingintahuan yang tinggi mengenai berbagai hal terutama pada hal yang kongkret dan menyangkut kehidupan sehari-hari, senang belajar terutama pada bidang yang diminatinya, membutuhkan bimbingan orang lain, baik guru pada saat ia di sekolah maupun keluarga pada saat ia berada di lingkungan rumah. Selain itu, siswa senang bermain secara kelompok. Berdasarkan karakteristik siswa kelas V SD yang telah dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* cocok digunakan dalam pembelajaran. Karena unsur-unsur yang terdapat dalam metode *Role Playing* sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD. Hal tersebut dilihat dari keingintahuan siswa yang tinggi terutama pada hal yang kongkret, sehingga materi IPS Kelas V yang abstrak berusaha dikongkretkan melalui penggunaan metode tersebut. Penggunaan metode *Role playing* dalam

pembelajaran IPS kelas V ini di dalamnya siswa dikelompokkan dan terdapat aktivitas siswa bermain peran/*Role Playing* sehingga sesuai dengan karakteristik siswa yaitu lebih menyukai kegiatan bermain secara kelompok dengan teman sebaya.

F. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian Anita Cahyani dalam skripsinya berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN II Tegalrejo Purwantoro Wonogiri melalui *Role Playing* (2011) menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Peningkatan ini ditunjukkan pada pascatindakan siklus I sebesar 64,4 dengan pencapaian KKM 44%, dan pascatindakan siklus II sebesar 85,5 dengan pencapaian KKM 84% untuk ranah kognitif sedangkan untuk ranah afektif nilai rata-rata pada siklus I 83,92 (sangat baik) dan siklus II 86,08 (sangat baik). Pencapaian KKM pada siklus I dan siklus II mencapai 100%. Untuk ranah psikomotor nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 78,8 (cukup) dengan pencapaian KKM 40% dan pada siklus II menjadi 120 (sangat baik) dengan pencapaian KKM 100%.

Selain itu, hasil penelitian Mones Anselina Meak dalam skripsinya berjudul Penerapan *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD RICCI II Bintaro (2011) menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

terlihat dari hasil rata-rata pada siklus I yaitu 76,93 dan pada siklus II yaitu 78,41.

G. Kerangka Pikir

Materi IPS semester II kelas V Sekolah Dasar mempelajari mengenai sejarah bangsa Indonesia. Muatan materi yang mengisahkan perjalanan peristiwa-peristiwa sebelum dan setelah kemerdekaan Republik Indonesia yang dituangkan dalam bentuk cerita dalam buku teks mata pelajaran IPS membuat materi IPS bersifat abstrak. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran materi IPS ini, siswa tidak dapat melihat secara langsung. Siswa hanya membaca atau diberitahu oleh guru, sehingga membutuhkan imajinasi yang tinggi untuk dapat membayangkan dan memahami peristiwa sejarah tersebut.

Hal tersebut, bertolak belakang dengan karakteristik siswa kelas V SD yang lebih berminat pada hal-hal yang bersifat kongkret, senang bermain, dan berkelompok. Siswa juga mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi mengenai berbagai hal terutama pada hal yang menyangkut kehidupan sehari-hari dan senang belajar terutama pada bidang yang diminatinya.

Berdasarkan karakteristik siswa kelas V SD di atas, maka pembelajaran IPS yang bersifat abstrak tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan karakteristik siswa. Pembelajaran IPS yang sesuai dengan karakteristik tersebut yaitu pembelajaran yang bersifat kongkret sehingga siswa tidak salah konsep dan lebih mudah dalam memahami materi. Berpijak dari masalah di atas, maka pembelajaran IPS dirancang menggunakan metode *Role Playing*

sebagai upaya dalam mengkonkretkan konsep IPS. Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat:

1. Membuat siswa seolah-olah berada dalam suatu peristiwa yang sebenarnya.
2. Memberi kesempatan siswa terlibat secara aktif sehingga akan lebih mudah untuk memahami materi dan lebih lama mengingat.
3. Menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif baik secara fisik maupun mental dalam mempelajari IPS serta mengefektifkan pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Dengan demikian, penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS dapat membuat peran anak dalam pembelajaran lebih banyak sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar IPS. Peningkatan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: Penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA di SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

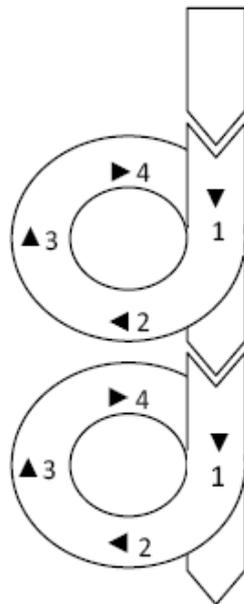
Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan terhadap siswa kelas VA SD Negeri Panjatan, Kabupaten Kulon Progo. Dalam penelitian ini, mahasiswa bertindak sebagai peneliti. Pada pelaksanaannya, guru berperan memberikan tindakan kepada siswa sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Penelitian tindakan kelas ini bukan kegiatan tunggal, melainkan berupa rangkaian kegiatan yang akan kembali ke asal yaitu dalam bentuk siklus. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak dari kegiatan yang telah dilakukan.

“Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”(Suharsimi Arikunto, dkk, 2006: 3). Hal ini, selaras dengan pendapat Hopkins (H. Sujati, 2000: 1) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya, dimana guru melakukan suatu tindakan dengan tujuan meningkatkan kualitas pengajarannya. Berdasarkan pendapat di atas, dapat dirumuskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan guru dengan mencermati kejadian atau kegiatan yang disengaja dimunculkan di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini, penelitian tindakan kelas yang dimaksud

berbentuk kolaboratif, dimana peneliti bekerjasama dengan guru kelas dalam kegiatan penelitian dan refleksi hasil penelitian.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Kemmis dan MC Taggart yang biasa disebut dengan desain putaran spiral (Kasihani Kasbolah, 1998:113). Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari tahapan-tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Siklus dihentikan jika peneliti dan guru kelas sepakat bahwa pembelajaran IPS menggunakan model *Role Playing* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Gambar siklusnya adalah gambar 1 berikut:



- Siklus I: 1. Perencanaan I.
2. Tindakan I.
3. Observasi I.
4. Refleksi I.

- Siklus II: 1. Revisi Rencana I.
2. Tindakan II.
3. observasi II.
4. Refleksi II.

Gambar 1
Desain Penelitian menurut Kemmis dan Taggart
(Suharsimi Arikunto, 2006: 92-93)

Berdasarkan tahap kegiatan setiap siklus, tahap penelitian yang dilaksanakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Siklus I

1. Perencanaan

- a. Menentukan pokok bahasan yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran IPS semester II. Sebelumnya mencari Standar Kompetensi terlebih dahulu, lalu mencari Kompetensi Dasar. Kemudian, menentukan indikator-indikator pada Kompetensi Dasar tersebut.
- b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang Kompetensi Dasar yang harus dicapai dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun oleh peneliti dengan bimbingan dari dosen pembimbing dan guru kelas yang bersangkutan.
- c. Berdiskusi dengan guru mengenai persiapan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* yang akan dilaksanakan di kelas.
- d. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap kali pelaksanaan tindakan diantaranya adalah: buku paket yang relevan, dsb.
- e. Mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran untuk guru dan siswa yang akan digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi menggunakan metode *Role Playing*.

- f. Mempersiapkan tes yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar IPS pada siswa kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo. Tes akan diberikan pada akhir siklus. Soal tes disusun oleh peneliti yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan dosen ahli (*expert judgment*).
- g. Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang berlangsung.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan pada siklus I ini dilakukan dengan menggunakan paduan perencanaan dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel serta terbuka terhadap perubahan-perubahan. Guru mengajar dengan menggunakan RPP yang telah disusun dan dipersiapkan sebelumnya. Sedangkan, peneliti dengan bantuan teman mengamati pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus I adalah mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial dengan Standar Kompetensi: 2. Menghargai peranan tokoh perjuangan dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Kompetensi Dasar: 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia dan 2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

3. Pengamatan (Observasi)

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Obyek pengamatan dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran dengan langkah-langkah *Role Playing*. Kegiatan pengamatan tersebut dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator-indikator yang terdapat pada variabel metode pembelajaran *Role Playing* yang dilakukan guru pada proses pembelajaran IPS. Pengamatan tersebut dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS. Kegiatan pengamatan terhadap kegiatan siswa selama pembelajaran tersebut menggunakan lembar observasi aspek afektif dan lembar observasi aspek psikomotor. Pada tahap ini, dilakukan observasi terhadap semua proses tindakan, situasi tindakan, dan hasil tindakan. Lembar observasi akan membantu peneliti mengetahui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada proses pembelajaran. Instrumen tes, berupa soal tes diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklus, tujuannya adalah untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Soal terlebih dahulu dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan dosen ahli (*expert judgment*). Siklus II soal tes untuk siswa dibuat dengan analisis mahasiswa berdasarkan pengalaman pembuat soal tes pada siklus I beserta validator materi yaitu guru kelas VA.

4. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan pada hasil yang diperoleh dalam tahap observasi dan evaluasi/hasil belajar. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru kelas yang bersangkutan. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh terhadap data yang telah terkumpul, baik data dari lembar observasi maupun data dari hasil tes siswa. Apabila suatu evaluasi pada siklus I ini menunjukkan terjadinya peningkatan ke arah yang lebih baik, maka peneliti dan guru kelas yang bersangkutan sepakat akan mengulangi kesuksesan guna meyakinkan dan menguatkan hasil yang diperoleh, serta memperbaiki setiap tahapan terhadap hambatan yang ditemukan pada siklus I. Hasil refleksi siklus I ini menjadi dasar atau acuan untuk membuat rencana perbaikan pada siklus selanjutnya.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VA SD Negeri Panjatan Kulon Progo yang berjumlah 15 siswa, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Umur siswa kelas VA sebagian berada pada rentang 10-12 tahun. Bagaimana peran guru kelas VA SD Negeri Panjatan dalam membimbing siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS selama mengikuti proses pembelajaran akan menjadi

subjek dalam penelitian ini. Objek penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SD Negeri Panjatan, Kabupaten Kulon Progo.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2012/2013.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian (Wina Sanjaya, 2011: 84). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes Hasil Belajar

Tes merupakan sederetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran (Wina Sanjaya, 2011: 99). Tes tersebut diberikan pada akhir siklus yang digunakan untuk menunjukkan hasil belajar yang dicapai pada setiap siklus, yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran dengan *Role Playing*. Soal tes pada siklus I dibuat peneliti dengan *expert judgment*. Soal tes pada siklus II dan siklus

III dibuat peneliti dengan analisa berdasarkan pengalaman pada soal tes siklus I dan validator materi yaitu guru kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo. Kisi-kisi instrumen tes dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1
Kisi-kisi Instumen Tes

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal			Jumlah Soal
			C1	C2	C3	
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.	2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.	2.3.1 Mengidentifikasi tokoh penting dalam mencapai proklamasi kemerdekaan	5, 13, 15, 17			4
		2.3.2 mengidentifikasi peristiwa penting menjelang proklamasi	1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 14	7, 10, 11, 12, 16		13
		2.3.3 Menunjukkan sikap menghargai jasa pahlawan			18, 19, 20	3
		2.3.4 Mengidentifikasi detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia	1, 2, 7, 12, 13	3, 4, 8, 15, 16		10
		2.3.5 Mengidentifikasi tokoh penting dalam proklamasi kemerdekaan	5, 6, 10, 11, 17	9, 14		7

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal			Jumlah Soal
			C1	C2	C3	
		2.3.6 menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan			18, 19, 20	3
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.	2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan	2.4.1 Mengidentifikasi tokoh penting dalam Pertempuran Ambarawa	1, 4, 7, 10, 13, 15			6
		2.4.2 mengidentifikasi peristiwa Pertempuran Ambarawa	3, 6, 9, 11, 16, 18	2, 5, 8, 12, 14, 17		12
		2.4.3 Menunjukkan sikap menghargai jasa pahlawan			19, 20	2
Jumlah						60

2. Observasi

Observasi ialah teknik pengumpulan data dengan cara pemusatan perhatian setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Wina Sanjaya, 2011: 86). Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berlangsung. Observasi ini dilaksanakan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran dengan *Role Playing* dan partisipasi atau

keterlibatan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapun lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah lembar observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran, lembar observasi aspek afektif siswa, dan lembar observasi aspek psikomotor siswa. Pengamatan dilakukan terhadap guru dan siswa serta pengelolaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Pengamatan dilakukan terhadap guru dan siswa, baik sebelum, saat, maupun sesudah implementasi tindakan dalam pembelajaran di kelas. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat dalam tabel 2, tabel 3, dan tabel 4.

Tabel 2

Kisi-kisi Lembar Observasi bagi guru

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Butir	No Butir
1.	Pemanasan	1	a
2.	Memilih siswa yang akan berperan	2	b, c
3.	Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi	1	d
4.	Mengatur panggung	1	e
5.	Permainan	1	f
6.	Diskusi dan Evaluasi	2	g, h
7.	Permainan berikutnya	3	i, j, k
8.	Diskusi lebih lanjut	3	l, m, n
9.	Generalisasi	1	o
Jumlah		15	

Tabel 3

Kisi-kisi Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa

No.	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1.	Keaktifan siswa terhadap <i>Role Playing</i>	1	4
2.	Minat belajar siswa terhadap <i>Role Playing</i>	2	3, 5
3.	Tanggungjawab siswa	1	2
4.	Kerjasama siswa	1	1
Jumlah		5 butir	

Tabel 4

Kisi-kisi Lembar Observasi Aspek Psikomotor Siswa

No	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1.	Pemahaman siswa dalam bermain peran	1	2
2.	Kecakapan siswa dalam bermain peran	1	1
3.	Kerjasama dengan antar siswa dalam bermain peran	2	4, 3
4.	Ekspresi siswa dalam bermain peran	1	5
Jumlah		5 butir	

3. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi merupakan pengumpulan data dan pengkajian terhadap dokumen tertulis yang tersedia untuk ditarik kesimpulan sebagai bahan penelitian. Hal ini dilakukan agar mendapatkan gambaran secara kongkret mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh. Dokumen-dokumen tersebut dapat berupa hasil observasi, hasil tes, catatan lapangan dan foto yang memberikan gambaran kongkret mengenai kegiatan siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang dikumpulkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa hasil dari lembar observasi aspek afektif siswa, aspek psikomotor siswa dan aktivitas guru pada saat mengajar menggunakan metode *Role Playing*. Sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil belajar/tes yang diperoleh siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi berupa lembar observasi aktivitas guru dalam mengajar menggunakan metode *Role Playing*, lembar observasi aspek afektif siswa, dan lembar observasi aspek psikomotor siswa.
2. Tes berupa data hasil tes setiap akhir siklus yaitu soal pilihan ganda berjumlah 20 soal pada setiap siklus.
3. Dokumentasi berupa foto proses pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* berlangsung, catatan lapangan, hasil observasi, dan hasil tes setiap akhir siklus.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Proses analisis untuk data menurut Suharsimi Arikunto (2006: 235-238) adalah sebagai berikut.

1. Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan ini yaitu: mengecek nama dan kelengkapan identitas pengisi, mengecek kelengkapan data yang

diperlukan peneliti, serta mengecek macam isian data sesuai yang dikehendaki peneliti.

2. Tabulasi

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap tabulasi data ini yaitu: menentukan skor (*skoring*) terhadap *item-item* yang perlu diberi *skor* maupun yang tidak diberi *skor*, menyesuaikan jenis data dengan teknik analisis yang digunakan.

3. Penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian

Pada tahap ini, data yang telah diperoleh diolah dengan menerapkan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada, sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang telah direncanakan.

Pada penelitian ini, data atau informasi yang relevan terkait langsung dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang diolah sebagai bahan evaluasi dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar dari hasil observasi

Data observasi berupa lembar observasi aspek afektif siswa, lembar observasi aspek psikomotor siswa, dan aktivitas guru dalam mengajar menggunakan metode *Role Playing* yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dan sebagai hasil observasi akan dihitung. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui sejauh mana peningkatan yang dicapai dalam pembelajaran.

Hasil lembar observasi aspek afektif siswa dan lembar observasi aspek psikomotor siswa dikelompokkan ke dalam kategori sangat baik,

baik, kurang, dan sangat rendah, akan digunakan rumus rentang nilai (range) dan lebar kelas (M. Ngalim Purwanto, 2009: 97-98).

- a. Mencari R (*range*) terlebih dahulu dengan cara mengurangi skor maksimum dengan skor minimum.

$$\text{Range} = \text{skor maksimum} - \text{skor minimum}$$

- b. Mencari banyaknya kelas interval dengan menggunakan rumus sebagai

berikut: $\frac{R}{i} + 1$

Keterangan:

R = *Range*

I = interval

1 = bilangan konstanta

Hasil belajar aspek afektif siswa yang diperoleh dari hasil perhitungan skor lembar observasi aspek afektif siswa akan dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif. Teknik skoring digunakan pada lembar observasi aspek afektif. Adapun hasil dari penilaian lembar observasi aspek afektif siswa selama proses pembelajaran tersebut ditafsirkan dengan kategori interpretasi sebagai berikut:

Pencapaian skor 16-20 = kategori sangat baik

Pencapaian skor 11-15 = kategori baik

Pencapaian skor 6-10 = kategori kurang

Pencapaian skor ≤ 5 = kategori sangat kurang

Sedangkan hasil belajar aspek psikomotor siswa diperoleh dari hasil perhitungan skor lembar observasi aspek psikomotor siswa yang akan

dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif. Teknik skoring digunakan pada lembar observasi aspek psikomotor. Adapun hasil dari penilaian lembar observasi aspek psikomotor siswa selama proses pembelajaran tersebut ditafsirkan dengan kategori interpretasi sebagai berikut:

Pencapaian skor 16-20 = kategori sangat baik

Pencapaian skor 11-15 = kategori baik

Pencapaian skor 6-10 = kategori kurang

Pencapaian skor ≤ 5 = kategori sangat kurang

Teknik skoring digunakan pada lembar observasi untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun hasil dari penilaian lembar observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran tersebut ditafsirkan dengan kategori interpretasi sebagai berikut:

Pencapaian skor 46-60 = kategori sangat baik

Pencapaian skor 31-35 = kategori baik

Pencapaian skor 16-30 = kategori kurang

Pencapaian skor ≤ 15 = kategori sangat kurang

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar

Data hasil belajar yang diperoleh berupa hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor. Hasil belajar kognitif yang diperoleh dari hasil tes yang diadakan pada setiap akhir siklus dengan skor total setiap siklusnya adalah 100. Hasil tes/penilaian dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang ditentukan oleh SD Negeri Panjatan, yaitu siswa dikatakan tuntas jika

siswa mendapatkan nilai ≥ 75 dengan ketuntasan belajar 75% dari jumlah siswa. Selanjutnya, dilakukan perbandingan presentase nilai siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Menurut M. Ngalim Purwanto (2006: 102) untuk menghitung ketuntasan adalah sebagai berikut.

$$\text{Ketuntasan Siswa} = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Selain menggunakan rumus di atas dalam menganalisa hasil belajar kognitif, maka diperlukan analisis deskriptif kuantitatif berupa nilai siklus I dan siklus berikutnya dari data siswa yang menjadi objek penelitian.

H. Kriteria Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila pada setiap siklus dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan terjadi perubahan yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPS dengan indikator kenaikan nilai tes. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika lebih dari 75% siswa mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh SD Negeri Panjatan. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh SD Negeri Panjatan dalam mata pelajaran IPS yaitu jika siswa mendapatkan nilai ≥ 75 .

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo pada semester II tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah 15 siswa yaitu meliputi 6 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki.

2. Deskripsi Penelitian Tahap Awal

Pemberian tindakan dalam penelitian tahap awal atau pratindakan ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas VA, yaitu Wastini, S. Pd. SD. Peneliti melakukan dialog dengan guru kelas VA tentang permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran IPS. Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi, peneliti berdiskusi dengan guru sehingga diputuskan untuk menerapkan metode *Role Playing* sebagai alternatif dalam mengatasi permasalahan.

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan pengamatan di kelas yang akan dikenai tindakan yaitu kelas VA dengan melihat aktivitas belajar dan nilai hasil belajar. Pengamatan tersebut meliputi bagaimana keadaan siswa pada saat pembelajaran, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS serta metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada prasiklus diperoleh nilai ujian tengah semester pada mata pelajaran IPS tahun 2012/2013 siswa kelas VA SD Negeri Panjatan beberapa nilai siswa ada yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu ≥ 75 . Jumlah siswa yang tuntas adalah 3 siswa (20%)

sedangkan yang belum tuntas adalah 12 siswa (80%). Menurut pendapat siswa, ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut karena pelajaran IPS dianggap membosankan dan tidak menarik. Selain itu, materi IPS yang cukup banyak dengan waktu yang terbatas, sehingga guru lebih fokus mengejar materi. Guru dalam menyampaikan materi lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa menjadi cepat bosan.

Pembelajaran IPS di kelas VA SD Negeri Panjatan masih menitikberatkan pada penguasaan konsep saja. Proses pembelajaran yang dilakukan cenderung pada pencapaian target materi kurikulum dan lebih mementingkan pada menghafal konsep bukan pemahaman. Guru menyampaikan materi menggunakan ceramah dan tanya jawab. Ketika siswa diminta untuk bertanya oleh guru banyak yang tidak melakukannya. Hal ini karena siswa kurang termotivasi untuk lebih aktif mengutarakan pendapat, ide, gagasan, pertanyaan dan kesulitan-kesulitan maupun hal-hal yang belum dipahami selama pembelajaran berlangsung. Minat belajar dan aktifitas dalam pembelajaran IPS masih kurang, sehingga hasil belajar rendah. Hasil belajar IPS yang rendah merupakan suatu permasalahan yang harus segera diatasi.

Peneliti mengambil data hasil belajar yang berupa data awal. Data awal tersebut diperoleh dari dokumen guru sebelum diadakan tindakan. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum menggunakan metode *Role Playing*. Untuk lebih jelas data awal sebelum tindakan dijelaskan pada tabel 5.

Tabel 5
Hasil Belajar IPS Pratindakan

No	Nilai	Frekuensi	Presentase (%)	Keterangan
1	≥ 75	3	20%	Tuntas
2	< 75	12	80%	Belum Tuntas
Jumlah		15	100%	
Jumlah Nilai				863
Nilai Rata-rata				57,53

Berdasarkan tabel 5. dapat dilihat bahwa hasil belajar IPS Pratindakan adalah 3 siswa dari 15 siswa mendapat nilai ≥ 75 , jika dipersentase 20% dengan keterangan tuntas dan 12 siswa dari 15 siswa mendapat nilai < 75 , jika dipersentase 80% dengan keterangan belum tuntas. Nilai rata-ratanya yaitu 57,53. Dari data tersebut disimpulkan terdapat 12 siswa yang belum tuntas dan 3 siswa yang sudah tuntas.

3. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pembelajaran IPS dengan Metode *Role Playing*.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam mata pelajaran IPS siswa kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo dilaksanakan dalam tiga siklus. Siklus pertama dilaksanakan dua kali pertemuan pada tanggal 15 dan 20 April 2013 dengan waktu 2 jam pelajaran setiap 1 pertemuan (2x35 menit) dengan materi Peristiwa Rengasdengklok. Pada siklus kedua berlangsung dua kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 29 April 2013 dan 4 Mei 2013, masing-masing pertemuan selama 70 menit sesuai dengan materi yang sesuai pada kurikulum pembelajaran yang digunakan. Pada siklus ketiga berlangsung satu kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2013 dengan waktu 2 jam pelajaran setiap 1 pertemuan (2x35 menit) dengan materi

Pertempuran Ambarawa. Prosedur penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini mencakup empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Keempat tahapan tersebut dilaksanakan dalam setiap siklus.

a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu tanggal 15 dan 20 April 2013 dengan waktu 2 jam pelajaran setiap 1 pertemuan (2x35 menit) dengan materi Peristiwa Rengasdengklok.

1) Perencanaan Tindakan

Tahap pertama dalam penelitian tindakan kelas ini adalah perencanaan. Perencanaan pada siklus I ini, peneliti berdiskusi dengan guru kelas VA, yakni Wastini, S. Pd. SD, sebelum melakukan tindakan penelitian mengenai apa saja yang perlu dipersiapkan untuk tindakan penelitian. Persiapan-persiapan yang dilakukan antara lain:

- a) Mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- b) Menetapkan indikator dan tujuan pembelajaran.
- c) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan arahan dari dosen pembimbing dan *expert judgment* dari dosen ahli yaitu Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd.
- d) Mempersiapkan lembar observasi pengamatan pengelolaan pembelajaran dengan metode *Role Playing*, lembar observasi pengamatan guru dan siswa yang sudah divalidasi oleh dosen ahli yaitu Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd.

- e) Menyusun dan mempersiapkan soal tes untuk siswa. Tes akan diberikan pada akhir siklus. Soal tes disusun oleh peneliti yang divalidasi oleh dosen ahli yaitu Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd.
- f) Menjelaskan kepada guru mengenai metode *Role Playing*.
- g) Penyamaan persepsi dengan observer.
- h) Mempersiapkan sarana dan fasilitas yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I.

2) Tindakan Siklus I

Tahap kedua dari penelitian adalah pelaksanaan tindakan yang merupakan implementasi isi rancangan. Proses pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari senin tanggal 15 April 2013 mulai pukul 07.35 sampai 08.45 selama 2 jam pelajaran (2x35 menit). Sedangkan proses pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 20 April 2013 mulai pukul 09.40 sampai 10.50 selama 2 jam pelajaran (2x35 menit).

a) Pertemuan I

Kegiatan Awal

Kegiatan awal diawali dengan guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa dilakukan presensi kelas serta menanyakan kabar. Lalu, guru mengajak siswa bernyanyi bersama lagu kemerdekaan. Siswa-siswi bernyanyi dengan antusias. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan lagu kemerdekaan tersebut dengan materi peristiwa penting menjelang proklamasi melalui tanya jawab. Ketika

proses pembelajaran berlangsung siswa diberi penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi yang akan dan sedang dipelajari dalam pertemuan ini.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti yang dilakukan guru adalah melakukan langkah pertama dalam langkah-langkah metode *role playing* yaitu tahap pemanasan. Pada tahap pemanasan, guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi Peristiwa Rengasdengklok. Beberapa siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Kemudian siswa memperhatikan penjelasan lebih guru mengenai gambaran karakter tokoh pada Peristiwa Rengasdengklok tersebut. Guru juga menjelaskan cara pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Role Playing* yang akan dilakukan oleh siswa.

Pada tahap kedua yaitu tahap pemilihan siswa yang berperan, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok 1 terdiri dari 7 siswa dan kelompok 2 terdiri dari 8 siswa. Kelompok 1 memerankan drama episode 1 dan kelompok 2 memerankan drama episode 2. Kemudian siswa duduk berkelompok dengan anggota kelompok masing-masing. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok untuk dikerjakan bersama kelompoknya. Kemudian, siswa melakukan diskusi membuat naskah drama berdasarkan gambaran cerita yang ada dalam LKS.

Setelah beberapa saat kelompok 2 menyatakan sudah selesai, disusul dengan kelompok 1. Kemudian kelompok 2 diminta untuk latihan awal memeragakan naskah drama yang dibuatnya di depan kelas. Setelah selesai, guru memberikan pujian dan tepuk tangan dari kelompok 1. Guru memberikan saran supaya siswa lebih serius dalam memeragakan drama. Siswa memperhatikan nasihat guru tersebut. Kemudian kelompok 1 memeragakan naskah drama yang telah dibuat. Setelah selesai, guru memberikan pujian dan tepuk tangan dari kelompok 2. Guru juga memberikan saran supaya siswa lebih serius dalam memeragakan drama. Setelah itu, guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya apabila ada hal-hal yang perlu dipertanyakan. Tetapi tidak ada satupun siswa yang bertanya. Selanjutnya, Siswa mengerjakan soal evaluasi yang dibagikan oleh guru. Setelah selesai, jawaban soal dibahas bersama-sama.

Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan dengan melakukan tanya jawab mengenai kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari. Guru juga melakukan refleksi dan memberikan pesan moral kepada siswa agar materi lebih mengena kepada siswa untuk kehidupan sehari-hari. Siswa juga diberi motivasi untuk lebih giat dan semangat lagi dalam belajar. Setelah selesai, pelajaran ditutup dan dilanjutkan dengan pelajaran selanjutnya.

b) Pertemuan II

Kegiatan Awal

Kegiatan awal diawali dengan apersepsi, melakukan tanya jawab mengenai materi pada pertemuan sebelumnya sambil mengingat kembali materi. Lalu, guru juga menanyakan penugasan dan kesiapan siswa atas penugasan. Siswa sudah siap dan sudah latihan. Guru juga menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran IPS pada pertemuan kali ini.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti yang dilakukan guru adalah melakukan langkah pertama dalam langkah-langkah metode *role playing* yaitu tahap pemanasan. Pada tahap pemanasan, siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi Peristiwa Rengasdengklok, mengingat kembali materi yang sudah disinggung pada pertemuan sebelumnya serta menjelaskan lebih lanjut mengenai metode *Role Playing*.

Pada tahap kedua yaitu tahap menyiapkan penonton yang akan mengobservasi, guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai siswa yang menjadi penonton. Siswa yang menjadi penonton yaitu siswa yang tidak tampil bermain peran. Siswa yang menjadi penonton mendapat penugasan untuk mengobservasi dan mengevaluasi siswa yang penampilan siswa yang maju bermain peran. Siswa memahami maksud dan perintah dari guru, sehingga tidak ada yang bertanya mengenai tugas sebagai penonton.

Pada tahap ketiga yaitu tahap mengatur panggung, guru menyuruh siswa untuk berkumpul bersama kelompoknya dan melakukan pengecekan kesiapan siswa dan panggung bagi siswa yang akan berperan. Sedangkan pada tahap permainan, guru menyuruh siswa yang ditunjuk dalam Peristiwa Rengasdengklok episode 1 bermain peran sesuai naskah yang dibuat kemarin. Sedangkan siswa yang lainnya sebagai penonton. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan.

Pada tahap kelima yaitu tahap diskusi dan evaluasi, guru dan siswa melakukan tanya jawab dan diskusi mengenai bagaimana jalannya Peristiwa Rengasdengklok berdasarkan drama yang baru saja diperankan. Guru juga melakukan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 1 dengan tanya jawab bersama siswa. Lalu, pada tahap permainan berikutnya, guru menyuruh kelompok 2 untuk mempersiapkan diri untuk tampil. Para siswa kelompok 2 menyiapkan diri kemudian tampil. Sedangkan siswa yang lainnya menjadi penonton.

Pada tahap ketujuh yaitu tahap diskusi lebih lanjut, guru dan siswa melakukan tanya jawab dan diskusi dan evaluasi mengenai bagaimana jalannya Peristiwa Rengasdengklok berdasarkan drama yang baru saja diperankan. Guru juga melakukan diskusi dan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 1 dan 2 dengan tanya jawab bersama siswa. Guru memberikan kesempatan kepada

siswa untuk menanyakan mengenai hal-hal yang belum dimengerti, namun tidak ada siswa yang bertanya.

Pada tahap terakhir yaitu tahap generalisasi, guru dan siswa melakukan generalisasi serta merefleksikan pembelajaran yang dilakukan, materi yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Siswa kemudian mengerjakan soal siklus I. Setelah selesai, jawaban soal dibahas bersama-sama.

Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan dengan melakukan tanya jawab mengenai kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari. Guru juga melakukan refleksi dan memberikan pesan moral kepada siswa agar materi lebih mengena kepada siswa untuk kehidupan sehari-hari. Siswa juga diberi motivasi untuk lebih giat dan semangat lagi dalam belajar. Setelah selesai, pelajaran ditutup dengan salam dan berdoa.

Adapun tes yang berupa pemberian soal pada akhir siklus I di atas bertujuan agar siswa dapat mengasah kemampuan individu mereka, menguji pemahaman materi sehingga pemahaman siswa yang diperoleh selama mengikuti proses pembelajaran semakin bertambah dan kuat. Dengan bekal pemahaman yang kuat, siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam mengerjakan tes pada akhir siklus. Nilai yang diperoleh siswa setelah mengerjakan tes pada akhir siklus ini, termasuk kedalam hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif dapat dinyatakan dalam

bentuk persentase (%), sehingga akan diperoleh presentase perolehan hasil belajar kognitif pascatindakan siklus I yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

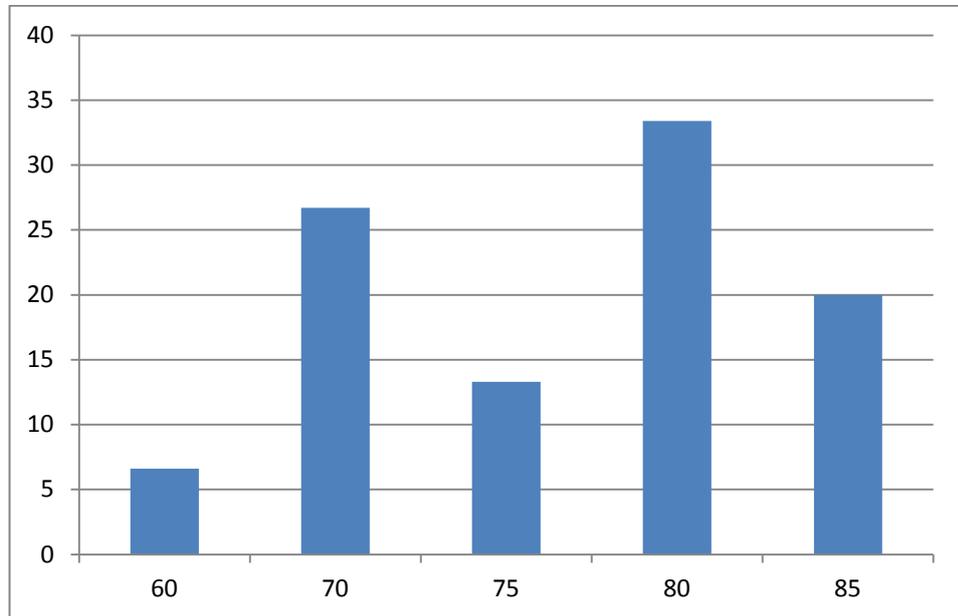
Tabel 6
Persentase Perolehan Hasil Belajar Kognitif pada Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
1	85	3	20%	Tuntas
2	80	5	33,4%	Tuntas
3	75	2	13,3%	Tuntas
4	70	4	26,7%	Belum Tuntas
5	60	1	6,6%	Belum Tuntas
Jumlah		15	100%	
Nilai Rata-rata		76,33		
Nilai Tertinggi		85		
Nilai Terendah		60		

Sumber: Nilai tes siklus I materi Peristiwa Rengasdengklok Siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan, Kulon Progo.

Berdasarkan tabel 6. dapat dilihat bahwa tes pascatindakan siklus I diikuti oleh 15 siswa. Hasilnya adalah 3 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 85, jika dipersentase 20% dengan keterangan tuntas, 5 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 80, jika dipersentase 33,4% dengan keterangan tuntas, 2 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 75, jika dipersentase 13,3% dengan keterangan tuntas, 4 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 70, jika dipersentase 26,7% dengan keterangan belum tuntas, dan 1 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 60, jika dipersentase 6,7% dengan keterangan belum tuntas. Nilai rata-rata 76,33 dan nilai tertinggi 85 sedangkan nilai terendahnya adalah 60. Dari data tersebut disimpulkan terdapat 5 siswa

yang belum tuntas dan 10 siswa yang sudah tuntas. Untuk lebih jelasnya data nilai pada tabel 5. dapat dibuat diagram batang seperti berikut ini.



Gambar 2
Diagram Batang Persentase Hasil Belajar Kognitif pada Siklus I

Hasil belajar IPS siswa pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil tes pratindakan. Akan tetapi peningkatan tersebut belum dinilai baik oleh guru dan peneliti karena dalam kriteria keberhasilan 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai taraf keberhasilan minimal lebih dari atau sama dengan 75 belum tercapai. Adapun peningkatan hasil belajar IPS siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7
Perbandingan Hasil Belajar IPS pada Pratindakan dan Siklus I

Tahap	Rata-rata Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Ketuntasan	Ketidaktuntasan
Pra-tindakan	57,53	75	27	(20%)	(80%)
Siklus I	76,33	85	60	(66,67%)	(33,33%)

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar IPS siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan. Data awal sebelum adanya tindakan diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 57,53 dengan nilai tertinggi yaitu 75 dan nilai terendah 27 dengan ketuntasan sebesar 20% dan ketidaktuntasan 80%. Sedangkan pada siklus I diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 76,33 dengan nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah 60 dengan ketuntasan sebesar 66,67% dan ketidaktuntasan 33,33%. Berdasarkan dari tes pascatindakan siklus I terjadi peningkatan sebesar 40,67% dari 20% menjadi 66,67%. Sementara pada tes pascatindakan siklus I, siswa telah mencapai taraf keberhasilan minimal 66,67%, sehingga dalam penelitian tindakan kelas siklus I belum dikatakan berhasil. Selain itu, dalam tindakan siklus I masih terdapat kendala-kendala yang dialami siswa selama proses pembelajaran IPS.

3) Observasi

Tahap ketiga dari penelitian tindakan kelas ini adalah pengamatan atau observasi. Observasi dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya tindakan. Observasi dilakukan oleh guru, peneliti dan bantuan teman

sejawat yang bernama Novi Indah Widanarti. Observasi dilakukan terhadap guru menggunakan lembar observasi aktivitas guru di kelas dan mengobservasi siswa menggunakan lembar observasi aspek afektif siswa dan lembar aspek psikomotor siswa serta kegiatan pembelajaran pada saat pelaksanaan penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS. Kegiatan observasi ini dilakukan baik sebelum, saat, maupun sesudah implementasi tindakan dalam pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan untuk memantau siswa dan guru dalam pembelajaran serta pengelolaan pembelajaran kesesuaiannya dengan perencanaan.

Adapun hasil observasi aspek afektif siswa pada saat proses pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran dengan mengisi lembar observasi aspek afektif siswa. Observer melakukan pengamatan aspek afektif siswa pada pertemuan 1 siklus I. Hasil yang diperoleh tersebut kemudian dimasukkan ke dalam interval sehingga diperoleh hasil yang dapat dinyatakan dalam bentuk persentase (%) serta dinyatakan dalam keterangan sangat baik, baik, kurang atau sangat kurang. Adapun data hasil observasi aspek afektif siswa dalam pembelajaran yang diperoleh dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 8
Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa pada Siklus I

Aspek yang Diamati	Interval	Frekuensi	Presentase	Ket
<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tugas di dalam kelompoknya. • Melaksanakan tugas dengan tanggungjawab. • Menanyakan hal yang belum dimengerti. • Menjawab pertanyaan dari guru dan siswa lain. • Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh. 	16 – 20	4	26,67%	SB
	11 – 15	9	60%	B
	6 – 10	2	13,33%	K
	≤ 5	0	0	SK
Jumlah		15	100%	

Ket: SB: Sangat Baik; B: Baik; K: Kurang; SK: Sangat Kurang.

Sumber: Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan pada Materi Peristiwa Rengasdengklok Siklus I.

Berdasarkan tabel hasil observasi aspek afektif siswa pascatindakan siklus I di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi diikuti oleh 15 siswa. Hasilnya adalah 4 siswa dari 15 siswa mendapatkan nilai antara 16 sampai 20, jika dipersentase 26,67% dengan keterangan sangat baik, 9 siswa dari 15 siswa mendapatkan nilai antara 11 sampai 15, jika dipersentase 60% dengan keterangan baik, dan 2 siswa dari 15 siswa mendapatkan nilai antara 6 sampai 10, jika dipersentase 13,33% dengan keterangan kurang.

Adapun hasil observasi aspek psikomotor siswa pada saat proses pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing*, diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran dengan mengisi lembar observasi aspek psikomotor siswa. Observer melakukan pengamatan aspek psikomotor siswa pada pertemuan 2 siklus I. Hasil yang diperoleh tersebut kemudian

dimasukkan ke dalam interval sehingga diperoleh hasil yang dapat dinyatakan dalam bentuk persentase (%) serta dinyatakan dalam keterangan sangat baik, baik, kurang atau sangat kurang. Adapun data hasil observasi aspek psikomotor siswa dalam pembelajaran yang diperoleh dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 9
Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa pada Siklus I

Aspek yang Diamati	Interval	Frekuensi	Persentase	Ket
<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan permainan drama dengan lebih baik. • Memposisikan diri dengan jalan cerita yang diperankan. • Menunjukkan rasa senang berinteraksi dengan teman saat bermain peran. • Menunjukkan kemudahan berkomunikasi dengan teman saat bermain peran. • Menampilkan ekspresi saat bermain peran. 	16 – 20	2	13,33%	SB
	11 – 15	10	66,67%	B
	6 – 10	3	20%	K
	≤ 5	0	0	SK
	Jumlah		15	100%

Ket: SB: Sangat Baik; B: Baik; K: Kurang; SK: Sangat Kurang.

Sumber: Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa Kelas VASD Negeri Panjatan pada Materi Peristiwa Rengasdengklok Siklus I.

Berdasarkan tabel hasil observasi aspek psikomotor siswa pascatindakan siklus I di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi diikuti oleh 15 siswa. Hasilnya adalah 2 siswa dari 15 siswa mendapatkan nilai antara 16 sampai 20, jika dipersentase 13,33% dengan keterangan sangat baik, 10 siswa dari 15 siswa mendapatkan nilai antara 11 sampai 15, jika dipersentase 66,67% dengan keterangan baik, dan 3

siswa dari 5 siswa mendapatkan nilai antara 6 sampai 10, jika dipersentase 20% dengan keterangan kurang.

Peneliti juga mengobservasi aktivitas guru di kelas selama proses pembelajaran pada siklus I, baik pada pertemuan 1 maupun 2 dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru di kelas. Hasil yang diperoleh tersebut kemudian dijumlah serta dinyatakan dalam keterangan sangat baik, baik, kurang atau sangat kurang. Adapun data hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran yang diperoleh dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 10
Hasil Rekapitulasi Observasi Guru pada Siklus I

Skor	Aspek yang diamati (Indikator)															Jumlah Skor
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	
4	-	4	-	4	4	-	-	-	4	4	-	-	-	-	-	20
3	3	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	3	-	3	3	15
2	-	-	2	-	-	2	-	2	-	-	2	-	2	-	-	10
1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
Jumlah Skor																45

Sumber: Hasil Observasi Guru pada siklus I Materi Peristiwa Rengasdengklok.

Tabel 11

Keterangan Aspek yang Diamati pada Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang diamati
a.	Menyampaikan pengantar serta pembahasan cerita dari materi yang akan dipelajari.
b.	Menunjuk siswa yang akan berperan dalam drama episode 1.
c.	Memberikan gambaran tentang karakter tokoh.
d.	Menyiapkan siswa yang menjadi penonton untuk mengobservasi penampilan drama episode 1.
e.	Menyiapkan penampilan drama episode 1.
f.	Mengendalikan kondisi kelas saat penampilan drama berlangsung.

No	Aspek yang diamati
g.	Mendiskusikan cerita dari penampilan drama episode 1.
h.	Mengaktifkan siswa pada saat diskusi dan evaluasi.
i.	Menyiapkan siswa yang akan bermain drama episode 2.
j.	Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi penampilan drama episode 2.
k.	Mengendalikan kondisi kelas saat penampilan drama berlangsung.
l.	Membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi drama episode 2.
m.	Mengendalikan kondisi kelas saat diskusi berlangsung.
n.	Melakukan diskusi bersama siswa mengenai cerita drama yang ditampilkan secara keseluruhan.
o.	Melakukan generalisasi terhadap materi yang dipelajari.

Ket: Sangat Baik: 46 – 60; Baik: 31 – 45; Kurang: 16 – 30; Sangat Kurang: ≤ 15.

Berdasarkan data hasil rekapitulasi observasi guru dalam pembelajaran IPS pascatindakan siklus I di atas, dapat diketahui bahwa jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 45 yang termasuk pada kategori baik.

Hasil pengamatan menunjukkan guru telah berusaha melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah metode *Role Playing*. Selain itu, keberhasilan proses dalam langkah-langkah pelaksanaan metode *Role Playing* ini disusun pada instrumen untuk guru yaitu lembar observasi aktivitas guru pada saat proses pembelajaran. Berikut penjelasan hasil observasi pada tiap langkah metode *Role Playing*.

a) Tahap Pemanasan (pengantar serta pembahasan cerita dari guru)

Pertemuan I siklus I, guru melakukan pemanasan dimulai dari pengantar pembelajaran yaitu guru mengajak siswa bernyanyi lagu kemerdekaan. Setelah itu, guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai lagu yang baru saja dinyanyikan serta mengaitkannya

dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Kemudian tahap pemanasan ini dilanjutkan dengan pembahasan cerita yang akan digunakan dalam bermain peran yaitu mengenai Peristiwa Rengasdengklok melalui tanya jawab dengan siswa. Pada kegiatan ini siswa masih terlihat banyak yang diam kurang antusias dalam menanggapi pertanyaan dari guru dan masih banyak siswa yang diam. Guru terus berusaha untuk memancing pengetahuan awal siswa dengan memberikan pertanyaan kepada siswa. Kemudian pada pertemuan II, untuk tahap pemanasan guru menanyakan kepada siswa mengenai kegiatan yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya sambil mengingat kembali materi. Guru melakukan tanya jawab mengenai materi pada pertemuan sebelumnya yaitu mengenai Peristiwa Rengasdengklok. Siswa sudah terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa mulai aktif merespon pertanyaan-pertanyaan dari guru walaupun masih terdapat beberapa siswa yang diam. Guru juga menjelaskan mengenai langkah-langkah *Role Playing*.

b) Tahap Memilih Siswa yang akan Berperan

Tahap pemilihan siswa yang berperan ini dilakukan pada pertemuan I siklus I. Guru memilih siswa yang berperan dengan terlebih dahulu membagi siswa ke dalam 2 kelompok. Pada masing-masing kelompok ditentukan tokoh yang berperan sesuai karakteristik siswa. Proses pembentukan kelompok ini memakan waktu yang cukup lama karena

masing-masing siswa ingin membentuk kelompok sesuai keinginannya masing-masing. Tetapi hal tersebut bisa diatasi setelah guru memberi nasihat siswa. Siswa pun bergabung dengan kelompoknya. Namun, pada pertemuan I ini sebagian besar siswa masih terlihat malu dan masih saling mengejek antara siswa laki-laki dan perempuan. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok untuk dikerjakan bersama kelompoknya. Kemudian, siswa melakukan diskusi membuat naskah drama berdasarkan gambaran cerita yang ada dalam LKS (dapat dilihat pada lampiran 10 Gb 1).

c) Tahap Menyiapkan Penonton yang akan Mengobservasi

Tahap menyiapkan penonton yang mengobservasi ini dilakukan pada pertemuan II siklus I. Pada saat kelompok 1 akan tampil, maka siswa kelompok 2 akan menjadi penonton. Pada saat itu guru mengkondisikan penonton agar melakukan pengamatan/observasi terhadap penampilan drama. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat memahami runtutan peristiwa yang ditampilkan dalam drama.

d) Tahap Mengatur Panggung

Tahap mengatur panggung dilakukan oleh guru pada pertemuan II siklus I. Dalam mengatur panggung peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan guru. Kemudian ruang ditata sesuai rencana oleh guru dan peneliti. Disiapkan dua buah meja dan kursi di depan ruang pertemuan sebagai tempat penampilan.

e) Tahap Permainan

Tahap Permainan ini dilakukan oleh siswa pada pertemuan II siklus I. Permainan pertama dilakukan oleh kelompok 1 dengan durasi 11 menit. Kelompok siswa yang ditunjuk dalam Peristiwa Rengasdengklok episode 1 bermain peran sesuai naskah yang dibuat kemarin (dapat dilihat pada lampiran 10 Gb 2). Sedangkan siswa yang lainnya sebagai penonton. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan, tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan, ia berbicara dengan teman sebelahnya sehingga terlihat kurang kondusif dan suasana kelas ramai. Kelompok 1 bermain dengan cukup serius dan cukup baik. Namun, ada sebagian siswa yang masih malu-malu dan ada juga siswa yang masih melihat teks sebentar karena belum hafal dialognya.

f) Tahap Diskusi dan evaluasi

Tahap diskusi dan evaluasi ini dilakukan oleh guru dan siswa dengan melakukan diskusi mengenai bagaimana jalannya Peristiwa Rengasdengklok berdasarkan drama yang baru saja diperankan. Ada beberapa siswa yang aktif menjawab. Namun, banyak siswa yang masih hanya diam saja dan malu-malu dalam menjawab sehingga diskusi belum maksimal. Guru juga melakukan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 1 melalui tanya jawab bersama siswa.

g) Tahap Permainan berikutnya

Tahap Permainan berikutnya ini dilakukan oleh siswa pada pertemuan II siklus I. Permainan pertama dilakukan oleh kelompok 2 dengan durasi 14 menit (dapat dilihat pada lampiran 10 Gb 3). Kelompok siswa yang ditunjuk dalam Peristiwa Rengasdengklok episode 2 bermain peran sesuai naskah yang dibuat kemarin. Sedangkan siswa yang lainnya sebagai penonton. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan, tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan, ia berbicara dengan teman sebelahnya sehingga terlihat kurang kondusif dan suasana kelas ramai. Kelompok 2 bermain dengan cukup baik. Namun, ada sebagian siswa yang masih melihat teks sebentar karena belum hafal dialognya. Ada pula siswa yang kurang serius dalam bermain drama.

h) Tahap Diskusi Lebih Lanjut

Tahap diskusi lebih lanjut ini dilakukan oleh guru dan siswa dengan melakukan diskusi mengenai bagaimana jalannya Peristiwa Rengasdengklok yang ditampilkan kelompok 2. Ada beberapa siswa yang aktif menjawab. Namun, banyak siswa yang masih hanya diam saja dan malu-malu dalam menjawab sehingga diskusi belum maksimal. Guru juga melakukan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 2 melalui tanya jawab bersama siswa. Setelah itu guru berdiskusi dengan siswa mengenai runtutan cerita drama dari awal sampai akhir. Diskusi belum berjalan dengan

maksimal karena ada sebagian siswa yang hanya diam dan ada juga yang berbicara dengan teman sebelahnya.

i) Generalisasi

Tahap generalisasi ini dilakukan oleh guru dengan siswa melalui tanya jawab. Tetapi masih seperti sebelumnya, siswa masih malu-malu. Hanya sebagian siswa yang aktif dan ada juga beberapa siswa yang hanya diam. Tahap ini dilakukan pada pertemuan II siklus I. Siswa kemudian mengerjakan soal siklus I. Setelah selesai, jawaban soal dibahas bersama-sama

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa siswa mulai nampak menikmati pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing*. Walaupun dengan digunakannya metode pembelajaran ini, keaktifan, pemahaman, dan respon siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi lebih optimal daripada menggunakan metode tanya jawab maupun ceramah yang biasanya digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS. Namun, ada beberapa siswa yang masih malu-malu dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* ini menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif. Berdasarkan indikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V materi Peristiwa Sekitar Proklamasi, khususnya Peristiwa Rengasdengklok. Dengan demikian, keberhasilan proses pun tercapai.

4) Refleksi

Tahap keempat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi. Refleksi merupakan kegiatan untuk mengungkapkan kembali apa yang sudah dilakukan, menguraikan informasi, mengkaji secara mendalam kekurangan dan kelebihan tindakan yang telah dilakukan tersebut. Peneliti dan guru melakukan evaluasi proses pembelajaran IPS yang telah dilakukan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Berdasarkan hasil observasi, kendala-kendala yang dialami siswa selama proses pembelajaran IPS adalah sebagai berikut: Ada beberapa siswa yang belum memahami tahapan-tahapan metode *Role Playing*, siswa kurang terbuka dan mengkomunikasikan dengan guru apabila menemui kesulitan, siswa mengalami kesulitan dalam pembuatan naskah dialog karena nampaknya beberapa siswa cenderung bingung membuat dialognya, siswa malu dan kurang percaya diri pada saat tampil bermain drama dan komunikasi antara guru dan siswa kurang komunikatif sehingga siswa masih cenderung kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kendala-kendala tersebut harus segera diatasi agar upaya meningkatkan proses dan hasil belajar IPS siswa dengan metode *Role Playing* dapat berhasil sesuai dengan rencana. Peneliti harus cermat dalam mengatasi masalah tersebut, karena jika permasalahan yang

pertama sulit diatasi maka akan menghambat pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing* berjalan dengan lancar.

Berdasarkan hasil pengamatan, hasil tes yang telah diperoleh, serta hasil refleksi yang telah dilakukan, hasil yang diperoleh dirasakan belum maksimal. Untuk itu disusunlah rencana perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya, yakni siklus II. Adapun perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan namun terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak siswa berdiskusi dalam menentukan tempat penampilan drama supaya siswa merasa dihargai dan dipenuhi kemauannya supaya siswa bisa lebih komunikatif dengan guru dan peneliti. kemudian guru menjelaskan ulang tahapan metode *Role Playing* dengan menambah waktu pada tiap-tiap tahap dan lebih detail menjelaskan tahapan-tahapannya. Peneliti menyiapkan naskah drama terlebih dahulu karena pada pertemuan I siklus I siswa kesulitan dalam memilih kata pada pembuat naskah drama serta menyita waktu yang cukup lama. Serta guru dan peneliti sepakat untuk melakukan pendekatan dengan siswa dimana diharapkan siswa yang tadinya mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPS mau terbuka dan mengungkapkan kepada guru sehingga pembelajaran bisa optimal dimana siswa tidak mengalami kesulitan.

Hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPS pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil tes pratindakan. Akan tetapi peningkatan tersebut belum dinilai baik oleh guru dan peneliti karena dalam kriteria keberhasilan 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai taraf keberhasilan minimal lebih dari atau sama dengan 75 belum tercapai. Oleh karena itu, peneliti dan guru sepakat mengadakan perbaikan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPS pada siklus II agar mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai taraf keberhasilan minimal lebih dari atau sama dengan 75.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu tanggal 29 April 2013 dan 4 Mei 2013 dengan waktu 2 jam pelajaran setiap 1 pertemuan (2x35 menit) dengan materi Detik-detik Proklamasi.

1) Perencanaan

Berdasarkan hasil dari siklus I, perencanaan pada siklus II berpedoman pada hasil refleksi siklus I. Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas VA serta mendapatkan bimbingan dari Dosen Pendamping dalam merencanakan pembelajaran selanjutnya, sehingga hasil yang diperoleh pada siklus II akan lebih meningkat dari pada siklus I. Sebelum melakukan tindakan pada siklus II, peneliti menyusun rencana

perbaikan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus ini. Adapun hasil perencanaan siklus II, sebagai berikut:

- a) Peneliti bersama guru menyamakan persepsi dan diskusi untuk merumuskan tindakan yang akan dilakukan pada siklus kedua.
- b) Peneliti bersama guru sepakat akan menciptakan suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan namun terkendali.
- c) Guru menjelaskan ulang tahapan metode *Role Playing* dengan menambah waktu dalam tiap-tiap tahap dan lebih detail menjelaskan materi.
- d) Guru dan peneliti sepakat untuk lebih melakukan pendekatan dengan siswa.
- e) Peneliti dan guru membuat skenario pembelajaran serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan arahan dari dosen pembimbing dan *expert judgment* dari dosen ahli yaitu Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd.
- f) Menyusun dan mempersiapkan soal tes untuk siswa. Tes akan diberikan pada akhir siklus kedua ini. Soal tes disusun oleh peneliti yang divalidasi oleh dosen ahli yaitu Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd.
- g) Mempersiapkan sarana dan fasilitas yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan siklus II.
- h) Perbedaan siklus I dan siklus II adalah pada jumlah kelompok, pembuatan naskah dialog dan setting tempat bermain peran.

2) Tindakan Siklus II

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas ini adalah pelaksanaan tindakan yang merupakan implementasi isi rancangan. Proses pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I ini dilaksanakan pada hari senin tanggal 29 April 2013 dengan waktu 2 jam pelajaran (2x35 menit). Sedangkan tindakan siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 4 mei 2013 dengan waktu 2 jam pelajaran (2x35 menit). Berikut ini deskripsi pelaksanaan tindakan siklus II.

a) Pertemuan I

Pelaksanaan tindakan siklus II pada pertemuan I sebagai tindak lanjut, perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran pada siklus I pertemuan I. Siklus II pertemuan I ini dilaksanakan pada hari Senin, 29 April 2013 mulai pukul 07.35-08.45 selama 2 jam pelajaran (2x35 menit). Gambaran umum pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan I sebagai berikut.

Kegiatan Awal

Kegiatan awal diawali dengan guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa dilakukan presensi kelas serta menanyakan kabar. Lalu, guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan siswa pada waktu upacara bendera mengaitkan kegiatan tersebut dengan teks proklamasi kemerdekaan dan materi Detik-Detik Proklamasi. Guru juga memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan manfaat yang

diperoleh setelah mempelajari materi yang akan dan sedang dipelajari dalam pertemuan ini.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti yang dilakukan guru adalah melakukan langkah pertama dalam langkah-langkah metode *role playing* yaitu tahap pemanasan. Pada tahap pemanasan, guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi Peristiwa Detik-Detik Proklamasi. Beberapa siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Kemudian siswa memperhatikan penjelasan lebih lanjut dari guru mengenai materi tersebut serta lebih menjelaskan bagaimana karakter tokoh-tokoh yang ada pada peristiwa Detik-detik Proklamasi. Hal tersebut dilakukan agar siswa lebih baik dalam menghayati peran tokoh-tokoh dalam Detik-detik Proklamasi agar siswa nantinya dapat menghayati dalam memerankan tokoh. Guru juga menjelaskan cara pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Role Playing* yang akan dilakukan oleh siswa.

Pada tahap kedua yaitu tahap pemilihan siswa yang berperan, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok 1 terdiri dari 9 siswa dan kelompok 2 terdiri dari 6 siswa. Kelompok 1 memerankan drama episode 1 dan kelompok 2 memerankan drama episode 2. Kemudian siswa duduk berkelompok dengan anggota kelompok masing-masing.

Guru membagikan naskah drama kepada masing-masing siswa untuk didiskusikan bersama kelompoknya. Siswa berdiskusi bersama kelompoknya dengan posisi tempat duduk berkelompok. Setelah 10 menit berdiskusi. Kemudian kelompok 1 diminta untuk latihan awal memeragakan naskah drama di depan kelas. Setelah selesai, guru serta siswa memberikan pujian dan tepuk tangan. Guru memberikan saran supaya lebih serius lagi dalam memeragakan drama pada penampilan besok sabtu. Siswa memperhatikan nasihat guru tersebut. Kemudian kelompok 2 diminta untuk latihan awal memeragakan naskah drama di depan kelas. Setelah selesai, guru serta siswa memberikan pujian dan tepuk tangan. Guru juga memberikan saran supaya siswa lebih serius dalam memeragakan drama. Setelah itu, guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya apabila ada hal-hal yang perlu dipertanyakan. Tetapi tidak ada satupun siswa yang bertanya. Lalu, guru membagikan soal evaluasi dan siswa mengerjakannya dengan cukup serius. Setelah siswa selesai mengerjakan, siswa saling menukarkan pekerjaannya dengan teman sebangku, kemudian membahas soal evaluasi bersama-sama sambil mengoreksi pekerjaan teman.

Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan dengan melakukan tanya jawab mengenai kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari. Guru juga melakukan refleksi dan memberikan pesan moral kepada siswa

agar materi lebih mengena kepada siswa untuk kehidupan sehari-hari. Siswa juga diberi motivasi untuk lebih giat dan semangat lagi dalam belajar. Setelah selesai, pelajaran dilanjutkan dengan pelajaran selanjutnya.

b) Pertemuan II

Pelaksanaan tindakan siklus II pada pertemuan II sebagai tindak lanjut, perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran pada siklus I pertemuan II. Pada tindakan siklus II pada pertemuan II ini dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 4 Mei 2013 pukul 09.40 sampai pukul 10.50 selama 2 jam pelajaran. Gambaran umum kegiatan tindakan pembelajaran pertemuan II dideskripsikan sebagai berikut.

Kegiatan Awal

Kegiatan awal diawali dengan persepsi, melakukan tanya jawab mengenai materi pada pertemuan sebelumnya sambil mengingat kembali materi. Lalu, guru menanyakan kesiapan siswa atas penugasan. Siswa sudah siap dan sudah latihan. Guru kemudian menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran IPS pada pertemuan kali ini.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti yang dilakukan guru adalah melakukan langkah pertama dalam langkah-langkah metode *role playing* yaitu tahap pemanasan. Pada tahap pemanasan, siswa dan guru melakukan tanya

jawab mengenai materi Peristiwa Detik-Detik Proklamasi, mengingat kembali materi yang sudah disinggung pada pertemuan sebelumnya. Guru juga menjelaskan lebih lanjut mengenai metode *Role Playing*.

Pada tahap kedua yaitu tahap menyiapkan penonton yang akan mengobservasi, guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai siswa yang menjadi penonton. Siswa yang menjadi penonton yaitu siswa yang tidak tampil bermain peran. Siswa yang menjadi penonton mendapat penugasan untuk mengobservasi dan mengevaluasi siswa yang penampilan siswa yang maju bermain peran. Siswa memahami maksud dan perintah dari guru, sehingga tidak ada yang bertanya mengenai tugas sebagai penonton.

Pada tahap ketiga yaitu tahap mengatur panggung, guru menyuruh siswa untuk berkumpul bersama kelompoknya dan melakukan pengecekan kesiapan siswa dan panggung bagi siswa yang akan berperan. Sedangkan pada tahap permainan, guru menyuruh siswa yang ditunjuk dalam Peristiwa Detik-Detik Proklamasi episode 1 bermain peran. Sedangkan siswa yang lainnya sebagai penonton. Siswa yang menjadi penonton diberi tugas supaya memperhatikan karena selain menjadi penonton mereka nantinya akan disuruh memberikan komentar dan kritik maupun saran bagi kelompok yang maju. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan dengan seksama. Guru membimbing pelaksanaan bermain peran agar berjalan dengan lancar.

Pelaksanaan bermain peran pada siklus II berbeda pada siklus I. Bermain peran pada siklus I diadakan di ruang pertemuan. Pada siklus II diadakan di dalam kelas. Hal ini dilakukan atas persetujuan siswa agar siswa merasa nyaman. Pada saat pelaksanaan peneliti dan observer menilai psikomotor siswa dengan mengisi lembar observasi aspek psikomotor siswa.

Pada tahap kelima yaitu tahap diskusi dan evaluasi, guru dan siswa melakukan tanya jawab dan diskusi mengenai bagaimana jalannya Peristiwa Detik-Detik Proklamasi episode 1 berdasarkan drama yang baru saja diperankan. Guru juga melakukan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 1 dengan tanya jawab bersama siswa. Lalu, pada tahap permainan berikutnya, guru menyuruh kelompok 2 untuk mempersiapkan diri untuk penampilannya. Para siswa kelompok 2 menyiapkan diri kemudian tampil bermain peran. Sedangkan siswa yang lainnya menjadi penonton. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan kelompok 2.

Pada tahap ketujuh yaitu tahap diskusi lebih lanjut, guru dan siswa melakukan tanya jawab dan diskusi dan evaluasi mengenai bagaimana jalannya Peristiwa Detik-Detik Proklamasi berdasarkan drama yang baru saja diperankan. Guru juga melakukan diskusi dan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 1 dan 2 dengan tanya jawab bersama siswa. Siswa diberi

kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti, namun tidak ada siswa yang bertanya.

Pada tahap terakhir yaitu tahap generalisasi, guru dan siswa melakukan generalisasi serta merefleksikan pembelajaran yang dilakukan, materi yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Kemudian siswa mengerjakan soal siklus II. Setelah selesai, pekerjaan siswa ditukarkan dengan teman sebelah dan dilakukan pembahasan soal bersama-sama.

Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan dengan melakukan tanya jawab tanya jawab mengenai kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari. Guru juga melakukan refleksi dan memberikan pesan moral kepada siswa agar materi lebih mengena kepada siswa untuk kehidupan sehari-hari. Siswa juga diberi motivasi untuk lebih giat dan semangat lagi dalam belajar. Setelah selesai, pelajaran ditutup dengan salam dan berdoa.

Adapun tes berupa pemberian soal pada akhir siklus II di atas bertujuan agar siswa dapat mengasah kemampuan individu mereka, menguji pemahaman materi sehingga pemahaman siswa yang diperoleh selama mengikuti proses pembelajaran semakin bertambah dan kuat. Dengan bekal pemahaman yang kuat, siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam mengerjakan tes pada akhir siklus. Nilai

yang diperoleh siswa setelah mengerjakan tes pada akhir siklus II, termasuk kedalam hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif dapat dinyatakan dalam bentuk persentase (%), sehingga akan diperoleh persentase perolehan hasil belajar kognitif pascatindakan siklus II yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

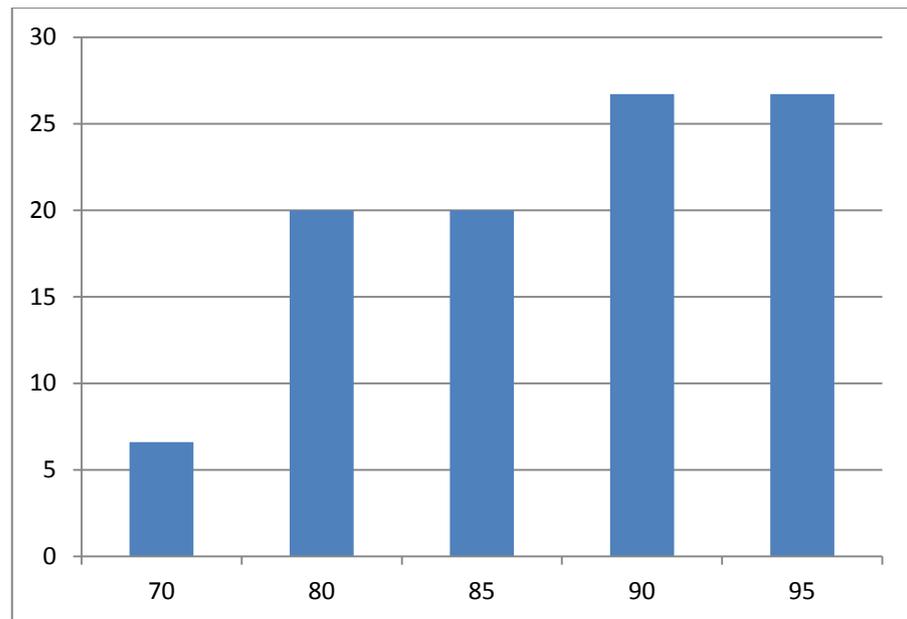
Tabel 12
Persentase Perolehan Hasil Belajar Kognitif pada Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
1	95	4	26,7%	Tuntas
2	90	4	26,7%	Tuntas
3	85	3	20%	Tuntas
4	80	3	20%	Tuntas
6	70	1	6,6%	Belum Tuntas
Jumlah		15	100%	
Nilai Rata-rata		87		
Nilai Tertinggi		95		
Nilai Terendah		70		

Sumber: Nilai tes siklus II materi Peristiwa Detik-detik Proklamasi Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan, Kulon Progo.

Berdasarkan tabel 12 dapat dilihat bahwa tes pascatindakan siklus II diikuti oleh 15 siswa. Hasilnya adalah 4 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 95, jika dipersentase 26,7% dengan keterangan tuntas, 4 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 90, jika dipersentase 26,7% dengan keterangan tuntas, 3 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 85 , jika dipersentase 20% dengan keterangan tuntas, 3 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 80, jika dipersentase 20% dengan keterangan tuntas, dan 1 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 70, jika dipersentase 6,6% dengan keterangan belum tuntas. Nilai rata-rata 87 dan nilai tertinggi

95 sedangkan nilai terendahnya adalah 70. Dari data tersebut disimpulkan terdapat 1 siswa yang belum tuntas dan 14 siswa yang sudah tuntas. Presentase perolehan hasil belajar kognitif pada siklus II dapat divisualisasikan dalam diagram batang berikut:



Gambar 3
Diagram Batang Persentase Hasil Belajar Kognitif pada Siklus II

Hasil belajar kognitif siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar siklus I dan hasil tes pratindakan. Peningkatan tersebut sudah mencapai kriteria keberhasilan 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai taraf keberhasilan minimal lebih dari atau sama dengan 75 belum. Adapun peningkatan hasil belajar kognitif siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 13
Perbandingan Hasil Belajar Kognitif pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Tahap	Rata-rata Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Ketun-tasan	Ketidak-tuntasan
Pra-tindakan	57,53	75	27	(20%)	(80%)
Siklus I	76,33	85	60	(66,67%)	(33,33%)
Siklus II	87	95	70	(93,33%)	(6,67%)

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar IPS siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan. Data awal sebelum adanya tindakan diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 57,53 dengan nilai tertinggi yaitu 75 dan nilai terendah 27 dengan ketuntasan sebesar 20% dan ketidaktuntasan 80%. Siklus I diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 76,33 dengan nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah 60 dengan ketuntasan sebesar 66,67% dan ketidaktuntasan 33,33%. Siklus II diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 87 dengan nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah 70 dengan ketuntasan sebesar 93,33% dan ketidaktuntasan 6,67%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan secara signifikan. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 40,67% dari 20% menjadi 66,67%, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 26,73% yakni dari 66,67% menjadi 93,4%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus II dapat diakumulasikan sebesar 67,4%.

3) Observasi

Tahap ketiga dari penelitian tindakan kelas ini adalah pengamatan/observasi. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran pada siklus II. Pengamatan dilakukan terhadap guru dan siswa serta pengelolaan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Pengamatan dilakukan terhadap guru dan siswa, baik sebelum, saat, maupun sesudah implementasi tindakan dalam pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan untuk memantau siswa dan guru dalam pembelajaran serta pengelolaan pembelajaran kesesuaiannya dengan perencanaan. Adapun data yang diperoleh dari tindakan meliputi data proses perubahan kinerja pembelajaran akibat pelaksanaan tindakan (keberhasilan proses) dan hasil kegiatan pembelajaran setelah pelaksanaan tindakan (keberhasilan produk).

Adapun hasil observasi aspek afektif siswa pada saat proses pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* siklus II diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran dengan mengisi lembar observasi aspek afektif siswa. Observer melakukan pengamatan terhadap aspek afektif siswa pada pertemuan 1 siklus II. Hasil observasi aspek afektif siswa diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran dengan mengisi lembar observasi aspek afektif siswa. Hasil yang diperoleh tersebut kemudian dimasukkan ke dalam interval

sehingga diperoleh hasil yang dapat dinyatakan dalam bentuk persentase (%) serta dinyatakan dalam keterangan sangat baik, baik, kurang atau sangat kurang. Adapun data hasil observasi aspek afektif siswa selama proses pembelajaran pada siklus II yang diperoleh dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 14
Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa pada Siklus II

Aspek yang Diamati	Interval	Frekuensi	Persentase	Ket
<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tugas di dalam kelompoknya. • Melaksanakan tugas dengan tanggungjawab. • Menanyakan hal yang belum dimengerti. • Menjawab pertanyaan dari guru dan siswa lain. • Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh. 	16 – 20	5	33,33%	SB
	11 – 15	10	66,67%	B
	6 – 10	0	0	K
	≤ 5	0	0	SK
Jumlah		15	100%	

Ket: SB: Sangat Baik; B: Baik; K: Kurang; SK: Sangat Kurang.

Sumber: Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa Kelas VASD Negeri Panjatan pada Materi Peristiwa Detik-detik Proklamasi Siklus II.

Berdasarkan tabel hasil observasi aspek afektif siswa pascatindakan siklus II di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi diikuti oleh 15 siswa. Hasilnya adalah 5 siswa dari 15 siswa mendapatkan nilai antara 16 sampai 20, jika dipersentase 33,33% dengan keterangan sangat baik dan 10 siswa dari 15 siswa mendapatkan nilai antara 11 sampai 15, jika dipersentase 66,67% dengan keterangan baik.

Observer juga melakukan observasi terhadap aspek psikomotor siswa pada saat proses pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing*. Hasil observasi aspek psikomotor siswa diperoleh dari hasil

pengamatan yang dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran dengan mengisi lembar observasi aspek psikomotor siswa. Observer melakukan pengamatan aspek psikomotor siswa pada saat pertemuan 2 siklus II. Hasil yang diperoleh tersebut kemudian dimasukkan ke dalam interval sehingga diperoleh hasil yang dapat dinyatakan dalam bentuk persentase (%) serta dinyatakan dalam keterangan sangat baik, baik, kurang atau sangat kurang. Adapun data hasil observasi aspek psikomotor siswa dalam pembelajaran yang diperoleh dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 15
Data Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa pada Siklus II

Aspek yang Diamati	Interval	Frekuensi	Persentase	Ket
<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan permainan drama dengan lebih baik. • Memosisikan diri dengan jalan cerita yang diperankan. • Menunjukkan rasa senang berinteraksi dengan teman saat bermain peran. • Menunjukkan kemudahan berkomunikasi dengan teman saat bermain peran. • Menampilkan ekspresi saat bermain peran. 	16 – 20	3	20%	SB
	11 – 15	12	80%	B
	6 – 10	0	0	K
	≤ 5	0	0	SK
	Jumlah		15	100%

Ket: SB: Sangat Baik; B: Baik; K: Kurang; SK: Sangat Kurang.

Sumber: Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan pada materi Peristiwa Detik-detik Proklamasi Siklus II.

Berdasarkan tabel hasil observasi aspek afektif siswa pascatindakan siklus I di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi diikuti oleh 15

siswa. Hasilnya adalah 3 siswa dari 15 siswa mendapatkan nilai antara 16 sampai 20, jika dipersentase 20% dengan keterangan sangat baik dan 12 siswa dari 15 siswa mendapatkan nilai antara 11 sampai 15, jika dipersentase 80% dengan keterangan baik.

Peneliti juga melakukan observasi terhadap aktivitas guru di kelas yang selama proses pembelajaran pada siklus II, baik pada pertemuan 1 maupun pertemuan 2 dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru di kelas. Hasil yang diperoleh tersebut kemudian dijumlah serta dinyatakan dalam keterangan sangat baik, baik, kurang atau sangat kurang. Adapun data hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran yang diperoleh dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 16
Hasil Rekapitulasi Observasi Guru pada Siklus II

Skor	Aspek yang diamati (Indikator)															Jumlah Skor
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	
4	-	4	-	4	4	-	-	-	4	4	-	4	-	-	-	24
3	3	-	3	-	-	3	3	3	-	-	3	-	3	3	3	27
2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
Jumlah Skor																51

Sumber: Hasil Observasi Guru pada siklus II materi Peristiwa Detik-detik Proklamasi.

Tabel 17

Keterangan Aspek yang Diamati pada Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang Diamati
a.	Menyampaikan pengantar serta pembahasan cerita dari materi yang akan dipelajari.
b.	Menunjuk siswa yang akan berperan dalam drama episode 1.
c.	Memberikan gambaran tentang karakter tokoh.

No	Aspek yang Diamati
d.	Menyiapkan siswa yang menjadi penonton untuk mengobservasi penampilan drama episode 1.
e.	Menyiapkan penampilan drama episode 1.
f.	Mengendalikan kondisi kelas saat penampilan drama berlangsung.
g.	Mendiskusikan cerita dari penampilan drama episode 1.
h.	Mengaktifkan siswa pada saat diskusi dan evaluasi.
i.	Menyiapkan siswa yang akan bermain drama episode 2.
j.	Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi penampilan drama episode 2.
k.	Mengendalikan kondisi kelas saat penampilan drama berlangsung.
l.	Membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi drama episode 2.
m.	Mengendalikan kondisi kelas saat diskusi berlangsung.
n.	Melakukan diskusi bersama siswa mengenai cerita drama yang ditampilkan secara keseluruhan.
o.	Melakukan generalisasi terhadap materi yang dipelajari.

Ket: Sangat Baik: 46 – 60; Baik: 31 – 45; Kurang: 16 – 30; Sangat Kurang: ≤ 15.

Berdasarkan data hasil rekapitulasi observasi guru dalam pembelajaran IPS pascatindakan siklus II di atas, dapat diketahui bahwa jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 51 yang termasuk pada kategori sangat baik.

Hasil pengamatan menunjukkan guru telah berusaha melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah metode *Role Playing*. Berikut penjelasan hasil observasi pada tiap langkah metode *Role Playing*.

a) Tahap Pemanasan (pengantar serta pembahasan cerita dari guru)

Pertemuan I siklus II, guru melakukan pemanasan dimulai dari pengantar pembelajaran yaitu dengan melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan siswa sebelum pelajaran IPS yaitu

upacara bendera yang dikaitkan dengan teks proklamasi serta materi Peristiwa Detik-detik Proklamasi. Kemudian tahap pemanasan ini dilanjutkan dengan pembahasan cerita yang akan di gunakan dalam bermain peran yaitu mengenai Peristiwa Detik-detik Proklamasi melalui tanya jawab dengan siswa. Pada pertemuan siklus II ini sudah mulai nampak beberapa siswa menanggapi pertanyaan dari apersepsi yang dilakukan oleh guru dengan mengemukakan pendapat dan gagasan yang dimiliki siswa. Kemudian pada pertemuan II, untuk tahap pemanasan guru menanyakan kepada siswa mengenai kegiatan yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya sambil mengingat kembali materi. Guru melakukan tanya jawab mengenai materi pada pertemuan sebelumnya yaitu mengenai Peristiwa Detik-detik Proklamasi. Siswa mulai aktif merespon pertanyaan-pertanyaan dari guru walaupun masih terdapat beberapa siswa yang diam. Kemudian siswa memperhatikan penjelasan lebih lanjut dari guru mengenai materi tersebut serta lebih menjelaskan bagaimana karakter tokoh-tokoh yang ada pada peristiwa Detik-detik Proklamasi. Hal tersebut dilakukan agar siswa lebih baik dalam menghayati peran tokoh-tokoh dalam Detik-detik Proklamasi agar siswa nantinya dapat menghayati dalam memerankan tokoh. Guru juga menjelaskan cara pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Role Playing* yang akan dilakukan oleh siswa.

b) Tahap Memilih Siswa yang akan Berperan

Tahap pemilihan siswa yang berperan ini dilakukan pada pertemuan I siklus II. Guru memilih siswa yang berperan dengan terlebih dahulu membagi siswa ke dalam 2 kelompok. Kelompok 1 terdiri dari 9 siswa dan kelompok 2 terdiri dari 6 siswa. Perbedaan jumlah kelompok ini disesuaikan dengan banyaknya adegan dan tokoh antara drama episode 1 dan 2. Drama episode 1 lebih banyak adegan dan penokohnya sehingga yang memerankan sebanyak 9 siswa, sedangkan drama episode 2 lebih singkat sehingga hanya 6 siswa saja. Kelompok 1 memerankan drama episode 1 dan kelompok 2 memerankan drama episode 2. Proses pembentukan kelompok ini tidak memakan waktu lama, sebab guru langsung menunjuk siswa serta perannya dalam kelompok. Siswapun bergabung dengan kelompoknya. Pada Siklus II ini sebagian besar siswa sudah mulai terbiasa berbaur berkelompok antara laki-laki dengan perempuan sehingga tidak terjadi saling mengejek lagi antara siswa laki-laki dan perempuan seperti pada Siklus I. Guru membagikan naskah drama kepada masing-masing siswa untuk didiskusikan bersama kelompoknya. Siswa berdiskusi bersama kelompoknya dengan posisi tempat duduk berkelompok selama 10 menit.

c) Tahap Menyiapkan Penonton yang akan Mengobservasi

Tahap menyiapkan penonton yang mengobservasi ini dilakukan pada pertemuan II siklus II. Pada saat kelompok 1 akan tampil, maka siswa

kelompok 2 akan menjadi penonton. Pada saat itu guru mengkondisikan penonton agar melakukan pengamatan/observasi terhadap penampilan drama. Siswa yang menjadi penonton diberi tugas supaya memperhatikan karena selain menjadi penonton mereka nantinya akan disuruh memberikan komentar dan kritik maupun saran bagi kelompok yang maju. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat memahami runtutan peristiwa yang ditampilkan dalam drama. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan dengan seksama. Guru membimbing pelaksanaan bermain peran agar berjalan dengan lancar.

d) Tahap Mengatur Panggung

Tahap mengatur panggung dilakukan pada pertemuan II siklus II. Dalam mengatur panggung peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan guru. Kemudian ruang ditata sesuai rencana oleh guru dan peneliti. Disiapkan dua buah meja dan 9 kursi depan kelas sebagai tempat penampilan pada episode 1. Pada waktu siklus II ini siswa diberi *nametag* nama tokoh yang diperankan agar siswa yang menonton lebih mudah memahami dan mengingat nama tokoh.

e) Tahap Permainan

Tahap Permainan ini dilakukan oleh siswa pada pertemuan II siklus II. Permainan pertama dilakukan oleh kelompok 1 dengan durasi 13 menit. Kelompok siswa yang ditunjuk dalam Peristiwa Rengasdengklok episode 1 bermain peran sesuai naskah (dapat dilihat pada lampiran 10 Gb 4). Mereka lebih percaya diri dalam bermain

peran. Penampilan drama episode 1 berjalan dengan baik dan serius. Namun, ada beberapa siswa yang masih melihat teks sebentar karena belum hafal dialognya. Sedangkan siswa kelompok 2 sebagai penonton yang mengobservasi atau melakukan pegamatan terhadap penampilan kelompok 1. Ada beberapa siswa yang menjadi penonton kurang memperhatikan penampilan sehingga mengganggu teman sebelahnya.

f) Tahap Diskusi dan Evaluasi

Tahap diskusi dan evaluasi ini dilakukan oleh guru dan siswa dengan melakukan diskusi mengenai bagaimana jalannya Peristiwa Detik-detik Proklamasi berdasarkan drama yang baru saja diperankan. Banyak siswa yang aktif menjawab sehingga diskusi berjalan dengan baik. Siswa juga sudah paham mengenai jalan cerita dan tokoh pada drama episode 1 ini. Guru juga melakukan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 1 melalui tanya jawab bersama siswa. Beberapa siswa memberikan komentar dan kritik maupun saran bagi kelompok yang maju. Guru membimbing diskusi dan evaluasi ini sehingga berjalan dengan lancar.

g) Tahap Permainan Berikutnya

Tahap Permainan berikutnya ini dilakukan oleh siswa pada pertemuan II siklus II. Permainan kedua ini dilakukan oleh kelompok 2 dengan durasi 10 menit. Kelompok siswa yang ditunjuk dalam Peristiwa Detik-detik Proklamasi episode 2 ini, bermain peran sesuai naskah

(dapat dilihat pada lampiran 10 Gb 5). Siswa bermain peran dengan baik. Terlihat dari semangat siswa dalam berusaha menampilkan penampilan terbaik. Mereka berusaha serius supaya suasana menjadi hikmat dalam penampilan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Para penontonpun diikutsertakan sebagai peserta upacara sambil mengobservasi penampilan kelompok 2. Ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan dan kurang serius pada tahap ini.

h) Tahap Diskusi Lebih Lanjut

Tahap diskusi lebih lanjut ini dilakukan oleh guru dan siswa dengan melakukan diskusi mengenai bagaimana jalannya Peristiwa Detik-detik Proklamasi yang ditampilkan kelompok 2 (dapat dilihat pada lampiran 10 Gb 6). Siswa yang aktif menjawab pertanyaan dari guru sehingga diskusi berjalan baik. Siswa mulai berani mengeluarkan pendapatnya. Namun, masih ada beberapa siswa yang hanya terdiam sambil tersenyum. Guru juga melakukan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 2 melalui tanya jawab bersama siswa. Ada beberapa siswa yang mengomentari, mengkritik serta memberi saran. Setelah itu guru berdiskusi dengan siswa mengenai runtutan cerita dari drama dari awal sampai akhir. Diskusi berjalan baik. Siswa berani menyampaikan pendapatnya sehingga proses diskusi berjalan dengan baik.

i) Tahap Generalisasi

Tahap generalisasi ini dilakukan oleh guru dengan siswa melalui tanya jawab. Siswa nampak antusias dalam diskusi kali ini. Mereka aktif dalam mengutarakan pendapat apabila diberi pertanyaan oleh guru. Mereka juga nampak lebih percaya diri dan senang dalam mengikuti diskusi. Tahap ini dilakukan pada pertemuan II siklus II. Kemudian siswa mengerjakan soal siklus II. Setelah selesai, pekerjaan siswa ditukarkan dengan teman sebelah dan dilakukan pembahasan soal bersama-sama.

Berdasarkan Hasil pengamatan pada siklus II ini, suasana pembelajaran sudah lebih efektif daripada siklus I. Sebagian besar siswa sudah mulai aktif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam bermain peran. Siswa juga sudah mulai percaya diri berbau dengan lawan jenis. Siswa juga lebih cepat memahami materi pembelajaran.

Dengan demikian, pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif. Berdasarkan indikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA materi Peristiwa Sekitar Proklamasi, khususnya Peristiwa Rengasdengklok. Dengan demikian, keberhasilan prosespun tercapai.

4) Refeksi

Tahap keempat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi. Dalam kegiatan refleksi, guru dan peneliti mengevaluasi implementasi

tindakan dan menganalisis dampak implementasi tindakan yang telah dilaksanakan dalam dua pertemuan tersebut. Refleksi ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VA dan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi dapat dikatakan hampir semua langkah yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran telah terlaksana. Pada siklus II, permasalahan yang muncul pada siklus I dapat teratasi. Proses pembelajaran juga meningkat dimana kekurangan yang terjadi pada siklus II yaitu dengan pencapaian persentase mencapai $\geq 75\%$. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas juga telah mencapai peningkatan yaitu 93,4% dari jumlah seluruh kelas VA, dan telah melebihi kriteria yang ditentukan oleh peneliti yaitu $\geq 75\%$ siswa tuntas. Dengan demikian, keberhasilan produk tercapai. Akan tetapi, untuk lebih meyakinkan keberhasilan produk ini, peneliti dan guru sepakat untuk mengulanginya pada siklus III.

Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa kendala yang dialami selama proses pembelajaran IPS pada siklus II. kendala-kendala yang dialami siswa selama proses pembelajaran IPS pada siklus II tersebut adalah sebagai berikut: ada beberapa siswa yang masih malu dan kurang percaya diri pada saat tampil bermain peran dan pada waktu siklus II pertemuan II, siswa yang menjadi penonton kurang terfokus dalam mengobservasi serta pada siklus II pertemuan II, serta menyisakan

waktu yang cukup lama apabila menghabiskan waktu pembelajaran sesuai rencana yaitu 2 jam pelajaran (2x35 menit) pada waktu siklus II pertemuan I sehingga waktu kurang digunakan secara efektif.

Berdasarkan hasil pengamatan, serta hasil refleksi yang telah dilakukan, pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* yang dilaksanakan dirasakan belum maksimal. Untuk itu disusunlah rencana perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya, yakni siklus III. Adapun perbaikan yang akan diterapkan pada siklus III adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih santai, menyenangkan namun terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak siswa berdiskusi supaya siswa merasa lebih percaya diri dan lebih komunikatif dengan guru dan peneliti. Selain itu, agar siswa lebih terfokus dalam mengobservasi maka akan diberikan LKS. Guru dan peneliti sepakat melaksanakan langkah-langkah metode *Role Playing* secara utuh/keseluruhan pada satu pertemuan saja (2x35 menit) agar waktu pembelajaran IPS lebih efisien dan efektif.

c. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

1) Perencanaan

Berdasarkan hasil dari siklus II, perencanaan pada siklus III berpedoman pada hasil refleksi siklus II. Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas VA serta mendapatkan bimbingan dari Dosen Pendamping dalam merencanakan pembelajaran selanjutnya, sehingga hasil yang diperoleh pada siklus III akan lebih meningkat dari pada siklus

II. Sebelum melakukan tindakan pada siklus III, peneliti menyusun rencana perbaikan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus ini.

Adapun hasil perencanaan siklus III, sebagai berikut:

- a) Peneliti bersama guru menyamakan persepsi dan diskusi untuk merumuskan tindakan yang akan dilakukan pada siklus ketiga.
- b) Peneliti bersama guru sepakat akan menciptakan suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan namun terkendali pada saat permainan drama.
- c) Guru dan peneliti sepakat untuk lebih melakukan pendekatan dengan siswa.
- d) Peneliti dan guru membuat skenario pembelajaran serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan arahan dari dosen pembimbing.
- e) Menyusun dan mempersiapkan soal tes untuk siswa. Tes akan diberikan pada akhir siklus ketiga ini. Soal tes disusun oleh peneliti dengan arahan dari dosen pembimbing.
- f) Mempersiapkan sarana dan fasilitas yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan siklus III.
- g) Perbedaan siklus II dan siklus III adalah pada jumlah kelompok, pemberian LKS pada penonon yang mengobservasi dan skenario pembelajaran serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pelaksanaan langkah-langkah metode *Role Playing* yang dilaksanakan

secara utuh/keseluruhan pada satu pertemuan saja (2x35 menit) agar waktu pembelajaran IPS lebih efisien dan efektif.

2) Tindakan Siklus III

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas ini adalah pelaksanaan tindakan yang merupakan implementasi isi rancangan. Proses pelaksanaan tindakan siklus III ini dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 18 Mei 2013 mulai pukul 09.40 sampai 10.50 dengan waktu 2 jam pelajaran (2x35 menit) pada materi pada siklus III ini merupakan kelanjutan dari materi pembelajaran sebelumnya, yaitu Pertempuran Ambarawa. Berikut ini deskripsi pelaksanaan tindakan siklus III.

Kegiatan Awal

Kegiatan awal diawali dengan apersepsi. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab mengenai cara mempertahankan sesuatu yang kita punya serta mengaitkannya dengan materi Pertempuran Ambarawa. Lalu, guru memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi yang akan dan sedang dipelajari dalam pertemuan ini.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti yang dilakukan guru adalah melakukan langkah pertama dalam langkah-langkah metode *role playing* yaitu tahap pemanasan. Pada tahap pemanasan, guru melakukan tanya jawab dengan

siswa mengenai Pertempuran Ambarawa. Kemudian siswa memperhatikan penjelasan lebih lanjut dari guru mengenai materi tersebut serta lebih menjelaskan bagaimana karakter tokoh-tokoh yang ada pada Pertempuran Ambarawa. Hal tersebut dilakukan agar siswa lebih baik dalam menghayati peran tokoh-tokoh dalam Pertempuran Ambarawa agar siswa nantinya dapat menghayati dalam memerankan tokoh. Guru juga menjelaskan cara pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* yang akan dilakukan oleh siswa.

Pada tahap kedua yaitu tahap menyiapkan penonton yang akan mengobservasi, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok 1 memerankan drama episode 1 yang terdiri dari 7 siswa, kelompok 2 memerankan drama episode 2 yang terdiri dari 8 siswa dan pembagian naskah drama yang dilakukan pada hari sebelumnya.

Pada tahap ketiga yaitu tahap menyiapkan penonton yang akan mengobservasi, guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai siswa yang menjadi penonton. Siswa yang menjadi penonton yaitu siswa yang tidak tampil bermain peran. Siswa yang menjadi penonton mendapat penugasan untuk mengobservasi dan mengevaluasi siswa yang penampilan siswa yang maju bermain peran serta mengerjakan LKS secara berkelompok. Siswa memahami maksud dan perintah dari guru, sehingga tidak ada yang bertanya mengenai tugas sebagai penonton.

Pada tahap keempat yaitu tahap mengatur panggung, guru menyuruh siswa untuk berkumpul bersama kelompoknya dan melakukan pengecekan kesiapan siswa dan panggung bagi siswa yang akan berperan. Sedangkan pada tahap permainan, kelompok siswa yang ditunjuk dalam Pertempuran Ambarawa episode 1 bermain peran. Sedangkan siswa yang lainnya sebagai penonton. Siswa yang menjadi penonton diberi tugas supaya memperhatikan sambil mengerjakan LKS secara berkelompok. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan dengan seksama. Guru membimbing pelaksanaan bermain peran agar berjalan dengan lancar. Pelaksanaan bermain diadakan di dalam kelas. Hal ini dilakukan atas persetujuan siswa agar siswa merasa nyaman. Pada saat pelaksanaan peneliti dan observer menilai psikomotor siswa yang bermain peran episode 1 dengan mengisi lembar observasi aspek psikomotor siswa.

Pada tahap keenam yaitu tahap diskusi dan evaluasi, guru dan siswa melakukan tanya tanya jawab dan diskusi membahas LKS yang dikerjakan siswa yang menjadi penonton serta mengenai bagaimana jalannya permainan peran Pertempuran Ambarawa episode 1 berdasarkan permainan peran yang baru saja diperankan. Guru juga melakukan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 1 dengan tanya jawab bersama siswa.

Pada tahap ketujuh yaitu tahap permainan berikutnya, guru menyuruh kelompok 2 untuk mempersiapkan diri untuk tampil. Para

siswa kelompok 2 menyiapkan diri kemudian tampil. Sedangkan siswa yang lainnya menjadi penonton. Siswa yang menjadi penonton dibagi menjadi 2 kelompok untuk mengerjakan LKS. Selanjutnya pada tahap diskusi lebih lanjut, guru dan siswa melakukan tanya jawab dan diskusi membahas LKS yang dikerjakan siswa yang menjadi penonton serta mengenai bagaimana jalannya permainan peran Pertempuran Ambarawa episode 2 berdasarkan permainan peran yang baru saja diperankan. Guru juga melakukan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 2 dengan tanya jawab bersama siswa. Guru juga melakukan diskusi dan evaluasi mengenai drama secara keseluruhanyaitu episode 1 maupun 2 melalui tanya jawab bersama siswa. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti, namun tidak ada siswa yang bertanya.

Pada tahap terakhir yaitu tahap generalisasi, guru dan siswa melakukan generalisasi serta merefleksikan pembelajaran yang dilakukan, materi yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Kemudian siswa mengerjakan soal siklus III. Setelah selesai, pekerjaan siswa ditukarkan dengan teman sebelah dan dilakukan pembahasan soal bersama-sama.

Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan dengan melakukan tanya jawab mengenai kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari. Guru juga

melakukan refleksi dan memberikan pesan moral kepada siswa agar materi lebih mengena kepada siswa untuk kehidupan sehari-hari. Siswa juga diberi motivasi untuk lebih giat dan semangat lagi dalam belajar. Setelah selesai, pelajaran ditutup dengan salam dan berdoa.

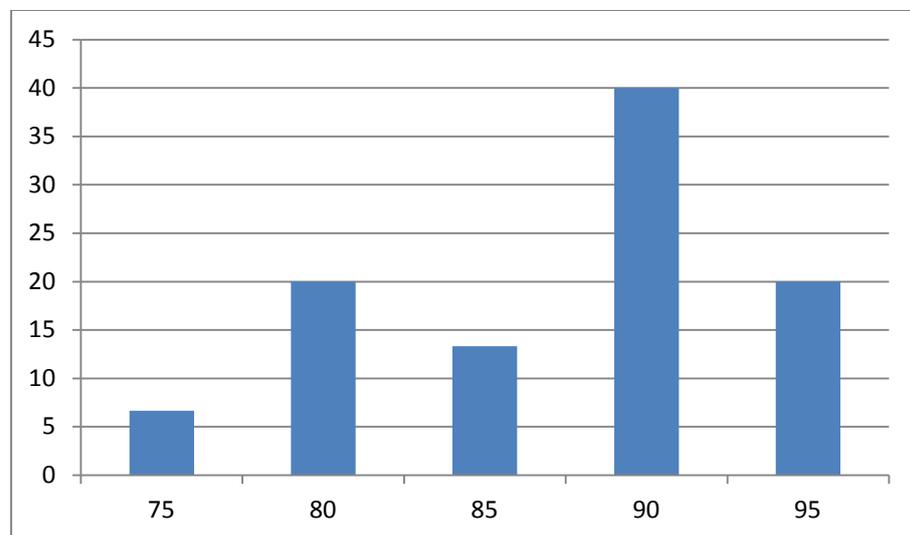
Pada akhir siklus III diadakan tes dengan mengerjakan soal dengan jumlah 20 soal. Adapun tujuan dari pemberian tes ini yaitu agar siswa dapat mengasah kemampuan individu mereka, menguji pemahaman materi sehingga pemahaman siswa yang diperoleh selama mengikuti proses pembelajaran semakin bertambah dan kuat. Dengan bekal pemahaman yang kuat, siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam mengerjakan tes pada akhir siklus. Nilai yang diperoleh siswa setelah mengerjakan tes pada akhir siklus III, termasuk kedalam hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif dapat dinyatakan dalam bentuk persentase (%), sehingga akan diperoleh presentase perolehan hasil belajar kognitif pascatindakan siklus III yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 18
Persentase Perolehan Hasil Belajar Kognitif pada Siklus III

No	Nilai	Frekuensi	Presentase (%)	Keterangan
1	95	3	20%	Tuntas
2	90	6	40%	Tuntas
3	85	2	13,33%	Tuntas
4	80	3	20%	Tuntas
5	75	1	6,67%	Tuntas
Jumlah		15	100%	
Nilai Rata-rata		87,33		
Nilai Tertinggi		95		
Nilai Terendah		75		

Sumber: Nilai tes siklus III materi Pertempuran Ambarawa Siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan, Kulon Progo.

Berdasarkan tabel 18 dapat dilihat bahwa tes pascatindakan siklus III diikuti oleh 15 siswa. Hasilnya adalah 3 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 95, jika dipersentase 20% dengan keterangan tuntas, 6 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 90, jika dipersentase 40% dengan keterangan tuntas, 2 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 85, jika dipersentase 13,33% dengan keterangan tuntas, 3 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 80, jika dipersentase 20% dengan keterangan tuntas dan 1 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 75, jika dipersentase 6,67% dengan keterangan tuntas. Nilai rata-rata 87,33 dan nilai tertinggi 95 sedangkan nilai terendahnya adalah 75. Dari data tersebut disimpulkan bahwa seluruh siswa kelas VA sudah tuntas. Untuk lebih jelasnya data nilai pada tabel 13. dapat dibuat diagram batang seperti pada gambar 4.



Gambar 4
Diagram Batang Persentase Hasil Belajar Kognitif pada Siklus III

Hasil belajar kognitif siswa pada siklus III mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar siklus II, siklus I, dan hasil tes pratindakan. Peningkatan tersebut sudah mencapai kriteria keberhasilan 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai taraf keberhasilan minimal lebih dari atau sama dengan 75. Adapun perbandingan hasil belajar IPS siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan pada siklus III dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 19
Perbandingan Hasil Belajar Kognitif pada Pratindakan, Siklus I,
Siklus II dan Siklus III

Tahap	Rata-rata Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Ketuntasan	Ketidaktuntasan
Pra-tindakan	57,53	75	27	(20%)	(80%)
Siklus I	76,33	85	60	(66,67%)	(33,33%)
Siklus II	87	95	70	(93,33%)	(6,67%)
Siklus III	87,33	95	75	(100%)	0

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar IPS siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan pada siklus III. Data awal sebelum adanya tindakan diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 57,53 dengan nilai tertinggi yaitu 75 dan nilai terendah 27 dengan ketuntasan sebesar 20% dan ketidaktuntasan 80%. Siklus I diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 76,33 dengan nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah 60 dengan ketuntasan sebesar 66,67% dan ketidaktuntasan 33,33%. Siklus II diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 87 dengan nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah 70 dengan

ketuntasan sebesar 93,33% dan ketidaktuntasan 6,67%. Siklus III diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 87,33 dengan nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah 75 dengan ketuntasan sebesar 100% dan ketidaktuntasan 0%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan secara signifikan. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 40,67% dari 20% menjadi 66,67%, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 26,73% yakni dari 66,67% menjadi 93,4%, dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 6,6% yakni dari 93,4% menjadi 100%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus II dapat diakumulasikan sebesar 74%.

3) Observasi

Tahap ketiga dari penelitian tindakan kelas ini adalah pengamatan/observasi. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran pada siklus III. Pengamatan dilakukan terhadap guru dan siswa serta pengelolaan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Pengamatan dilakukan terhadap guru dan siswa, baik sebelum, saat, maupun sesudah implementasi tindakan dalam pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan untuk memantau siswa dan guru dalam pembelajaran serta pengelolaan pembelajaran kesesuaiannya dengan perencanaan.

Adapun hasil observasi aspek afektif siswa pada saat proses pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer selama proses

pembelajaran dengan mengisi lembar observasi aspek afektif siswa. Hasil yang diperoleh tersebut kemudian dimasukkan ke dalam interval sehingga diperoleh hasil yang dapat dinyatakan dalam bentuk presentase (%) serta dinyatakan dalam keterangan sangat baik, baik, kurang atau sangat kurang. Adapun data hasil observasi aspek afektif siswa dalam pembelajaran yang diperoleh dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 20
Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa pada Siklus III

Aspek yang Diamati	Interval	Frekuensi	Persentase	Ket
Mendiskusikan tugas di dalam kelompoknya.	16 – 20	9	60%	SB
Melaksanakan tugas dengan tanggungjawab.	11 – 15	6	40%	B
Menanyakan hal yang belum dimengerti.	6 – 10	0	0	K
Menjawab pertanyaan dari guru dan siswa lain.	≤ 5	0	0	SK
Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.				
Jumlah		15	100%	

Ket: SB: Sangat Baik; B: Baik; K: Kurang; SK: Sangat Kurang.

Sumber: Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa Kelas VASD Negeri Panjatan pada Materi Pertempuran Ambarawa Siklus III.

Berdasarkan tabel hasil observasi aspek afektif siswa pascatindakan siklus III di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi diikuti oleh 15 siswa. Hasilnya adalah 9 siswa dari 15 siswa mendapatkan nilai antara 16 sampai 20, jika dipersentase 60% dengan keterangan sangat baik, dan 6 siswa dari 15 siswa mendapatkan nilai antara 11 sampai 15, jika dipersentase 40% dengan keterangan baik.

Adapun hasil observasi aspek psikomotor siswa pada saat proses pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran dengan mengisi lembar observasi aspek psikomotor siswa. Hasil yang diperoleh tersebut kemudian dimasukkan ke dalam intervale sehingga diperoleh hasil yang dapat dinyatakan dalam bentuk persentase (%) serta dinyatakan dalam keterangan sangat baik, baik, kurang atau sangat kurang. Adapun data hasil observasi aspek psikomotor siswa selama proses pembelajaran yang diperoleh pada siklus III dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 21
Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa pada Siklus III

Aspek yang Diamati	Interval	Frekuensi	Persentase	Ket
• Menampilkan permainan drama dengan lebih baik.	16 – 20	6	40%	SB
• Memosisikan diri dengan jalan cerita yang diperankan.	11 – 15	9	60%	B
• Menunjukkan rasa senang berinteraksi dengan teman saat bermain peran.	6 – 10	0	0	K
• Menunjukkan kemudahan berkomunikasi dengan teman saat bermain peran.	≤ 5	0	0	SK
Jumlah		15	100%	

Ket: SB: Sangat Baik; B: Baik; K: Kurang; SK: Sangat Kurang.

Sumber: Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa Kelas VASD Negeri Panjatan pada Materi Pertempuran Ambarawa Siklus III.

Berdasarkan tabel hasil observasi aspek psikomotor siswa pascatindakan siklus III di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi diikuti oleh 15 siswa. Hasilnya adalah 6 siswa dari 15 siswa mendapatkan nilai antara 16 sampai 20, jika dipersentase 40% dengan keterangan sangat baik, dan 9 siswa dari 15 siswa mendapatkan nilai antara 11 sampai 15, jika dipersentase 60% dengan keterangan baik.

Peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas guru di kelas selama proses pembelajaran dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru di kelas. Hasil yang diperoleh tersebut kemudian dijumlah serta dinyatakan dalam keterangan sangat baik, baik, kurang atau sangat kurang. Adapun data hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran yang diperoleh pada siklus III dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 22
Hasil Rekapitulasi Observasi Guru pada Siklus III

Skor	Aspek yang diamati (Indikator)														Jumlah Skor	
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n		o
4	4	4	4	4	4	-	4	-	4	4	-	4	-	4	4	44
3	-	-	-	-	-	3	-	3	-	-	3	-	3	-	-	12
2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
Jumlah Skor															56	

Sumber: Hasil Observasi Guru pada siklus III Materi Pertempuran Ambarawa.

Tabel 23

Keterangan Aspek yang Diamati pada Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang diamati
a.	Menyampaikan pengantar serta pembahasan cerita dari materi yang akan dipelajari.
b.	Menunjuk siswa yang akan berperan dalam drama episode 1.
c.	Memberikan gambaran tentang karakter tokoh.
d.	Menyiapkan siswa yang menjadi penonton untuk mengobservasi penampilan drama episode 1.
e.	Menyiapkan penampilan drama episode 1.
f.	Mengendalikan kondisi kelas saat penampilan drama berlangsung.
g.	Mendiskusikan cerita dari penampilan drama episode 1.
h.	Mengaktifkan siswa pada saat diskusi dan evaluasi.
i.	Menyiapkan siswa yang akan bermain drama episode 2.
j.	Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi penampilan drama episode 2.
k.	Mengendalikan kondisi kelas saat penampilan drama berlangsung.
l.	Membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi drama episode 2.
m.	Mengendalikan kondisi kelas saat diskusi berlangsung.
n.	Melakukan diskusi bersama siswa mengenai cerita drama yang ditampilkan secara keseluruhan.
o.	Melakukan generalisasi terhadap materi yang dipelajari.

Ket: Sangat Baik: 46 – 60; Baik: 31 – 45; Kurang: 16 – 30; Sangat Kurang: ≤ 15.

Berdasarkan data hasil rekapitulasi observasi guru dalam pembelajaran IPS pascatindakan siklus III di atas, dapat diketahui bahwa jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 56 yang termasuk pada kategori sangat baik.

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa guru telah berusaha melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah metode *Role Playing*. Berikut penjelasan hasil observasi pada tiap langkah metode *Role Playing*.

a) Tahap Pemanasan (pengantar serta pembahasan cerita dari guru)

Pada siklus III, Guru melakukan pemanasan dimulai dari pengantar pembelajaran yaitu dengan melakukan tanya jawab mengenai cara mempertahankan sesuatu yang kita punya serta mengaitkannya dengan materi yaitu mengenai Pertempuran Ambarawa. Kemudian tahap pemanasan ini dilanjutkan dengan pembahasan cerita yang akan digunakan dalam bermain peran yaitu mengenai Pertempuran Ambarawa melalui tanya jawab dengan siswa. Pada pertemuan siklus III ini, siswa nampak antusias dalam menanggapi pertanyaan dari apersepsi yang dilakukan oleh guru dengan mengemukakan pendapat dan gagasan yang dimiliki siswa. Siswa juga lebih bersemangat dalam memberikan gagasan ataupun pendapatnya dan pertanyaan dari guru. Siswa mulai aktif merespon pertanyaan-pertanyaan dari guru. Kemudian siswa memperhatikan penjelasan lebih lanjut dari guru mengenai materi tersebut serta lebih menjelaskan bagaimana karakter tokoh-tokoh yang ada pada Pertempuran Ambarawa. Hal tersebut dilakukan agar siswa lebih baik dalam menghayati peran tokoh-tokoh dalam Pertempuran Ambarawa agar siswa nantinya dapat menghayati dalam memerankan tokoh. Guru juga menjelaskan cara pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Role Playing* yang akan dilakukan oleh siswa.

b) Tahap Memilih Siswa yang akan Berperan

Pada tahap pemilihan siswa yang berperan dilakukan oleh guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok 1 memerankan drama episode 1 yang terdiri dari 7 siswa, kelompok 2 memerankan drama episode 2 yang terdiri dari 8 siswa dan pembagian naskah drama yang dilakukan pada hari sebelumnya. Perbedaan jumlah kelompok ini disesuaikan dengan banyaknya adegan dan tokoh antara drama episode 1 dan 2. Proses pembentukan kelompok ini tidak memakan waktu lama, sebab guru langsung menunjuk siswa serta perannya dalam kelompok sesuai dengan karakter siswa. Siswapun bergabung dan berdiskusi dengan kelompoknya (dapat dilihat pada lampiran 10 Gb 7). Pada Siklus III ini, siswa sudah terbiasa berbaur berkelompok antara laki-laki dengan perempuan sehingga tidak malu dan tidak saling mengejek lagi antara siswa laki-laki dan perempuan. Mereka juga nampak lebih bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan dalam menghafal naskah drama.

c) Tahap menyiapkan Penonton yang akan Mengobservasi

Pada tahap menyiapkan penonton yang mengobservasi ini, guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai tugas siswa yang menjadi penonton dalam mengobservasi penampilan permainan peran Pertempuran Ambarawa. Siswa yang menjadi penonton yaitu siswa yang tidak tampil bermain peran. Pada saat penampilan kelompok 1, maka siswa yang menjadi penonton yang mengobservasi adalah

kelompok 2, begitu juga sebaliknya. Siswa yang menjadi penonton mendapat penugasan untuk mengobservasi dan mengevaluasi siswa yang penampilan siswa yang maju bermain peran serta mengerjakan LKS secara berkelompok. Siswa memahami maksud dan perintah dari guru, sehingga tidak ada yang bertanya mengenai tugas sebagai penonton. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan dengan seksama. Guru membimbing pelaksanaan bermain peran agar berjalan dengan lancar.

d) Tahap Mengatur Panggung

Pada tahap mengatur panggung ini, peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan guru. Kemudian ruang ditata sesuai rencana oleh guru dan peneliti. Pada waktu siklus III ini siswa diberi *nametag* nama tokoh yang diperankan agar siswa yang menonton lebih mudah memahami dan mengingat nama tokoh.

e) Tahap Permainan

Pada tahap Permainan ini, siswa kelompok 1 yang mendapatkan bagian memerankan episode 1 menampilkan permainan peran. Permainan peran ini dilakukan oleh kelompok 1 dengan durasi 11 menit. Kelompok siswa yang ditunjuk dalam Pertempuran Ambarawa episode 1 bermain peran sesuai rencana dan naskah yang sudah dipersiapkan sebelumnya (dapat dilihat pada lampiran 10 Gb 8). Siswa kelompok 1 yang beranggotakan 7 siswa bermain dengan baik. Semua siswa bermain peran dengan serius. Mereka juga sudah percaya diri

tampil dihadapan teman-teman sekelas. Penampilan permainan peran Pertempuran Ambarawa episode 1 berjalan dengan baik. Sedangkan siswa kelompok 2 sebagai penonton yang mengobservasi atau melakukan pegamatan terhadap penampilan kelompok 1. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan, sehingga suasana kelas menjadi tenang serta pembelajaran menjadi lebih kondusif.

f) Tahap Diskusi dan Evaluasi

Tahap diskusi dan evaluasi ini dilakukan oleh guru dan siswa. Pada saat siswa yang menjadi penonton mengerjakan LKS, maka ia sudah berdiskusi bersama anggota kelompoknya untuk menyelesaikan penugasan LKS. Siswa berdiskusi menyelesaikan penugasan LKS dengan penuh tanggungjawab. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKS, maka hasil pekerjaan LKS dibahas oleh guru beserta siswa secara bersama-sama. Guru dan siswa juga melakukan diskusi mengenai bagaimana jalannya cerita penampilan permainan yang ditampilkan kelompok 1 yaitu mengenai Pertempuran Ambarawa episode 1. Siswa sangat aktif dalam berdiskusi. Siswa juga mulai percaya diri, terbukti dari banyaknya siswa yang berani mengemukakan pendapatnya pada saat tanya jawab. Keaktifan siswa dalam berdiskusi ini membuat proses diskusi dan evaluasi berjalan dengan baik. Siswa juga sudah paham mengenai jalan cerita dan tokoh pada drama episode 1 ini. Guru dan siswa mengevaluasi mengenai penampilan serta jalan cerita pertempuran Ambarawa episode 1.

Beberapa siswa memberikan komentar dan kritik maupun saran bagi kelompok yang maju. Guru membimbing diskusi dan evaluasi ini sehingga berjalan dengan lancar.

g) Tahap Permainan Berikutnya

Pada tahap Permainan berikutnya ini dilakukan oleh kelompok 2 dalam bermain peran episode 2. Terlebih dahulu, guru menyuruh kelompok 2 untuk mempersiapkan diri untuk tampil sehingga para siswa kelompok 2 menyiapkan diri terlebih dahulu. Pada saat bersamaan pula, guru mempersiapkan siswa yang menjadi penonton untuk mengobservasi dan mengevaluasi. Guru membagi siswa yang menjadi penonton menjadi 2 kelompok. Kelompok 1 terdiri dari 4 siswa, sedangkan kelompok 2 terdiri dari 3 siswa. Kemudian guru membagikan LKS pada masing-masing kelompok. Siswa yang menjadi penontonpun bergabung bersama anggota kelompoknya untuk berdiskusi mengerjakan penugasan LKS (dapat dilihat pada lampiran 10 Gb 9). Penampilan bermain peran yang dilakukan kelompok 2 ini berdurasi 13 menit. Kelompok siswa yang ditunjuk dalam memerankan Pertempuran Ambarawa episode 2 ini, bermain peran sesuai naskah yang dibagikan pada pertemuan sebelumnya. Siswa bermain peran dengan baik. Terlihat dari semangat siswa dalam berusaha menampilkan penampilan terbaik. Mereka berusaha serius supaya suasana menjadi tegang dalam penampilan Pertempuran Ambarawa.

Siswa yang menjadi penonton memperhatikan dengan sungguh-sungguh sehingga suasana kelas menjadi tenang dan kondusif.

h) Tahap Diskusi Lebih Lanjut

Pada tahap diskusi lebih lanjut ini dilakukan oleh guru dan siswa. Pada saat siswa yang menjadi penonton mengerjakan LKS, maka ia sudah berdiskusi bersama anggota kelompoknya untuk menyelesaikan penugasan LKS. Siswa berdiskusi menyelesaikan penugasan LKS dengan penuh tanggungjawab. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKS, maka hasil pekerjaan LKS dibahas oleh guru beserta siswa secara bersama-sama. Guru dan siswa juga melakukan diskusi mengenai bagaimana jalannya cerita penampilan permainan yang ditampilkan kelompok 2 yaitu mengenai Pertempuran Ambarawa episode 2. Siswa berpartisipasi aktif dalam berdiskusi dan mengevaluasi baik penampilan maupun jalan cerita permainan peran Perjuangan Ambarawa episode 2. Siswa tampak percaya diri dan bersuara dengan lantang mengutarakan pendapatnya. Pada saat guru juga melakukan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 2, banyak Siswa yang mengomentari, mengkritik serta memberi saran. Setelah itu guru berdiskusi dengan siswa mengenai runtutan cerita dari drama dari awal sampai akhir. Diskusi berjalan baik. Siswa berani menyampaikan pendapatnya sehingga proses diskusi berjalan dengan maksimal. Siswa juga memahami jalan cerita drama Pertempuran Ambarawa secara keseluruhan. Terbukti pada saat

diskusi, hampir sebagian siswa menjawab dengan benar pertanyaan mengenai urutan cerita drama mulai dari episode 1 maupun episode 2.

i) Tahap Generalisasi

Tahap generalisasi ini dilakukan oleh guru dengan siswa melalui tanya jawab. Siswa nampak antusias dalam diskusi kali ini. Mereka aktif dalam mengutarakan pendapat apabila diberi pertanyaan oleh guru. Mereka juga nampak lebih percaya diri dan senang dalam mengikuti diskusi. Kemudian siswa mengerjakan soal siklus III. Setelah selesai, pekerjaan siswa ditukarkan dengan teman sebelah dan dilakukan pembahasan soal bersama-sama.

Berdasarkan Hasil pengamatan pada siklus III ini, suasana pembelajaran lebih efektif dan optimal. Sebagian besar siswa mulai aktif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam bermain drama. Siswa juga lebih percaya diri berbaur dengan lawan jenis. Siswa juga nampak berantusias dan berekspresi dalam menghayati peran mereka masing-masing. Siswa juga lebih cepat memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif. Berdasarkan indikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA materi Pertempuran Ambarawa. Dengan demikian, keberhasilan proses pun tercapai.

4) Refleksi

Tahap keempat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi. Dalam kegiatan refleksi, guru dan peneliti mengevaluasi implementasi tindakan dan menganalisis dampak implementasi tindakan yang telah dilaksanakan dalam dua pertemuan tersebut. Refleksi ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VA dan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siklus III.

Berdasarkan hasil refleksi dapat dikatakan hampir semua langkah yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran telah terlaksana. Pada siklus III, permasalahan yang muncul pada siklus II dapat teratasi. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas juga telah mencapai peningkatan yaitu 100% dari jumlah seluruh kelas VA, dan telah melebihi kriteria yang ditentukan oleh peneliti yaitu $\geq 75\%$ siswa tuntas. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini dihentikan.

4. Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VA menggunakan Metode *Role Playing*

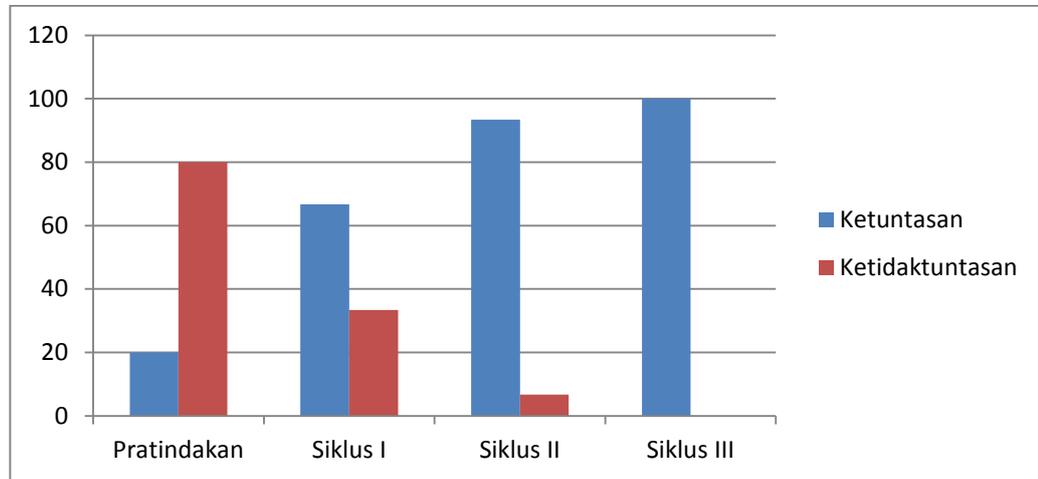
Tingkat kemampuan belajar IPS siswa dalam penelitian ini dilihat dari keberhasilan siswa dalam mengerjakan soal tes IPS yang diadakan pada akhir masing-masing siklus. Terdapat 20 butir soal pilihan ganda yang harus dikerjakan oleh siswa, baik pada siklus I, siklus II maupun siklus III. Adapun peningkatan hasil belajar IPS siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 24
Peningkatan Pencapaian KKM Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran IPS
Siswa Kelas VA SD N Panjatan

Tahap	Rata-rata Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Ketuntasan	Ketidaktuntasan
Pra-tindakan	57,53	75	27	(20%)	(80%)
Siklus I	76,33	85	60	(66,67%)	(33,33%)
Siklus II	87	95	70	(93,33%)	(6,67%)
Siklus III	87,33	95	75	(100%)	0

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar IPS siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan. Data awal sebelum adanya tindakan diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 57,53 dengan nilai tertinggi yaitu 75 dan nilai terendah 27 dengan ketuntasan sebesar 20% dan ketidaktuntasan 80%. Siklus I diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 76,33 dengan nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah 60 dengan ketuntasan sebesar 66,67% dan ketidaktuntasan 33,33%. Siklus II diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 87 dengan nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah 70 dengan ketuntasan sebesar 93,33% dan ketidaktuntasan 6,67%. Siklus III diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 87,33 dengan nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah 75 dengan ketuntasan sebesar 100% dan ketidaktuntasan 0%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan secara signifikan. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 40,67% dari 20% menjadi 66,67%, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 26,73% yakni dari 66,67% menjadi 93,4%, dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 6,6% yakni dari 93,4% menjadi 100%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus III dapat diakumulasikan sebesar 74%. Diagram

batang hasil belajar IPS siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan adalah sebagai berikut.



Gambar 5
Diagram Batang Peningkatan Pencapaian KKM Hasil Belajar Kognitif
pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VA SD N Panjatan

Menurut data hasil observasi aspek afektif siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini berdasarkan data hasil observasi aspek afektif siswa yang diperoleh pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Adapun peningkatan hasil observasi aspek afektif siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

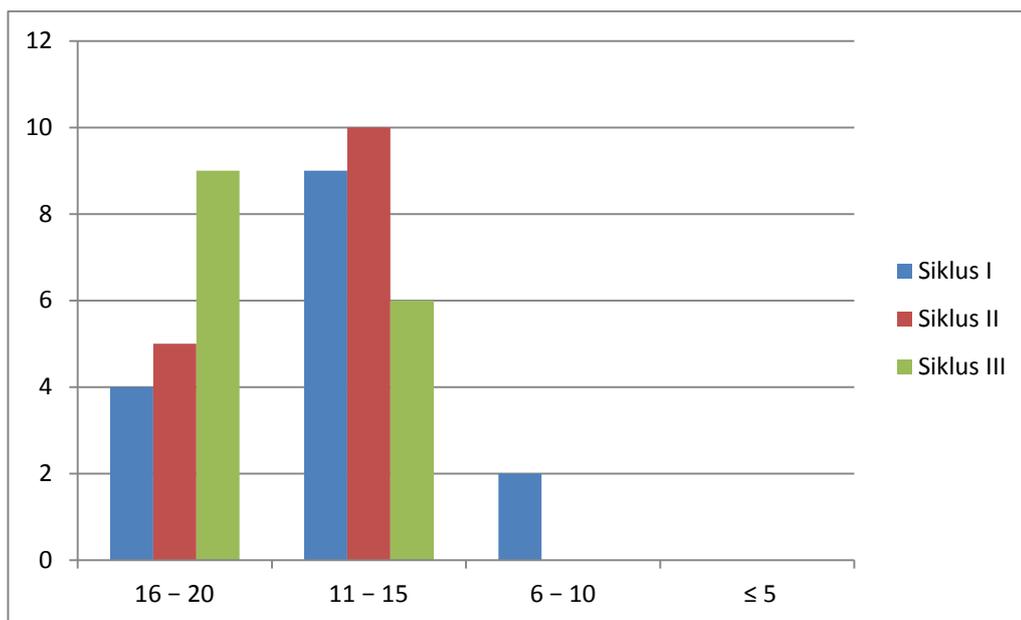
Tabel 25
Peningkatan Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa Kelas VA SDN Panjatan
pada Pembelajaran IPS

No.	Interval	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Keterangan
1	16 – 20	4 (26,67%)	5 (33,33%)	9 (60%)	Sangat Baik
2	11 – 15	9 (60%)	10 (66,67%)	6 (40%)	Baik
3	6 – 10	2 (13,33%)	0	0	Kurang
4	≤ 5	0	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		15 (100%)	15 (100%)	15 (100%)	

Aspek yang diamati:

1. Mendiskusikan tugas di dalam kelompoknya.
2. Melaksanakan tugas dengan tanggungjawab.
3. Menanyakan hal yang belum dimengerti.
4. Menjawab pertanyaan dari guru dan siswa lain.
5. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan tabel hasil observasi aspek afektif siswa pascatindakan siklus I, siklus II dan siklus III di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi diikuti oleh 15 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 pada siklus I adalah 4 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 26,67%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 5 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 33,33%, dan pada siklus III meningkat menjadi 9 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 60% dengan keterangan sangat baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 9 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 60%, pada siklus II ada 10 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 66,67% dan pada siklus III ada 6 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 40% dengan keterangan baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 2 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 13,33% dengan keterangan kurang, sedangkan pada siklus II dan siklus III tidak ada. Pada siklus I, siklus II maupun siklus III tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang dari 5. Peningkatan hasil observasi aspek afektif siswa pada pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* juga dapat dilihat melalui diagram batang berikut ini.



Gambar 6
Diagram Batang Peningkatan Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa Kelas VA SD N Panjatan pada Pembelajaran IPS

Selain itu, berdasarkan data hasil observasi aspek psikomotor siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini berdasarkan data hasil observasi aspek psikomotor siswa yang diperoleh pada siklus I, siklus II dan siklus III. Adapun peningkatan hasil observasi aspek psikomotor siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 26
Peningkatan Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa Kelas VA SDN Panjatan pada Pembelajaran IPS

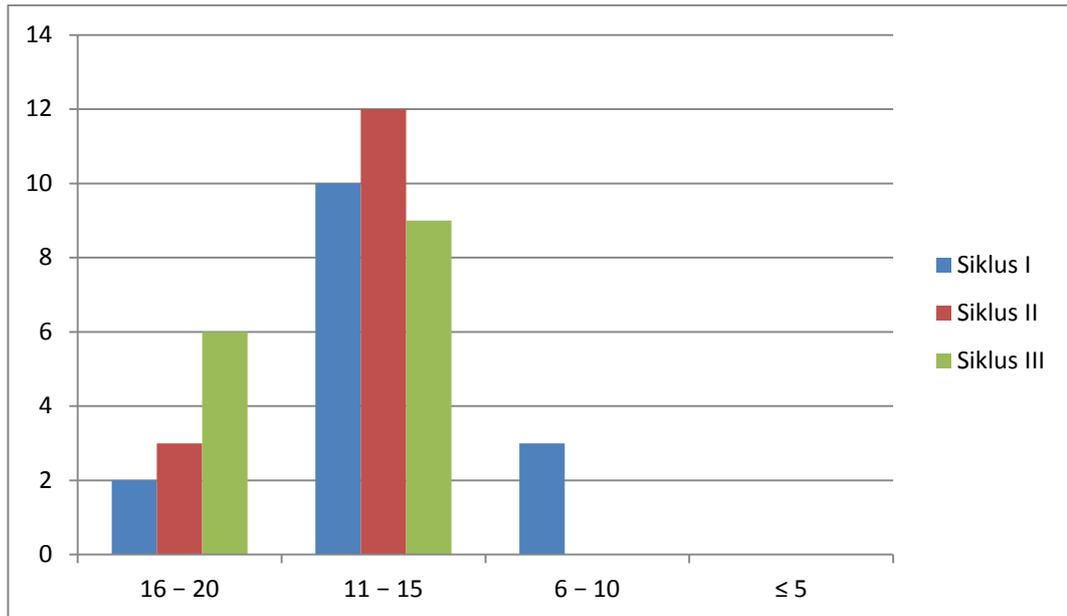
No.	Interval	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Keterangan
1	16 – 20	2 (13,33%)	3 (20%)	6 (40%)	Sangat Baik
2	11 – 15	10 (66,67%)	12 (80%)	9 (60%)	Baik
3	6 – 10	3 (20%)	0	0	Kurang
4	≤ 5	0	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		15 (100%)	15 (100%)	15 (100%)	

Aspek yang diamati:

1. Menampilkan permainan drama dengan lebih baik.
2. Memposisikan diri dengan jalan cerita yang diperankan.
3. Menunjukkan rasa senang berinteraksi dengan teman saat bermain peran.

4. Menunjukkan kemudahan berkomunikasi dengan teman saat bermain peran.
5. Menampilkan ekspresi saat bermain peran.

Berdasarkan tabel hasil observasi aspek psikomotor siswa pascatindakan siklus I, siklus II dan siklus III di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi diikuti oleh 15 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 pada siklus I adalah 2 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 13,33%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 3 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 20% dan pada siklus III meningkat menjadi 6 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 40% dengan keterangan sangat baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 10 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 66,67%, pada siklus II adalah 12 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 80%, dan pada siklus II adalah 9 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 60% dengan keterangan baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 3 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 20% dengan keterangan kurang, sedangkan pada siklus II dan siklus III tidak ada. Pada siklus I, siklus II maupun siklus III tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang dari 5. Peningkatan hasil observasi aspek afektif siswa pada pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* juga dapat dilihat melalui diagram batang berikut ini.



Gambar 7
Diagram Batang Peningkatan Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa
Kelas VA SDN Panjatan pada Pembelajaran IPS

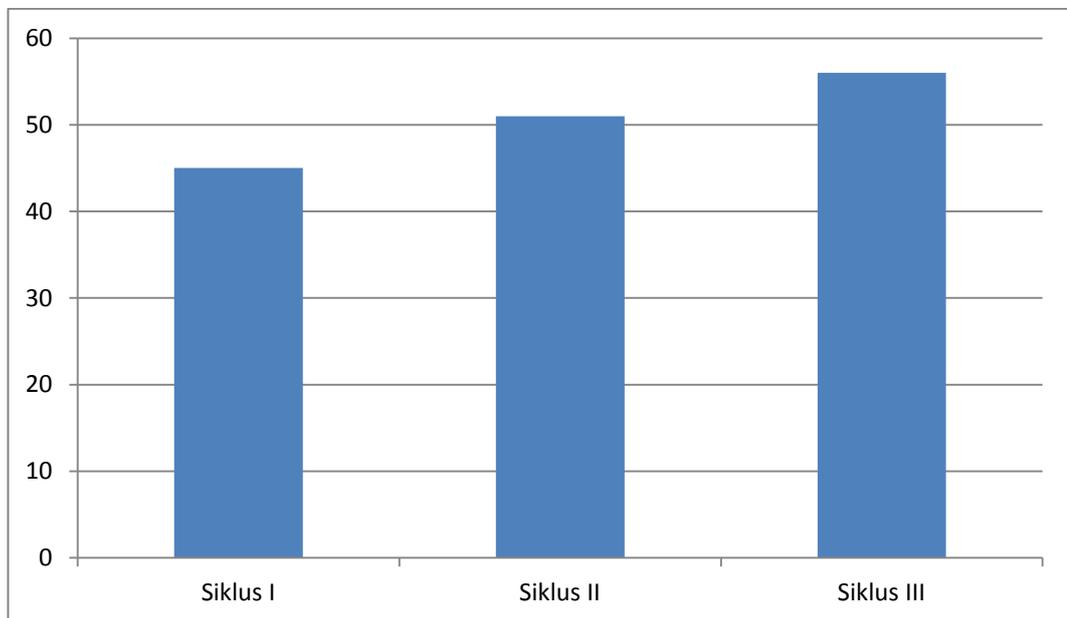
Berdasarkan Hasil pengamatan pada siklus III ini, suasana pembelajaran lebih efektif dan optimal. Sebagian besar siswa mulai aktif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam bermain drama. Siswa juga lebih percaya diri berbaaur dengan lawan jenis. Siswa juga nampak berantusias dan berekspresi dalam menghayati peran mereka masing-masing. Siswa juga lebih cepat memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif.

Hasil pengamatan tindakan pada siklus III juga menunjukkan bahwa guru telah berupaya mengelola pembelajaran sesuai dengan perencanaan. Hal tersebut terlihat dari data hasil observasi aktivitas guru yang mengalami peningkatan. Adapun peningkatan hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 27
Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran IPS
menggunakan Metode *Role Playing*

Tahap	Jumlah Skor Indikator	Keterangan
Siklus I	45	Baik
Siklus II	51	Sangat Baik
Siklus III	56	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada siklus I jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 45 yang termasuk pada kategori baik. Pada siklus II diketahui bahwa jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 51 yang termasuk pada kategori sangat baik. Sedangkan pada siklus III diketahui bahwa jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 56 yang termasuk pada kategori sangat baik. Peningkatan hasil observasi aktivitas guru pada pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* pada siswa Kelas VA Negeri Panjatan juga dapat dilihat melalui diagram batang berikut ini.



Gambar 8
Diagram Batang Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru Selama
Proses Pembelajaran IPS menggunakan Metode *Role Playing*

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal baru 20% siswa yang mencapai KKM. Berangkat dari temuan tersebut peneliti berusaha meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan metode *Role Playing*. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 40,67% dari 20% menjadi 66,67%. Hal ini membuktikan bahwa tindakan pada siklus I memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Akan tetapi, peningkatan tersebut belum dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan presentase siswa yang mencapai KKM belum mencapai $\geq 75\%$. Selain itu, hasil refleksi menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I masih dirasa kurang optimal dan belum sesuai dengan hasil yang diharapkan. Meskipun sudah berjalan sesuai perencanaan awal, tetapi masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki, yakni: ada beberapa siswa yang belum memahami tahapan-tahapan metode *Role Playing*, siswa kurang terbuka dan mengkomunikasikan dengan guru apabila menemui kesulitan, siswa mengalami kesulitan dalam pembuatan naskah dialog karena nampaknya beberapa siswa cenderung bingung membuat dialognya, siswa malu dan kurang percaya diri pada saat tampil bermain drama dan komunikasi antara guru dan siswa kurang komunikatif sehingga siswa masih cenderung kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kekurangan tersebut diperbaiki pada siklus II dengan menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan namun terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak siswa berdiskusi dalam menentukan tempat

penampilan drama supaya siswa merasa dihargai dan dipenuhi kemauannya supaya siswa bisa lebih komunikatif dengan guru dan peneliti. Peneliti menyiapkannaskah drama terlebih dahulu karena pada pertemuan I siklus I siswa kesulitan dalam memilih kata pada pembuatan naskah drama serta menyita waktu yang cukup lama. Selain itu, guru dan peneliti melakukan pendekatan dengan siswa sehingga siswa yang tadinya mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPS mau terbuka dan mengungkapkan kepada guru. Hal ini dilakukan agar pembelajaran bisa optimal.

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan sebesar 26,73% yakni dari 66,67% menjadi 93,4%. Selain itu, hasil refleksi menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus II masih dirasa kurang optimal. Meskipun sudah berjalan sesuai perencanaan awal, tetapi masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki, yakni: ada beberapa siswa yang masih malu dan kurang percaya diri pada saat tampil bermain peran dan pada waktu siklus II pertemuan II, siswa yang menjadi penonton kurang terfokus dalam mengobservasi serta pada siklus II pertemuan I menyisakan waktu yang cukup lama apabila menghabiskan waktu pembelajaran sesuai rencana yaitu 2 jam pelajaran (2x35 menit) sehingga waktu kurang digunakan secara efektif.

Kekurangan tersebut diperbaiki pada siklus III dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih santai, menyenangkan namun terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak siswa berdiskusi supaya siswa merasa lebih percaya diri dan lebih komunikatif dengan guru dan peneliti. Selain itu,

agar siswa yang menjadi penonton lebih terfokus dalam mengobsevasi dan mengevaluasi penampilan drama, maka penonton akan diberi LKS. Guru dan peneliti sepakat melaksanakan langkah-langkah metode *Role Playing* secara utuh/keseluruhan pada satu pertemuan saja (2x35 menit) agar waktu pembelajaran IPS lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus III menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 40,67% dari 20% menjadi 66,67%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 26,73% yakni dari 66,67% menjadi 93,4%. Pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 6,6% yakni dari 93,4% menjadi 100%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus III dapat diakumulasikan sebesar 74%.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus III juga menunjukkan bahwa suasana pembelajaran lebih efektif dan optimal. Sebagian besar siswa mulai aktif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam bermain drama. Siswa juga lebih percaya diri berbaur dengan lawan jenis. Siswa juga nampak berantusias dan berekspresi dalam menghayati peran mereka masing-masing. Siswa juga lebih cepat memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif. Hal tersebut, selaras dengan pendapat Roestiyah N. K (2001: 93) yang menjelaskan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat lebih menarik sehingga siswa merasa lebih tertarik perhatiannya. Selain itu, siswa akan

lebih aktif, baik yang menjadi penonoton yang bertugas mengobservasi maupun siswa yang berperan bermain peran. Sejalan dengan pendapat tersebut, H. D. Sudjana (2005: 136) menjelaskan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran IPS menunjukkan bahwa siswa diposisikan sebagai subjek pembelajaran yang aktif. Siswa aktif secara fisik, terlihat pada saat siswa melakukan diskusi serta bermain peran pada saat pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan teori yang dikemukakan Piaget (Rita Eka Izzaty, 2008: 35) yang menyatakan bahwa tahap perkembangan siswa SD pada umumnya berada pada tahap operasi kongkret, dimana siswa akan lebih memahami suatu materi pelajaran apabila aktif secara fisik melakukan kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Maslichah Asy'ari (2006: 38) menjelaskan bahwa anak usia pada masa kelas tinggi mempunyai karakteristik senang bermain secara berkelompok dan mempunyai rasa ingin tahu yang kuat terutama pada hal yang kongkret.

Berdasarkan hasil observasi aspek afektif siswa selama proses pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I, siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 adalah 4 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 26,67%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 5 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 33,33%, dan pada siklus III meningkat menjadi 9 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 60% dengan keterangan sangat baik. Siswa yang mendapatkan

nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 9 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 60%, pada siklus II ada 10 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 66,67% dan pada siklus III ada 6 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 40% dengan keterangan baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 2 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 13,33% dengan keterangan kurang, sedangkan pada siklus II dan siklus III tidak ada. Pada siklus I, siklus II maupun siklus III tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang dari 5.

Berdasarkan hasil observasi aspek psikomotor siswa selama proses pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I, siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 adalah 2 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 13,33%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 3 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 20% dan pada siklus III meningkat menjadi 6 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 40% dengan keterangan sangat baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 10 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 66,67%, pada siklus II adalah 12 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 80%, dan pada siklus III adalah 9 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 60% dengan keterangan baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 3 siswa dari 15 siswa, jika dipersentase 20% dengan keterangan kurang, sedangkan pada siklus II dan siklus III tidak ada. Pada siklus I, siklus II maupun siklus III tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang dari 5.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I, jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 45 yang termasuk pada kategori baik. Pada siklus II diketahui bahwa jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 51 yang termasuk pada kategori sangat baik. Sedangkan pada siklus III diketahui bahwa jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 56 yang termasuk pada kategori sangat baik.

Hasil pengamatan dari siklus I ke siklus II maupun ke siklus III menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS menunjukkan peningkatan dan perbaikan. Hal ini dirasa cukup memuaskan bagi guru dan peneliti, karena indikator keberhasilan sudah tercapai.

Hasil belajar IPS yang siswa peroleh dirasa cukup memuaskan bagi guru dan peneliti, karena indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu 15 siswa telah mencapai KKM atau 100% dari jumlah keseluruhan siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap pratindakan sampai dengan tindakan siklus III, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* memberikan dampak positif, karena penggunaan metode *Role Playing* dinilai berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk melaksanakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS perlu memperhatikan : (1) Agar siswa tidak kesulitan dalam memilih kata pada pembuatan naskah drama , maka perlu diberikan naskah drama kepada siswa terlebih dahulu sebelum pelaksanaan

pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*; (2) Agar siswa lebih fokus dalam mengobservasi dan tidak ramai sendiri, maka perlu diberikan kesibukan dengan mengerjakan Lembar Kerja Siswa; (3) Agar waktu pembelajaran IPS lebih efisien dan efektif, maka perlu melaksanakan langkah-langkah metode *Role Playing* secara utuh/keseluruhan pada satu pertemuan saja (2x35 menit); (4) Agar siswa lebih percaya diri dan komunikatif dengan guru maupun peneliti, maka perlu menciptakan suasana pembelajaran yang santai , menyenangkan namun terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak siswa berdiskusi.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan di kelas VA SD Negeri Panjatan Kulon Progo dalam pelaksanaannya masih terdapat kekurangan, keterbatasan serta hambatan. Kekurangan, keterbatasan dan hambatan tersebut, seperti berikut:

1. Siswa tidak mau menggunakan kostum drama dikarenakan tidak semua pemain drama mendapatkan kostum, sehingga diharapkan siswa mau memakai kostum pada penampilan drama supaya lebih menarik sehingga siswa yang bertugas sebagai penonton lebih tertarik untuk mengobservasi penampilan drama.
2. Pelaksanaan penelitian bersamaan dengan adanya latihan persiapan UAN kelas VI sehingga pada waktu penampilan drama dilakukan di dalam kelas agar tidak mengganggu. Padahal lebih mendekati kenyataan apabila waktu penampilan drama dilakukan di luar kelas, terutama pada saat proklamasi kemerdekaan Indonesia dilakukan di lapangan upacara.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo. Secara produk hasil belajar IPS terlihat dari meningkatnya hasil belajar siswa dan mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75% siswa mendapat nilai ≥ 75 yang diukur dengan soal tes pada akhir siklus. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa pada setiap akhir siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus III menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 40,67% dari 20% menjadi 66,67%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 26,73% yakni dari 66,67% menjadi 93,4%. Pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 6,6% yakni dari 93,4% menjadi 100%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus III dapat diakumulasikan sebesar 74%. Secara proses hasil belajar IPS dapat terlihat dari meningkatnya kualitas proses pembelajaran, terlihat dari siswa yang lebih aktif, komunikatif serta suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini selaras dengan meningkatnya hasil observasi aspek afektif siswa, aspek psikomotor siswa serta aktivitas guru selama pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing*.

2. Hal-hal yang perlu diperhatikan guru menerapkan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS sebagai berikut: (1) Agar siswa tidak kesulitan dalam memilih kata pada pembuatan naskah drama, maka perlu diberikan naskah drama kepada siswa terlebih dahulu sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*; (2) Agar siswa lebih fokus dalam mengobservasi dan tidak ramai sendiri, maka perlu diberikan kesibukan dengan mengerjakan Lembar Kerja Siswa; (3) Agar waktu pembelajaran IPS lebih efisien dan efektif, maka perlu melaksanakan langkah-langkah metode *Role Playing* secara utuh/keseluruhan pada satu pertemuan saja (2x35 menit); (4) Agar siswa lebih percaya diri dan komunikatif dengan guru maupun peneliti, maka perlu menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan namun terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak siswa berdiskusi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas dan sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran yang dilaksanakan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta guru juga lebih bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu guru disarankan untuk menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS tidak hanya pada materi Peristiwa Sekitar

Proklamasi saja, tetapi juga pada materi yang lainnya yang sesuai dengan karakteristik metode *Role Playing* sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa semakin baik.

2. Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS dapat menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan bagi siswa sehingga materi pelajaran dapat mudah dipahami. Akan tetapi, sebaiknya pada waktu penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS, naskah drama dibagikan pada hari sebelum penampilan drama supaya siswa yang berperan dapat menghafal terlebih dahulu sehingga lebih menjiwai karakter tokoh yang diperankan, memakai kostum bagi siswa yang berperan agar lebih menarik serta mengusahakan mendekati pada kenyataannya. Misal, pada drama peristiwa proklamasi lebih mendekati kenyataan apabila dilakukan di lapangan upacara bendera.

3. Pemerintah

Kepada pihak terkait kebijakan dan perancang kurikulum, metode pembelajaran yang variatif pada pembelajaran IPS yang menekankan pada peningkatan hasil belajar IPS siswa agar terus dikembangkan sehingga dapat meningkatkan pendidikan di Indonesia.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Kepada peneliti berikutnya diharapkan dapat melaksanakan penelitian ini ke sekolah dasar lainnya serta lebih mempertimbangkan waktu yang tepat supaya tidak mengganggu persiapan dan pelaksanaan UAN kelas VI.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2006). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anita Cahyani. (2011). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN II Tegalrejo Purwantoro Wonogiri melalui *Role Playing*. Skripsi. PPSD-UNY.
- Arif Rohman. (2009). *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama Yogyakarta.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Baharudin dan Nur Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dimiyati dan mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djodjo Suradisastra, dkk. (1991). *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Depdikbud.
- Dwi Siswoyo, dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Etin Solihatin dan Raharjo. (2008). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. (2010). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY.
- H. D. Sudjana. (2005). *Metoda & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- H. Sujati. (2000). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Im Wasliman dan M. Numan Somantri. (2005). *Portofolio dalam Pelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

- John W. Santrock. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Kasihani Kasbolah. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud.
- M. Ngalim Purwanto. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- . (2009). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- . (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Maslichah Asy'ari. (2006). *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Max Helly Waney. (1989). *Wawasan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdikbud.
- Mones Arselina Meak. (2011). *Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS pada Siswa kelas V SD RICCI II Bintaro*. Diakses dari <http://lib.atmajaya.ac.id/default.aspx> pada tanggal 15 Mei 2013, jam 15:03 WIB.
- Mulyono Tjokrodikaryo dan R. Soetjipto. (1980). *Metodologi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta Timur: New Aqua Press.
- Nana sudjana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algresindo.
- . (2006). *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2004). *Landasan Psikologi Proses pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- . (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Rita Eka Izzaty. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Roestiyah N.K. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rusman. (2011). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugihartono,dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Syaiful Bahri Jumarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Sagala . (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penulis. (2007). *Model Silabus Sekolah Dasar Kelas 5*. Jakarta: PT Grasindo.
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Zainal Aqib. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

RENCANA PELAKSANAAN

PEMBELAJARAN (RPP)

1.1 RPP Siklus I Pertemuan I

1.2 RPP Siklus I Pertemuan II

1.3 RPP Siklus II Pertemuan I

1.4 RPP Siklus II Pertemuan II

1.5 RPP Siklus III

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS 1/PERTEMUAN I

Nama Sekolah : SD Negeri Panjatan
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : V (lima) / II (dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan.

C. Indikator

2.3.1 Mengidentifikasi tokoh penting dalam mencapai proklamasi kemerdekaan.

2.3.2 Mengidentifikasi peristiwa penting menjelang proklamasi.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan tanya jawab, diskusi, dan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa penting menjelang proklamasi dengan benar.
2. Setelah melakukan diskusi dan tanya jawab, siswa dapat menceritakan tokoh penting dalam kemerdekaan dengan benar.

E. Materi Pokok

Peristiwa Rengasdengklok (Terlampir).

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan: *Student Centered*

Metode: Ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi, dan *Role Playing*

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum memulai pelajaran.
3. Guru mempersensi siswa.
4. Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk bernyanyi lagu kemerdekaan.
5. Guru mengaitkan lagu tersebut dengan materi yang akan dipelajari.
6. Guru mengajukan pertanyaan secara klasikal, “Anak-anak, kapan Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya? Siapa tokoh yang memproklamasikan kemerdekaan Indonesia?”.
7. Guru mengaitkan apersepsi dengan materi serta menyampaikan tujuan pembelajaran.
8. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Tahap Pemanasan
 - a. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi peristiwa penting menjelang proklamasi, khususnya pada materi Peristiwa Rengasdengklok.
 - b. Siswa menanggapi pertanyaan yang diberikan guru terkait dengan materi yang baru saja dijelaskan.
 - c. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai metode *Role Playing* serta garis-garis besar dalam penerapannya.
2. Tahap memilih siswa yang akan berperan
 - a. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok.
 - b. Siswa bergabung dengan kelompoknya dan mendapatkan LKS untuk dikerjakan secara berkelompok.
 - c. Siswa berdiskusi untuk membuat naskah drama dan membagi peran tokoh-tokoh yang ada pada “Peristiwa Rengasdengklok” sesuai perintah dalam LKS.
3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang dibagikan oleh guru.

Kegiatan Akhir

1. Siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari.
2. Guru memberikan pesan moral dan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar.
3. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.

Sumber dan Media Pembelajaran

1. Asy'ari. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
2. Tim Penulis. 2006. *Model Silabus Kelas 5 Sekolah Dasar*. Jakarta: Grasindo.

Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
- b. Rubrik Penilaian : Jumlah soal 10 setiap soal mempunyai skor 1.

2. Penilaian Afektif

- a. Teknik penilaian : Non Tes (pengamatan)
- b. Rubrik penilaian : (Terlampir)

3. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% dari siswa yang hadir memperoleh nilai ≥ 75 .

Guru Kelas VA,



Wastini, S.Pd.SD

NIP. 197010272000122001

Panjatan, 15 April 2013

Peneliti,



Prestiana

NIM. 09108244083

Mengetahui

Kepala Sekolah



Drs. Totok Waluyo Sanyoto

NIP. 196103161980121003

Lampiran-lampiran

Lampiran 1

Materi Pembelajaran

Peristiwa Rengasdengklok

Setelah mengetahui pendirian golongan tua, golongan muda mengadakan rapat lagi menjelang pukul 24.00. Mereka melakukan rapat di Asrama Baperpi, Cikini 71, Jakarta. Rapat tersebut selain dihadiri mereka yang mengikuti rapat di Pegangsaan Timur, juga dihadiri oleh **Sukarni, Jusuf Kunto, dr. Muwardi**, dan **Sodancho Singgih**.

Dalam rapat itu diputuskan untuk mengungsikan Sukarno dan Hatta ke luar kota. Tempat yang dipilih adalah Rengasdengklok, sebuah kota kawedanan di sebelah timur Jakarta. Tujuan “penculikan” itu adalah menjauhkan pemimpin nasional itu dari pengaruh Jepang. Untuk menghindari kecurigaan dan tindakan yang dapat diambil oleh tentara Jepang, rencana itu diserahkan kepada *Sodancho Singgih*. Rencana itu berhasil dengan baik berkat dukungan *Cudanco* Latief Hendraningrat, berupa perlengkapan tentara Peta.

Pagi-pagi buta sekitar pukul 04.00, tanggal 16 Agustus 1945, Sukarno-Hatta dibawa ke Rengasdengklok. Sehari penuh kedua pemimpin “ditahan” di Rengasdengklok. Selain untuk menjauhkan Sukarno-Hatta dari pengaruh Jepang, para pemuda bermaksud memaksa mereka agar segera memproklamasikan kemerdekaan lepas dari segala sesuatu yang berkaitan dengan Jepang. Ternyata kedua tokoh ini cukup berwibawa. Para pemuda pun segan untuk mendesak mereka. Namun, *Sodancho Singgih* memberikan keterangan bahwa dalam pembicaraan berdua dengan Bung Karno, Bung Karno menyatakan bersedia melaksanakan proklamasi segera setelah kembali ke Jakarta. Berdasarkan hal itu, siang itu juga Singgih kembali ke Jakarta. Ia menyampaikan rencana Proklamasi kepada para pemimpin pemuda di Jakarta.

Sementara itu, di Jakarta, golongan tua dan golongan muda sepakat bahwa proklamasi kemerdekaan dilakukan di Jakarta. Golongan tua diwakili **Mr. Ahmad Subarjo** dan golongan muda yang diwakili **Wikana. Laksamana Maeda**, bersedia menjamin keselamatan mereka selama berada di rumahnya. Maeda adalah seorang Perwira penghubung Angkatan Darat dan Angkatan Laut Jepang.

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

Lampiran 2

Soal Evaluasi

Nama Siswa :

Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan cara memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal ...
 - a. 7 Agustus 1945
 - b. 9 Agustus 1945
 - c. 14 Agustus 1945
 - d. 15 Agustus 1945
2. Saat Jepang mengalami kekalahan dalam perang melawan sekutu, kesempatan itu digunakan bangsa Indonesia untuk ...
 - a. mempersiapkan Kemerdekaan
 - b. menjajah Jepang
 - c. menyerah Jepang
 - d. memproklamasikan Kemerdekaan
3. Dalam rapat yang dilakukan di Asrama Baperci, Cikini 71, Jakarta diputuskan untuk ...
 - a. mengungsikan Soekarno-Hatta ke luar kota
 - b. menculik Soekarno-Hatta
 - c. membunuh Soekarno-Hatta
 - d. menyerang Soekarno-Hatta
4. Salah satu penyebab terjadinya peristiwa Rengasdengklok adalah ...
 - a. Jepang menyerah kepada Sekutu
 - b. perbedaan pendapat antara golongan tua dan muda
 - c. Tokoh pemuda siap membacakan sendiri proklamasi
 - d. Golongan tua telah siap untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia
5. Golongan tua tetap menekan perlunya Proklamasi Kemerdekaan dalam rapat PPKI untuk ...
 - a. menghindari pertumpahan darah
 - b. melakukan pertumpahan darah
 - c. tidak melakukan pertumpahan darah
 - d. menghadapi pertumpahan darah
6. Dua tokoh yang dibawa kelompok pemuda ke Rengasdengklok adalah ...
 - a. Darwis dan Wikana
 - b. Bung Karno dan Bung Hatta
 - c. Mr. Ahmad Subarjo dan Bung Hatta
 - d. Mr. Ahmad Subarjo dan Laksamana Maeda
7. kesepakatan yang dilakukan oleh golongan muda dan golongan tua di Jakarta ialah tentang ...
 - a. dilakukannya proklamasi kemerdekaan di Rengasdengklok

- b. dilakukannya proklamasi kemerdekaan di Dalat
 - c. dilakukannya proklamasi kemerdekaan di Surabaya
 - d. dilakukannya proklamasi kemerdekaan di Jakarta
8. Seorang Perwira Jepang yang bersedia menjamin keamanan soekarno-hatta kembali dari Rengasdengklok adalah ...
- a. Jendral Terauhi
 - b. Laksamana Maeda
 - c. Chudanco Subeno
 - d. Ahmad Subarjo
9. Berikut ini yang merupakan tujuan dari penculikan Soekarno dan Bung Hatta ke Rengasdengklok adalah ...
- a. menjauhkan kedua pemimpin nasional ini dari pengaruh Jepang
 - b. bersembunyi dari Jepang
 - c. membantu Sekutu
 - d. menyusun teks proklamasi
10. Tokoh pemuda yang menghantarkan Ahmad Subarjo ke Rengasdengklok adalah ...
- a. Sukarni
 - b. Wikana
 - c. Singgih
 - d. Jusuf Kunto

Kunci Jawaban:

- | | |
|------|-------|
| 1. C | 6. B |
| 2. D | 7. D |
| 3. A | 8. B |
| 4. B | 9. A |
| 5. A | 10. D |

Nilai Akhir = Jumlah yang benar (1-10) x 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS 1/PERTEMUAN II

Nama Sekolah : SD Negeri Panjatan
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : V (lima) / II (dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

- 2.4 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan.

C. Indikator

2.3.3 Menunjukkan sikap menghargai jasa pahlawan.

2.3.4 Memerankan tokoh yang berperan dalam Peristiwa Rengasdengklok.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan tanya jawab, diskusi, dan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat memerankan tokoh yang berperan dalam Peristiwa Rengasdengklok dengan baik dan benar.
2. Setelah melakukan tanya jawab, diskusi, berperan serta melihat drama, siswa dapat menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan dengan baik.

E. Materi Pokok

Peristiwa Rengasdengklok (Terlampir).

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan: *Student Centered*

Metode: Ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi, dan *Role Playing*

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
2. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab mengenai materi pada pertemuan sebelumnya beserta penugasannya.
3. Guru menanyakan kepada siswa mengenai kesiapan atas penugasan pada pertemuan sebelumnya.
4. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.

Kegiatan Inti (55 menit)

1. Tahap Pemanasan
Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi peristiwa penting menjelang proklamasi, khususnya pada materi Peristiwa Rengasdengklok.
2. Tahap menyiapkan penonton yang akan mengobservasi
Guru menugaskan siswa ikut bermain peran untuk menjadi penonton yang bertugas mengobservasi dan mengevaluasi penampilan bermain peran.
3. Tahap mengatur panggung
Guru melakukan pengecekan kesiapan para siswa dan panggung bagi siswa yang akan berperan.
4. Tahap permainan
 - a. Kelompok siswa yang ditunjuk dalam Peristiwa Rengasdengklok episode 1 bermain peran sesuai naskah yang dibuat kemarin.
 - b. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan seksama.
5. Tahap diskusi dan evaluasi
Setelah penampilan drama episode 1 selesai, siswa melakukan tanya jawab dan diskusi mengenai bagaimana jalannya Peristiwa Rengasdengklok berdasarkan drama yang baru saja diperankan dengan dibimbing guru.
6. Tahap permainan berikutnya
 - a. Beberapa perwakilan siswa yang telah ditunjuk untuk bermain peran pada episode 2 mempersiapkan diri.

- b. Penampilan drama episode 2.
 - c. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan seksama.
7. Tahap diskusi lebih lanjut
- a. Setelah penampilan drama episode 2 selesai, siswa dan guru melakukan diskusi mengenai bagaimana jalannya Peristiwa Rengasdengklok berdasarkan drama yang baru saja diperankan serta secara keseluruhan.
 - b. Siswa mendapatkan kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti.
 - c. Guru memberikan penjelasan atau penekanan apabila ada hal-hal yang belum dimengerti siswa.
8. Tahap generalisasi
- Siswa diminta untuk merefleksikan (mengemukakan pendapat) mengenai pembelajaran yang dilakukan, materi yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari.
9. Siswa mengerjakan tes soal siklus I yang diberikan oleh guru.

Kegiatan Akhir (5 menit)

1. Siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari.
2. Guru memberikan pesan moral dan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar.
3. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Asy'ari. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
2. Tim Penulis. 2006. *Model Silabus Kelas 5 Sekolah Dasar*. Jakarta: Grasindo.

I. Penilaian

1. **Penilaian Kognitif**
 2. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
 3. Rubrik Penilaian : Jumlah soal 20 setiap soal mempunyai skor 1.

2. Penilaian Psikomotor

- a. Teknik penilaian : Non Tes (pengamatan)
- b. Rubrik penilaian : (Terlampir)

3. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% dari siswa yang hadir memperoleh nilai ≥ 75 .

Guru Kelas VA,



Wastini, S.Pd.SD

NIP. 197010272000122001

Panjatan, 20 April 2013

Peneliti,



Pestiana

NIM. 09108244083



Mengetahui

Kepala Sekolah

Drs. Totok Waluyo Sanyoto

NIP. 196103161980121003

Lampiran

Materi Pembelajaran

Peristiwa Rengasdengklok

Setelah mengetahui pendirian golongan tua, golongan muda mengadakan rapat lagi menjelang pukul 24.00. Mereka melakukan rapat di Asrama Baperpi, Cikini 71, Jakarta. Rapat tersebut selain dihadiri mereka yang mengikuti rapat di Pegangsaan Timur, juga dihadiri oleh **Sukarni, Jusuf Kunto, dr. Muwardi, dan Sodancho Singgih.**

Dalam rapat itu diputuskan untuk mengungsikan Sukarno dan Hatta ke luar kota. Tempat yang dipilih adalah Rengasdengklok, sebuah kota kawedanan di sebelah timur Jakarta. Tujuan “penculikan” itu adalah menjauhkan pemimpin nasional itu dari pengaruh Jepang. Untuk menghindari kecurigaan dan tindakan yang dapat diambil oleh tentara Jepang, rencana itu diserahkan kepada *Sodancho Singgih*. Rencana itu berhasil dengan baik berkat dukungan *Cudanco* Latief Hendraningrat, berupa perlengkapan tentara Peta.

Pagi-pagi buta sekitar pukul 04.00, tanggal 16 Agustus 1945, Sukarno-Hatta dibawa ke Rengasdengklok. Sehari penuh kedua pemimpin “ditahan” di Rengasdengklok. Selain untuk menjauhkan Sukarno-Hatta dari pengaruh Jepang, para pemuda bermaksud memaksa mereka agar segera memproklamasikan kemerdekaan lepas dari segala sesuatu yang berkaitan dengan Jepang. Ternyata kedua tokoh ini cukup berwibawa. Para pemuda pun segan untuk mendesak mereka. Namun, *Sodancho Singgih* memberikan keterangan bahwa dalam pembicaraan berdua dengan Bung Karno, Bung Karno menyatakan bersedia melaksanakan proklamasi segera setelah kembali ke Jakarta. Berdasarkan hal itu, siang itu juga Singgih kembali ke Jakarta. Ia menyampaikan rencana Proklamasi kepada para pemimpin pemuda di Jakarta.

Sementara itu, di Jakarta, golongan tua dan golongan muda sepakat bahwa proklamasi kemerdekaan dilakukan di Jakarta. Golongan tua diwakili **Mr. Ahmad Subarjo** dan golongan muda yang diwakili **Wikana. Laksamana Maeda**, bersedia menjamin keselamatan mereka selama berada di rumahnya. Maeda adalah seorang Perwira penghubung Angkatan Darat dan Angkatan Laut Jepang.

Berdasarkan kesepakatan itu, Jusuf Kunto, dari pihak Pemuda mengantar Ahmad Subarjo ke Rengasdengklok pada hari itu juga. Mereka akan menjemput Sukarno-Hatta.

Semula para pemuda tidak mau melepas Sukarno-Hatta. Ahmad Subarjo memberi jaminan bahwa proklamasi kemerdekaan akan diumumkan pada tanggal 17 Agustus keesokan harinya, selambat-lambatnya pukul 12.00. Bila hal tersebut tidak terjadi, Ahmad Subarjo rela mempertaruhkan nyawanya. Dengan jaminan itu, komandan kompi Peta setempat, Cudanco Subeno, bersedia melepaskan Sukarno-Hatta kembali ke Jakarta.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS 1I/PERTEMUAN I

Nama Sekolah : SD Negeri Panjatan
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : V (lima) / II (dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

- 2.5 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan.

C. Indikator

- 2.3.4 Mengidentifikasi detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia.
- 2.3.5 Mengidentifikasi tokoh penting dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan tanya jawab, diskusi, dan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat mengidentifikasi detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan benar.
2. Setelah melakukan diskusi dan tanya jawab, siswa dapat menceritakan tokoh penting dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan benar.

E. Materi Pokok

Detik-detik Proklamasi (Terlampir).

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan: *Student Centered*

Metode: Ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi, dan *Role Playing*

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum memulai pelajaran.
3. Guru mempresensi siswa.
4. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan secara klasikal, “Anak-anak, apakah kalian tahu bagaimana naskah proklamasi itu dibuat?”
5. Guru mengaitkan apersepsi dengan materi serta menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Tahap Pemanasan
 - a. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi peristiwa penting menjelang proklamasi, khususnya pada materi detik-detik proklamasi.
 - b. Siswa menanggapi pertanyaan yang diberikan guru terkait dengan materi yang baru saja dijelaskan.
 - c. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai metode *Role Playing* serta garis-garis besar dalam penerapannya.
2. Tahap memilih siswa yang akan berperan
 - a. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok.
 - b. Siswa bergabung dengan kelompoknya dan mendapatkan naskah dialog yang akan didramakan.
 - c. Siswa berdiskusi dalam memahami naskah drama dan pembagian tokoh peran bersama anggota kelompoknya.
 - d. Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi dan berlatih.
3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang dibagikan oleh guru.

Kegiatan Akhir

1. Siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari.

2. Guru memberikan pesan moral dan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar.
3. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Asy'ari. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
2. Tim Penulis. 2006. *Model Silabus Kelas 5 Sekolah Dasar*. Jakarta: Grasindo.

I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
- b. Rubrik Penilaian : Jumlah soal 10 setiap soal mempunyai skor 1.

2. Penilaian Afektif

- a. Teknik penilaian : Non Tes (pengamatan)
- b. Rubrik penilaian : (Terlampir)

3. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% dari siswa yang hadir memperoleh nilai ≥ 75 .

Guru Kelas VA,


Wastini, S.Pd.SD
NIP. 197010272000122001

Panjatan, 30 April 2013

Peneliti,


Prestiana
NIM. 09108244083

Mengetahui

Kepala Sekolah



Drs. Totok Waluyo Sanyoto
NIP. 19610316198012100

Lampiran-lampiran

Lampiran 1

Materi Pembelajaran

Detik-detik Proklamasi

Sesampai di Jakarta Sukarno-Hatta bersama Laksamana Maeda menemui Mayjen Nishimura untuk berunding. Nishimura tidak mengizinkan proklamasi kemerdekaan. Kemudian, mereka menuju rumah Laksamana Maeda di Jalan Imam Bonjol No. 1. Di tempat inilah naskah proklamasi dirumuskan. Para pemuka Indonesia yang hadir berkumpul dalam dua ruangan, ruang makan dan serambi depan. Perumusan teks proklamasi dilakukan di dalam ruang makan oleh Sukarno, Hatta, dan Mr. Ahmad Soebardjo. Sukarno menulis rumusan proklamasi tersebut.

Setelah selesai, teks proklamasi tersebut dibacakan di hadapan tokoh-tokoh peserta rapat. Setelah terjadi kesepakatan bersama, teks proklamasi selanjutnya diserahkan kepada Sayuti Melik untuk diketik. Teks proklamasi yang sudah diketik ditandatangani oleh Ir. Sukarno dan Drs. Moh. Hatta atas nama bangsa Indonesia. Naskah itulah yang dikenal sebagai naskah Proklamasi yang autentik.

Timbul persoalan tentang cara mengumumkan proklamasi. Sukarno mengatakan bahwa rakyat di sekitar Jakarta telah diberi tahu untuk datang berbondong-bondong ke lapangan Ikada pada tanggal 17 Agustus. Di sana mereka akan mendengarkan proklamasi kemerdekaan. Bung Karno menolak cara tersebut. Akhirnya, disepakati proklamasi kemerdekaan dilakukan di kediaman Sukarno di Jalan Pegangsaan Timur 56, pukul 10.00. Setelah itu, para tokoh bangsa yang hadir, keluar dari rumah Laksamana Maeda dan pulang ke rumah masing-masing. Sebelum semua pulang, Hatta berpesan kepada para pemuda yang bekerja pada pers dan kantor berita, terutama **B.M Diah** untuk memperbanyak teks proklamasi dan menyiarkannya ke seluruh dunia.

Sementara itu, para pemuda tidak langsung pulang ke rumah masing-masing. Mereka dibagi dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok pemuda mengirim kurir untuk memberitahukan kepada masyarakat bahwa saat proklamasi telah tiba.

Pada tanggal 17 Agustus 1945 pagi banyak orang berkumpul di kediaman Sukarno. Mereka adalah rakyat dan para pemuda. Sekitar pukul 10.00, Ir. Sukarno didampingi Drs. Mohammad Hatta memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Berikut ini perkataan Sukarno pada pembacaan proklamasi kemerdekaan:

“Saudara-saudara sekalian, saya telah meminta Saudara hadir di sini untuk menyaksikan suatu peristiwa maha penting dalam sejarah kita. Berpuluh-puluh tahun kita, bangsa Indonesia telah berjuang, untuk kemerdekaan tanah air kita. Bahkan, telah beratus-ratus tahun. Gelombang aksi kita untuk mencapai kemerdekaan kita itu ada naiknya, ada turunnya, tetapi jiwa kita tetap menuju ke arah cita-cita. Juga di dalam zaman Jepang, usaha kita untuk mencapai

kemerdekaan nasional tidak berhenti. Di dalam zaman Jepang ini tampaknya saja kita menyandarkan diri kepada mereka. Tetapi pada hakikatnya, tetap kita menyusun tenaga kita sendiri, tetap kita percaya pada kekuatan sendiri. Hanya bangsa yang berani mengambil nasib dalam tangan sendiri, akan dapat berdiri dengan kekuatannya. Maka kami, tadi malam telah mengadakan musyawarah dengan pemuka-pemuka rakyat Indonesia dari seluruh Indonesia. Permusyawaratan itu seia sekata berpendapat, bahwa sekaranglah datang saatnya untuk menyatakan kemerdekaan kita. Saudara-saudara! Dengan ini kami menyatakan kebulatan tekad itu. Dengarkanlah proklamasi kami:

Proklamasi

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan d.l.l., diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya.

Jakarta, hari 17 bulan 8 tahun '05

Atas nama Bangsa Indonesia

Sukarno/Hatta

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

Setelah pembacaan teks proklamasi selesai, upacara dilanjutkan dengan pengibaran bendera Merah Putih. Pengibaran Bendera Merah Putih dilakukan oleh S. Suhud dan Cudanco Latif, serta diiringi lagu Indonesia Raya. Bendera Merah Putih itu dijahit oleh Ibu Fatmawati Sukarno. Pada saat Sang Saka Merah Putih dikibarkan, tanpa ada yang memberi aba-aba, para hadirin menyanyikan lagu Indonesia Raya. Setelah pengibaran Bendera Merah Putih, Wali kota Suwiryo dan dr. Mawardi memberikan sambutan. Kemudian mereka yang hadir saling bertukar pikiran sebentar lalu pulang ke rumah masing-masing.

Peristiwa yang sangat penting bagi Bangsa Indonesia ini berlangsung sekitar satu jam. Meski sangat sederhana, namun upacara itu dilakukan penuh kehormatan. Peristiwa itu membawa perubahan yang luar biasa dalam kehidupan bangsa Indonesia. Bangsa Indonesia menjadi bangsa yang merdeka. Bangsa baru telah lahir.

Lampiran 2

Soal Evaluasi

Nama Siswa :

Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan cara memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. Proklamasi kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945 dilaksanakan pukul ...
 - a. 09.00 WB
 - b. 10.00 WIB
 - c. 11.00 WIB
 - d. 12.00 WIB
2. Tokoh yang mengibarkan bendera Sang Saka Merah Putih setelah pembacaan naskah proklamasi adalah.....
 - a. Latif dan Kunto
 - b. Wikana dan Suhud
 - c. Suhud dan Latief
 - d. Fatmawati dan Suhud
3. Naskah proklamasi ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan.....
 - a. Ahmad Subarjo
 - b. Moh. Hatta
 - c. Laksamana Maeda
 - d. Wikana
4. Hatta berpesan kepada para pemuda yang bekerja pada pers dan kantor berita, terutama B.M. Diah untuk.....
 - a. memperbanyak teks proklamasi dan menyebarkannya keseluruh dunia
 - b. merahasiakan proklamasi ke seluruh Indonesia
 - c. menyebarkan dan mengetik teks proklamasi
 - d. memperbanyak dan mengetik teks proklamasi
5. Ir. Soekarno dan Laksaman Maeda menemui Mayjen Nishimura untuk merundingkan tentang.....
 - a. Kemerdekaan Indonesia
 - b. Naskah proklamasi
 - c. Berita kekalahan Jepang
 - d. Asas negara Indonesia
6. Musyawarah untuk mempersiapkan proklamasi kemerdekaan Indonesia bertempat tinggal di rumah ...
 - a. Laksamana Muda Maeda
 - b. Drs. Moh. Hatta
 - c. Ir. Soekarno
 - d. Mr. Ahmad Subarjo
7. Tokoh yang menjahit bendera Merah Putih yang dikibarkan pada saat proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah ...
 - a. R. A Kartini
 - b. Fatmawati
 - c. Dewi Sartika
 - d. Cut Nyak Dien
8. Teks proklamasi kemerdekaan Indonesia yang telah disetujui diketik oleh ...
 - a. Mohammad Hatta
 - b. B. M. Diah
 - c. Sayuti Melik
 - d. S. Suhud
9. Tokoh yang menyusun teks proklamasi adalah.....
 - a. Ir. Soekarno, Moh. Hatta dan Ahmad Subarjo
 - b. Ir. Soekarno, Moh. Hatta dan Laksamana maeda
 - c. Moh. Hatta, Laksamana maeda dan Ahmad Subarjo

- d. Ir. Soekarno, Ahmad Subarjo dan Sayuti melik
10. Dibawah ini yang merupakan sikap atau cara menghargai jasa para pahlawan, kecuali ...
- a. meneladani semangat perjuangan para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari
 - b. bersikap semena-mena terhadap sesama manusia
 - c. kerelaan berkorban demi kepentingan bangsa dan negara
 - d. mengisi kemerdekaan dengan hal-hal yang positif dan membangun negara Indonesia supaya lebih maju

Kunci Jawaban:

- | | |
|-------|-------|
| 6. B | 6. A |
| 7. C | 7. B |
| 8. B | 8. C |
| 9. A | 9. A |
| 10. A | 10. B |

Nilai Akhir = Jumlah yang benar (1-10) x 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS II/PERTEMUAN II

Nama Sekolah : SD Negeri Panjatan
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : V (lima) / II (dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

- 2.6 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan.

C. Indikator

- 2.3.3 Menunjukkan sikap menghargai jasa pahlawan.
- 2.3.4 Memerankan tokoh yang berperan dalam Peristiwa Detik-detik Proklamasi.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan tanya jawab, diskusi, dan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat memerankan tokoh yang berperan dalam Peristiwa Detik-detik Proklamasi dengan baik dan benar.
2. Setelah melakukan tanya jawab, diskusi, berperan serta melihat drama, siswa dapat menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan dengan baik.

E. Materi Pokok

Detik-Detik Proklamasi (Terlampir).

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan: *Student Centered*

Metode: Ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi, dan *Role Playing*

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
2. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab mengenai materi pada pertemuan sebelumnya beserta penugasannya.
3. Guru menanyakan kepada siswa mengenai kesiapan atas penugasan pada pertemuan sebelumnya.
4. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.

Kegiatan Inti (55 menit)

1. Tahap Pemanasan
Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi peristiwa penting menjelang proklamasi, khususnya pada materi Peristiwa Detik-Detik Proklamasi.
2. Tahap mengatur panggung
Guru melakukan pengecekan kesiapan para siswa dan panggung bagi siswa yang akan berperan.
3. Tahap menyiapkan penonton yang akan mengobservasi
Guru menugaskan siswa ikut bermain peran untuk menjadi penonton yang bertugas mengobservasi dan mengevaluasi penampilan bermain peran.
4. Tahap permainan
 - a. Kelompok siswa yang ditunjuk dalam Peristiwa Detik-Detik Proklamasi episode 1 bermain peran.
 - b. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan seksama.
5. Tahap diskusi dan evaluasi
Setelah penampilan drama episode 1 selesai, siswa melakukan tanya jawab dan diskusi mengenai bagaimana jalannya Peristiwa Detik-Detik Proklamasi berdasarkan drama yang baru saja diperankan serta evaluasi dengan dibimbing guru.

6. Tahap permainan berikutnya
 - a. Beberapa perwakilan siswa yang telah ditunjuk untuk bermain peran pada episode 2 mempersiapkan diri.
 - b. Penampilan drama episode 2.
 - c. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan seksama.
7. Tahap diskusi lebih lanjut
 - a. Setelah penampilan drama episode 2 selesai, siswa dan guru melakukan diskusi mengenai bagaimana jalannya Peristiwa Detik-Detik Proklamasi berdasarkan drama yang baru saja diperankan.
 - b. Siswa mendapatkan kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti.
 - c. Guru memberikan penjelasan atau penekanan apabila ada hal-hal yang belum dimengerti siswa.
8. Tahap generalisasi

Siswa diminta untuk merefleksikan (mengemukakan pendapat) mengenai pembelajaran yang dilakukan, materi yang dikaitkan dalam kehidupan kita.
9. Siswa mengerjakan tes soal siklus II yang diberikan oleh guru.

Kegiatan Akhir (5 menit)

1. Siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari.
2. Guru memberikan pesan moral dan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar.
3. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Asy'ari. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
2. Tim Penulis. 2006. *Model Silabus Kelas 5 Sekolah Dasar*. Jakarta: Grasindo.
3. Gambar tokoh-tokoh yang berperan dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia.

I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
- b. Rubrik Penilaian : Jumlah soal 20 setiap soal mempunyai skor 1.

2. Penilaian Psikomotor

- a. Teknik penilaian : Non Tes (pengamatan)
- b. Rubrik penilaian : (Terlampir)

3. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% dari siswa yang hadir memperoleh nilai ≥ 75 .

Panjatan, 4 Mei 2013

Guru Kelas VA,

Peneliti,

Wastini, S.Pd.SD
NIP. 197010272000122001

Pestiana
NIM. 09108244083

Mengetahui

Kepala Sekolah

Drs. Totok Waluyo Sanyoto
NIP. 196103161980121003

I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
- b. Rubrik Penilaian : Jumlah soal 20 setiap soal mempunyai skor 1.

2. Penilaian Psikomotor

- a. Teknik penilaian : Non Tes (pengamatan)
- b. Rubrik penilaian : (Terlampir)

3. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% dari siswa yang hadir memperoleh nilai ≥ 75 .

Guru Kelas VA,



Wastini, S.Pd.SD
NIP. 197010272000122001

Panjatan, 4 Mei 2013

Peneliti,



Pestiana
NIM. 09108244083



Mengetahui

Kepala Sekolah

Drs. Totok Waluyo Sanyoto

NIP. 196103161980121003

Lampiran

Materi Pembelajaran

Detik-detik Proklamasi

Sesampai di Jakarta Sukarno-Hatta bersama Laksamana Maeda menemui Mayjen Nishimura untuk berunding. Nishimura tidak mengizinkan proklamasi kemerdekaan. Kemudian, mereka menuju rumah Laksamana Maeda di Jalan Imam Bonjol No. 1. Di tempat inilah naskah proklamasi dirumuskan. Para pemuka Indonesia yang hadir berkumpul dalam dua ruangan, ruang makan dan serambi depan. Perumusan teks proklamasi dilakukan di dalam ruang makan oleh Sukarno, Hatta, dan Mr. Ahmad Soebardjo. Sukarno menulis rumusan proklamasi tersebut.

Setelah selesai, teks proklamasi tersebut dibacakan di hadapan tokoh-tokoh peserta rapat. Setelah terjadi kesepakatan bersama, teks proklamasi selanjutnya diserahkan kepada Sayuti Melik untuk diketik. Teks proklamasi yang sudah diketik ditandatangani oleh Ir. Sukarno dan Drs. Moh. Hatta atas nama bangsa Indonesia. Naskah itulah yang dikenal sebagai naskah Proklamasi yang autentik.

Timbul persoalan tentang cara mengumumkan proklamasi. Sukarno mengatakan bahwa rakyat di sekitar Jakarta telah diberi tahu untuk datang berbondong-bondong ke lapangan Ikada pada tanggal 17 Agustus. Di sana mereka akan mendengarkan proklamasi kemerdekaan. Bung Karno menolak cara tersebut. Akhirnya, disepakati proklamasi kemerdekaan dilakukan di kediaman Sukarno di Jalan Pegangsaan Timur 56, pukul 10.00. Setelah itu, para tokoh bangsa yang hadir, keluar dari rumah Laksamana Maeda dan pulang ke rumah masing-masing. Sebelum semua pulang, Hatta berpesan kepada para pemuda yang bekerja pada pers dan kantor berita, terutama **B.M Diah** untuk memperbanyak teks proklamasi dan menyiarkannya ke seluruh dunia.

Sementara itu, para pemuda tidak langsung pulang ke rumah masing-masing. Mereka dibagi dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok pemuda mengirim kurir untuk memberitahukan kepada masyarakat bahwa saat proklamasi telah tiba.

Pada tanggal 17 Agustus 1945 pagi banyak orang berkumpul di kediaman Sukarno. Mereka adalah rakyat dan para pemuda. Sekitar pukul 10.00, Ir. Sukarno didampingi Drs. Mohammad Hatta memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Berikut ini perkataan Sukarno pada pembacaan proklamasi kemerdekaan:

“Saudara-saudara sekalian, saya telah meminta Saudara hadir di sini untuk menyaksikan suatu peristiwa maha penting dalam sejarah kita. Berpuluh-puluh tahun kita, bangsa Indonesia telah berjuang, untuk kemerdekaan tanah air kita. Bahkan, telah beratus-ratus tahun. Gelombang aksi kita untuk mencapai kemerdekaan kita itu ada naiknya, ada turunnya, tetapi jiwa kita tetap menuju ke arah cita-cita. Juga di dalam zaman Jepang, usaha kita untuk mencapai kemerdekaan nasional tidak berhenti. Di dalam zaman Jepang ini tampaknya saja

kita menandatangani diri kepada mereka. Tetapi pada hakikatnya, tetap kita menyusun tenaga kita sendiri, tetap kita percaya pada kekuatan sendiri. Hanya bangsa yang berani mengambil nasib dalam tangan sendiri, akan dapat berdiri dengan kekuatannya. Maka kami, tadi malam telah mengadakan musyawarah dengan pemuka-pemuka rakyat Indonesia dari seluruh Indonesia. Permusyawaratan itu seia sekata berpendapat, bahwa sekaranglah datang saatnya untuk menyatakan kemerdekaan kita. Saudara-saudara! Dengan ini kami menyatakan kebulatan tekad itu. Dengarkanlah proklamasi kami:

Proklamasi

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan d.l.l., diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya.

Jakarta, hari 17 bulan 8 tahun '05

Atas nama Bangsa Indonesia

Sukarno/Hatta

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

Setelah pembacaan teks proklamasi selesai, upacara dilanjutkan dengan pengibaran bendera Merah Putih. Pengibaran Bendera Merah Putih dilakukan oleh S. Suhud dan Cudanco Latif, serta diiringi lagu Indonesia Raya. Bendera Merah Putih itu dijahit oleh Ibu Fatmawati Sukarno. Pada saat Sang Saka Merah Putih dikibarkan, tanpa ada yang memberi aba-aba, para hadirin menyanyikan lagu Indonesia Raya. Setelah pengibaran Bendera Merah Putih, Wali kota Suwiryo dan dr. Mawardi memberikan sambutan. Kemudian mereka yang hadir saling bertukar pikiran sebentar lalu pulang ke rumah masing-masing.

Peristiwa yang sangat penting bagi Bangsa Indonesia ini berlangsung sekitar satu jam. Meski sangat sederhana, namun upacara itu dilakukan penuh kehikmatan. Peristiwa itu membawa perubahan yang luar biasa dalam kehidupan bangsa Indonesia. Bangsa Indonesia menjadi bangsa yang merdeka. Bangsa baru telah lahir.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS III

Nama Sekolah : SD Negeri Panjatan
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : V (lima) / II (dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

- 2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

C. Indikator

- 2.4.1 Mengidentifikasi tokoh penting dalam peristiwa Pertempuran Ambarawa.
- 2.4.2 Mengidentifikasi peristiwa Pertempuran Ambarawa.
- 2.4.3 Memerankan tokoh yang berperan dalam Peristiwa Pertempuran Ambarawa.
- 2.4.4 Menunjukkan sikap menghargai jasa pahlawan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan tanya jawab, diskusi, dan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat mengidentifikasi tokoh penting dalam peristiwa Pertempuran Ambarawa dengan benar.
2. Setelah melakukan diskusi dan tanya jawab, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa Pertempuran Ambarawa dengan benar.
3. Setelah melakukan tanya jawab, diskusi, berperan serta melihat drama, siswa dapat menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan dengan baik.

4. Setelah melakukan tanya jawab, diskusi, berperan serta melihat drama, siswa dapat menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan dengan baik.

E. Materi Pokok

Pertempuran Ambarawa (Terlampir).

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan: *Student Centered*

Metode: Ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi, dan *Role Playing*

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
2. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan secara klasikal, “Anak-anak, apakah kalian tahu bagaimana cara kita mempertahankan sesuatu yang kita punya?”
3. Guru mengaitkan apersepsi dengan materi serta menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Tahap Pemanasan
 - a. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi Pertempuran Ambarawa.
 - b. Siswa menanggapi pertanyaan yang diberikan guru terkait dengan materi yang baru saja dijelaskan.
 - c. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai metode *Role Playing* serta garis-garis besar dalam penerapannya.
2. Tahap memilih siswa yang akan berperan
 - a. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok.
 - b. Siswa bergabung dengan kelompoknya dan berdiskusi sebentar agar lebih kompak dalam penampilan *Role Playing*.

- c. Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi dan berlatih.
3. Tahap Menyiapkan Penonton yang akan Mengobservasi

Guru memberikan penjelasan mengenai siswa yang menjadi penonton serta penugasannya.
4. Tahap mengatur panggung

Guru melakukan pengecekan kesiapan para siswa dan panggung bagi siswa yang akan berperan.
5. Tahap permainan
 - a. Guru mempersiapkan siswa yang menjadi penonton dengan membagi menjadi 2 kelompok dan masing-masing kelompok mendapatkan LKS untuk didiskusikan.
 - b. Kelompok siswa yang ditunjuk dalam Pertempuran Ambarawa episode 1 bermain peran.
 - c. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan seksama.
6. Tahap diskusi dan evaluasi

Setelah penampilan drama episode 1 selesai, siswa berdiskusi membahas hasil LKS dengan dibimbing oleh guru, lalu dilanjutkan dengan melakukan diskusi dan evaluasi mengenai penampilan episode 1.
7. Tahap permainan berikutnya
 - a. Beberapa perwakilan siswa yang telah ditunjuk untuk bermain peran pada episode 2 mempersiapkan diri, sedangkan siswa yang menjadi penonton dibagi menjadi 2 kelompok dan mendapatkan LKS.
 - b. Penampilan drama episode 2.
 - c. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan seksama.
8. Tahap diskusi lebih lanjut
 - a. Setelah penampilan drama episode 2 selesai, siswa berdiskusi membahas hasil LKS dengan dibimbing oleh guru, lalu dilanjutkan dengan melakukan diskusi dan evaluasi mengenai penampilan bermain peran secara keseluruhan.

- b. Siswa mendapatkan kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti.
 - c. Guru memberikan penjelasan atau penekanan apabila ada hal-hal yang belum dimengerti siswa.
9. Tahap generalisasi
- Siswa diminta untuk merefleksikan (mengemukakan pendapat) mengenai pembelajaran yang dilakukan, materi yang dikaitkan dalam kehidupan kita.
10. Siswa mengerjakan tes soal siklus III yang diberikan oleh guru.

Kegiatan Akhir

- 1. Siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari.
- 2. Guru memberikan pesan moral dan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar.
- 3. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

- 1. Asy'ari. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
- 2. Tim Penulis. 2006. *Model Silabus Kelas 5 Sekolah Dasar*. Jakarta: Grasindo.

I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
- b. Rubrik Penilaian : Jumlah soal 20 setiap soal mempunyai skor 1.

2. Penilaian Afektif

- a. Teknik penilaian : Non Tes (pengamatan)
- b. Rubrik penilaian : (Terlampir)

3. Penilaian Psikomotor

- a. Teknik penilaian : Non Tes (pengamatan)
- b. Rubrik penilaian : (Terlampir)

4. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% dari siswa yang hadir memperoleh nilai ≥ 75 .

Panjatan, 18 Mei 2013

Guru Kelas VA,

Peneliti,

Wastini, S.Pd.SD

Prestiana

NIP. 197010272000122001

NIM. 09108244083

Mengetahui

Kepala Sekolah

Drs. Totok Waluyo Sanyoto

NIP. 196103161980121003

4. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% dari siswa yang hadir memperoleh nilai ≥ 75 .

Panjatan, 18 Mei 2013

Guru Kelas VA,



Wastini, S.Pd.SD
NIP. 197010272000122001

Peneliti,



Prestiana
NIM. 09108244083



Lampiran-lampiran

Lampiran 1

Materi Pembelajaran

Pertempuran Ambarawa

“Pertempuran Ambarawa” diawali oleh mendaratnya tentara Sekutu di bawah pimpinan **Brigadir Jenderal Bethel** di Semarang. Tentara Sekutu mendarat di Semarang pada tanggal 20 Oktober 1945. Tujuan kedatangan mereka adalah untuk mengurus tawanan perang dan tentara Jepang di Jawa Tengah.

Kedatangan Sekutu semula disambut baik oleh rakyat Semarang. Bahkan, Gubernur Jawa Tengah menawarkan bantuan bahan makanan dan keperluan-keperluan lainnya. Pihak Sekutu pun berjanji untuk tidak mengganggu kedaulatan Republik Indonesia.

Bentrokan bersenjata mulai timbul di Magelang. Bentrokan itu mulai meluas menjadi pertempuran antara pasukan Sekutu dengan pejuang Indonesia. Penyebabnya adalah tentara Sekutu diboncengi NICA. NICA adalah singkatan dari *Netherlands Indies Civil Administration*, yaitu pemerintahan peralihan. NICA hendak membebaskan tawanan perang Belanda di Magelang dan Ambarawa.

Setelah diadakan perundingan antara Presiden Sukarno dengan Brigadir Jenderal Bethel, tentara Sekutu kemudian meninggalkan Magelang menuju Ambarawa pada tanggal 21 November 1945. Para pejuang Indonesia yang dipimpin **Letnan Kolonel M. Sarbini** mengejar pasukan Sekutu yang mundur ke Ambarawa. Di desa Jambu, pasukan Sekutu dihadang pejuang Angkatan Muda yang dipimpin oleh **Sastrodiharjo**. Di desa Ngipik, pasukan Sekutu diserang pejuang Indonesia yang dipimpin oleh **Suryosumpeno**.

Pada saat mundur, pasukan Sekutu mencoba menduduki dua desa di sekitar Ambarawa. Dalam pertempuran untuk membebaskan kedua desa tersebut, **Letnan Kolonel Isdiman** gugur. Letnan Kolonel Isdiman adalah Komandan Resimen Banyumas.

Dengan gugurnya Letnan Kolonel Isdiman, **Kolonel Sudirman** turun langsung ke medan pertempuran Ambarawa. Kolonel Sudirman adalah Panglima Divisi Banyumas. Kehadiran Kolonel Sudirman memberi semangat baru bagi pejuang Indonesia. Pasukan Indonesia mengepung kota Ambarawa dari berbagai jurusan. Siasat yang dipakai adalah mengadakan serangan serentak dari berbagai jurusan pada saat yang sama. Pasukan

Indonesia mendapat bantuan dari Yogyakarta, Surakarta, Salatiga, Purwokerto, Magelang, Semarang, dan lain-lain.

Pada tanggal 12 Desember 1945 pasukan Indonesia melancarkan serangan serentak ke Ambarawa. Pada tanggal 15 Desember 1945 pasukan Sekutu berhasil dipukul mundur ke Semarang. Dalam pertempuran di Ambarawa ini banyak pejuang yang gugur.

Untuk memperingati hari bersejarah itu, maka setiap tanggal 15 Desember diperingati sebagai **Hari Infanteri**. Selain itu, di Ambarawa juga didirikan sebuah monumen yang diberi nama **Palagan Ambarawa**.

Lampiran 2

Lembar Kerja Siswa (LKS)

Siklus III/Episode 1

Kelompok :

Nama anggota kelompok : 1. No:

2. No:

3. No:

4. No:

Tujuan:

Siswa dapat mengetahui runtutan peristiwa Pertempuran Ambarawa.

Langkah Kerja :

1. Buatlah kelompok kerja yang beranggotakan 4 orang.
2. Bergabunglah dengan teman kelompokmu.
3. Kerjakan soal-soal di bawah ini dengan berdiskusi bersama teman kelompokmu.

Pertanyaan:

1. Mengapa rakyat Semarang dan Gubernur Jawa Tengah menyambut dengan baik kedatangan Sekutu pada awalnya?
2. Jelaskan apa yang menjadi penyebab perubahan sikap rakyat Indonesia atas kedatangan Sekutu beserta rombongannya tersebut?
3. Apakah tujuan kedatangan Sekutu dan NICA ke Indonesia itu sama? Jelaskan!

Kunci Jawaban
Lembar Kerja Siswa (LKS)
Siklus III/Episode I

1. Rakyat Semarang dan Gubernur Jawa Tengah menyambut dengan baik kedatangan Sekutu pada awalnya karena berharap dapat memberikan keuntungan bagi rakyat Semarang. Bahkan, Gubernur Jawa Tengah menawarkan bantuan bahan makanan dan keperluan-keperluan lainnya kepada Sekutu.
2. Penyebab perubahan sikap rakyat Indonesia atas kedatangan Sekutu beserta rombongannya tersebut dikarenakan Sekutu diboncengi NICA, sehingga rakyat merasa dihianati dan dibohongi atas janji Sekutu. NICA adalah singkatan dari Netherlands Indies Civil Administration, yaitu pemerintahan peralihan. NICA hendak membebaskan tawanan perang Belanda di Magelang dan Ambarawa.
3. Kedatangan Sekutu dan NICA ke Indonesia itu mempunyai tujuan yang berbeda. Mereka mempunyai tujuan masing-masing. Tujuan kedatangan Sekutu adalah untuk mengurus tawanan perang dan tentara Jepang di Jawa Tengah. Sedangkan tujuan kedatangan NICA ke Indonesia adalah membebaskan tawanan perang Belanda di Magelang dan Ambarawa.

Lampiran 3

Lembar Kerja Siswa (LKS)

Siklus III/Episode 2

Kelompok :

Nama anggota kelompok : 1. No:

2. No:

3. No:

4. No:

Tujuan:

Siswa dapat mengetahui runtutan peristiwa Pertempuran Ambarawa.

Langkah Kerja :

1. Buatlah kelompok kerja yang beranggotakan 4 orang.
2. Bergabunglah dengan teman kelompokmu.
3. Kerjakan soal-soal di bawah ini dengan berdiskusi bersama teman kelompokmu.

Pertanyaan:

1. Mengapa Presiden Soekarno mengadakan perundingan dengan Brigadir Jenderal Bethel? Bagaimana hasil perundingan tersebut?
2. Jelaskan hasil dari pertempuran yang dilakukan oleh letnan Kolonel Isdiman beserta pasukannya di medan perang!
3. Jelaskan siasat yang dipergunakan kolonel Sudirman beserta pasukannya!

Kunci Jawaban
Lembar Kerja Siswa (LKS)
Siklus III/Episode 2

1. Presiden Soekarno mengadakan perundingan dengan Brigadir Jenderal Bethel, karena banyak terjadi pertumpahan darah yang terjadi di kota Ambarawa dan sekitarnya antara rakyat Indonesia dan Sekutu serta pasukannya. Hasil perundingan tersebut yaitu Brigadir Jenderal Bethel dan pasukannya pergi meninggalkan kota Ambarawa.
2. Pertempuran yang dilakukan oleh letnan Kolonel Isdiman dan pasukannya berhasil mebebaskan dua desa yang akan diduduki oleh Sekutu. Tetapi Beliau gugur di medan perang.
3. Siasat yang dipergunakan kolonel Sudirman beserta pasukannya yaitu mengadakan serangan serentak dari berbagai jurusan pada saat yang sama. Pasukan Indonesia mengepung kota Ambarawa dari berbagai jurusan. Pasukan Indonesia mendapat bantuan dari Yogyakarta, Surakarta, Salatiga, Purwokerto, Magelang, Semarang, dan lain-lain.

LAMPIRAN 2

SOAL TES

2.1 SOAL TES SIKLUS I

2.2 SOAL TES SIKLUS II

2.3 SOAL TES SIKLUS III

Tes Siklus I

Nama Siswa :

Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan cara memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

- Kota di Jepang yang di bom oleh sekutu pada tanggal 6 Agustus 1945 adalah kota
 - Hirosima
 - Fujiyama
 - Tokyo
 - Nagasaki
- Pada tanggal 12 Agustus Jenderal Terauchi mengatakan bahwa pemerintah Jepang telah memutuskan untuk ...
 - Menjajah Indonesia
 - Memberikan kemerdekaan kepada Indonesia
 - Menyerang Indonesia
 - Tidak memberikan kemerdekaan kepada Indonesia
- Semua radio disegel pada saat disiarkan berita tentang ...
 - Kekalahan Jepang
 - Kemenangan Jepang
 - Kekuasaan Jepang
 - Kemunduran Jepang
- Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal ...
 - 7 Agustus 1945
 - 9 Agustus 1945
 - 14 Agustus 1945
 - 15 Agustus 1945
- Tokoh pemuda Indonesia yang pertama kali mengetahui Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu melalui radio secara sembunyi-sembunyi adalah ...
 - Ir. Soekarno
 - Moh. Hatta
 - Ahmad Subarjo
 - Sultan Syahrir
- Pada tanggal 14 Agustus 1945 sore, Sultan Syahrir sudah menunggu kedatangan Moh. Hatta dari Dalat untuk ...
 - Mendesak agar proklamasi jangan dilakukan
 - Mendesak agar proklamasi jangan dilakukan oleh PPKI
 - Mendesak agar proklamasi segera dilakukan
 - Mendesak proklamasi dilakukan oleh PPKI
- Saat Jepang mengalami kekalahan dalam perang melawan sekutu, kesempatan itu digunakan bangsa Indonesia untuk ...
 - Mempersiapkan Kemerdekaan
 - Menjajah Jepang
 - Menyerah Jepang
 - Memproklamasikan Kemerdekaan
- Pertemuan yang dilaksanakan golongan muda pada tanggal 15 Agustus 1945 pukul 24.00 adalah di ...
 - Rumah Ir. Soekarno
 - Rumah Bapepi, Cikini 71
 - Rengasdengklok
 - Rumah Laksamana Maeda
- Dalam rapat yang dilakukan di Asrama Baperci, Cikini 71, Jakarta diputuskan untuk ...
 - Mengungsikan Soekarno-Hatta ke luar kota
 - Menculik Soekarno-Hatta
 - Membunuh Soekarno-Hatta

- d. Menyergap Soekarno-Hatta
10. Salah satu penyebab terjadinya peristiwa Rengasdengklok adalah ...
- Jepang menyerah kepada Sekutu
 - Perbedaan pendapat antara golongan tua dan muda
 - Tokoh pemuda siap membacakan sendiri proklamasi
 - Golongan tua telah siap untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia
11. Jusuf Kunto dari pihak pemuda mengantar Ahmad Subarjo ke Rengasdengklok untuk ...
- Mengantar Soekarno-Hatta
 - Mengawasi Soekarno-Hatta
 - Menculik Soekarno-Hatta
 - Menjemput Soekarno-Hatta
12. Golongan tua tetap menekan perlunya Proklamasi Kemerdekaan dalam rapat PPKI untuk ...
- Menghindari pertumpahan darah
 - Melakukan pertumpahan darah
 - Tidak melakukan pertumpahan darah
 - Menghadapi pertumpahan darah
13. Dua tokoh yang dibawa kelompok pemuda ke Rengasdengklok adalah ...
- Darwis dan Wikana
 - Bung Karno dan Bung Hatta
 - Mr. Ahmad Subarjo dan Bung Hatta
 - Mr. Ahmad Subarjo dan Laksamana Maeda
14. kesepakatan yang dilakukan oleh golongan muda dan golongan tua di Jakarta ialah tentang ...
- Dilakukannya proklamasi kemerdekaan di Rengasdengklok
 - Dilakukannya proklamasi kemerdekaan di Dalat
 - Dilakukannya proklamasi kemerdekaan di Surabaya
 - Dilakukannya proklamasi kemerdekaan di Jakarta
15. Seorang Perwira Jepang yang bersedia menjamin keamanan soekarno-hatta kembali dari Rengasdengklok adalah ...
- Jendral Terauhi
 - Laksamana Maeda
 - Chudanco Subeno
 - Ahmad Subarjo
16. Berikut ini yang merupakan tujuan dari penculikan Soekarno dan Bung Hatta ke Rengasdengklok adalah ...
- Menjauhkan kedua pemimpin nasional ini dari pengaruh Jepang
 - Bersembunyi dari jepang
 - Membantu sekutu
 - Menyusun teks proklamasi
17. Tokoh pemuda yang menghantarkan Ahmad Subarjo ke Rengasdengklok adalah
- Sukarni
 - Wikana
 - Singgih
 - Jusuf Kunto
18. Melakukan upacara peringatan kemerdekaan dengan penuh hikmat merupakan salah satu cara untuk ...
- Menghargai Guru
 - Menghargai Petugas Upacara

- c. Menghargai jasa-jasa tokoh dalam Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
 - d. Menghargai teman-teman di sekolah
19. Seorang pelajar berjuang meniru sifat seorang pahlawan dengan cara ...
- a. Membersihkan kelas
 - b. Belajar dengan giat
 - c. Memberantas kebodohan
 - d. Bekerja dengan malas
20. Cara menghargai para pahlawan adalah salah satunya ...
- a. Mempelajari sejarah perjuangan indonesia dalam meraih kemerdekaan
 - b. Berkelahi dengan teman sekolah
 - c. Mencorat-coret dinding sekolah
 - d. Membuang sampah sembarangan

Kunci Jawaban:

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

Nilai Akhir = Jumlah yang benar (1-20) X 5

Tes Siklus II

Nama Siswa :

Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan cara memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. Perumusan teks proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia di rumah.....
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Laksamana Maeda
 - c. Drs. Moh Hatta
 - d. Ahmad Subarjo
2. Ahmad subarjo meyakinkan para pemuda bahwa pada tanggal 17 agustus 1945 akan dirumuskan tentang.....
 - a. Kekalahan Jepang
 - b. Kemenangan tentara sekutu terhadap Jepang
 - c. Perumusan teks proklamasi
 - d. Proklamasi kemerdekaan Indonesia
3. Bung Karno merupakan salah satu dari golongan tua yang menghendaki pelaksanaan proklamasi di dalam PPKI. Hal ini didasari pertimbangan untuk.....
 - a. Menghadapi pertumpahan darah
 - b. Tidak melakukan pertumpahan darah
 - c. Melakukan pertumpahan darah
 - d. Menghindari pertumpahan darah
4. Setelah bung karno menemui Penguasa Jepang untuk membicarakan kemerdekaan Indonesia, Bung karno dan para pemimpin yang lain melanjutkan tekad untuk.....
 - a. Merumuskan teksproklamasi
 - b. Memproklamasikan kemerdekaan meskipun tanpa persetujuan penguasa Jepang
 - c. Menunda proklamasi
 - d. Tidak melaksanakan proklamasi
5. Tokoh yang menyusun teks proklamasi adalah.....
 - a. Ir. Soekarno, Moh. Hatta dan Ahmad Subarjo
 - b. Ir. Soekarno, Moh. Hatta dan Laksamana maeda
 - c. Moh. Hatta, Laksamana maeda dan Ahmad Subarjo
 - d. Ir. Soekarno, Ahmad Subarjo dan Sayuti melik
6. Setelah proklamasi selesai dirumuskan, kemudian diserahkan Sayuti Melik untuk.....
 - a. Dibacakan
 - b. Disebarkan
 - c. Diketik
 - d. Diperbanyak
7. Setelah naskah proklamasi diketik oleh Sayuti melik, kemudian diserahkan kepada bung karno dan Hatta untuk.....
 - a. Disebarkan
 - b. Diperbanyak
 - c. Dirumuskan kembali
 - d. Ditandatangani atas nama bangsa Indonesia

8. Setelah naskah proklamasi selesai dibuat terjadi perdebatan tentang.....
 - a. Tempat pembacaan naskah proklamasi
 - b. Siapa pembaca teks proklamasi
 - c. Siapa yang mentandatangani teks proklamasi
 - d. Isi dari naskah proklamasi
9. Bung Karno merupakan salah satu golongan tua yang menghendaki mengenai.....
 - a. Pelaksanaan proklamasi di dalam PPKI
 - b. Penundaan proklamasi kemerdekaan
 - c. Pelaksanaan proklamasi di luar PPKI
 - d. Pembatalan proklamasi kemerdekaan
10. Pengibaran sang saka merah putih setelah pembacaan proklamasi Kemerdekaan Indonesia adalah.....
 - a. S. Suhud dan Latif
 - b. Sayuti Melik dan Latif
 - c. Wikana dan Darwis
 - d. Chaerul Saleh dan Margono
11. Sang Saka Merah Putih yang dikibarkan setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia dijahit oleh.....
 - a. Ibu Fatmawati
 - b. Ibu Inggit
 - c. Sayuti Melik
 - d. Sudanco Latif
12. Pada tanggal 17 agustus 1945 pagi terjadi peristiwa tentang.....
 - a. Penulisan Ir Soekarno dan moh. Hatta
 - b. Proklamasi kemerdekaan Indonesia
 - c. Kekalahan Jepang oleh Sekutu
 - d. Perumusan teks proklamasi
13. Pembacaan teks proklamasi dilakukan di.....
 - a. Lapangan IKADA
 - b. Pegangsaan timur 56
 - c. Imam Bonjol 1
 - d. Pegangsaan Timur 65
14. Hatta berpesan kepada para pemuda yang bekerja pada pers dan kantor berita, terutama B.M. Diah untuk.....
 - a. Memperbanyak teks proklamasi dan menyebarkannya keseluruh dunia
 - b. Merahasiakan proklamasi ke seluruh Indonesia
 - c. Menyebarkan dan mengetik teks proklamasi
 - d. Memperbanyak dan mengetik teks proklamasi
15. Proklamasi merupakan puncak perjuangan bangsa Indonesia dalam mencapai.....
 - a. Keadilan
 - b. Kemakmuran
 - c. Kedamaian
 - d. Kemerdekaan
16. berikut yang *bukan* cara penyebaran berita proklamasi ke seluruh tanah air adalah.....
 - a. Siaran radio
 - b. Selebaran
 - c. Siaran televisi
 - d. Surat kabar
17. Tokoh Proklamator Kemerdekaan Indonesia ialah.....
 - a. Ir. Soekarno dan Ahmad Subarjo
 - b. Ir. Soekarno dan Moh. Hatta
 - c. Ir. Soekarno dan Moh. Yamin
 - d. Moh. Hatta dan Moh. Yamin

18. Peran para pelajar dalam mengisi kemerdekaan dengan.....
 - a. Ikut berperang
 - b. Menjadi TNI-Polri
 - c. Giat belajar
 - d. Bekerja di Pemerintahan
19. Contoh sikap siswa dalam mengisi kemerdekaan di sekolah adalah.....
 - a. Mempelajari sejarah para pahlawan
 - b. Membuang sampah pada tempatnya
 - c. Menjadi tentara
 - d. Ikut berperang
20. Sikap yang menunjukkan menghargai pahlawan adalah.....
 - a. Merawat peninggalan sejarah
 - b. Merusak peninggalan sejarah
 - c. Mencoret-coret monumen
 - d. Malas belajar

Kunci Jawaban:

- | | |
|-------|-------|
| 11. B | 11. A |
| 12. D | 12. B |
| 13. D | 13. B |
| 14. B | 14. A |
| 15. A | 15. D |
| 16. C | 16. B |
| 17. D | 17. B |
| 18. C | 18. C |
| 19. C | 19. A |
| 20. A | 20. A |

Nilai Akhir = Jumlah yang benar (1-20) X 5

Tes Siklus III

Nama Siswa :

Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan cara memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. Tentara Sekutu mendarat di Semarang dibawah pimpinan ...
 - c. Brigadir Jenderal Bethel
 - c. Brigadir Jenderal Terauchi
 - d. Brigadir Jenderal Maeda
 - d. Brigadir Jenderal Sanusi
2. Tujuan kedatangan tentara Sekutu ke Indonesia adalah ...
 - a. untuk mengurus kekalahan Jepang
 - b. untuk mengurus kemenangan Belanda
 - c. membebaskan tawanan perang Belanda di Magelang dan Ambarawa
 - d. untuk mengurus tawanan perang dan tentara Jepang di Jawa Tengah
3. Sekutu meninggalkan Magelang menuju Ambarawa pada tanggal ...
 - a. 20 November 1945
 - c. 22 November 1945
 - b. 21 November 1945
 - d. 21 November 1945
4. Pejuang Indonesia menyerang pasukan Sekutu di desa Ngipik yang dipimpin oleh ...
 - a. Brigadir Jenderal Bethel
 - c. Brigadir Jenderal Terauchi
 - b. Suryosumpeno
 - d. Brigadir Jenderal Sanusi
5. Berikut ini yang bukan merupakan siasat yang digunakan Kolonel Sudirman dalam mengadakan serangan terhadap pasukan Sekutu ialah ...
 - a. mengadakan serangan serentak
 - b. mengadakan serangan pada saat waktu yang sama
 - c. mengadakan serangan pada saat waktu yang berbeda
 - d. pasukan Indonesia mengepung kota Ambarawa dari berbagai jurusan
6. Tentara Sekutu mendarat di Semarang pada tanggal ...
 - a. 18 Oktober 1945
 - c. 20 Oktober 1945
 - b. 19 Oktober 1945
 - d. 21 Oktober 1945
7. Para pejuang Indonesia mengejar pasukan Sekutu yang mundur ke Ambarawa dipimpin oleh ...
 - a. Letnan Kolonel Subeno
 - c. Letnan Kolonel Sugiyono
 - b. Letnan Kolonel Sastrodiharjo
 - d. Letnan Kolonel M. Sarbini
8. Gubernur Jawa Tengah menawarkan bantuan kepada tentara Sekutu berupa ...
 - a. bantuan modal usaha
 - b. bantuan bahan makanan dan keperluan lainnya
 - c. bantuan dana sosial dan keperluan-keperluan lainnya
 - d. bantuan tenaga tentara dan keperluan persenjataan lainnya
9. Setelah diadakan perundingan antara Presiden Sukarno dengan Brigadir Jenderal Bethel, kemudian tentara Sekutu meninggalkan kota ... menuju kota ...
 - a. Magelang - Ambarawa
 - c. Semarang - Ambarawa
 - b. Ambarawa - Magelang
 - d. Ambarawa - Semarang
10. Pasukan Sekutu dihadang pejuang Angkatan Muda yang dipimpin oleh Sastrodiharjo di wilayah ...

- a. Desa Jambu
 - b. Desa Ngipik
 - c. Banyumas
 - d. Banjarmasin
11. Pasukan Sekutu berhasil dipukul mundur ke Semarang pada tanggal ...
- a. 15 Desember 1945
 - b. 16 Desember 1945
 - c. 17 Desember 1945
 - d. 18 Desember 1945
12. Pihak Sekutu pernah berjanji pada saat datang ke Ambarawa yaitu ...
- a. berjanji untuk memberikan kemerdekaan bagi Indonesia
 - b. berjanji untuk mengganggu kedaulatan Republik Indonesia
 - c. berjanji untuk tidak memberikan kemerdekaan bagi Indonesia
 - d. berjanji untuk tidak mengganggu kedaulatan Republik Indonesia
13. Komandan Resimen Banyumas yang gugur dalam Pertempuran Ambarawa adalah
- a. Brigadir Jenderal Bethel
 - b. Suryosumpeno
 - c. Letnan Kolonel Isdiman
 - d. Brigadir Jenderal Sanusi
14. Penyebabnya adalah Tujuan kedatangan NICA ke Indonesia adalah ...
- a. untuk mengurus kekalahan Jepang
 - b. untuk mengurus kemenangan Belanda
 - c. membebaskan tawanan perang Belanda di Magelang dan Ambarawa
 - d. untuk mengurus tawanan perang dan tentara Jepang di Jawa Tengah
15. Panglima Divisi Banyumas yang turun langsung ke medan pertempuran Ambarawa setelah Letnan Kolonel Isdiman gugur ialah ...
- a. Brigadir Jenderal Bethel
 - b. Suryosumpeno
 - c. Letnan Kolonel Isdiman
 - d. Kolonel Sudirman
16. Sebuah monumen yang didirikan untuk mengenang peristiwa Pertempuran Ambarawa yaitu ...
- a. monumen Pahlawan
 - b. monumen Semarang
 - c. monumen Nasional
 - d. monumen Palagan Ambarawa
17. Penyebab dari terjadinya bentrokan bersenjata di Magelang ialah ...
- a. tentara Sekutu diboncengi NICA
 - b. tentara Sekutu tidak diboncengi NICA
 - c. tentara Sekutu diboncengi KICA
 - d. tentara Sekutu tidak diboncengi KICA
18. Untuk mengenang pertempuran di Ambarawa, pada tanggal 15 Desember diperingati sebagai hari ...
- a. kemerdekaan
 - b. Infanteri
 - c. kebangkitan
 - d. pahlawan
19. Berikut ini yang merupakan peran para pelajar dalam mengisi kemerdekaan ialah, **kecuali** ...
- a. Ikut ekstrakurikuler
 - b. Membolos sekolah
 - c. Giat belajar
 - d. Rajin mengerjakan tugas
20. Contoh sikap siswa dalam mengisi kemerdekaan di sekolah adalah.....
- a. Mempelajari sejarah para pahlawan
 - b. Membuang sampah pada tempatnya
 - c. Menjadi tentara
 - d. Ikut berperang

Kunci Jawaban:

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

Nilai Akhir = Jumlah yang benar (1-20) X 5

LAMPIRAN 3

LEMBAR OBSERVASI

3.1 Lampiran Observasi Aspek Afektif Siswa

3.2 Lampiran Observasi Psikomotor Siswa

**3.3 Lampiran Observasi Aktivitas Guru di
Kelas**

LEMBAR OBSERVASI ASPEK AFEKTIF SISWA

Nama :

No. Absen :

Petunjuk:

1. Instrumen ini digunakan selama pembelajaran dan diskusi berlangsung untuk memberi skor peserta didik.
2. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 4: sangat baik, jika siswa melaksanakan pembelajaran selalu sesuai dengan indikator
- 3: baik, jika siswa melaksanakan pembelajaran kadang-kadang sesuai dengan indikator
- 2: kurang, jika siswa melaksanakan pembelajaran pernah sesuai dengan indikator
- 1: sangat kurang, jika siswa melaksanakan pembelajaran tidak pernah sesuai dengan indikator

No.	Aspek yang diamati	Penilaian				Keterangan (deskripsi)
		1	2	3	4	
1.	Mendiskusikan tugas di dalam kelompoknya					
2.	Melaksanakan tugas dengan tanggung jawab					
3.	Menanyakan hal yang belum dimengerti					
4.	Menjawab pertanyaan dari guru dan siswa lain					
5.	Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh					
Total Skor						

LEMBAR OBSERVASI ASPEK PSIKOMOTOR SISWA

Siklus : Pertemuan:

Nama :

No. Absen :

Petunjuk:

1. Instrumen ini digunakan selama pembelajaran dan diskusi berlangsung untuk memberi skor peserta didik.
2. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 4: sangat baik, jika siswa melaksanakan pembelajaran selalu sesuai dengan indikator
- 3: baik, jika siswa melaksanakan pembelajaran kadang-kadang sesuai dengan indikator
- 2: kurang, jika siswa melaksanakan pembelajaran pernah sesuai dengan indikator
- 1: sangat kurang, jika siswa melaksanakan pembelajaran tidak pernah sesuai dengan indikator

No.	Aspek yang diamati	Penilaian				Keterangan (deskripsi)
		1	2	3	4	
1.	Menampilkan permainan drama dengan baik					
2.	Memposisikan diri dengan jalan cerita yang diperankan					
3.	Menunjukkan rasa senang berinteraksi dengan teman saat bermain peran					
4.	Menunjukkan kemudahan berkomunikasi dengan teman saat bermain peran					
5.	Menampilkan ekspresi saat bermain peran berlangsung					
Jumlah						

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DI KELAS

Siklus :

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : VA

Petunjuk:

1. Instrumen ini digunakan selama proses pembelajaran untuk memberi skor aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 4: sangat baik, jika guru melaksanakan pembelajaran selalu sesuai dengan indikator
- 3: baik, jika guru melaksanakan pembelajaran kadang-kadang sesuai dengan indikator
- 2: kurang, jika guru melaksanakan pembelajaran pernah sesuai dengan indikator
- 1: sangat kurang, jika guru melaksanakan pembelajaran tidak pernah sesuai dengan indikator

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Penilaian				Keterangan (deskripsi)
			1	2	3	4	
1.	Pemanasan	a. Menyampaikan pengantar serta pembahasan cerita dari materi yang akan dipelajari					
2.	Memilih siswa yang akan berperan	b. Menunjuk siswa yang akan berperan dalam drama episode 1					
		c. Memberikan gambaran tentang karakter tokoh					
3.	Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi	d. Menyiapkan siswa yang menjadi penonton untuk mengobservasi penampilan drama episode 1					

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Penilaian				Keterangan (deskripsi)
			1	2	3	4	
4.	Mengatur panggung	e. Menyiapkan penampilan drama episode 1					
5.	Permainan	f. Mengendalikan kondisi kelas saat penampilan drama berlangsung					
6.	Diskusi dan evaluasi	g. Mendiskusikan cerita dari penampilan drama episode 1.					
		h. Mengaktifkan siswa pada saat diskusi dan evaluasi.					
7.	Permainan berikutnya	i. Menyiapkan siswa yang akan bermain drama episode 2					
		j. Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi penampilan drama episode 2.					
		k. Mengendalikan kondisi kelas saat penampilan drama berlangsung					
8.	Diskusi lebih lanjut	l. Membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi drama episode 2.					
		m. Mengendalikan kondisi kelas saat diskusi berlangsung.					
		n. Melakukan diskusi bersama siswa mengenai cerita drama yang ditampilkan secara keseluruhan					
9.	Generalisasi	o. Melakukan generalisasi terhadap materi yang dipelajari					

LAMPIRAN 4

LKS Pedoman Naskah

Dialog Siklus I

Lembar Kerja Siswa (LKS)
Siklus I/Pertemuan I
Kelompok 1

Nama Anggota Kelompok :

- | | |
|---------|------------------|
| 1. | No. Absen: |
| 2. | No. Absen: |
| 3. | No. Absen: |
| 4. | No. Absen: |
| 5. | No. Absen: |
| 6. | No. Absen: |
| 7. | No. Absen: |
| 8. | No. Absen: |

Tujuan:

Siswa dapat membuat drama mengenai runtutan Peristiwa Rengasdengklok.

Perintah :

Buatlah naskah drama berdasarkan gambaran cerita dibawah ini dengan cara berdiskusi bersama teman kelompokmu.

Peristiwa Rengasdengklok

Prolog:

Perbedaan pendapat antara golongan tua dan golongan muda mengenai Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang melatar belakangi peristiwa ini. Hal tersebut membuat golongan muda resah sehingga mereka kembali mengadakan rapat menjelang pukul 24.00 pada hari yang sama (15 Agustus 1945) setelah rapat pertama pukul 20.00. Mereka melakukan rapat di Asrama Baperpi, Cikini 71, Jakarta. Setelah seluruh anggota rapat telah berkumpul, maka rapatpun dimulai.

Tokoh: Chairul Shaleh, Wikana, Sukarni, Jusuf Kunto, Dr. Mawardi, dan Sodanco Singgih.

Gambaran Cerita:

- Chairul Shaleh memimpin rapat dan memulai rapat dengan mempersilahkan kepada Wikana menyampaikan tanggapan dari golongan tua mengenai rencana proklamasi yang direncanakan golongan muda. Golongan muda merencanakan pelaksanaan proklamasi yang dilaksanakan di luar kekuasaan PPKI, sebab masalah mengenai proklamasi kemerdekaan adalah urusan warga negara Indonesia sendiri tanpa campur tangan Jepang dan saat ini waktu yang tepat karena bertepatan dengan kekalahan Jepang terhadap Sekutu. Tetapi golongan tua menolak rencana tersebut. Golongan tua menginginkan proklamasi dilaksanakan di dalam PPKI agar tidak terjadi pertumpahan darah. Wikana menjelaskan pendapat golongan tua tersebut.
- Chairul S mendiskusikan mengenai langkah yang akan dilakukan menanggapi keputusan golongan tua tersebut. Kemudian Sukarni berpendapat bahwa proklamasi harus dilaksanakan secepatnya karena saat ini merupakan kesempatan emas sebab Jepang sedang sibuk mengerahkan seluruh tenaga dan pasukannya menanggapi Sekutu. Sehingga ini merupakan kesempatan kita untuk bergerak cepat memproklamasikan sendiri tanpa campur tangan Jepang.

- Chairul S mendiskusikan mengenai siapa yang akan memproklamasikan proklamasi besok. Jusuf K mengusulkan anggota rapat saat ini yang akan memproklamasikan, tetapi dibantah oleh Dr. Mawardi. Beliau berpendapat Ir. Soekarno yang pantas memproklamasikan kemerdekaan. Sebab tokoh yang memproklamasikan kemerdekaan merupakan tokoh yang dipandang pantas mewakili seluruh rakyat Indonesia. Sodanco Singgih menyetujui pendapat tersebut dan mengusulkan Moh. Hatta sebagai pendamping Ir. Soekarno dalam memproklamasikan
- Chairul S mendiskusikan rencana tindakan yang akan dilakukan terdekat. Wikana mengusulkan bahwa Soekarno dan Hatta harus diamankan agar tidak terpengaruh oleh Jepang dan membujuknya untuk segera memproklamasikan kemerdekaan. Hal tersebut disetujui oleh Sukarni.
- Setelah itu, Jusuf Kunto mengusulkan agar mengungsikan Soekarno dan Hatta tersebut ke luar kota agar tidak bisa dipengaruhi Jepang. Hal tersebut disetujui oleh Dr. Mawardi.
- Sodanco Singgih mengusulkan bahwa Soekarno dan Hatta diungsikan ke Rengasdengklok. Sebab Rengasdengklok dipandang lebih aman dari pengawasan tentara Jepang. Rengasdengklok merupakan sebuah kota kawedanan di sebelah timur Jakarta.
- Chairul S mempertanyakan keamanan kota tersebut dari pengawasan Jepang. Namuan Sudanco Singgih meyakinkan seluruh anggota rapat dan seluruh anggotapun sepakat.
- Chairul S dan seluruh anggota rapat sepakat untuk mempercayakan urusan pengamanan Soekarno dan Hatta kepada Sudanco Singgih
- Sodanco Singgih mengemukakan rencananya yang akan dilakukan dalam mengamankan Soekarno dan Hatta serta rencananya mengajak Sodanco Latief Hendra dalam pelaksanaannya besok.
- Rapat selesai

Lembar Kerja Siswa (LKS)
Siklus I/Pertemuan I
Kelompok 2

Nama Anggota Kelompok :

- | | |
|---------|------------------|
| 1. | No. Absen: |
| 2. | No. Absen: |
| 3. | No. Absen: |
| 4. | No. Absen: |
| 5. | No. Absen: |
| 6. | No. Absen: |
| 7. | No. Absen: |
| 8. | No. Absen: |

Tujuan:

Siswa dapat membuat drama mengenai runtutan Peristiwa Rengasdengklok.

Perintah :

Buatlah naskah drama berdasarkan gambaran cerita dibawah ini dengan cara berdiskusi bersama teman kelompokmu.

Peristiwa Rengasdengklok

Prolog:

Setelah selesai rapat, pagi-pagi buta sekitar pukul 04.00, tepat pada tanggal 16 Agustus 1945, para pemuda dan Sodanco Singgih pergi untuk membawa paksa Sukarno-Hatta masuk ke dalam mobil dan dibawa ke Rengasdengklok. Sesampainya di Rengasdengklok mereka ditempatkan di sebuah rumah sederhana agar mereka aman dari pengaruh Jepang. Para pemuda berkeinginan untuk mendesak Sukarno-Hatta, tetapi mereka segan karena kedua tokoh ini cukup berwibawa. Akhirnya Sodanco Singgih memberanikan diri untuk berbicara dengan Sukarno di ruang tengah rumah tersebut.

Tokoh : Soekarno dan Sodanco Singgih

Gambaran Cerita:

- Soekarno bertanya pada Sodanco Singgih mengenai maksud dan tujuan membawanya ke sini. Sodanco Singgih menjelaskan maksud dan tujuan tersebut yaitu untuk mengamankan Soekarno dan Hatta dari pengaruh Jepang.
- Sodanco Singgih membujuk Soekarno untuk bersedia memproklamasikan kemerdekaan tanpa campur tangan Jepang maupun PPKI. Setelah melalui perundingan yang cukup panjang, akhirnya Soekarno bersedia memenuhi keinginan tersebut setelah kembali ke Jakarta.

Prolog:

Setelah pembicaraan tersebut selesai, Sodanco Singgih bergegas memberitakan kabar gembira ini kepada teman-teman dari golongan muda yang telah khawatir menunggu hasil dari pembicaraannya dengan Soekarno. Setelah golongan muda mendengar berita gembira ini, siang itu juga Singgih bergegas kembali ke Jakarta. Ia akan menyampaikan berita gembira mengenai

kesediaan Soekarno-Hatta memproklamasikan kemerdekaan kepada para pemimpin pemuda di Jakarta.

Setelah Singgih menyampaikan kabar gembira tersebut, golongan tua dan golongan muda segera bertindak. Mereka mengadakan rapat di Jakarta. Rapat tersebut dihadiri oleh Mr. Ahmad Subarjo sebagai wakil golongan tua, Wikana sebagai wakil golongan muda serta Laksamana Maeda, seorang Perwira penghubung Angkatan Darat dan Angkatan Laut Jepang. Setelah ketiga tokoh penting tersebut sudah berkumpul, maka rapatpun segera dimulai.

Tokoh : Ahmad Subarjo, Wikana, dan Laksamana Maeda.

Gambaran Cerita:

- Ahmad Subarjo memimpin jalannya rapat. Ia menyampaikan kabar dari Singgih mengenai kesediaan Soekarno dan Hatta memenuhi keinginan golongan muda dalam memproklamasikan kemerdekaan secepatnya. Kemudian merundingkan mengenai tempat dilaksanakannya proklamasi kemerdekaan tersebut.
- Wikana mengusulkan sebuah tempat, tetapi tidak disetujui oleh Laksamana Maeda. Laksamana Maeda justru mengusulkan Jakarta sebagai tempat dilaksanakannya proklamasi kemerdekaan. Wikana terkejut mendengar usulan tersebut, mengingat Jakarta merupakan pusat kota dan banyak tentara Jepang yang mengawasi dan tak akan membiarkan begitu saja bahkan akan menggagalkan rencana. Ahmad Subarjo menyetujui pendapat Wikana tersebut.
- Laksamana Maeda meyakinkan Wikana dan Ahmad Subarjo melalui dialog panjang. Bahkan Laksamana Maeda menjamin keselamatan Soekarno dan Hatta selama berada dirumahnya. Pada akhirnya mereka sepakat untuk membawa Soekarno dan Hatta ke Jakarta.

Lanjutan:

- Ahmad Subarjo memutuskan untuk segera menjemput Soekarno dan Hatta. Ia berencana mengajak Jusuf Kunto untuk menemaninya, sedangkan yang lainnya mempersiapkan di Jakarta.
- Rapatpun berakhir

Prolog:

Setelah rapat tersebut selesai, Jusuf Kunto segera mengantar Ahmad Subarjo ke Rengasdengklok untuk menjemput Sukarno-Hatta. Setelah mereka melakukan perjalanan jauh, sampailah mereka di rumah tempat yang dimaksud.

Tokoh: Jusuf Kunto, Cudanco Subeno, dan Ahmad Subarjo.

Gambaran Cerita:

- Jusuf Kunto bersama Ahmad Subarjo mengetok pintu, lalu Cudanco Subeno mempersilahkan mereka masuk.
- Ahmad Subarjo mengemukakan niatnya untuk menjemput Soekarno dan Hatta kembali ke Jakarta. Cudanco Subenopun terkejut dan menanyakan maksud serta tujuan dari hal tersebut.
- Ahmad Subarjo berusaha menjelaskan keputusannya ini yaitu berdasarkan hasil rapat di Jakarta untuk menindak lanjuti kabar dari Singgih. Hasil keputusan dari rapat tersebut ialah proklamasi kemerdekaan dilaksanakan di Jakarta besok pagi tanggal 17 Agustus 1945. Mendengar hal tersebut, Sudanco Subeno mempertanyakan keamanan dilaksanakannya proklamasi di Jakarta dari dipilihnya Jakarta sebagai tempat perumusan serta pelaksanaan proklamasi.
- Mula-mula, Sudanco Subeno tidak melepaskan Soekarno dan Hatta.

Lanjutan:

- Ahmad Subarjo berusaha menyakinkan dengan memberikan jaminan bahwa proklamasi kemerdekaan akan diumumkan besok pagi, tanggal 17 Agustus dan selambat-lambatnya pukul 12.00. Bila hal tersebut tidak terjadi, Beliau rela mempertaruhkan nyawanya.
- Akhirnya Sudanco Subeno menyetujui, lalu ia menemui anggota golongan tua yang lainnya untuk merundingkan hal tersebut.

Prolog:

Setelah itu Cudanco Subeno bergegas menemui teman yang lainnya untuk menyampaikan kesepakatan tersebut. Pada akhirnya Cudanco Subeno dan teman-teman sepakat untuk melepaskan Soekarno-hatta untuk dibawa ke Jakarta. Iapun segera kembali menemui ahmad Subarjo yang telah menunggu di luar.

Tokoh : Jusuf Kunto, Cudanco Subeno, dan Ahmad Subarjo

Gambaran Cerita :

- Cudanco Subeno menyampaikan hasil keputusan golongan tua yaitu berdasarkan memprtimbangkan jaminan yang Ahmad Subarjo taruhkan tadi, golongan tua merelakan Soekarno dan Hatta untuk dibawa ke Jakarta.
- Mendengar keputusan tersebut, Ahmad Subarjo dan Jusuf Kunto berterimakasih karena sudah dipercaya.

Prolog:

Akhirnya Ahmad Subarjo beserta Jusuf Kunto berhasil membawa Soekarno dan Hatta menuju Jakarta. Merekapun bergegas langsung melakukan perjalanan menuju Jakarta.

LAMPIRAN 5

NASKAH DIALOG

6.1 Naskah Dialog Siklus II

6.2 Naskah Dialog Siklus III

NASKAH DRAMA

SIKLUS II

Episode 1

PERUMUSAN TEKS PROKLAMASI

Prolog:

Setelah peristiwa Rengasdengkok, Soekarno dan Hatta kembali ke Jakarta. Sesampainya di Jakarta Sukarno-Hatta bersama Laksamana Maeda menemui Mayjen Nishimura untuk berunding. Setelah melakukan perjalanan, sampailah mereka di kediaman Mayjen Nishimura.

L. Maeda :“Permisi”(sambil mengetuk pintu).

M. Nishimura :“Silahkan masuk, Pak! Silahkan duduk.”

(Soekarno, Hatta dan L.Maeda mengucapkan terimakasih)

M. Nishimura :“Apa maksud dan tujuabn Bapak bertamu ke rumah saya ini?”

Soekarno :“Sebelumnya saya minta maaf apabila kedatangan kami ke sini mengganggu istirahat Bapak.”

M. Nishimura :”Tidak apa-apa Pak, saya senang Bapak-Bapak berkunjung ke rumah saya.”

Soekarno :“Begini Pak, kami ke sini ingin menyampaikan rencana kami untuk secepat mungkin memproklamasikan kemerdekaan Indonesia sendiri tanpa campur tangan Jepang.”

M. Nishimura : “Apa”(Terkejut). “Saya tidak mengizinkan kalian melanjutkan rencana kalian tersebut. Proklamasi kemerdekaan merupakan hadiah Jepang kepada Indonesia, jadi harus sesuai dengan yang direncanakan Jepang”.

(Soekarno, Hatta dan L. Maeda terkejut setelah mendengar jawaban M. Nishimura)

Hatta :“Baiklah kalau begitu, kami permisi pulang dulu Pak.”

M. Nishimura :“Baik, Hati-hati di jalan.”

Hatta : “Terimakasih.”

Prolog:

Soekarno, Hatta beserta Laksamana maedapun bergegas menuju rumah Laksamana Maeda di Jalan Imam Bonjol No. 1. Walaupun tanpa seizin Mayjen Nishimura, mereka tetap akan melanjutkan rencananya. Mereka berencana akan merumuskan naskah proklamasi di rumah Maeda. Tak lama kemudian, mereka sampai di rumah Maeda. Ternyata para pemuka Indonesia yang hadir berkumpul dalam dua ruangan, yaitu ruang makan dan serambi depan. Soekarno dan Hattapun bergegas masuk ke ruang makan karena kehadirannya sudah ditunggu oleh Ahmad Subarjo.

Soekarno :“Maaf , Bapak sudah menunggu saya lama.”

A. Subarjo :“Tidak apa-apa, Pak. Saya juga baru datang.”

Hatta :“Agar menghemat waktu, bagaimana apabila penyusunan naskah proklamasi kita mulai sekarang saja!”

Soekarno :“Baik kalau begitu, saya saja yang mencatat.”

A. Subarjo :“Iya, Pak.”

Soekarno :“Untuk pembukaan, kata apa yang bagus ya?”

Hatta :“Bagaimana untuk pembukaannya kata Proklamasi. Sepertinya kata itu cocok untuk naskah ini”.

Soekarno :”Ya, bagus itu”. (Kemudian ia menulisnya dalam secarik kertas)
“Lalu untuk isinya apa?”

- A. Subarjo :“Tunggu sebentar biarkan saya berpikir dulu (*sekitar 5 menit Ahmad Subarjo berpikir*). Ya, bagaimana kalau begini “Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia?”
- Hatta :“Itu bagus, karena kan naskah ini menyatakan kemerdekaan bangsa kita!”
- Soekarno :(*kemudian ia menulisnya dalam secarik kertas*). “Itukan bagian dari pembukaan. Sekarang isinya bagaimana?”
- Hatta :“Saya sudah berpikir begini, Hal-hal yang mengenai pemindahan dan kekuasaan dll, di selenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya”.
- Soekarno :“Yah bagus semua sudah selesai, jadinya seperti ini.” (*memperlihatkan secarik kertas yang telah di tulis*)
- A Soebarjo :“Alhamdulillah, akhirnya selesai juga. Bagaimana kalau sekarang kita menghampiri para pemuda, apakah mereka menyetujui isi naskah ini”.
- Soekarno :“Ya sudah, ayo kita menghampiri para pemuda”.

Prolog:

Setelah selesai, teks proklamasi tersebut dibacakan dihadapan tokoh-tokoh peserta rapat. Setelah terjadi kesepakatan bersama. Namun timbul suatu persoalan mengenai cara mengumumkan proklamasi. Oleh karena itu, tokoh-tokoh peserta rapat melakukan musyawarah tengah rumah Laksamana Maeda. Setelah peserta rapat berkumpul, rapatpun dimulai.

- Soekarno :“Baik, untuk menghemat waktu, bagaimana apabila rapat kita mulai sekarang saja!”

(semua peserta rapat menyetujuinya)

- Soekarno :“Naskah proklamasi telah siap. Bagaimana kalau naskah proklamasi ini ditandatangani oleh semua hadirin yang ada saja?”
- Sukarni :“Maaf Pak, saya tidak setuju apabila naskah proklamasi ditandatangani oleh semua hadirin yang ada.”
- Soekarno :“Kenapa tidak setuju?”
- Sukarni :“Kurang efisien Pak, bagaimana kalau yang menandatangani naskah proklamasi Bapak saja dan Pak Hatta atas nama bangsa Indonesia?”
- Hatta : “Setuju Pak.”
- Soekarno :“Baik lah kalau semua setuju, naskah proklamasi ini akan saya serahkan ke Sayuti Melik untuk diketik” (*sambil menyerahkan naskah proklamasi*).
- Sayuti M :“Baik Pak, saya akan mengetik naskah ini terlebih dahulu.”
- (*Sayuti Melikpun pergi ke kamar untuk mengetik naskah*)
- Soekarno :“Sekarang kita harus merencanakan bagaimana cara mengumumkan proklamasi ini. Bagaimana menurut Bapak-Bapak?”
- Sukarni :“Begini Pak, rakyat di sekitar Jakarta telah diberi tahu untuk datang berbondong-bondong ke lapangan Ikada pada tanggal 17 Agustus untuk mendengarkan proklamasi kemerdekaan.”
- Soekarno :“Saya tidak setuju cara tersebut, terlalu berbahaya.”
- Hatta :“Bahaya? Maksudnya apa Pak?”
- Soekarno :“Bahaya, sebab banyak tentara Jepang disana, mereka tidak akan diam begitu saja, pasti akan menghalang-halangi serta menggagalkan bahkan bisa terjadi pertumpahan darah.”

Hatta :“Baik, kalau begitu bagaimana kalau di rumah Pak Soekarno saja tempat memproklamasikan kemerdekaan Indonesia?”

Sukarni :“Kenapa harus di rumah Pak Soekarno, Pak?”

Hatta :“Begini Pak, rumah Pak Soekarno jauh dari pengawasan tentara Jepang dan Jepang tidak akan curiga apabila proklamasi hanya dilakukan di depan rumah, bukan di lapangan.”

Sukarni :“Betul juga Pak, saya setuju. Bagaimana dengan Pak Soekarno?”

Soekarno :“Baik kalau begitu, saya juga setuju. Kalau begitu kita sepakat proklamasi kemerdekaan dilakukan di rumah saya, tepatnya di Jalan Pegangsaan Timur 56”.

Hatta :“Lalu kapan kita melaksanakan rencana proklamasi ini?”

Soekarno :“Secepatnya, Bagaimana kalau besok pagi saja, sekitar pukul 10.00 WIB?”

Hatta : “Setuju”

Sukarni : “Setuju”

Soekarno :“Baik, proklamasi kemerdekaan dilakukan besok pagi, 17 agustus 1945 pukul 10.00 WIB di di Jalan Pegangsaan Timur 56. Lalu bagaimana mengenai kelengkapan untuk acara memproklamasikan kemerdekaan besok pagi?”

Hatta :“Sudah saya persiapkan Pak, namun benderanya belum ada.”

Soekarno :“Baik kalau begitu, saya minta tolong untuk menjahitkan bendera untuk keperluan besok!”

Fatmawati :“Baik Pak, segera saya laksanakan” (*Fatmawatipun pergi untuk mencari bahan dan alat*).

Prolog:

Setelah rapat selesai, para tokoh bangsa yang hadir, keluar dari rumah Laksamana Maeda dan pulang ke rumah masing-masing. Sebelum semua pulang, Hatta berpesan kepada para pemuda yang bekerja pada pers dan kantor berita, terutama B.M Diah untuk memperbanyak teks proklamasi dan menyiarkannya ke seluruh dunia. Sementara itu, para pemuda tidak langsung pulang ke rumah masing-masing. Mereka dibagi dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok pemuda mengirim kurir untuk memberitahukan kepada masyarakat bahwa saat proklamasi telah tiba.

NASKAH DRAMA

SIKLUS II

Episode 2

DETIK-DETIK PROKLAMASI KEMERDEKAAN 17 AGUSTUS 1945

Prolog:

Pada tanggal 17 Agustus 1945 hari Jumat bertepatan dengan bulan Ramadhan pagi warga telah berkumpul di halamann Sukarno tepatnya di jalan Jl. Pegangsaan Timur No.56 Jakarta. Mereka adalah rakyat dan para pemuda. Sekitar pukul 10.00, Ir. Sukarno didampingi Drs. Mohammad Hatta memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Soekarnopun berpidato dihadapan khalayak umum.

(Semua membentuk barisan seperti pada waktu upacara)

Soekarno :“Saudara-saudara sekalian, saya telah meminta Saudara hadir di sini untuk menyaksikan suatu peristiwa maha penting dalam sejarah kita. Berpuluh-puluh tahun kita, bangsa Indonesia telah berjuang, untuk kemerdekaan tanah air kita. Bahkan, telah beratus-ratus tahun. Gelombangnya aksi kita untuk mencapai kemerdekaan kita itu ada naiknya, ada turunnya, tetapi jiwa kita tetap menuju ke arah cita-cita. Juga di dalam zaman Jepang, usaha kita untuk mencapai kemerdekaan nasional tidak berhenti. Di dalam zaman Jepang ini tampaknya saja kita menyandarkan diri kepada mereka. Tetapi pada hakikatnya, tetap kita menyusun tenaga kita sendiri, tetap kita percaya pada kekuatan sendiri. Hanya bangsa yang berani mengambil nasib dalam tangan sendiri, akan dapat berdiri dengan kekuatannya. Maka kami, tadi malam telah mengadakan musyawarah dengan pemuka-pemuka rakyat Indonesia dari seluruh Indonesia. Permusyawaratan itu seia sekata berpendapat, bahwa sekaranglah datang saatnya untuk menyatakan kemerdekaan

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

Proklamasi

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan d.l.l., diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya.

Jakarta, hari 17 bulan 8 tahun '05

Atas nama Bangsa Indonesia

Sukarno/Hatta

Soekarno :”Demikianlah Saudara-saudara! Kita sekarang telah merdeka. Tidak ada satu ikatan lagi yang mengikat tanah air kita dan bangsa kita! Mulai saat ini kita menyusun negara kita! Negara merdeka, negara Republik Indonesia merdeka, kekal, dan abadi. Insya’ Allah, Tuhan memberkati kemerdekaan kita itu.”

Prolog:

Setelah pembacaan teks proklamasi selesai, upacara dilanjutkan dengan pengibaran bendera Merah Putih.

(S. Suhud dan Sudanco Latif mengibarkan Bendera Merah Putih diiringi lagu Indonesia Raya)

Prolog:

Setelah pengibaran Bendera Merah Putih, Wali kota Suwiryo dan dr. Mawardi memberikan sambutan.

(Suwiryo dan dr. Mawardi memberikan sambutan)

Prolog:

Peristiwa yang sangat penting bagi Bangsa Indonesia ini berlangsung sekitar satu jam. Meski sangat sederhana, namun upacara itu dilakukan penuh kehikmatan. Peristiwa itu membawa perubahan yang luar biasa dalam kehidupan bangsa Indonesia. Bangsa Indonesia menjadi bangsa yang merdeka. Bangsa baru telah lahir.

NASKAH DRAMA

SIKLUS III

Episode 1

PERTEMPURAN AMBARAWA

Prolog:

Pada tanggal 20 Oktober 1945, tentara Sekutu mendarat di Semarang dibawah pimpinan Brigadir Jenderal Bethel. Tujuan kedatangan mereka adalah untuk mengurus tawanan perang dan tentara Jepang di Jawa Tengah. Kedatangan merekapun disambut oleh Gubernur Jawa Tengah dan rakyat semarang.

Warga : “Selamat datang Tuan.”

Brigadir Jenderal Bethel : “Terima kasih bapak- bapak, ibu-ibu, dan saudara-saudara.”

Warga : “Semoga Tuan betah tinggal di kota kami.”

Brigadir Jenderal Bethel : ”Saya merasa senang berada di tempat ini, suasananya sungguh mempesona. Hahaha...”

Warga : “Benar Tuan, wilayah sini masih alami sehingga masih terjaga keasriannya.”

Brigadir Jenderal Bethel : “Bagus-bagus, terus perahankan, hahaha...”

Warga : “Baik Tuan, semoga kedatangan tuan dan rombongan dapat memberikan dampak baik bagi rakyat Semarang.”

Brigadir Jenderal Bethel : “Tentu saja, hahaha...”

Prolog:

Rakyat Semarang pun bersukaria menyambut kedatangan sekutu tersebut. Mereka berharap kedatangannya dapat memberi keuntungan bagi rakyat Semarang. Gubernur Jawa Tengah pun segera mendekati Brigadir Jenderal Bethel dan rombongan untuk menyambut kedatangannya.

Gubernur Jawa Tengah : “Selamat datang di Semarang Tuan Brigadir Jenderal Bethel.”

Brigadir Jenderal Bethel : “Terimakasih Bapak Gubernur.”

Gubernur Jawa Tengah : “Kedatangan Tuan beserta rombongan sudah kami tunggu. Rakyat Semarang menanti kedatangan Tuan dan rombongan.”

Brigadir Jenderal Bethel : “Apa? (*Terkejut*). Saya dan rombongan merasa tersanjung atas kebaikan kalian. Untuk membalas kebaikan kalian, saya berjanji untuk tidak mengganggu kedaulatan Republik Indonesia.”

Gubernur Jawa Tengah : “Saya terima niat baik Tuan. Saya siap memberikan bantuan makanan dan keperluan-keperluan lainnya apabila Tuan membutuhkan.”

Brigadir Jenderal Bethel : “Terimakasih Pak Gubernur.”

Prolog:

Pada saat Brigadir Jenderal Bethel beserta rombongan tentara Sekutu sampai di Magelang, mereka berhenti sejenak untuk beristirahat. Tanpa sepengetahuan rakyat Indonesia, Sekutu menyembunyikan NICA. Akan tetapi, tanpa sengaja rakyat Indonesia mengetahui hal tersebut pada saat salah satu anggota NICA berbicara dengan tentara sekutu.

Anggota NICA : “Hei, ayo keluar cari udara segar!”

Tentara Sekutu 1 : “Ayo, aku juga merasa bosan di dalam.”

Tentara Sekutu 2 : “Aku ikut!”

Anggota NICA : “Ayo!”

(Tanpa sengaja, salah seorang warga membuntuti dengan cara bersembunyi serta mendengarkan pembicaraan ketiga tokoh tersebut.)

Tentara Sekutu 2 : “Eh... anggota NICA, aku mau tanya, kenapa kalian menumpang rombongan kami dengan cara sembunyi-sembunyi?”

Anggota NICA : “Begini, keberadaan kami di Indonesia hendak membebaskan tawanan perang Belanda di Magelang dan Ambarawa. Jadi kami datang kesini dengan cara bersembunyi bersama rombongan kalian agar tidak ketahuan.”

Tentara Sekutu 1 : “Ow begitu tow. Trus NICA itu singkatan apa?”

Anggota NICA : “NICA itu singkatan dari *Netherlands Indies Civil Administration*, yaitu pemerintahan peralihan.”

(warga yang bersembunyi mengikuti ketiga tokoh tersebut, keluar dari persembunyiannya.)

Pejuang : “Hei, orang luar jahat. Kalian hanya ingin membodohi rakyat Indonesia. Tapi sayangnya, aku tidak sebodoh yang kalian pikirkan.”

Tentara Sekutu 1 : “Ha? *(Terkejut)*. Siapa kamu? Apa maumu?”

Pejuang : “Aku warga sini, aku sudah mendengar niat jahat kalian, akan saya laporkan pada warga lainnya agar kalian diserang oleh warga Indonesia.”

Tentara Sekutu 2 : “Bahaya kawan, mari kita habisi saja orang ini.”

Prolog:

Merasa keberadaannya terancam, warga tersebut berhasil kabur dari tentara sekutu dan anggota NICA tersebut. Ia kemudian melaporkan hal tersebut ke warga-warga sehingga bentrokan senjata mulai timbul di kota Magelang. Bentrokan itu mulai meluas menjadi pertempuran antara pasukan Sekutu dengan pejuang Indonesia.

NASKAH DRAMA

SIKLUS III

Episode 2

PERTEMPURAN AMBARAWA

Prolog:

Melihat terjadinya pertumpahan darah ini, Presiden Soekarno tidak tinggal diam. Beliau menempuh jalur perundingan untuk menyelesaikan masalah ini. Presiden Soekarnopun berunding dengan Brigadir Jenderal Bethel.

Presiden Soekarno : “Langsung ke pokok permasalahan saja Tuan, keberadaan tuan beserta rombongan sangat mengganggu warga, terutama warga Magelang. Banyak terjadi pertumpahan darah dimana-mana.”

Brigadir Jenderal Bethel : “Iya Pak Soekarno. Saya sangat menghormati Bapak. Tetapi, terjadinya pertumpahan darah ini dikarenakan warga yang menyerang rombongan kami, Pak.”

Presiden Soekarno : “Rakyatku tidak mungkin berbuat seperti itu tanpa ada sebabnya. Saya sudah mengetahui semuanya Tuan. Sekarang saya minta Tuan beserta rombongan pergi dai wilayah sini sebelum terjadi pertumpahan darah yang lebih hebat lagi.”

Brigadir Jenderal Bethel : “Tanpa disuruhpun, saya dan rombongan akan meninggalkan wilayah ini, tidak ada untungnya berada di sini.”

Prolog:

Akhinya, pada tanggal 21 November 1945, Brigadir Jenderal Bethel beserta rombongan meninggalkan Magelang menuju Ambarawa. Akan tetapi warga tidak begitu saja menerima keadaan ini. Para tokoh-tokoh pemimpin pasukan pejuang Indonesia mengadakan koordinasi dalam penyerangan rombongan sekutu ini.

Letnan Kolonel M. Sarbini : “Pak, Sekutu dan rombongannya sudah kabur. Saya tidak terima mereka kabur dengan mudah begitu saja.”

Sastrodiharjo : “Benar Pak. Saya juga tidak terima.”

Letnan Kolonel M. Sarbini : “Bagaimana kalau kita menyusun taktik untuk menghancurkan Sekutu dan rombongannya itu?”

Sastrodiharjo : “Benar Pak, tapi bagaimana?”

Letnan Kolonel M. Sarbini : “Begini, saya beserta dan para pejuang Indonesia mengejar pasukan Sekutu itu yang kabur ke Ambarawa, sedangkan Bapak menghadang Sekutu di desa Jambu.”

Sastrodiharjo : “Baik Pak. Saya dan pejuang angkatan muda akan menghadang perjalanan Sekutu di desa Jambu.”

Prolog:

Letnan Kolonel M. Sarbini dan Sastrodiharjo segera melaksanakan rencana tersebut. Sementara itu ditempat lain, Suryosumpeno, Letnan Kolonel Isdiman, Kolonel Sudirman, serta salah seorang warga menyusun koordinasi dalam upaya menghadang Sekutu dan rombongannya.

Letnan Kolonel Isdiman : “Kita harus segera menyusun koordinasi dalam upaya menghadang Sekutu yang akan mendekati wilayah kita.”

- Suryosumpeno : “Benar. Begini saja, kita pembagian tugas. Saya dan pasukan menghadang Sekutu di desa Ngipik. Saya kira tempat tersebut sangat strategis.”
- Letnan Kolonel Isdiman : “Baik kalau begitu, saya beserta pasukan menghadang di sekitar Ambarawa saja.”
- Suryosumpeno : “Tepat Pak. Mari kita laksanakan!”

Prolog:

*Letnan Kolonel Isdiman dan Suryosumpeno segera melaksanakan rencana tersebut. Akan tetapi, pada saat Letnan Kolonel Isdiman dan pasukannya bertempur untuk membebaskan dua desa yang akan diduduki Sekutu tersebut, Beliau gugur. Dengan gugurnya **Letnan Kolonel Isdiman**, Kolonel Sudirman turun langsung ke medan pertempuran Ambarawa. Terlebih dahulu ia menyusun taktik beserta pasukannya.*

- Kolonel Isdiman : “Kita sudah mengetahui bahwa rombongan Sekutu semakin mendekat. Kita harus lebih semangat dalam menumpas mereka.”
- Pejuang : “Semangat Pak. Kita harus menggunakan siasat yang jitu untuk mengalahkan mereka Pak.”
- Kolonel Isdiman : “Benar. Saya sudah menyiapkan siasat. Kita harus membagi pasukan kita agar bisa mengepung kota Ambarawa dari berbagai jurusan dan mengadakan serangan serentak dari berbagai jurusan pada saat yang sama.”
- Pejuang : “Baik Pak, nanti saya akan koordinasi dengan bantuan pasukan Yogyakarta, Surakarta, Salatiga, Purwokerto, Magelang,

Semarang, dan lain-lain untuk berpencar mengepung kota Ambarawa.”

Prolog:

*Para Pejuang Indonesia berjuang untuk melancarkan serangan serentak ke Ambarawa pada tanggal 12 Desember 1945. Akan tetapi, Sekutu mundur meninggalkan kota Ambarawa menuju Semarang pada tanggal 15 Desember 1945. Untuk memperingati hari bersejarah itu, maka setiap tanggal 15 Desember diperingati sebagai **Hari Infanteri**. Selain itu, di Ambarawa juga didirikan sebuah monumen yang diberi nama **Palagan Ambarawa**.*

LAMPIRAN 6

Daftar Hasil Belajar

Pratindakan

DAFTAR HASIL BELAJAR PRATINDAKAN

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1	IKT	30	Belum Tuntas
2	CAS	75,2	Tuntas
3	PWI	45	Belum Tuntas
4	FAY	67	Belum Tuntas
5	TZS	75	Tuntas
6	ARH	66	Belum Tuntas
7	ACW	65	Belum Tuntas
8	DML	68	Belum Tuntas
9	KTF	75	Tuntas
10	RNL	58,8	Belum Tuntas
11	THY	56	Belum Tuntas
12	IRD	65	Belum Tuntas
13	FAH	60	Belum Tuntas
14	NHZ	27	Belum Tuntas
15	TRH	30	Belum Tuntas
JUMLAH		863	
RATA-RATA		57,53	
NILAI TUNTAS		3 (20%)	
NILAI BELUM TUNTAS		12 (80%)	

LAMPIRAN 7

HASIL TES

**DAFTAR HASIL BELAJAR KOGNITIF PENELITIAN TINDAKAN
KELAS PADA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN METODE *ROLE
PLAYING***

NO	NAMA SISWA	SIKLUS I	KET	SIKLUS II	KET	SIKLUS III	KET
1	IKT	70	BT	80	T	90	T
2	CAS	85	T	95	T	95	T
3	PWI	70	BT	85	T	80	T
4	FAY	75	T	80	T	80	T
5	TZS	80	T	90	T	90	T
6	ARH	80	T	90	T	85	T
7	ACW	75	T	95	T	90	T
8	DML	85	T	85	T	95	T
9	KTF	80	T	95	T	90	T
10	RNL	70	BT	80	T	85	T
11	THY	80	T	90	T	90	T
12	IRD	80	T	85	T	80	T
13	FAH	85	T	90	T	90	T
14	NHZ	70	BT	95	T	95	T
15	TRH	60	BT	70	BT	75	T
JUMLAH		1145		1305		1310	
RATA-RATA		76,33		87		87,33	
NILAI TUNTAS		11 (66,67%)		14 (93,33%)		15 (100%)	
NILAI BELUM TUNTAS		5 (33,33%)		1 (6,67%)		0	

Keterangan:

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

LAMPIRAN 8

HASIL OBSERVASI

Tabel 3
Hasil Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa pada Siklus I

No.	Aspek yang diamati	No. Absen Siswa														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Mendiskusikan tugas di dalam kelompoknya	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	2
2.	Melaksanakan tugas dengan tanggung jawab	3	3	2	2	3	2	4	2	4	3	2	4	2	3	2
3.	Menanyakan hal yang belum dimengerti	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	4	2	3	2
4.	Menjawab pertanyaan dari guru dan siswa lain	2	2	3	2	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2
5.	Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	4	3	3	2
Total Skor		13	14	12	11	16	12	16	13	14	12	10	17	13	16	10

Tabel 4
Hasil Lembar Observasi Aspek Psikomotor Siswa pada Siklus I

No.	Aspek yang diamati	No. Absen														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Menampilkan permainan drama dengan baik	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2
2.	Memposisikan diri dengan jalan cerita yang diperankan	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2
3.	Menunjukkan rasa senang berinteraksi dengan teman saat bermain peran	2	3	3	2	2	3	4	3	3	2	2	4	3	2	2
4.	Menunjukkan kemudahan berkomunikasi dengan teman saat bermain peran	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2
5.	Menampilkan ekspresi saat bermain peran berlangsung	3	2	4	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2
Total Skor		12	13	13	10	12	12	16	12	13	12	10	16	14	13	10

Tabel 5
Hasil Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa pada Siklus II

No.	Aspek yang diamati	No. Absen Siswa														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Mendiskusikan tugas di dalam kelompoknya	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	2
2.	Melaksanakan tugas dengan tanggung jawab	3	3	2	2	4	3	4	3	3	2	2	4	3	4	3
3.	Menanyakan hal yang belum dimengerti	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3
4.	Menjawab pertanyaan dari guru dan siswa lain	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3
5.	Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2
Total Skor		14	15	14	14	19	15	18	14	16	15	13	18	15	19	13

Tabel 6
Hasil Lembar Observasi Aspek Psikomotor Siswa pada Siklus II

No.	Aspek yang diamati	No. Absen														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Menampilkan permainan drama dengan baik	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
2.	Memposisikan diri dengan jalan cerita yang diperankan	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2
3.	Menunjukkan rasa senang berinteraksi dengan teman saat bermain peran	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3
4.	Menunjukkan kemudahan berkomunikasi dengan teman saat bermain peran	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3
5.	Menampilkan ekspresi saat bermain peran berlangsung	3	3	2	2	3	2	4	2	3	2	2	3	3	3	2
Total Skor		14	15	14	14	15	14	18	14	15	13	13	18	17	15	13

Tabel 7
Hasil Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa pada Siklus III

No.	Aspek yang diamati	No. Absen Siswa														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Mendiskusikan tugas di dalam kelompoknya	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	2
2.	Melaksanakan tugas dengan tanggung jawab	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3
3.	Menanyakan hal yang belum dimengerti	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3
4.	Menjawab pertanyaan dari guru dan siswa lain	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3
5.	Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3
Total Skor		15	17	15	15	19	16	19	15	18	16	15	19	16	19	14

Tabel 8
Hasil Lembar Observasi Aspek Psikomotor Siswa pada Siklus III

No.	Aspek yang diamati	No. Absen														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Menampilkan permainan drama dengan baik	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3
2.	Memposisikan diri dengan jalan cerita yang diperankan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
3.	Menunjukkan rasa senang berinteraksi dengan teman saat bermain peran	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3
4.	Menunjukkan kemudahan berkomunikasi dengan teman saat bermain peran	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3
5.	Menampilkan ekspresi saat bermain peran berlangsung	3	3	2	2	3	3	4	2	3	2	2	3	3	3	2
Total Skor		15	15	15	15	16	15	19	15	16	14	14	19	18	16	14

LAMPIRAN 9

CATATAN LAPANGAN

CATATAN LAPANGAN SIKLUS 1 PERTEMUAN I

Hari/Tanggal : Senin, 15 April 2013

Siklus/Pertemuan : 1/1

Pukul : 07.35-08.45

Pada pertemuan pertama untuk pemberian tindakan siklus 1 ini dilakukan setelah upacara bendera. Setelah upacara bendera selesai, maka siswa beristirahat sebentar sebelum memulai pembelajaran. Pada saat itu, peneliti dan guru melakukan diskusi sebentar untuk lebih memantapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Peneliti menyiapkan berbagai keperluan yang dibutuhkan saat proses belajar berlangsung.

Pukul 07.35 WIB, guru masuk kelas. Kegiatan pertama yang dilakukan oleh guru adalah membuka pelajaran dengan salam, berdo'a, dan presensi sambil membagikan *nametag* kepada masing-masing siswa. Guru menanyakan kepada siswa, apakah ada siswa yang tidak masuk. Siswa menjawab, masuk semua. Setelah itu, guru mengajak siswa bernyanyi bersama lagu kemerdekaan. Siswa-siswi bernyanyi dengan antusias. Guru kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai lagu kemerdekaan yang dikaitkan dengan materi peristiwa penting menjelang proklamasi, untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Siswa tampak antusias menjawab ataupun menyampaikan pendapatnya dan menjawab pertanyaan dari guru. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan selama pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi Peristiwa Rengasdengklok. Beberapa siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Kemudian siswa memperhatikan penjelasan lebih lanjut dari guru mengenai materi tersebut serta lebih menjelaskan bagaimana karakter tokoh-tokoh yang ada pada Peristiwa Rengasdengklok. Guru juga menjelaskan cara pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Role Playing* yang akan dilakukan oleh siswa.

Pukul 08.05 WIB, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Proses pembentukan kelompok ini memakan waktu yang cukup lama karena masing-masing siswa ingin membentuk kelompok sesuai keinginannya masing-masing. Guru kemudian menentukan pembentukan kelompok. Jadi, kelompok pertama terdiri dari 7 siswa dan kelompok kedua terdiri dari 8 siswa. Siswa terlihat senang dan antusias. Mereka duduk berkelompok dengan anggota kelompok masing-masing. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok untuk dikerjakan bersama kelompoknya. Ada beberapa siswa yang bertanya tentang perintah dalam LKS, guru kemudian memberi penjelasan perintah yang ada dalam LKS. Siswa melakukan diskusi membuat naskah drama berdasarkan gambaran cerita yang ada dalam LKS. Setelah beberapa saat kelompok 2 menyatakan sudah selesai, disusul dengan kelompok 1. Kemudian kelompok 2 diminta untuk latihan awal memeragakan naskah drama yang dibuatnya di depan kelas. Setelah selesai, guru memberikan pujian dan tepuk tangan dari kelompok 1. Siswa dari kelompok 2 tampak senang saat mendapat pujian dari guru dan tepuk tangan teman-teman. Guru memberikan saran supaya siswa lebih serius dalam memeragakan drama. Siswa memperhatikan nasihat guru tersebut. Kemudian kelompok 1 memeragakan naskah drama yang telah dibuat. Setelah selesai, guru memberikan pujian dan tepuk tangan dari kelompok 2. Siswa dari kelompok 1 tampak senang saat mendapat pujian dari guru dan tepuk tangan teman-teman. Guru juga memberikan saran supaya siswa lebih serius dalam memeragakan drama. Setelah itu, guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya apabila ada hal-hal yang perlu dipertanyakan. Tetapi tidak ada satupun siswa yang bertanya. Lalu, siswa mengerjakan soal evaluasi yang dibagikan oleh guru. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari.

Siswa kemudian diberi motivasi untuk lebih giat dan semangat lagi dalam belajar. Setelah selesai, pelajaran ditutup dan dilanjutkan dengan pelajaran selanjutnya.

CATATAN LAPANGAN SIKLUS 1 PERTEMUAN II

Hari/Tanggal : Sabtu, 20 April 2013

Siklus/Pertemuan : I/II

Pukul : 10.50-11.45

Pada pertemuan kedua untuk pemberian tindakan siklus I ini dilakukan setelah istirahat kedua. Setelah bel tanda istirahat berbunyi, maka siswa segera masuk ke kelas VA. Guru menyuruh siswa pindah ke ruang pertemuan dikarenakan di kelas sebelah baru ada doa bersama siswa bersama wali murid kelas VI. Pada saat itu, peneliti dan guru melakukan diskusi sebentar untuk lebih memantapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Peneliti menyiapkan berbagai keperluan yang dibutuhkan saat proses belajar berlangsung.

Pukul 10.55, guru memulai pembelajaran IPS. Kegiatan pertama yang dilakukan oleh guru ialah menanyakan kegiatan yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya sambil mengingat kembali materi. Guru juga menanyakan penugasan dan kesiapan siswa atas penugasan. Siswa sudah siap dan sudah latihan. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran IPS pada kali ini serta menjelaskan lebih lanjut mengenai metode *Role Playing*.

Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi Peristiwa Rengasdengklok, mengingat kembali materi yang sudah disinggung pada pertemuan sebelumnya. Beberapa siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Setelah itu, guru menyuruh siswa untuk berkumpul bersama kelompoknya dan melakukan pengecekan kesiapan siswa dan panggung bagi siswa yang akan berperan. Kelompok siswa yang ditunjuk dalam Peristiwa Rengasdengklok episode 1 bermain peran sesuai naskah yang dibuat kemarin. Sedangkan siswa yang lainnya sebagai penonton. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan, tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan, ia berbicara dengan teman sebelahnya.

Kelompok 1 bermain dengan serius dan baik. Namun, ada sebagian siswa yang masih melihat teks sebentar karena belum hafal dialognya. Setelah penampilan drama kelompok 1 selesai, maka guru dan siswa melakukan tanya jawab dan diskusi mengenai bagaimana jalannya Peristiwa Rengasdengklok berdasarkan drama yang baru saja diperankan. Ada beberapa siswa yang aktif menjawab. Guru juga melakukan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 1 dengan tanya jawab bersama siswa.

Guru menyuruh kelompok 2 untuk mempersiapkan diri untuk tampil. Para siswa kelompok 2 menyiapkan diri kemudian tampil. Sedangkan siswa yang lainnya menjadi penonton. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan, tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan, ia berbicara dengan teman sebelahnya.

Kelompok 2 bermain dengan cukup baik. Pada saat penampilan, masih banyak siswa yang membaca teks dialog karena belum hafal. Setelah penampilan drama kelompok 2 selesai, maka guru dan siswa melakukan tanya jawab dan diskusi dan evaluasi mengenai bagaimana jalannya Peristiwa Rengasdengklok berdasarkan drama yang baru saja diperankan. Ada beberapa siswa yang aktif menjawab. Guru juga melakukan diskusi dan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 1 dan 2 dengan tanya jawab bersama siswa.

Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti, namun tidak ada siswa yang bertanya. Siswa kemudian mengerjakan soal siklus I. Setelah selesai, jawaban soal dibahas bersama-sama secara lisan. Guru dan siswa merefleksikan pembelajaran yang dilakukan, materi yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Kegiatan penutup dilakukan dengan melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari. Guru juga melakukan refleksi dan memberikan pesan moral kepada siswa agar materi lebih mengena kepada siswa untuk kehidupan sehari-hari. Siswa juga diberi motivasi untuk lebih giat dan semangat lagi dalam belajar. Setelah selesai, pelajaran ditutup dengan salam dan berdoa.

CATATAN LAPANGAN SIKLUS II PERTEMUAN I

Hari/Tanggal : Senin, 29 April 2013

Siklus/Pertemuan : II/1

Pukul : 07.35-08.45

Pada pertemuan pertama untuk pemberian tindakan siklus 1 ini dilakukan setelah upacara bendera. Setelah upacara bendera selesai, maka siswa beristirahat sebentar sebelum memulai pembelajaran. Pada saat itu, peneliti dan guru melakukan diskusi sebentar untuk lebih memantapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Peneliti menyiapkan berbagai keperluan yang dibutuhkan saat proses belajar berlangsung.

Pukul 07.35 WIB, guru masuk kelas. Kegiatan pertama yang dilakukan oleh guru adalah membuka pelajaran dengan salam, berdo'a, dan presensi. Guru menanyakan kepada siswa, apakah ada siswa yang tidak masuk. Siswa menjawab, masuk semua. Setelah itu, guru melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan siswa pada waktu upacara bendera mengaitkan kegiatan tersebut dengan teks proklamasi kemerdekaan dan materi Detik-Detik Proklamasi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Siswa tampak antusias menjawab ataupun menyampaikan pendapatnya dan menjawab pertanyaan dari guru. Kemudian siswa memperhatikan penjelasan lebih lanjut dari guru mengenai materi tersebut serta lebih menjelaskan bagaimana karakter tokoh-tokoh yang ada pada Peristiwa Detik-Detik Proklamasi. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan selama pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi Detik-Detik Proklamasi. Beberapa siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Kemudian siswa memperhatikan penjelasan lebih lanjut dari guru mengenai materi tersebut. Guru juga menjelaskan cara pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Role Playing* yang akan dilakukan oleh siswa.

Pukul 08.12 WIB, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Guru kemudian menentukan pembentukan kelompok. Kelompok pertama terdiri dari 9 siswa dan kelompok kedua terdiri dari 6 siswa. Kemudian, siswa duduk berkelompok dengan anggota kelompok masing-masing. Guru membagikan naskah drama kepada masing-masing siswa untuk didiskusikan bersama kelompoknya. Siswa berdiskusi bersama kelompoknya dengan posisi tempat duduk berkelompok. Setelah 10 menit berdiskusi. Kemudian kelompok 1 diminta untuk latihan awal memeragakan naskah drama di depan kelas. Setelah selesai, guru serta siswa memberikan pujian dan tepuk tangan. Guru memberikan saran supaya lebih serius lagi dalam memeragakan drama pada penampilan besok sabtu. Siswa memperhatikan nasihat guru tersebut.

Kemudian kelompok 2 diminta untuk latihan awal memeragakan naskah drama di depan kelas. Setelah selesai, guru serta siswa memberikan pujian dan tepuk tangan. Guru juga memberikan saran supaya siswa lebih serius dalam memeragakan drama. Setelah itu, guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya apabila ada hal-hal yang perlu dipertanyakan. Tetapi tidak ada satupun siswa yang bertanya. Lalu, guru membagikan soal evaluasi dan siswa mengerjakannya dengan cukup serius. Setelah siswa selesai mengerjakan, siswa saling menukarkan pekerjaannya dengan teman sebangku, kemudian membahas soal evaluasi bersama-sama sambil mengoreksi pekerjaan teman. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari.

Siswa kemudian diberi motivasi untuk lebih giat dan semangat lagi dalam belajar. Setelah selesai, pelajaran ditutup dan dilanjutkan dengan pelajaran selanjutnya.

CATATAN LAPANGAN SIKLUS II PERTEMUAN II

Hari/Tanggal : Sabtu, 4 Mei 2013

Siklus/Pertemuan : II/II

Pukul : 10.50-11.45

Pada pertemuan kedua untuk pemberian tindakan siklus I ini dilakukan setelah istirahat kedua. Setelah bel tanda istirahat berbunyi, maka siswa segera masuk ke kelas VA. Terlebih dahulu, peneliti dan guru melakukan diskusi sebentar untuk lebih memantapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Peneliti menyiapkan berbagai keperluan yang dibutuhkan saat proses belajar berlangsung.

Pukul 10.55, guru memulai pembelajaran IPS. Kegiatan pertama yang dilakukan oleh guru ialah menanyakan kegiatan yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya sambil mengingat kembali materi. Guru juga menanyakan penugasan dan kesiapan siswa atas penugasan. Siswa sudah siap dan sudah latihan. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran IPS pada kali ini serta menjelaskan lebih lanjut mengenai metode *Role Playing*.

Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi Detik-Detik Proklamasi, mengingat kembali materi yang sudah disinggung pada pertemuan sebelumnya. Beberapa siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Setelah itu, guru menyuruh siswa untuk berkumpul bersama kelompoknya dan melakukan pengecekan kesiapan siswa dan panggung bagi siswa yang akan berperan. Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai siswa yang menjadi penonton. Siswa yang menjadi penonton yaitu siswa yang tidak tampil bermain peran. Siswa yang menjadi penonton mendapat penugasan untuk mengobservasi dan mengevaluasi siswa yang penampilan siswa yang maju bermain peran. Siswa memahami maksud dan perintah dari guru, sehingga tidak ada yang bertanya mengenai tugas sebagai penonton. Guru menyuruh siswa

untuk berkumpul bersama kelompoknya dan melakukan pengecekan kesiapan siswa dan panggung bagi siswa yang akan berperan.

Kelompok siswa yang ditunjuk dalam Detik-Detik Proklamasi episode 1 bermain peran sesuai naskah yang dibuat kemarin. Sedangkan siswa yang lainnya sebagai penonton. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan, tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan, ia berbicara dengan teman sebelahnya.

Kelompok 1 bermain dengan serius dan baik. Namun, ada sebagian siswa yang masih melihat teks sebentar karena belum hafal dialognya. Setelah penampilan drama kelompok 1 selesai, maka guru dan siswa melakukan tanya jawab dan diskusi mengenai bagaimana jalannya Detik-Detik Proklamasi berdasarkan drama yang baru saja diperankan. Ada beberapa siswa yang aktif menjawab. Guru juga melakukan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 1 dengan tanya jawab bersama siswa.

Guru menyuruh kelompok 2 untuk mempersiapkan diri untuk tampil. Para siswa kelompok 2 menyiapkan diri kemudian tampil. Sedangkan siswa yang lainnya menjadi penonton. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan, tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan, ia berbicara dengan teman sebelahnya. Kelompok 2 bermain dengan cukup baik. Pada saat penampilan, masih banyak siswa yang membaca teks dialog karena belum hafal. Setelah penampilan drama kelompok 2 selesai, maka guru dan siswa melakukan tanya jawab dan diskusi dan evaluasi mengenai bagaimana jalannya Detik-Detik Proklamasi berdasarkan drama yang baru saja diperankan. Ada beberapa siswa yang aktif menjawab. Guru juga melakukan diskusi dan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 1 dan 2 dengan tanya jawab bersama siswa.

Guru dan siswa melakukan generalisasi serta merefleksikan pembelajaran yang dilakukan, materi yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Kemudian siswa mengerjakan soal siklus II. Setelah selesai, pekerjaan siswa

ditukarkan dengan teman sebelah dan dilakukan pembahasan soal bersama-sama.

Guru dan siswa merefleksikan pembelajaran yang dilakukan, materi yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Kegiatan penutup dilakukan dengan melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari. Guru juga melakukan refleksi dan memberikan pesan moral kepada siswa agar materi lebih mengena kepada siswa untuk kehidupan sehari-hari. Siswa juga diberi motivasi untuk lebih giat dan semangat lagi dalam belajar. Setelah selesai, pelajaran ditutup dengan salam dan berdoa

CATATAN LAPANGAN SIKLUS III

Hari/Tanggal : Senin, 15 April 2013

Siklus/Pertemuan : 1/1

Pukul : 07.35-08.45

Pada pertemuan pertama untuk pemberian tindakan siklus 1 ini dilakukan pada jam pertama. Sebelumnya peneliti dan guru melakukan diskusi sebentar untuk lebih memantapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Peneliti menyiapkan berbagai keperluan yang dibutuhkan saat proses belajar berlangsung. Setelah bel tanda masuk berbunyi, pelajaranpun dimulai.

Pukul 07.05, pembelajaran IPS dimulai dengan dengan salam, berdo'a, dan presensi. Guru menanyakan kepada siswa, apakah ada siswa yang tidak masuk. Siswa menjawab, masuk semua. Setelah itu, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan mengenai cara mempertahankan sesuatu yang kita punya serta mengaitkannya dengan materi Pertempuran Ambarawa. Siswa sangat antusias dalam mengemukakan pendapatnya. Guru juga memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi yang akan dan sedang dipelajari dalam pertemuan ini.

Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai Pertempuran Ambarawa. Kemudian siswa memperhatikan penjelasan lebih lanjut dari guru mengenai materi tersebut serta lebih menjelaskan bagaimana karakter tokoh-tokoh yang ada pada Pertempuran Ambarawa. Guru juga menjelaskan cara pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Role Playing* yang akan dilakukan oleh siswa.

Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok 1 memerankan drama episode 1 yang terdiri dari 7 siswa, kelompok 2 memerankan drama episode 2 yang terdiri dari 8 siswa dan pembagian naskah drama yang dilakukan pada hari sebelumnya. Guru juga memberikan penjelasan kepada siswa mengenai siswa yang menjadi penonton. Siswa yang menjadi penonton yaitu siswa yang tidak tampil bermain peran. Siswa yang menjadi penonton mendapat penugasan

untuk mengobservasi dan mengevaluasi siswa yang penampilan siswa yang maju bermain peran serta mengerjakan LKS secara berkelompok. Siswa memahami maksud dan perintah dari guru, sehingga tidak ada yang bertanya mengenai tugas sebagai penonton. Kemudian siswa berkumpul bersama kelompoknya.

Kelompok siswa yang ditunjuk dalam Pertempuran Ambarawa episode 1 bermain peran. Sedangkan siswa yang lainnya sebagai penonton. Siswa yang menjadi penonton diberi tugas supaya memperhatikan sambil mengerjakan LKS secara berkelompok. Siswa yang menjadi penonton memperhatikan penampilan dengan seksama. Guru membimbing pelaksanaan bermain peran agar berjalan dengan lancar. Pelaksanaan bermain diadakan di dalam kelas. Pada saat pelaksanaan peneliti dan observer menilai psikomotor siswa yang bermain peran episode 1 dengan mengisi lembar observasi aspek psikomotor siswa. Setelah penampilan drama kelompok 1 selesai, maka guru dan siswa melakukan tanya jawab dan diskusi membahas LKS yang dikerjakan siswa yang menjadi penonton serta mengenai bagaimana jalannya permainan peran Pertempuran Ambarawa episode 1 berdasarkan permainan peran yang baru saja diperankan. Guru juga melakukan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 1 dengan tanya jawab bersama siswa. Lalu, guru menyuruh kelompok 2 untuk mempersiapkan diri untuk tampil. Para siswa kelompok 2 menyiapkan diri kemudian tampil. Sedangkan siswa yang lainnya menjadi penonton. Siswa yang menjadi penonton dibagi menjadi 2 kelompok untuk mengerjakan LKS.

Setelah penampilan drama kelompok 2 selesai, maka guru dan siswa melakukan tanya jawab dan diskusi membahas LKS yang dikerjakan siswa yang menjadi penonton serta mengenai bagaimana jalannya permainan peran Pertempuran Ambarawa episode 2 berdasarkan permainan peran yang baru saja diperankan. Guru juga melakukan evaluasi mengenai drama yang ditampilkan oleh kelompok 2 dengan tanya jawab bersama siswa. Guru juga melakukan diskusi dan evaluasi mengenai drama secara keseluruhan yaitu episode 1 maupun 2 melalui tanya jawab bersama siswa. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti, namun tidak ada siswa yang bertanya.

Guru dan siswa melakukan generalisasi serta merefleksikan pembelajaran yang dilakukan, materi yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Kemudian siswa mengerjakan soal siklus III. Setelah selesai, pekerjaan siswa ditukarkan dengan teman sebelah dan dilakukan pembahasan soal bersama-sama. Kemudian, guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai kesimpulan tentang materi yang dipelajari. Guru juga melakukan refleksi dan memberikan pesan moral kepada siswa agar materi lebih mengena kepada siswa untuk kehidupan sehari-hari. Siswa juga diberi motivasi untuk lebih giat dan semangat lagi dalam belajar. Setelah selesai, pelajaran ditutup dan dilanjutkan dengan pelajaran selanjutnya.

LAMPIRAN 10

DOKUMENTASI

KEGIATAN SISWA



Gambar 1 Siswa sedang berdiskusi mengerjakan LKS Siklus I.



Gambar 2 Penampilan siswa pada tahap permainan Siklus I.



Gambar 3 Penampilan siswa pada tahap permainan berikutnya Siklus I.



Gambar 4 Siswa bermain peran pada tahap permainan Siklus II



Gambar 5 Siswa bermain peran pada tahap permainan berikutnya Siklus II.



Gambar 6 Siswa dan guru sedang melakukan diskusi pada tahap diskusi lebih lanjut.



Gambar 7 Siswa sedang berdiskusi Siklus III.



Gambar 8 Siswa bermain peran pada tahap permainan Siklus III.



Gambar 9 Siswa bermain peran pada tahap permainan berikutnya Siklus III.

LEMBAR OBSERVASI ASPEK AFEKTIF SISWA (SIKLUS III)

Nama : KTF

No. Absen : 9

Petunjuk:

1. Instrumen ini digunakan selama pembelajaran dan diskusi berlangsung untuk memberi skor peserta didik.
2. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 4: sangat baik, jika siswa melaksanakan pembelajaran selalu sesuai dengan indikator
- 3: baik, jika siswa melaksanakan pembelajaran kadang-kadang sesuai dengan indikator
- 2: kurang, jika siswa melaksanakan pembelajaran pernah sesuai dengan indikator
- 1: sangat kurang, jika siswa melaksanakan pembelajaran tidak pernah sesuai dengan indikator

No.	Aspek yang diamati	Penilaian				Keterangan (deskripsi)
		1	2	3	4	
1.	Mendiskusikan tugas di dalam kelompoknya				√	-
2.	Melaksanakan tugas dengan tanggung jawab				√	-
3.	Menanyakan hal yang belum dimengerti			√		Beberapa kali bertanya
4.	Menjawab pertanyaan dari guru dan siswa lain			√		Beberapa kali menjawab dengan benar
5.	Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh				√	-
Total Skor		18				

LEMBAR OBSERVASI ASPEK PSIKOMOTOR SISWA

Siklus : III

Nama : IRD

No. Absen : 12

Petunjuk:

1. Instrumen ini digunakan selama pembelajaran dan diskusi berlangsung untuk memberi skor peserta didik.
2. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 4: sangat baik, jika siswa melaksanakan pembelajaran selalu sesuai dengan indikator
- 3: baik, jika siswa melaksanakan pembelajaran kadang-kadang sesuai dengan indikator
- 2: kurang, jika siswa melaksanakan pembelajaran pernah sesuai dengan indikator
- 1: sangat kurang, jika siswa melaksanakan pembelajaran tidak pernah sesuai dengan indikator

No.	Aspek yang diamati	Penilaian				Keterangan (deskripsi)
		1	2	3	4	
1.	Menampilkan permainan drama dengan baik				√	serius
2.	Memposisikan diri dengan jalan cerita yang diperankan				√	Cepat tanggap pada saat pergantian peran
3.	Menunjukkan rasa senang berinteraksi dengan teman saat bermain peran				√	-
4.	Menunjukkan kemudahan berkomunikasi dengan teman saat bermain peran				√	-
5.	Menampilkan ekspresi saat bermain peran berlangsung			√		-
Jumlah		19				

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DI KELAS

Siklus : I

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : VA

Petunjuk:

1. Instrumen ini digunakan selama proses pembelajaran untuk memberi skor aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 4: sangat baik, jika guru melaksanakan pembelajaran selalu sesuai dengan indikator
- 3: baik, jika guru melaksanakan pembelajaran kadang-kadang sesuai dengan indikator
- 2: kurang, jika guru melaksanakan pembelajaran pernah sesuai dengan indikator
- 1: sangat kurang, jika guru melaksanakan pembelajaran tidak pernah sesuai dengan indikator

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Penilaian				Keterangan (deskripsi)
			1	2	3	4	
1.	Pemanasan	a. Menyampaikan pengantar serta pembahasan cerita dari materi yang akan dipelajari			√		-
2.	Memilih siswa yang akan berperan	b. Menunjuk siswa yang akan berperan dalam drama episode 1				√	-
		c. Memberikan gambaran tentang karakter tokoh		√			Kurang jelas
3.	Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi	d. Menyiapkan siswa yang menjadi penonton untuk mengobservasi penampilan drama episode 1				√	-

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Penilaian				Keterangan (deskripsi)
			1	2	3	4	
4.	Mengatur panggung	e. Menyiapkan penampilan drama episode 1				√	-
5.	Permainan	f. Mengendalikan kondisi kelas saat penampilan drama berlangsung		√			Ada beberapa siswa gaduh
6.	Diskusi dan evaluasi	g. Mendiskusikan cerita dari penampilan drama episode 1.			√		-
		h. Mengaktifkan siswa pada saat diskusi dan evaluasi.		√			-
7.	Permainan berikutnya	i. Menyiapkan siswa yang akan bermain drama episode 2				√	-
		j. Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi penampilan drama episode 2.				√	-
		k. Mengendalikan kondisi kelas saat penampilan drama berlangsung		√			Ada beberapa siswa mengobrol
8.	Diskusi lebih lanjut	l. Membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi drama episode 2.			√		-
		m. Mengendalikan kondisi kelas saat diskusi berlangsung.		√			Ada beberapa siswa gaduh
		n. Melakukan diskusi bersama siswa mengenai cerita drama yang ditampilkan secara keseluruhan			√		-
9.	Generalisasi	o. Melakukan generalisasi terhadap materi yang dipelajari				√	-

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DI KELAS

Siklus : II

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : VA

Petunjuk:

1. Instrumen ini digunakan selama proses pembelajaran untuk memberi skor aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 4: sangat baik, jika guru melaksanakan pembelajaran selalu sesuai dengan indikator
- 3: baik, jika guru melaksanakan pembelajaran kadang-kadang sesuai dengan indikator
- 2: kurang, jika guru melaksanakan pembelajaran pernah sesuai dengan indikator
- 1: sangat kurang, jika guru melaksanakan pembelajaran tidak pernah sesuai dengan indikator

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Penilaian				Keterangan (deskripsi)
			1	2	3	4	
1.	Pemanasan	a. Menyampaikan pengantar serta pembahasan cerita dari materi yang akan dipelajari			√		-
2.	Memilih siswa yang akan berperan	b. Menunjuk siswa yang akan berperan dalam drama episode 1				√	-
		c. Memberikan gambaran tentang karakter tokoh			√		-
3.	Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi	d. Menyiapkan siswa yang menjadi penonton untuk mengobservasi penampilan drama episode 1				√	-

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Penilaian				Keterangan (deskripsi)
			1	2	3	4	
4.	Mengatur panggung	e. Menyiapkan penampilan drama episode 1				√	-
5.	Permainan	f. Mengendalikan kondisi kelas saat penampilan drama berlangsung			√		Beberapa siswa berbicara
6.	Diskusi dan evaluasi	g. Mendiskusikan cerita dari penampilan drama episode 1.			√		-
		h. Mengaktifkan siswa pada saat diskusi dan evaluasi.			√		-
7.	Permainan berikutnya	i. Menyiapkan siswa yang akan bermain drama episode 2				√	-
		j. Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi penampilan drama episode 2.				√	-
		k. Mengendalikan kondisi kelas saat penampilan drama berlangsung			√		-
8.	Diskusi lebih lanjut	l. Membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi drama episode 2.				√	-
		m. Mengendalikan kondisi kelas saat diskusi berlangsung.			√		-
		n. Melakukan diskusi bersama siswa mengenai cerita drama yang ditampilkan secara keseluruhan			√		-
9.	Generalisasi	o. Melakukan generalisasi terhadap materi yang dipelajari			√		-

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DI KELAS

Siklus : III

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : VA

Petunjuk:

1. Instrumen ini digunakan selama proses pembelajaran untuk memberi skor aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 4: sangat baik, jika guru melaksanakan pembelajaran selalu sesuai dengan indikator
- 3: baik, jika guru melaksanakan pembelajaran kadang-kadang sesuai dengan indikator
- 2: kurang, jika guru melaksanakan pembelajaran pernah sesuai dengan indikator
- 1: sangat kurang, jika guru melaksanakan pembelajaran tidak pernah sesuai dengan indikator

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Penilaian				Keterangan (deskripsi)
			1	2	3	4	
1.	Pemanasan	a. Menyampaikan pengantar serta pembahasan cerita dari materi yang akan dipelajari				√	-
2.	Memilih siswa yang akan berperan	b. Menunjuk siswa yang akan berperan dalam drama episode 1				√	-
		c. Memberikan gambaran tentang karakter tokoh				√	-
3.	Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi	d. Menyiapkan siswa yang menjadi penonton untuk mengobservasi penampilan drama episode 1				√	-

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Penilaian				Keterangan (deskripsi)
			1	2	3	4	
4.	Mengatur panggung	e. Menyiapkan penampilan drama episode 1				√	-
5.	Permainan	f. Mengendalikan kondisi kelas saat penampilan drama berlangsung			√		Masih ada beberapa siswa gaduh
6.	Diskusi dan evaluasi	g. Mendiskusikan cerita dari penampilan drama episode 1.				√	-
		h. Mengaktifkan siswa pada saat diskusi dan evaluasi.			√		-
7.	Permainan berikutnya	i. Menyiapkan siswa yang akan bermain drama episode 2				√	-
		j. Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi penampilan drama episode 2.				√	-
		k. Mengendalikan kondisi kelas saat penampilan drama berlangsung			√		Masih ada beberapa siswa berbicara
8.	Diskusi lebih lanjut	l. Membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi drama episode 2.				√	-
		m. Mengendalikan kondisi kelas saat diskusi berlangsung.			√		Siswa berbicara keras dan bersamaan
		n. Melakukan diskusi bersama siswa mengenai cerita drama yang ditampilkan secara keseluruhan				√	-
9.	Generalisasi	o. Melakukan generalisasi terhadap materi yang dipelajari				√	-

Tes Siklus III

Nama Siswa : *Chandra Adjie . S*

Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan cara memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. Tentara Sekutu mendarat di Semarang dibawah pimpinan ...
 a. Brigadir Jenderal Bethel c. Brigadir Jenderal Terauchi
b. Brigadir Jenderal Maeda d. Brigadir Jenderal Sanusi
2. Tujuan kedatangan tentara Sekutu ke Indonesia adalah ...
a. untuk mengurus kekalahan Jepang
b. untuk mengurus kemenangan Belanda
 c. membebaskan tawanan perang Belanda di Magelang dan Ambarawa
d. untuk mengurus tawanan perang dan tentara Jepang di Jawa Tengah
3. Sekutu meninggalkan Magelang menuju Ambarawa pada tanggal ...
a. 20 November 1945 c. 22 November 1945
 b. 21 November 1945 d. 21 November 1945
4. Pejuang Indonesia menyerang pasukan Sekutu di desa Ngipik yang dipimpin oleh
a. Brigadir Jenderal Bethel c. Brigadir Jenderal Terauchi
 b. Suryosumpeno d. Brigadir Jenderal Sanusi
5. Berikut ini yang bukan merupakan siasat yang digunakan Kolonel Sudirman dalam mengadakan serangan terhadap pasukan Sekutu ialah ...
a. mengadakan serangan serentak
 b. mengadakan serangan pada saat waktu yang sama
c. mengadakan serangan pada saat waktu yang berbeda
d. pasukan Indonesia mengepung kota Ambarawa dari berbagai jurusan
6. Tentara Sekutu mendarat di Semarang pada tanggal ...
a. 18 Oktober 1945 b. 20 Oktober 1945
c. 19 Oktober 1945 d. 21 Oktober 1945
7. Para pejuang Indonesia mengejar pasukan Sekutu yang mundur ke Ambarawa dipimpin oleh ...
a. Letnan Kolonel Subeno c. Letnan Kolonel Sugiyono
b. Letnan Kolonel Sastrodiharjo d. Letnan Kolonel M. Sarbini
8. Gubernur Jawa Tengah menawarkan bantuan kepada tentara Sekutu berupa ...
a. bantuan modal usaha
 b. bantuan bahan makanan dan keperluan lainnya
c. bantuan dana sosial dan keperluan-keperluan lainnya
d. bantuan tenaga tentara dan keperluan persenjataan lainnya
9. Setelah diadakan perundingan antara Presiden Sukarno dengan Brigadir Jenderal Bethel, kemudian tentara Sekutu meninggalkan kota ... menuju kota ...
 a. Magelang - Ambarawa c. Semarang - Ambarawa
b. Ambarawa - Magelang d. Ambarawa - Semarang
10. Pasukan Sekutu dihadang pejuang Angkatan Muda yang dipimpin oleh Sastrodiharjo di wilayah ...

- a. Desa Jambu
 b. Desa Ngipik
- c. Banyumas
 d. Banjarmasin
11. Pasukan Sekutu berhasil dipukul mundur ke Semarang pada tanggal ...
 a. 15 Desember 1945
 b. 16 Desember 1945
 c. 17 Desember 1945
 d. 18 Desember 1945
12. Pihak Sekutu pernah berjanji pada saat datang ke Ambarawa yaitu ...
 a. berjanji untuk memberikan kemerdekaan bagi Indonesia
 b. berjanji untuk mengganggu kedaulatan Republik Indonesia
 c. berjanji untuk tidak memberikan kemerdekaan bagi Indonesia
 d. berjanji untuk tidak mengganggu kedaulatan Republik Indonesia
13. Komandan Resimen Banyumas yang gugur dalam Pertempuran Ambarawa adalah
 a. Brigadir Jenderal Bethel
 b. Letnan Kolonel Isdiman
 c. Suryosumpeno
 d. Brigadir Jenderal Sanusi
14. Penyebabnya adalah Tujuan kedatangan NICA ke Indonesia adalah ...
 a. untuk mengurus kekalahan Jepang
 b. untuk mengurus kemenangan Belanda
 c. membebaskan tawanan perang Belanda di Magelang dan Ambarawa
 d. untuk mengurus tawanan perang dan tentara Jepang di Jawa Tengah
15. Panglima Divisi Banyumas yang turun langsung ke medan pertempuran Ambarawa setelah Letnan Kolonel Isdiman gugur ialah ...
 a. Brigadir Jenderal Bethel
 b. Letnan Kolonel Isdiman
 c. Suryosumpeno
 d. Kolonel Sudirman
16. Sebuah monumen yang didirikan untuk mengenang peristiwa Pertempuran Ambarawa yaitu ...
 a. monumen Pahlawan
 b. monumen Semarang
 c. monumen Nasional
 d. monumen Palagan Ambarawa
17. Penyebab dari terjadinya bentrokan bersenjata di Magelang ialah ...
 a. tentara Sekutu diboncengi NICA
 b. tentara Sekutu tidak diboncengi NICA
 c. tentara Sekutu diboncengi KICA
 d. tentara Sekutu tidak diboncengi KICA
18. Untuk mengenang pertempuran di Ambarawa, pada tanggal 15 Desember diperingati sebagai hari ...
 a. kemerdekaan
 b. kebangkitan
 c. Infanteri
 d. pahlawan
19. Berikut ini yang merupakan peran para pelajar dalam mengisi kemerdekaan ialah, **kecuali** ...
 a. Ikut ekstrakurikuler
 b. Giat belajar
 c. Membolos sekolah
 d. Rajin mengerjakan tugas
20. Contoh sikap siswa dalam mengisi kemerdekaan di sekolah adalah....
 a. Mempelajari sejarah para pahlawan
 b. Menjadi tentara
 c. Membuang sampah pada tempatnya
 d. Ikut berperang

Kelompok 1

Nama Anggota Kelompok : 1. Daniel Maresa L

2. Tri Handoko

3. Indra Kristianingsih

4. Iksan Ramadan

5. Talita Zalwa S

6. Presma Wiraksono

7. Ananda Cahya W

Peristiwa Rengasdengklok

Prolog :

Perbedaan pendapat antara golongan tua dan muda mengenai Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang melatar belakangi peristiwa ini. Hal tersebut membuat golongan muda resah sehingga mereka kembali mengadakan rapat menjelang pukul 24.00 pada hari yang sama (15 Agustus 1945) setelah rapat persama pukul 20.00. Mereka melakukan rapat di Asrama Baperpi, Cikini 71, Jakarta. Setelah seluruh anggota rapat telah berkumpul, maka rapat pun dimulai.

Chairul Shaleh : "Bapak-bapak, mari kita mulai rapat ini."

Anggota rapat : "Baik Pak"

Wikana : "Pak, saya usul pelaksanaan proklamasi diluar kekuasaan PPKI. Tetapi golongan tua ingin proklamasi dilakukan PPKI. Bagaimana ini, pak?"

Sukarni : "Saya berpendapat, pelaksanaan proklamasi harus dilaksanakan secepatnya karena saat ini merupakan kesempatan emas."

Chairul Shaleh : "Lalu siapa yang akan memproklamasikan besok?"

Jusuf Kunto : "Bagaimana kalau anggota rapat saat ini?"

- Dr. Mawardi : "Saya tak setuju. Yang lebih pantas memproklamasikan kemerdekaan adalah Ir. Sukarno."
- Sudanco Singgih : "Saya setuju dan Moh. Hatta sebagai pendampingnya."
- Chairul Shaleh : "Sekarang mari kita merencanakan tindakan selanjutnya."
- Wikana : "Kalau begitu Ir. Sukarno dan Moh. Hatta segera diamankan."
- Jusuf Kunto : "Bagaimana kalau Sukarno dan Hatta kita usungkan keluar kota?"
- Dr. Mawardi : "Saya setuju."
- Sudanco Singgih : "Kalau begitu Pak Karno dan Hatta kita usungkan ke Rengas dengan kldk karena disana lebih aman dari Jepang."
- Chairul Shaleh : "Bagaimana keamanan disana?"
- Sudanco Singgih : "Saya yakin disana lebih aman."
- Chairul Shaleh : "Untuk urusan pengamanan Sukarno - Hatta saya percaya kepada Sudanco Singgih."
- Sudanco Singgih : "Bagaimana kalau saya mengajak Sudanco Latief Hendra dalam pelaksanaan besdek."
- Sukarni : "Ide bagus Pak, untuk memperlancar rencana kita, Bapak bisa mengajak Latief Hendra supaya Jepang tidak curiga."
- Anggota rapat : "Ya, saya setuju."
- Latief Hendra : "Baik, saya akan berusaha dengan sebaik-baiknya dalam menjalankan rencana ini bersama Sudanco Singgih."
- Jusuf Kunto : "Bagaimana kalau Jepang nanti?"

Dr. Mawardi : "Kami percaya pada bapak."

Latief Hendra : "Terima kasih Pak."

Chairul Shaleh : "Baik, becanda rapat selesai. Rapat saya tutup. Selamat malam."

Anggota Rapat : "Selamat malam."

Tokoh-tokoh :

1. Chairul Saleh diperankan oleh Daniel
2. Wikana diperankan oleh Tri
3. Sukarni diperankan oleh Indra
4. Jusuf Kunto diperankan oleh Iksan
5. Dr. Mawardi diperankan oleh Talitha
6. Sudarto Singgih diperankan oleh Presma
7. Sudarto Latief diperankan oleh Ananda

Kelompok 2

Nama Anggota Kelompok :

1. Chandra Adjre S
2. Faisal Ardiyanisya
3. Alvin R
4. Falach A
5. Nabil Hukama Z
6. Kartika T
7. Rias Nurulia
8. Tsani Hidayati

Peristiwa Rengasdengklok

Prolog :

Setelah selesai rapat, pagi-pagi buta sekitar pukul 04.00 WIB, tepat pada tanggal 16 Agustus 1945, para pemuda dan Sodanco Singgih pergi untuk membawa paksa Soekarno-Hatta masuk ke dalam mobil dan dibawa ke Rengasdengklok. Sesampainya di Rengasdengklok mereka ditempatkan di sebuah rumah sederhana agar mereka aman dari pengaruh Jepang. Setelah sampai di sana, para pemuda berkumpul untuk menyusun rencana agar Soekarno mau memenuhi keinginan golongan muda. Namun, mereka segan karena kedua tokoh ini cukup berwibawa.

Chairul Shaleh : "Pak, kami baru saja berunding. Kami ingin mendesak Pak Soekarno supaya beliau mau segera memproklamasikan kemerdekaan. Tetapi kami segan terhadap beliau."

Sodanco Singgih : "Baik, biar saya saja yang berbicara dengan Pak Soekarno."

Chairul Shaleh : "Baik Pak. Semoga saja Pak Soekarno mau memproklamasikan kemerdekaan Indonesia secepatnya."

Sodanco Singgih : "Iya, saya akan berusaha membujuk beliau."

Prolog :

Setelah itu, Sodanco Singgih berjalan mendekati Soekarno

Soekarno : "Kenapa Anda membawa saya kesini?"

Sodanco Singgih : "Saya membawa Bapak kesini untuk mengaman-
kan Bapak dari pengaruh Jepang. Kami juga
ingin Bapak segera memproklamasikan kemer-
dekaan."

Soekarno : "Hm... baiklah. Saya bersedia memproklama-
sikan kemerdekaan setelah saya dan Pak Hatta
dikembalikan lagi ke Jakarta."

Sodanco Singgih : "Baik Pak."

Prolog :

Setelah pembicaraan tersebut selesai, Sodanco Singgih bergegas
memberitahukan kabar gembira ini kepada teman-teman dari
golongan muda yang telah khawatir menunggu hasil pembicara-
nya dengan Soekarno. Setelah golongan muda mendengar berita
gembira ini, siang itu juga Singgih bergegas ke Jakarta.

Sementara itu, golongan muda dan golongan tua mengadakan
rapat di Jakarta. Rapat tersebut dihadiri oleh Ahmad Subarjo sebagai
wakil golongan tua, Wikana sebagai wakil golongan muda serta
Laksamana Maeda. Setelah ketiga tokoh tersebut berkumpul,
maka rapatpun segera dimulai.

Subarjo : "Saya mendapat kabar dari Singgih bahwa Soekarno
dan Hatta memenuhi keinginan golongan muda untuk
memproklamasikan kemerdekaan Indonesia secepatnya"

Wikana : "Kabar baik. Kalau begitu saya usul, bagaimana
apabila proklamasi dilaksanakan di Pengasandengktoni"

Maeda : "Saya tidak setuju, lebih baik kita memproklama-
sikan di Jakarta saja!"

Wikana : "Apa? (Terkejut) Jakarta merupakan pusat kota dan
banyak tentara Jepang yang mengawasi, Bisa saja
rencana kita digagalkan oleh tentara Jepang."

Subarjo : "Saya setuju pada pendapat Wikana."
Maeda : "Pak, saya yakin aman di Jakarta. Saya jamin aman di rumah saya."
Subarjo : "Saya setuju. Baik, saya segera menjemput Pak Soekarno dan Pak Hatta. Saya akan mengajak Jusuf Kunto."
Jusuf Kunto : "Baik Pak, siap."
Subarjo : "Sekarang, rapat saya tutup."

Prolog:

Setelah rapat tersebut selesai, Jusuf Kunto segera bergegas mengantar Ahmad Subarjo ke Rengasdengklok untuk menjemput Soekarno dan Hatta. Setelah mereka melakukan perjalanan jauh, sampailah mereka di rumah tempat yang dimaksud.

Jusuf Kunto : "Tok-tok (mengetuk pintu dan Sudanco Subeno membuka pintu serta mempersilahkan masuk).
Sudanco Subeno : "Silahkan masuk Pak dan silahkan duduk."
Subarjo : "Saya berniat untuk menjemput Pak Soekarno dan Pak Hatta untuk kembali ke Jakarta."
Sudanco Subeno : "Apa (Terkejut). Apa maksud Bapak? Jelaskan pada saya!"
Subarjo : "Berdasarkan hasil rapat di Jakarta untuk menindak lanjuti kabar dari Singgih, dengan hasil rapat yaitu memutuskan bahwa proklamasi kemerdekaan dilaksanakan di Jakarta besok pagi tanggal 17 Agustus 1945."
Sudanco Subeno : "Bagaimana keamanannya apabila proklamasi dilaksanakan di Jakarta?"
Subarjo : "Saya berani menjamin Pak, proklamasi dilaksanakan besok pagi paling lambat pukul 12.00 WIB. Saya berani mempertaruhkan nyawa saya."
Sudanco Subeno : "Aku akan menemui golongan tua dulu untuk membicarakan ini, sebentar ya."

Prolog:

Setelah itu Sudanco Subeno bergegas menemui teman yang lainnya untuk menyampaikan kesepakatan tersebut. Pada akhirnya, Sudanco Subeno dan teman-teman sepakat untuk

melepaskan Soekarno dan Hatta untuk dibawa ke Jakarta. Iapun bergegas kembali menemui Ahmad Subarjo.

Sudanco Subeno: "Berdasarkan pertimbangan jaminan yang Bapak taruhkan tadi, golongan muda merelakan Pak Soekarno dan Pak Hatta untuk dibawa ke Jakarta."

Subarjo: "Terimakasih."

Jusuf Kunto: "Terimakasih Pak atas kepercayaannya."

Prolog:

Akhirnya Ahmad Subarjo beserta Jusuf Kunto berhasil membawa Soekarno dan Hatta menuju Jakarta. Mereka pun bergegas pergi melakukan perjalanan menuju Jakarta.

Tokoh-tokoh:

1. Soekarno diperankan oleh Chandra
2. Sudanco Singgih diperankan oleh Faisal
3. Ahmad Subarjo diperankan oleh Nabil
4. Wikana diperankan oleh Alvin
5. Lansamana Maeda diperankan oleh Falach
6. Jusuf Kunto diperankan oleh Kartika
7. Sudanco Subeno diperankan oleh Rias
8. Chairul Shaleh diperankan oleh Tsani

Lembar Kerja Siswa (LKS)

Siklus III/Episode 2

Kelompok :

Nama anggota kelompok : 1. Talitha Zaiwa S No: 05
2. Rias Nurliya No: 10
3. Karika Tiffania F.F No: 9
4. No:

Tujuan:

Siswa dapat mengetahui runtutan peristiwa Pertempuran Ambarawa.

Langkah Kerja :

1. Buatlah kelompok kerja yang beranggotakan 4 orang.
2. Bergabunglah dengan teman kelompokmu.
3. Kerjakan soal-soal di bawah ini dengan berdiskusi bersama teman kelompokmu.

Pertanyaan:

1. Mengapa Presiden Soekarno mengadakan perundingan dengan Brigadir Jenderal Bethel? Bagaimana hasil perundingan tersebut?

Jawab:

Karena terjadi pertumpahan darah antara sekutu dengan Pejuang Indonesia. Hasil perundingannya sekutu meninggalkan ... Mge- kang menuju Ambarawa.

2. Jelaskan hasil dari pertempuran yang dilakukan oleh letnan Kolonel Isdiman beserta pasukannya di medan perang!

Jawab:

Kolonel Isdiman gugur saat pertempuran Ambarawa.

3. Jelaskan siasat yang dipergunakan kolonel Sudirman beserta pasukannya!

Jawab:

Membagi pasukan kita agar bisa mengepung Kota Ambarawa dari berbagai jurusan dan melakukan serangan serentak dari berbagai jurusan pada saat yang sama.

LAMPIRAN 11

SURAT PERIZINAN

SURAT KETERANGAN

Permohonan validasi Ahli (Validitas *Expert Judgement*)

Kepada Yth:
Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd
Selaku Dosen Ahli
Dengan hormat,

Dalam rangka memperoleh bukti validasi isi instrument penelitian skripsi dengan judul "**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo**". Maka dengan ini saya:

Nama : Prestiana
NIM : 09108244083
Jurusan / Prodi : PPSD / PGSD

Memohon kesediaan Ibu selaku dosen ahli untuk menjadi validator (*expert judgement*) skripsi saya dengan judul di atas. Bersama surat ini dilampirkan proposal skripsi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), instrument penelitian dalam bentuk lembar observasi dan soal tes yang diperlukan untuk validasi. Dengan permohonan surat ini saya ajukan. Atas bantuan dan kesediaan Ibu, saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 26 Februari 2012

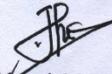
Pemohon



Prestiana
NIM. 09108244083

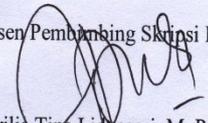
Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi I



Hidayati, M. Hum
NIP. 19560721 198501 2 002

Dosen Pembimbing Skripsi II



Aprilia Tina Lidyasari, M. Pd
NIP. 19820425 200501 2 001

LEMBAR PERNYATAAN VALIDATOR

Dengan ini saya:

Nama : Sekar Purbarini Kawuryan, S. IP., M. Pd.

NIP : 19791212 200501 2 003

Instansi : FIP UNY

sebagai validator materi atas instrumen penelitian yang disusun oleh:

Nama : Prestiana

NIM : 09108244083

Program Studi : S1 PGSD

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

menyatakan bahwa instrumen penelitian tentang hasil belajar IPS yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo"

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 3 April 2013

Ahli Materi



Sekar Purbarini K., S.I.P., M. Pd.



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)
E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: <http://fip.uny.ac.id>



No. : 2118 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

2 April 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
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 : Prestiana
NIM : 09108244083
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Pulo, DKIII, Rt.13/Rw.05 , Brosot, Galur, Kulon Progo, Yogyakarta

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

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N Panjatan Kabupaten Kulon Progo
Subyek : Siswa kelas VA SD N Panjatan
Obyek : Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Role Playing
Waktu : April-Juni 2013
Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing pada Siswa kelas V SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Maryanto, 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



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/2851/VI/4/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 2118/UN34.11/ PL/2013
Tanggal : 02 April 2013 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : PRESTIANA NIP/NIM : 09108244083
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
Judul : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PANJATAN KABUPATEN KULON PROGO
Lokasi : SD NEGERI PANJATAN Kota/Kab. KULON PROGO
Waktu : 03 April 2013 s/d 03 Juli 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 03 April 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hendar Susilowati, SH

NIP. 19580128198503 2 003

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Kulon Progo cq KPT
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
Alamat : Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00288/IV/2013

- Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerahi DIY Nomor: 070/2851/V/4/2013 Tanggal ; 3 April 2013 Perihal : Izin Penelitian
- Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 15 Tahun 2007 tentang perubahan atas Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 12 Tahun 2000 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 56 Tahun 2007 tentang Pedoman Pelayanan pada Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
- Diizinkan kepada : **PRESTIANA**
NIM / NIP : **09108244083**
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Keperluan : **IZIN PENELITIAN**
Judul/Tema : **UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PANJATAN KABUPATEN KULON PROGO**
- Lokasi : SD N PANAJATAN, KULON PROGO
- Waktu : 03 April 2013 s/d 03 Juni 2013

Dengan ketentuan :

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian diharap kepada para Pejabat Pemerintah setempat untuk dapat membantu seperlunya.

Ditetapkan di : **Wates**
Pada Tanggal : **05 April 2013**

KEPALA
BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PERIZINAN TERPADU



Dra. NIKEN PROBO LARAS, S.Sos.,M.H

Pembina Tk.I ; IV/b

NIP. 19630801 199003 2 002

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Kulon Progo;
5. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kec. Panjatan, Kab. Kulon Progo;
6. Kepala SD N Panjatan, Kulon Progo;
7. Yang Bersangkutan;
8. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN PENDIDIKAN DASAR
KECAMATAN PANJATAN

SEKOLAH DASAR NEGERI PANJATAN

Jalan Nagung-Brosot km 2,4 Panjatan, Panjatan Kab. Kulon Progo 55655
Telp 0274-7103606, E-mail : sdpanjatan@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya:

Nama : Drs. Totok Waluyo Sanyoto
NIP : 19610316 198012 1 003
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Panjatan

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Prestiana
NIM : 09108244083
Program Studi : PGSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten kulon Progo dari bulan April sampai dengan Mei tahun 2013”.

Semoga hasil penelitian dapat dilaksanakan sebaik-baiknya. Demikian surat Saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Kulon Progo, 22 Mei 2013
Kepala Sekolah
Drs. Totok Waluyo Sanyoto
NIP. 19610316 197701 1 001