

**PENGEMBANGAN NILAI KARAKTER SEMANGAT KEBANGSAAN  
SISWA KELAS V MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*  
DI SD NEGERI GIRIPURNO 1 KECAMATAN BOROBUDUR  
KABUPATEN MAGELANG**

**SKRIPSI**

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



Oleh  
Winda Adi Hutami  
NIM 09108241068

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

## **PERSETUJUAN**

Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN NILAI KARAKTER SEMANGAT KEBANGSAAN SISWA KELAS V MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DI SD NEGERI GIRIPURNO 1 KECAMATAN BOROBUDUR KABUPATEN MAGELANG” yang disusun oleh Winda Adi Hutami, NIM 09108241068 ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Tanda tangan dan pengakuan yang tertera dalam lembar pengakuan adalah asli.

Yogyakarta, September 2013

Pembimbing I

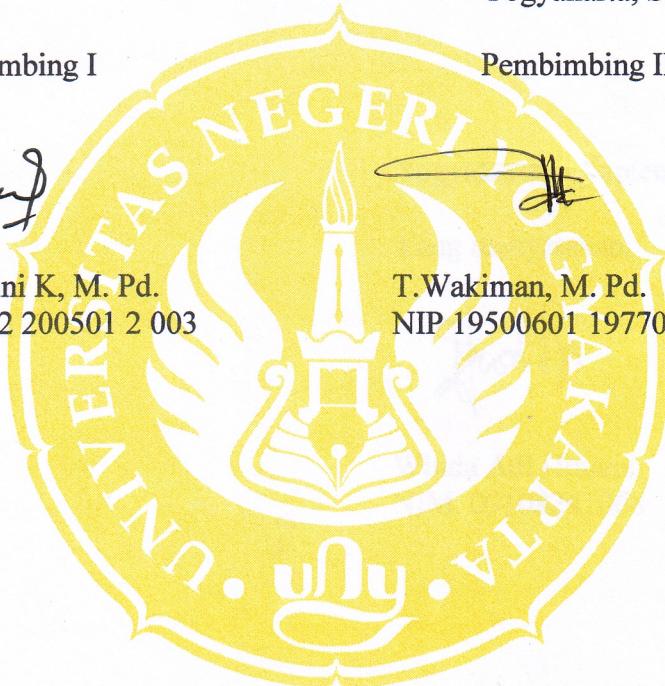


Sekar Purbarini K, M. Pd.  
NIP 19791212 200501 2 003

Pembimbing II



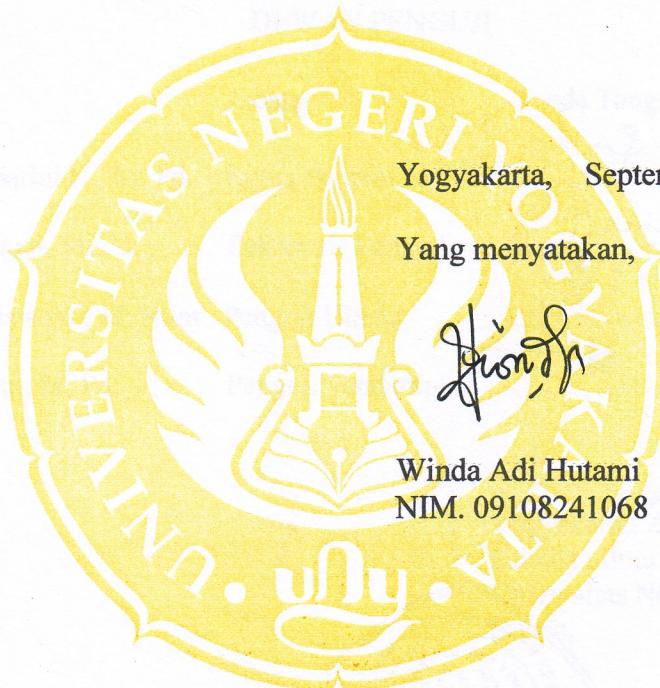
T. Wakiman, M. Pd.  
NIP 19500601 197703 1 001



## PERNYATAAN

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



## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN NILAI KARAKTER SEMANGAT KEBANGSAAN SISWA KELAS V MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DI SD NEGERI GIRIPURNO 1 KECAMATAN BOROBUDUR KABUPATEN MAGELANG" yang disusun oleh Winda Adi Hutami, NIM 09108241068 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 04 Oktober 2013 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sekar Purbarini K., M. Pd.	Ketua Penguji		11 - 10 - 2013
Fathurrohman, M. Pd.	Sekretaris Penguji		11 - 10 - 2013
Dr. Dwi Siswoyo, M. Hum	Penguji Utama		11 - 10 - 2013
T. Wakiman, M. Pd.	Penguji Pendamping		16 - 10 - 2013

Yogyakarta, 23 OCT 2013  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

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

## **MOTTO**

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah  
kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. As-Syarkh: 5-6)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengharap ridho Allah SWT, karya tulis ini penulis persembahkan untuk;

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan do'a serta segala dukungan.
2. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Nusa dan Bangsa.

**PENGEMBANGAN NILAI KARAKTER SEMANGAT KEBANGSAAN  
SISWA KELAS V MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*  
DI SD NEGERI GIRIPURNO 1 KECAMATAN BOROBUDUR  
KABUPATEN MAGELANG**

Oleh  
Winda Adi Hutami  
NIM 09108241068

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa kelas V menggunakan metode *role playing* di SD Negeri Giripurno 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis pra eksperimen. Desain dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Giripurno 1 yang berjumlah 25 siswa dengan 14 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa kelas V SD Negeri Giripurno 1 mengalami perkembangan setelah diberikan perlakuan berupa metode *role playing*. Hal itu terbukti dari skor observasi siswa yang cenderung meningkat dari perlakuan pertama hingga perlakuan kedelapan. Skor rata-rata angket juga meningkat dari rata-rata angket awal yaitu 35,76 menjadi 45,96 dalam angket akhir yang berarti meningkat sebesar 10,20, sedangkan skor minimal ideal sebesar 15,00 dan skor maksimal ideal sebesar 60,00. Hal tersebut menandakan bahwa nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa sudah mulai berkembang.

Kata Kunci: *Nilai Karakter Semangat Kebangsaan, Metode Role Playing*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayangNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “KEEFEKTIFAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENGEMBANGKAN NILAI KARAKTER SEMANGAT KEBANGSAAN SISWA KELAS V SD N GIRIPURNO 1 KECAMATAN BOROBUDUR KABUPATEN MAGELANG” ini dengan baik.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd, MA. selaku rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
2. Bapak Dr. Haryanto, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Hidayati, M. Hum selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendukung kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang senantiasa membimbing dalam penyusunan proposal, penelitian dan penyusunan laporan dengan sabar dan telaten sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Bapak T. Wakiman, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang senantiasa membimbing, memberikan arahan dan dorongan dengan sabar dan teliti sehingga penyusunan laporan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
6. Bapak dan Ibu Dosen PGSD FIP Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membekali Ilmu Pengetahuan sehingga dapat peneliti gunakan dalam penyusunan skripsi.
7. Bapak Giarto, A. Ma. Pd selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Giripurno 1 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Ibu Dwi Rini Ernawati, S. Pd selaku Walikelas V yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam pelaksanaan penelitian,
9. Ayahanda dan Ibunda serta adikku tercinta yang selalu memberikan dukungan dan do'a sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Anak-anak kelas V SD Negeri Giripurno I tahun ajaran 2012/2013 yang telah membantu dalam proses penelitian dan memberiku semangat.
11. Teman-teman yang selalu membantu dan menyemangatiku, Pipeh, Lis, Danik, Asih, Neni, Cipto serta kakakku Rina, Imam dan Nina.
12. Teman-teman C-Mania yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.

13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan yang telah diberikan.

Yogyakarta, September 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

	hal
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	11
C. Batasan Masalah .....	11
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian .....	12
F. Manfaat Penelitian .....	12
G. Definisi Operasional Variabel .....	13

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Kajian Tentang Pendidikan Karakter.....	15
1. Konsep Pendidikan Karakter .....	15
2. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Karakter .....	18
3. Nilai Karakter Semangat Kebangsaan .....	20
4. Ruang Lingkup Pendidikan Karakter .....	22
5. Pendidikan Karakter di Sekolah .....	24
6. Strategi Pelaksanaan Pendidikan Karakter di Sekolah .....	25
7. Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran .....	27
8. Pendidikan Karakter Melalui Mata Pelajaran IPS .....	28
B. Kajian Tentang Metode <i>Role Playing</i> .....	30
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....	30
2. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i> .....	33
3. Tujuan Metode <i>Role Playing</i> .....	36
4. Kelebihan Metode <i>Role Playing</i> .....	37
C. Karakteristik Siswa Kelas V SD.....	37
D. Kerangka Berpikir .....	38
E. Hipotesis Tindakan .....	40

## **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan Penelitian .....	41
B. Metode Penelitian .....	41
C. Desain Penelitian .....	42
D. Tempat dan Waktu Penelitian .....	42
E. Subjek Penelitian .....	43
F. Variabel Penelitian .....	43
G. Teknik Pengumpulan Data .....	43
H. Instrumen Pengumpulan Data .....	44
I. Teknik Analisis Data .....	49

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	52
B. Implementasi Metode <i>Role Playing</i> dalam Pengembangan	
Nilai Karakter Semangat Kebangsaan .....	52
1. Pelaksanaan Prates .....	53
2. Perlakuan Pertama .....	55
3. Perlakuan Kedua .....	57
4. Perlakuan Ketiga .....	59
5. Perlakuan Keempat .....	60
6. Perlakuan Kelima .....	62
7. Perlakuan Keenam .....	63
8. Perlakuan Ketujuh .....	64
9. Perlakuan Kedelapan .....	64
10. Pelaksanaan Pascates .....	64
C. Deskripsi Hasil Penelitian.....	66
1. Karakter Semangat Kebangsaan Siswa .....	65
a. Berdasarkan Lembar Observasi Siswa .....	65
b. Analisis per Komponen .....	65
c. Data Prates .....	69
d. Data Pascates .....	71
2. Peningkatan Hasil Prates dan Pascates .....	73
D. Pembahasan .....	74
E. Keterbatasan Penelitian .....	76
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>82</b>

## **DAFTAR LAMPIRAN**

hal

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan 1 dan 2 .....	82
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan 3 dan 4 .....	89
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan 5 dan 6 .....	96
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan 7 dan 8 .....	102
Lampiran 5	Surat Keterangan Validitas Instrumen .....	109
Lampiran 6	Contoh Lembar Observasi Siswa .....	110
Lampiran 7	Contoh Angket Siswa .....	116
Lampiran 8	Data Observasi Perlakuan Pertama.....	122
Lampiran 9	Data Observasi Perlakuan Kedua.....	123
Lampiran 10	Data Observasi Perlakuan Ketiga.....	124
Lampiran 11	Data Observasi Perlakuan Keempat .....	125
Lampiran 12	Data Observasi Perlakuan Kelima .....	126
Lampiran 13	Data Observasi Perlakuan Keenam .....	127
Lampiran 14	Data Observasi Perlakuan Ketujuh .....	128
Lampiran 15	Data Observasi Perlakuan Kedelapan .....	129
Lampiran 16	Data Angket Awal .....	130
Lampiran 17	Data Angket Akhir .....	131
Lampiran 18	Hasil Uji Validitas Instrumen Angket .....	132
Lampiran 19	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket .....	134
Lampiran 20	Contoh Naskah Drama .....	135
Lampiran 21	Foto Dokumentasi Penelitian .....	144
Lampiran 22	Surat Keterangan dan Ijin Penelitian	

## DAFTAR TABEL

hal

Tabel 1	Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa .....	17
Tabel 2	Kisi-kisi Lembar Observasi Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa .....	45
Tabel 3	Kisi-kisi Angket Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa .....	46
Tabel 4	Hasil Uji Validitas Instrumen Angket .....	47
Tabel 5	Butir-butir Angket yang Valid .....	48
Tabel 6	Kategori Hasil Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa .....	50
Tabel 7	Skor Prates Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa .....	70
Tabel 8	Hasil Interpretasi Skor Angket Awal Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa .....	70
Tabel 9	Skor Pascates Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa .....	71
Tabel 10	Hasil Interpretasi Skor Angket Akhir Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa .....	71
Tabel 11	Perkembangan Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa .....	73

## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1 Desain Penelitian .....	42
Gambar 2 Diagram Batang Lembar Observasi Siswa .....	65
Gambar 3 Diagram Batang Lembar Observasi Siswa Komponen Satu....	66
Gambar 4 Diagram Batang Lembar Observasi Siswa Komponen Dua....	67
Gambar 5 Diagram Batang Lembar Observasi Siswa Komponen Tiga....	68
Gambar 6 Diagram Batang Angket Awal Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa.....	71
Gambar 7 Diagram Batang Angket Akhir Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa.....	72
Gambar 8 Diagram Batang Perkembangan Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa.....	74

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Berbagai upaya dilakukan oleh bangsa ini untuk meningkatkan kualitas dan martabatnya di mata dunia. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui pendidikan. Pendidikan tidak hanya bersifat transfer ilmu pengetahuan saja, akan tetapi lebih dari itu pendidikan juga merupakan sarana pewarisan budaya dan karakter luhur yang telah dimiliki bangsa ini. Dalam pelaksanaannya, pendidikan mengembangkan bakat yang dimiliki oleh peserta didik serta menanamkan nilai-nilai dan moral yang diharapkan dapat terinternalisasikan dengan baik agar terwujud generasi berkualitas yang dapat mewujudkan bangsa yang lebih bermartabat.

Fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional telah dirumuskan dalam Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan,

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Fungsi dan tujuan pendidikan yang telah dirumuskan tersebut harus menjadi dasar dan acuan setiap pengembangan dan pelaksanaan pendidikan

yang dilakukan oleh setiap satuan pendidikan agar terwujud manusia Indonesia seperti yang telah dirumuskan di atas.

Salah satu upaya untuk mencapai tujuan itu adalah melalui pendidikan karakter. Melalui pendidikan karakter, diharapkan akan terwujud generasi yang berkarakter dan berkualitas. “Pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan karakter yang baik (*good character*) berlandaskan kebijakan- kebijakan inti (*core virtues*) yang secara objektif baik bagi individu maupun masyarakat” (Saptono, 2011: 23).

Pendidikan karakter tersebut telah dirumuskan dalam 18 nilai-nilai yang merupakan nilai budaya bangsa Indonesia yang tertera dalam Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter (2011: 3) “dalam rangka lebih memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu: (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja Keras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokratis, (9) Rasa Ingin Tahu, (10) Semangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai Prestasi, (13) Bersahabat/ Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial, (18) Tanggung Jawab.”

Nilai karakter bisa dikembangkan melalui pendidikan, baik itu pendidikan formal, non formal maupun informal. Sekolah dasar termasuk dalam salah satu lembaga pendidikan formal. Jenjang sekolah dasar memiliki peranan yang besar dalam menanamkan nilai- nilai karakter, karena peserta

didik sekolah dasar adalah anak-anak dimana pada usia tersebut sangat baik untuk mengembangkan dan menanamkan sesuatu kepada anak. Meskipun proses ini harus ditunjang dengan pengembangan dan penanaman nilai karakter dari lingkungan informal anak.

Menurut Darmiyati Zuchdi (2011: 152), proses pengembangan nilai karakter di sekolah bisa dilakukan melalui strategi pemodelan (*modelling*), pengajaran (*teaching*), dan penguatan lingkungan (*reinforcing*). Strategi yang pertama yaitu strategi pemodelan (*modelling*) melibatkan seluruh komponen sekolah terutama kepala sekolah, guru dan karyawan agar bisa menjadi teladan yang baik bagi para siswa dalam mengembangkan nilai-nilai karakter. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru dan anak didik terlibat dalam suatu komunikasi dan interaksi. Meskipun dilakukan pembelajaran yang berpusat pada siswa, tetap saja guru memiliki andil besar sebagai fasilitator dan juga sebagai teladan bagi siswa.

Hal itu didukung oleh Marno dan M Idris (2010: 50) yang mengemukakan bahwa, “demikian besar peran guru dalam pembelajaran di sekolah, karena komunikasi guru dan siswa merupakan kegiatan praktis dan terikat dalam situasi pengaruh-pengaruh serta terarah kepada suatu tujuan pendidikan.” Guru merupakan komponen utama dalam pendidikan di sekolah. Peran guru sangat besar dalam suatu pencapaian tujuan pembelajaran yang sangat berpengaruh. Pengembangan nilai karakter melalui keteladanan dari guru dinilai dapat mendukung terbentuknya karakter dalam diri siswa.

Masih menurut Darmiyati Zuchdi, strategi yang kedua yaitu pengajaran (*teaching*) dapat dilakukan dengan berbagai program. Salah satunya yaitu melalui kurikulum yang diterapkan di sekolah. Kurikulum diantaranya meliputi mata pelajaran, dan kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Dalam strategi yang ketiga yaitu penguatan (*reinforcing*) dapat berupa aturan- aturan atau pembiasaan yang diterapkan di sekolah.

Termasuk dalam strategi pengajaran (*teaching*) dalam mengembangkan karakter di sekolah, proses pengembangan nilai karakter tersebut bisa dilakukan melalui kurikulum secara terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran dengan seluruh komponennya. Menanamkan nilai karakter kepada peserta didik tidak memerlukan kegiatan pembelajaran yang bersifat khusus untuk mengembangkan nilai karakter yang dimaksud tetapi dapat diinternalisasikan dalam mata pelajaran yang sedang diajarkan. Akan tetapi, pengembangan dan penanaman nilai karakter melalui pengintegrasian dalam mata pelajaran memerlukan persiapan yang matang. Guru sebagai perencana kegiatan belajar mengajar harus mempersiapkan pembelajaran yang sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu mata pelajaran yang dapat diintegrasikan dengan pendidikan karakter adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS dinilai sangat strategis bagi pengembangan nilai karakter kepada peserta didik, karena materi dalam pelajaran IPS memuat materi yang

mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan dan nilai kepada siswa dalam menghadapi masalah- masalah sosial. Hal itu didukung dengan pernyataan Sardiman dalam Darmiyati Zuhdi (2011: 393) “pembelajaran IPS itu erat kaitannya dengan pendidikan nilai serta memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan dan pendidikan karakter bangsa.” Pernyataan ini sejalan tujuan kurikulum IPS dalam kurikulum 2006 yaitu agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupannya sehari-hari.

“Namun dalam kenyataannya, secara umum pembelajaran IPS belum berjalan secara optimal sesuai dengan maksud dan tujuan IPS yang sesungguhnya. Bahkan masih saja ada kritik bahwa pelajaran IPS itu bersifat hafalan dan kurang menarik dan tidak kontekstual” (Sardiman dalam Darmiyati Zuchdi 2011: 403). Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat dalam pembelajaran IPS agar tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal.

Berdasarkan hasil wawancara prapenelitian dengan salah seorang guru kelas V di SD Negeri Giripurno 1 dapat diketahui bahwa hampir seluruh siswa kelas V di SD Giripurno 1 belum menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara di dalam kelas meskipun guru sudah membiasakan siswa untuk berbicara menggunakan bahasa Indonesia ketika berada di dalam kelas. Akan tetapi ketika berlangsung kegiatan belajar mengajar siswa lebih sering menggunakan bahasa daerah dalam menjawab pertanyaan lisan dari guru.

Ketika ada pelajaran menyanyi dan siswa diharuskan menyanyikan lagu di depan kelas, hampir seluruh siswa tidak menyanyikan lagu- lagu perjuangan, tetapi menyanyikan lagu lain. Hal itu dimungkinkan terjadi karena siswa kurang mengenal lagu-lagu kebangsaan dan kurang memahami makna yang terkandung dalam lagu perjuangan mengenai sejarah perjuangan bangsa. Dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS, guru jarang menerapkan sistem pembelajaran berkelompok seperti diskusi, kerja kelompok dan sebagainya. Hal tersebut menyebabkan siswa cenderung bekerja secara individu dan jarang bekerja sama dengan orang lain yang mungkin berbeda pendapat darinya.

Paparan hasil wawancara prapenelitian di atas didukung dengan temuan peneliti pada observasi awal. Peneliti melakukan tiga kali observasi awal pada kegiatan pembelajaran dan menemukan kenyataan di lapangan bahwa siswa jarang menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara di kelas dan guru tidak menerapkan kerja kelompok dalam mengerjakan tugas. Guru juga jarang menggunakan media untuk menyampaikan pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPS. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS seperti gambar-gambar tokoh pahlawan yang ada di dalam kelas tidak pernah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Media lain yang seharusnya dapat digunakan seperti penayangan video perjuangan juga tidak pernah digunakan karena tidak ada fasilitas yang mendukung. Tidak sedikit siswa yang hanya menghafal saja materi IPS yang diajarkan oleh guru. Hal

itu, menyebabkan nilai- nilai yang terkandung dalam muatan sejarah yang ada dalam mata pelajaran IPS belum sepenuhnya dihayati oleh siswa termasuk di dalamnya yaitu nilai karakter Semangat Kebangsaan. Siswa kelas V tersebut belum mencerminkan sikap seperti yang disebutkan dalam indikator semangat kebangsaan untuk siswa usia kelas 4- 5 SD menurut Panduan Penerapan Pendidikan Karakter Bangsa, diantaranya adalah (1) menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara di kelas, (2) menyanyikan lagu- lagu perjuangan dan (3) bekerja sama dengan teman lain berdasarkan persamaan hak dan kewajiban. Berdasarkan kenyataan di atas, diambil kesimpulan sementara bahwa pengembangan nilai karakter terutama nilai semangat kebangsaan pada kelas V di SD Negeri Giripurno 1 belum optimal.

Padahal, nilai semangat kebangsaan sangat penting untuk ditanamkan kepada setiap warga negara. Perpecahan yang sering terjadi di negara ini adalah salah satu akibat dari kurangnya pengembangan nilai karakter Semangat Kebangsaan kepada setiap warga negara. Hal itu menyebabkan timbulnya rasa individualis dan tidak mau bekerja sama, tidak merasa bersaudara antara golongan satu dengan yang lainnya. Hal tersebut bertolak belakang dengan nilai semangat kebangsaan yang memiliki arti “cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya” (Panduan Penerapan Pendidikan Karakter Bangsa 2010: 10). Dengan ditanamkannya nilai karakter Semangat Kebangsaan, diharapkan akan terwujud generasi yang memiliki

kesadaran bahwa kepentingan bangsa lebih utama dari kepentingan pribadi dan kelompoknya.

Kurangnya sikap siswa kelas V yang mencerminkan nilai karakter Semangat Kebangsaan, diduga terjadi karena guru masih menggunakan cara lama dalam mengajar terutama dalam mengajar IPS yang merupakan mata pelajaran strategis untuk mengembangkan nilai- nilai karakter. Pembelajaran yang digunakan, masih bersifat *teacher centered* atau pembelajaran yang berpusat pada guru saja. Siswa hanya mendengarkan dan menyimak penjelasan dari guru sehingga siswa bersifat pasif. Untuk menginternalisasikan nilai karakter dalam kegiatan pembelajaran, diperlukan cara yang sesuai agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan optimal. Kegiatan belajar mengajar memerlukan persiapan yang matang dari setiap komponennya. Diantaranya adalah pemilihan media dan metode yang tepat.

Penggunaan media yang mendukung juga akan mempengaruhi hasil dari pembelajaran yang akan dicapai. Termasuk di dalamnya adalah nilai karakter. Melalui penggunaan media dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan lebih memahami tentang materi yang sedang disampaikan termasuk juga pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya. Penggunaan media tidak lepas dari manfaat penggunaan media seperti yang diungkapkan oleh Asnawir (2002: 20) “media berfungsi sebagai alat bantu pada kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong

motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret dan mudah dipahami.”

Dalam penggunaan metode, ada berbagai macam metode mengajar yang bisa digunakan oleh guru, salah satunya adalah metode bermain peran atau *role playing*. Metode *role playing* atau biasa juga disebut dengan sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain 2002:100).

Roestiyah (2001: 90) tentang metode *role playing* mengatakan bahwa “Kadang- kadang banyak peristiwa psikologis atau sosial yang susah bila dijelaskan dengan kata- kata belaka. Maka perlu didramatisasikan, atau siswa dipartisipasikan untuk berperan dalam peristiwa sosial itu.” Oleh karena itu metode *role playing* ini cocok jika digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan suatu kejadian di masa lalu atau sejarah dan dalam materi IPS SK 2 KD 2.1 kelas V berisikan sejarah perjuangan yang dilakukan oleh bangsa Indonesia pada masa penjajahan Belanda dan Jepang serta KD 2.2 yaitu mengenai upaya bangsa Indonesia dalam mempersiapkan kemerdekaan karena dalam pengajaran yang ada kaitannya dengan sejarah, diperlukan usaha untuk menanamkan pengertian kepada murid tentang tokoh-tokoh yang ada di masa lalu, kisah perjuangannya dan jaman dimana tokoh itu hidup.

I Gde Widja (1989: 58) dalam bukunya Dasar- dasar Strategi serta Pengajaran Sejarah menyebutkan bahwa “Simulasi dan drama sebagai suatu pendekatan metode dalam pengajaran sejarah disamping menunjang bagi pemahaman suatu periode tertentu dalam sejarah yang terutama penting dalam rangka pengembangan sikap murid, juga sangat penting artinya bagi aspek-aspek keterampilan sejarah.” Melalui metode *role playing*, siswa diharapkan akan lebih memahami tokoh yang sedang diperankan beserta kejadian-kejadian yang terjadi di masa itu. Dengan demikian, siswa akan lebih memahami dan mengahayati perjuangan tokoh-tokoh pahlawan melalui imajinasinya yang terbangun dalam kegiatan *role playing*. Penanaman nilai karakter yang berkaitan dengan materi diharapkan juga bisa terinternalisasi dengan baik. Karena siswa lebih mengahayati materi yang dipelajari.

Beberapa kelebihan metode *role playing* menurut Syaiful Bachri Djamarah dan Aswan Zain (2002:101) diantaranya adalah (1) kerjasama antar pemain dapat dikembangkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, (2) siswa memperolah kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya dan (3) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. Kelebihan-kelebihan metode *role playing* tersebut, dapat digunakan untuk mengembangkan indikator dalam nilai karakter Semangat Kebangsaan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melaksanakan suatu penelitian untuk mengetahui pengembangan nilai karakter Semangat

Kebangsaan siswa kelas V SD Negeri Giripurno 1 metode dengan menggunakan metode *role playing*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pengembangan nilai karakter di kelas V SD Giripurno 1 belum optimal.
2. Masih kurangnya sikap dari siswa kelas V SD Negeri Giripurno 1 yang mencerminkan nilai karakter Semangat Kebangsaan.
3. Keteladanan dari guru mengembangkan nilai semangat kebangsaan belum bisa ditiru dengan baik oleh siswa.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Giripurno 1 belum optimal.
5. Metode yang digunakan dalam pembelajaran IPS belum bervariasi.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan melihat kondisi serta permasalahan yang kompleks, maka penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut.

1. Pengembangan nilai karakter di kelas V SD Negeri Giripurno 1 belum optimal.
2. Masih kurangnya sikap dari siswa kelas V SD Negeri Giripurno 1 yang mencerminkan nilai karakter Semangat Kebangsaan.

3. Metode yang digunakan dalam pembelajaran IPS belum bervariasi.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana implementasi metode *role playing* dalam mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri Giripurno 1?
2. Bagaimana perkembangan nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa kelas V SD Negeri Giripurno 1?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi metode *role playing* dalam mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri Giripurno 1.
2. Untuk mengetahui bagaimana perkembangan nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa kelas V SD Negeri Giripurno 1.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoretis

Untuk memperkuat teori tentang metode *role playing* yang dapat digunakan untuk mengembangkan nilai karakter Semangat Kebangsaan.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang penerapan metode *role playing* secara nyata dalam pembelajaran sebagai bekal untuk mengajar kelak.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan guru tentang metode *role playing* yang dapat dipergunakan untuk mengembangkan nilai karakter Semangat Kebangsaan.
- 2) Menambah wawasan guru tentang salah satu cara mengembangkan nilai karakter kepada peserta didik.

c. Bagi Siswa

- 1) Menambah wawasan dan pengalaman siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*.
- 2) Mengembangkan nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa melalui kegiatan pembelajaran.

#### **G. Definisi Operasional Variabel**

1. Nilai karakter semangat kebangsaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sikap yang ditampilkan siswa ketika berbicara menggunakan Bahasa Indonesia ketika berada di dalam kelas, menyanyikan lagu perjuangan ketika diminta menyanyikan lagu di depan kelas dan kemampuan untuk bekerja sama dengan teman lain berdasarkan persamaan hak dan kewajiban dalam kegiatan pembelajaran.
2. Metode *role playing* adalah metode yang digunakan dalam pembelajaran IPS untuk materi SK 2 KD 2.1 “Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang,” serta KD 2.2 “Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan

kemerdekaan Indonesia.” Metode ini diterapkan dengan meminta siswa memerankan suatu karakter tokoh pahlawan perjuangan yang ada dalam materi tersebut di atas. Siswa memainkan peran sesuai dengan kesepakatan kelompoknya. Setiap kelompok memiliki cerita dan peran yang berbeda-beda.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Tentang Pendidikan Karaker**

##### **1. Konsep Pendidikan Karakter**

Dalam *Grand Desain* Pendidikan Karakter disebutkan bahwa pendidikan karakter adalah proses pembudayaan dan pemberdayaan nilai-nilai luhur dalam lingkungan pendidikan (sekolah), lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Menurut Suyanto dalam Agus Wibowo (2012: 33) “Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti *plus*, yaitu melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Hal ini berarti bahwa pelaksanaan pendidikan karakter tidak hanya diajarkan secara teori atau sebatas pengetahuan saja melainkan harus ditanamkan dan dikembangkan serta dibiasakan untuk dilakukan dalam kehidupan sehari- hari peserta didik.

Selanjutnya menurut Agus Wibowo sendiri (2012: 36) “Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan karakter- karakter luhur kepada peserta didik, sehingga mereka memiliki karakter luhur itu, menerapkan dan mempraktikkan dalam kehidupannya, entah dalam keluarga, sebagai anggota masyarakat dan warga negara.”

Pada pendapat lain, Ratna Megawangi dalam Dharma Kesuma (2011: 5) mengatakan bahwa pendidikan karakter adalah sebuah usaha

untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari- hari sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap lingkungannya. Sementara itu Zubaedi (2011: 17) memaknai pendidikan karakter sebagai pendidikan yang mengambangkan nilai-nilai karakter pada peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam karakter dirinya, sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif. Sedangkan menurut Yahya Khan dalam Jamal Ma'mur Asmani (2011: 30) pendidikan karakter adalah mengajarkan kebiasaan, cara berpikir dan berperilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja sama sebagai keluarga, masyarakat, dan bangsa.

Dari beberapa pengertian pendidikan karakter menurut para ahli di atas, dapat kita tarik suatu kesimpulan bahwa pendidikan karakter adalah suatu proses pengembangan nilai karakter yang baik kepada peserta didik yang bisa dilakukan dalam tiga lingkungan yaitu keluarga, sekolah maupun masyarakat. Pengembangan nilai karakter tersebut tidak hanya bersifat penyaluran pengetahuan (kognitif) saja, akan tetapi dapat juga berupa pembiasaan-pembiasaan sehingga peserta didik dapat mempraktikannya dalam kehidupan.

Terdapat delapan belas nilai karakter yang bersumber dari nilai luhur budaya Indonesia yang berasal dari agama, Pancasila, budaya dan

tujuan pendidikan nasional yang telah tercantum dalam Undang- Undang.

Berikut adalah kedelapan belas nilai tersebut yang telah dicantumkan dalam Panduan Penerapan Pendidikan Karakter Bangsa beserta definisinya.

Tabel 1. Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

NILAI	DESKRIPSI
1. Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan <i>ajaran</i> agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
3. Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dengan dirinya.
4. Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan petuh terhadap bergabagai ketentuan dan peraturan
5. Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya bersungguh- sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik- baiknya.
6. Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7. Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam
NILAI	DEFINISI
8. Demokratis	menyelesaikan tugas- tugas.
8. Demokratis	Cara berpikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban

	dirinya dan orang lain.
9. Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang telah dipelajarinya, dilihat dan didengar.
10. Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11. Cinta Tanah Air	Cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12. Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.
13. Bersahabat/ Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain.
14. Cinta Damai	Sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15. Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebaikan bagi dirinya.
16. Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17. Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18. Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya,
<b>NILAI</b>	<b>DEFINISI</b>
	yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan

## 2. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Karakter

Tujuan pendidikan karakter menurut Zubaedi (2011: 18) adalah (1) mengembangkan potensi afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai- nilai karakter bangsa, (2) mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius, (3) menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa, (4) mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang mandiri, kreatif dan berwawasan kebangsaan, (5) mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kratifitas dan persahabatan, dan dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan.

Masih menurut sumber yang sama, fungsi pendidikan karakter antara lain (1) fungsi pembentukan dan pengembangan potensi, maksudnya adalah melalui pendidikan karakter diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik menjadi warga negara yang berkelakuan baik dan memiliki nilai- nilai luhur budaya bangsa, (2) fungsi perbaikan dan penguatan, yang dimaksud dengan fungsi kedua ini adalah dengan dilakukannya pendidikan karakter diharapkan akan memperbaiki karakter yang tidak baik dari peserta didik dan memberi fungsi penguatan bagi

karakter baik yang sudah dimiliki peserta didik, (3) fungsi penyaring yaitu dengan dimilikinya karakter yang kuat dari peserta didik akan membantu peserta didik menyaring nilai dan budaya yang masuk dari luar sehingga bisa menyaring atau menyeleksi budaya mana yang baik dan patut ditiru serta budaya yang tidak baik yang harus ditinggalkan.

### **3. Nilai Karakter Semangat Kebangsaan**

Nilai karakter semangat kebangsaan adalah salah satu dari delapan belas nilai karakter yang telah tercantum dalam Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter. Deskripsi nilai Semangat Kebangsaan menurut Panduan Penerapan Pendidikan Karakter Bangsa (2010: 10) adalah “cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.” Nilai karakter semangat kebangsaan perlu ditanamkan kepada siswa agar menjadi generasi yang bisa mementingkan kepentingan bangsa di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Siswa sebagai generasi penerus bangsa harus memiliki karakter semangat kebangsaan yang kuat, sebab jika tidak memiliki nilai karakter tersebut nantinya generasi penerus bangsa ini tidak menyadari arti penting mengutamakan kepentingan bangsa di atas kepentingan individu atau kelompoknya. Jika terjadi demikian, maka akan banyak kerusuhan yang terjadi karena tidak adanya kesadaran tentang menghargai pendapat orang lain dan kebersamaan. Seperti masalah dan

penyakit masyarakat yang sering dialami oleh bangsa Indonesia saat ini yang diungkapkan oleh Sardiman dalam Darmiyati Zuchdi (2011: 385)

“Misalnya, maraknya kenakalan dan perkelahian antar pelajar, pilkada yang sering berakhir dengan tindak anarkhis, demo yang sering berujung dengan bentrokan, bahkan tidak jarang panggung-panggung hiburan terbuka atau pertandingan sepak bola sering kali dihiasi dengan perkelahian dan tindakan kekerasan penonton, lalu lintas di jalanan tidak tertib, minum minuman keras dan narkoba, pelecehan seksual dan tindakan amoral lainnya, arogansi kekuasaan, korupsi ada di mana-mana, etika dan sifat santun yang mulai terkikis, serta lunturnya semangat kebangsaan dan rasa nasionalisme.”

Hal tersebut menunjukkan bahwa masih banyak warga negara Indonesia yang selalu mengutamakan kepentingan pribadi atau kelompoknya diatas kepentingan bangsa. Kondisi yang demikian bertolak belakang dengan nilai semangat kebangsaan yang mengutamakan kepentingan bangsa di atas kepentingan pribadi dan kelompoknya.

Nilai semangat kebangsaan menurut Panduan Penerapan Pendidikan Karakter Bangsa memiliki indikator yang bertahap dalam setiap jenjang maupun tingkatannya. Berikut adalah indikator nilai karakter semangat kebangsaan untuk jenjang sekolah dasar (SD) kelas tinggi dan kelas rendah. Indikator nilai semangat kebangsaan untuk sekolah dasar (SD) kelas 1-3: (1) turut serta dalam upacara peringatan hari pahlawan dan proklamasi kemerdekaan, (2) menggunakan bahasa Indonesia ketika ada teman dari suku lain, (3) menyanyikan lagu Indonesia Raya dan lagu wajib, (4) mengagumi banyaknya keragaman bahasa di Indonesia, (5) mengakui persamaan hak dan kewajiban antara dirinya dan teman sebangsa dari suku,

etnis dan budaya lain dan (6) membaca buku- buku mengenai suku bangsa dan etnis yang berjuang bersama dalam mempertahankan kemerdekaan.

Untuk kelas 4-6 sekolah dasar berikut adalah indikatornya (1) turut serta dalam panitia peringatan hari pahlawan dan proklamasi kemerdekaan, (2) menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara di dalam kelas, (3) menyanyikan lagu- lagu perjuangan, (4) menyukai berbagai upacara adat di nusantara, (5) bekerja sama dengan teman dari suku, etnis dan budaya lain berdasarkan persamaan hak dan kewajiban, (6) menyadari bahwa setiap perjuangan mempertahankan kemerdekaan dilakukan bersama oleh berbagai suku, etnis yang ada di Indonesia.

Dalam penelitian ini diambil tiga indikator dari indikator kelas 4-6 SD yaitu (1) menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara di kelas, (2) menyanyikan lagu- lagu perjuangan dan (3) bekerja sama dengan teman dari berbagai suku, etnis, budaya lain berdasarkan persamaan hak dan kewajiban. Akan tetapi, responden yang akan digunakan dalam penelitian ini berasal dari satu daerah yang sama, sehingga indikator ketiga disesuaikan dengan kondisi siswa agar lebih kontekstual.

Nilai karakter Semangat Kebangsaan dapat diintegrasikan dalam mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang dapat diintegrasikan dengan nilai semangat kebangsaan adalah mata pelajaran IPS.

#### **4. Ruang Lingkup Pendidikan Karakter**

Karakter bisa dikembangkan melalui pendidikan baik itu pendidikan formal, non formal maupun informal. Seperti yang telah dijabarkan oleh Kemendiknas dalam Desain Induk Pendidikan Karakter bahwa ruang lingkup pendidikan karakter meliputi dan berlangsung pada:

a. Pendidikan Formal

Pendidikan karakter pada pendidikan formal berlangsung pada lembaga pendidikan (sekolah) TK/ RA, SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA, SMK, MAK dan Perguruan Tinggi melalui pembelajaran, kegiatan ko dan ekstrakurikuler, penciptaan budaya satuan pendidikan, dan pembiasaan. Sasaran pada pendidikan formal adalah peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan.

b. Pendidikan non formal

Pada pendidikan non formal pendidikan karakter berlangsung pada lembaga kursus, pendidikan kesetaraan, pendidikan keaksaraan, dan lembaga pendidikan non formal lain melalui pembelejaran, kegiatan ko dan ekstrakurikuler, penciptaan budaya satuan pendidikan dan pembiasaan. Sasaran pada pendidikan non formal adalah peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan.

c. Pendidikan Informal.

Pendidikan karakter pada pendidikan informal berlangsung pada keluarga yang dilakukan oleh orangtua dan orang dewasa lain terhadap anak-anak yang menjadai tanggung jawabnya.

Pendidikan karakter dalam lingkungan formal (sekolah) dianggap sebagai alternatif yang efektif dalam mengembangkan karakter anak. Sebab lingkungan informal yang seharusnya menjadi lingkungan utama anak dianggap tidak lagi bisa berperan secara maksimal. Seperti yang diungkapkan Akhmad Muhammin Azzet (2011: 35) “Akan tetapi, ada persoalan umum yang terjadi di kalangan masyarakat, yakni keluarga seakan tidak mempunyai cukup waktu untuk mendidik anak-anaknya. Hal ini disebabkan tingginya aktivitas orangtua di luar rumah atau sibuk bekerja.”

Dengan kondisi yang demikian, dimungkinkan orang tua mempercayakan sepenuhnya pendidikan anak-anak kepada pihak sekolah. Jadi sekolah diharapkan bisa mengembangkan nilai, norma dan kebiasaan baik bagi siswa agar terwujud generasi yang berkarakter kuat.

## **5. Pendidikan Karakter di Sekolah**

Dalam Undang-Undang No. 20 Th. 2003 pasal 13 ayat 1 tentang Sistem pendidikan Nasional telah disebutkan bahwa pendidikan terdiri atas pendidikan formal, pendidikan nonformal dan pendidikan informal. Termasuk dalam salah satu jenis pendidikan formal adalah lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah memiliki peranan yang besar dalam

pengembangan nilai-nilai karakter bangsa. Melalui jalur pendidikan formal, nilai karakter bisa dikembangkan kepada anak didik.

Sebenarnya lingkungan informal (keluarga) memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk karakter peserta didik. Karena peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu bersama keluarga dibandingkan dengan menghabiskan waktu di sekolah. Dalam sebuah survey yang dilakukan oleh Kemendiknas pada tahun 2010, diketahui bahwa rata-rata peserta didik mengikuti pendidikan di sekolah hanya sekitar 7 jam per hari, atau kurang dari 30 persen. Sisanya sekitar 70 persen waktu peserta didik dihabiskan di rumah bersama keluarga.

Akan tetapi, menurut Agus Wibowo (2012: 52) pendidikan informal atau keluarga belum efektif. Dapat dikatakan lingkungan keluarga belum memberikan kontribusi berarti dalam pembentukan karakter peserta didik karena banyak faktor. Oleh karena itu, sekolah atau lingkungan formal anak dianggap dapat menjadi alternatif pembentukan karakter anak yang efektif.

Selanjutnya Doni Koesoema (2007: 192) berpendapat bahwa pendidikan karakter di sekolah mengacu pada proses penanaman nilai, berupa pemahaman-pemahaman, tata cara merawat dan menghidupi nilai-nilai itu, serta bagaimana seorang siswa memiliki kesempatan untuk melatih nilai-nilai itu secara nyata. Dalam pengembangan pendidikan karakter di sekolah, peserta didik tidak hanya diberikan pengetahuan

tentang pendidikan karakter secara kognitif saja melainkan juga harus diberikan pembiasaan- pembiasaan dengan cara siswa melakukan sendiri kegiatan yang mengandung nilai yang baik sehingga nilai itu tertanam dalam diri siswa dengan baik.

## **6. Strategi Pelaksanaan Pendidikan Karakter di Sekolah**

Seluruh warga sekolah harus saling bekerja sama dalam mewujudkan karakter yang akan dikembangkan kepada siswa. Pengembangan nilai karakter ini harus dilakukan secara terus menerus dan dibutuhkan kerjasama yang kuat antar komponen sekolah. Menurut Ajat Sudrajat dalam Darmiyati Zuchdi (2011: 152) “kebiasaan-kebiasaan karakter yang sudah dipriorotaskan harus dimodelkan oleh semua warga sekolah (kepala sekolah, guru, siswa dan karyawan), diintegrasikan oleh setiap guru ke dalam mata pelajaran, dan dikuatkan oleh penataan lingkungan sekolah.”

Masih menurut Ajat Sudrajat dalam Darmiyati Zuchdi (2011: 152-155) usaha yang dapat dilakukan sekolah dalam mengembangkan nilai karakter kepada siswa antara adalah (1) melalui pemodelan (*modelling*) kepala sekolah, guru dan karyawan harus memahami dan mengerti arti penting pemodelan yang dapat dilakukan untuk member teladan yang baik kepada seluruh siswa, (2) pengajaran (*teaching*) diterapkan melalui kurikulum yaitu dengan cara guru secara aktif mengajarkan kepada para siswa mengenai arti penting nilai, norma dan kebiasaan- kebiasaan baik

dengan cara mengintegrasikannya ke dalam setiap mata pelajaran, (3) penguatan lingkungan (*reinforcing*) penguatan terhadap karakter di sekolah dapat dilakukan dengan membuat aturan tertentu dan pembiasaan-pembiasaan yang diprogramkan.

Sejalan dengan usaha yang dilakukan guru dalam mengembangkan nilai karakter kepada siswa menurut Ajat Sudrajat di atas, usaha yang pertama yaitu pengajaran (*teaching*), menurut Agus Wibowo (2012: 36)

“dalam pendidikan karakter di sekolah, komponen pemangku kepentingan atau *stakeholders* harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan dan ethos kerja seluruh warga sekolah/lingkungan.”

Termasuk di dalam kurikulum adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dengan siswa. Proses pembelajaran ini akan berlangsung dengan baik apabila diterapkan strategi pembelajaran yang tepat.

Dalam penelitian ini akan difokuskan mengenai pengembangan karakter kepada peserta didik melalui pengajaran (*teaching*) terutama melalui kurikulum yaitu terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran.

## **7. Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran**

Pendidikan karakter yang terpadu dalam pembelajaran merupakan pengenalan nilai-nilai, diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai dan internalisasi nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik

sehari- hari melalui proses pembelajaran (Jamal Ma'mur Asmani, 2011: 58).

Menurut Masnur Muslich (2011: 86) pendidikan karakter dapat di integrasikan dalam pelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi yang berkaitan dengan norma atau nilai- nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari- hari. Dalam pengintegrasian nilai karakter dalam pembelajaran, diperlukan straegi yang tepat. Kemp dalam Zubaedi (2011: 188) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Termasuk dalam tujuan pembelajaran tersebut adalah pengembangan nilai karakter yang terkait dengan materi yang diajarkan.

Sementara itu Wina Sanjaya (2009: 126) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Maksudnya adalah bahwa strategi merupakan rencana yang akan diambil guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk melaksanakan strategi tersebut diperlukan berbagai komponen dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah metode yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, akan difokuskan pada pengembangan nilai karakter kepada siswa secara terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

## **8. Pendidikan Karakter melalui IPS**

Menurut BSNP (2006: 1) disebutkan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari MI/SD/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengakaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Sementara itu, Zubaedi (2011: 287) mengemukakan bahwa mata pelajaran IPS memiliki tugas mulia dan menjadi fondasi penting bagi pengembangan intelektual, emosional kultural dan sosial peserta didik, yaitu mampu menumbuhkembangkan cara berpikir, bersikap dan berperilaku yang bertanggung jawab selaku individual, warga masyarakat, warga negara dan warga dunia.

Dengan rumusan yang lain, Hamid Hasan dalam Darmiyati Zuchdi (2011: 392) merumuskan tujuan pembelajaran IPS sebagai berikut, (1) mengenal kehidupan bermasyarakat dalam berbagai aspek dan

lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, (3) memiliki kesadaran akan nilai sosial-budaya, kebangsaan, dan kemanusiaan serta kepribadian yang berdasarkan nilai- nilai tersebut, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk.

Berdasarkan tujuan tersebut, mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang memiliki banyak muatan nilai karakter. Sehingga mata pelajaran IPS dinilai strategis untuk diintegrasikan dengan nilai- nilai karakter. Hal ini diperkuat dengan pendapat Sardiman dalam Darmiyati Zuchdi (2011: 402) yang mengatakan bahwa,

“pembelajaran IPS sebenarnya merupakan salah satu instrumen dan memiliki peran penting dalam pembentukan karakter bangsa. Sebab antara pendidikan karakter dan IPS memiliki arah yang sama yakni untuk mewujudkan insan-insan atau pelaku-pelaku sosial yang berbudi luhur, demikratis dan bertanggung jawab, memiliki semangat kebangsaan dan jati diri keindonesiaan yang kokoh.”

## **B. Kajian Tentang Metode *Role Playing***

Ada berbagai macam komponen dalam pembelajaran. Diantaranya adalah metode. Terdapat banyak metode yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah metode *role playing*.

### **1. Pengertian Metode *Role Playing***

Syaiful Bachri Djamarah dan Aswan Zain (2002: 100) mengemukakan bahwa metode sosiodrama dan *role playing* dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering disilihantikan.

Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Menurut Pasaribu dan Simandjuntak (1980: 35) metode *role playing* adalah suatu tiruan yang bersifat drama yang dilakukan oleh 2 (dua) orang atau lebih tentang peranan yang berbeda- beda dalam suatu keadaan tertentu.

Dalam pendapat Wina Sanjaya (2009: 161) metode *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa- peristiwa aktual, atau kejadian- kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Metode *role playing* ini termasuk dalam metode simulasi yang di dalamnya terdiri atas sosiodrama, psikodrama dan *role playing*.

Pendapat lain dari Suryobroto (1986: 69) *role playing* adalah permainan peranan yang diselenggarakan dimaksudkan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lampau, mengkreasi kemungkinan-kemungkinan masa depan, mengekspresikan kejadian-kejadian masa kini, dan sebagainya (simulasi terdiri atas *peer teaching*, sosiodrama, psikodrama, simulasi *game* dan *role playing*). Sedangkan enurut Syaiful Sagala (2006: 213) sosiodrama (*role playing*) ialah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung

suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dalam situasi sosial (menganggap *role playing* sama dengan sosiodrama.)

Dari beberapa pengertian metode menurut beberapa ahli di atas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa metode *role playing* adalah metode mengajar yang termasuk dalam salah satu metode simulasi dimana siswa diminta memainkan suatu peran untuk untuk mengkreasikan suatu kejadian di masa lalu, masa kini dan kemungkinan di masa yang akan datang dengan tujuan untuk mendapatkan suatu pemahaman akan hakekat dari suatu konsep, prinsip, atau suatu ketrampilan tertentu melalui proses kegiatan atau latihan.

Dalam pelaksanaan *role playing* yang dilakukan secara berkelompok ini, tentu membutuhkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi dengan orang lain, dalam hal ini yaitu teman sekelompoknya. Dalam proses kerjasama tersebut secara tidak langsung peserta didik akan belajar memahami watak orang lain dan cara bergaul dan memecahkan masalah yang mungkin akan dihadapi oleh kelompoknya. Hal tersebut diharapkan akan mampu memupuk sikap kerjasama antar peserta didik. Sejalan dengan itu, Roestiyah (2003: 91) mengemukakan tentang metode *role playing* bahwa “dengan mendramatisasikan siswa dalam situasi peranan yang dimainkannya harus

bisa saling berpendapat, memberikan argumentasi dan mempertahankan pendapatnya, tetapi bila perlu harus bisa mencari jalan keluar atau kompromi bila terjadi bantahan yak perbedaan pendapat.

Metode *role playing* ini diharapkan dapat mengembangkan nilai semangat kebangsaan melalui kegiatan diskusi kelompok sebelum dilaksanakan permainan peran. Siswa juga akan terlatih menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar pada saat dilaksanakan permainan peran dan siswa akan mengenal berbagai lagu-lagu perjuangan pada saat dilaksanakannya permainan peran.

## **2. Langkah-langkah Metode Role Playing**

Menurut Wina Sanjaya (2009: 161) langkah-langkah simulasi adalah sebagai berikut:

- 1) persiapan simulasi
  - a) menetapkan topik masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
  - b) guru memberikan gambaran atau situasi yang akan disimulasikan.
  - c) Guru menetapkan pemeran yang akan terlibat dalam simulasi, peran yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
  - d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang akan berperan.
- 2) Pelaksanaan simulasi

- a) simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
  - b) siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
  - c) guru dapat memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
  - d) simulasi dapat dihentikan pada saat puncak, hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
- 3) penutup
- a) melakukan diskusi baik mengenai jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan.
  - b) merumuskan kesimpulan.
- Selanjutnya yaitu langkah-langkah simulasi (*role playing*) menurut Suryobroto (1986: 66):
- 1) Penentuan tema dan tujuan simulasi.
  - 2) Guru memberikan gambaran secara garis besar tentang situasi yang akan disimulasikan.
  - 3) Guru membimbing pembentukan kelompok dan pembagian peran yang akan dimainkan. pengaturan materi-materi atau keperluan yang digunakan, dan sebagainya.
  - 4) pemilihan pemegang peranan yang akan bermain.
  - 5) guru memberi penjelasan kepada kelompok dan para pemegang peranan tentang hal-hal yang harus dilakukan.

- 6) guru memberi kesempatan bertanya.
- 7) guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok dan para pemegang peranan untuk menyiapkan diri.
- 8) guru menetapkan alokasi waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan.
- 9) pelaksanaan simulasi, dalam pelaksanaan ini guru membantu untuk mensupervisi dan memberi sugesti demi kelancaran pelaksanaan simulasi.
- 10) tindak lanjut/evaluasi, langkah ini meliputi usaha-usaha guru untuk:
  - a) memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menyampaikan kritik dan laporannya.
  - b) mengemukakan pendapat- pendapat dan saran perorangan.
  - c) menyampaikan kesimpulan- kesimpulan dan saran dari guru.
- 11) latihan ulang, berdasarkan hasil evaluasi itu siswa dapat diminta untuk bersimulasi lagi mungkin dengan pelaku yang sama atau menunjuk siswa lainnya.

Dari langkah-langkah *role playing* menurut kedua ahli di atas, peneliti membuat suatu kesimpulan langkah-langkah *role playing* untuk pembelajaran IPS sebagai berikut,

- 1) tahap persiapan
  - a) guru menerangkan secara garis besar mengenai materi yang akan diperankan.

- b) guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok menurut kebutuhan peran dalam cerita.
- c) guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi dalam kelompok mengenai pembagian peran.
- d) guru memberikan waktu kepada siswa untuk berlatih memerankan peran mereka dengan masih menggunakan teks.

2) tahap pelaksanaan

- a) tiap kelompok secara bergantian maju ke depan kelas memerankan cerita masing-masing
- b) siswa yang lain mengamati dengan seksama
- c) guru memberikan masukan dan bimbingan kepada siswa atau kelompok yang masih kesulitan

3) tahap penutup

- a) diskusi kelas untuk menyimpulkan materi yang terkandung di dalam cerita
- b) masukan dari guru mengenai jalannya role playing
- c) siswa diberikan tugas untuk berlatih lagi bersama kelompoknya untuk tampil ulang pada pertemuan selanjutnya.

**4. Tujuan Metode Role Playing**

Menurut Nana Sudjana (2004: 84) tujuan *role playing* adalah

- (1) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain,
- (2) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawabnya, (3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, (4) merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

### **5. Kelebihan Metode Role Playing**

Menurut Mansyur dalam Syaiful Sagala (2006: 213) kelebihan metode sosiodrama antara lain adalah (1) murid melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan, (2) murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif, (3) bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah, (4) kerjasama antar pemain dapat dibina dan ditumbuhkan dengan sebaik- baiknya, (5) murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, (6) bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

### **C. Karakteristik Siswa Kelas V SD**

Dalam pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, pengajar harus memerhatikan karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik itu antara lain sebagai berikut: (1) kematangan mental dan kecakapan intelektual, (2)

kondisi fisik dan kecakapan psikomotor, (3) umur, (4) jenis kelamin Iskandarwassid (2009: 169-170).

Dilihat dari umurnya, siswa kelas rata- rata berada pada umur 11 tahun. Menurut Dalyono (2009: 97) masa anak bersekolah yaitu umur 7 sampai 12 tahun memiliki beberapa ciri pribadi antara lain: (1) kritis dan realistik, (2) banyak ingin tahu dan suka belajar, (3) ada perhatian terhadap hal- hal yang praktis dan konkret dalam kehidupan sehari- hari, (4) mulai timbul minat terhadap bidang- bidang pelajaran tertentu, (5) sampai umur 11 tahun anak suka minta bantuan kepada orang dewasa dalam menyelesaikan tugas- tugasnya, (6) setelah umur 11 tahun anak sudah mulai ingin bekerja sendiri dalam menyelesaikan tugas – tugas belajar, (7) mendambakan angka- angka raport yang tinggi tanpa memikirkan tingkat prestasi belajarnya, (8) anak suka berkelompok dan memilih teman- teman sebaya dalam bermain dan belajar.

Menurut Jean Piaget dalam Suhardjo (2006: 37) anak usia 7- 11 tahun anak sudah dapat mengetahui simbol- simbol matematis, tetapi belum dapat menghadapi hal- hal yang abstrak. Dalam hal ini anak sudah mulai berkang egosentrismenya dan lebih sosiosentris ( mulai membentuk *peer group*).

#### **D. Kerangka Berpikir**

Dharma Kesuma (2011: 9) mengatakan bahwa “tujuan utama pendidikan karakter adalah memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku anak, baik ketika proses

sekolah maupun setelah proses sekolah.” Pengembangan pendidikan karakter yang dilakukan di sekolah dapat diintegrasikan dalam mata pelajaran ketika berlangsung kegiatan belajar mengajar. Perilaku siswa ketika proses pembelajaran berlangsung dapat diamati untuk kemudian ditentukan langkah selanjutnya untuk mengembangkan suatu nilai yang perlu untuk dikembangkan.

Kondisi yang ada di SD Negeri Giripurno 1 menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa kelas V SD Negeri Giripurno 1 tidak menggunakan bahasa Indonesia dengan baik, tidak mengenal lagu- lagu perjuangan, individual dan kurang bisa bekerja sama. Oleh karenanya perlu ditanamkan nilai karakter semangat kebangsaan. Indikator dari nilai semangat kebangsaan diantaranya adalah (1) menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara di dalam kelas, (2) menyanyikan lagu- lagu perjuangan dan (3) bekerjasama dengan teman dari berbagai suku, etnis, budaya lain berdasarkan persamaan hak dan kewajiban.

Pengembangan nilai karakter kepada peserta didik bisa dilakukan secara terintegrasi dalam mata pelajaran IPS. Metode yang dapat digunakan adalah *role playing*. *Role playing* adalah metode yang digunakan dalam pembelajaran dengan meminta siswa memerankan suatu karakter tokoh pahlawan perjuangan yang ada dalam SK 2 KD 2.1 mata pelajaran IPS “Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan

Belanda dan Jepang” serta KD 2.2 yaitu “Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.”

Untuk mengembangkan nilai karakter Semangat Kebangsaan pada kelas V SD Negeri Giripurno 1 maka peneliti menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS. Dengan penerapan metode *role playing* diduga akan membuat para peserta didik terbiasa menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara di dalam kelas, akan membuat mereka lebih menyukai dan menyanyikan lagu- lagu perjuangan dan membiasakan mereka untuk bekerja sama dengan teman sekelompok. Dalam bekerjasama dengan teman sekelompok ini, tentu peserta didik akan menemui hambatan berupa perbedaan pendapat dan sebagainya. Hal ini diharapkan akan melatih diri peserta didik untuk terbiasa bekerjasama dengan orang lain.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut, “nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa kelas V SD Negeri Giripurno 1 dapat dikembangkan dengan menggunakan metode *role playing*.”

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena dilakukan dengan menggunakan konsep-konsep atau teori menurut para ahli untuk kemudian disusun suatu hipotesis. Menurut Sugiyono (2010: 14), proses penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif bersifat deduktif, dimana untuk menjawab rumusan masalah digunakan konsep atau teori sehingga dapat dirumuskan hipotesis.

#### **B. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2010: 107), metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Maksudnya adalah penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan atau *treatment* terhadap sesuatu yang diteliti dengan menggunakan langkah- langkah yang sudah ditetapkan.

Terdapat berbagai bentuk dalam metode penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk *pre-eksperimental design*. Dalam *pre-eksperimental design* ini tidak digunakan variabel kontrol sehingga dimungkinkan hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu tidak semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen.

### C. Desain Penelitian

Terdapat berbagai macam bentuk desain dalam *pre-eksperimental design*. Salah satunya adalah *one-group pretest-posttest design*. Dalam desain penelitian ini terlebih dahulu diadakan *pre-test* terhadap suatu kelompok untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan. Selanjutnya diberikan perlakuan atau *treatment*. Langkah selanjutnya adalah diadakan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pengaruh perlakuan atau *treatment*. Dengan demikian, maka hasil perlakuan dapat dilihat secara lebih akurat.

Secara lebih jelas, berikut ini Sugiyono (2010: 111) menggambarkan *one-group pretest-posttest design* sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

$O_1$  = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

$X$  = *treatment* yang diberikan

$O_2$  = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa dikatakan berkembang apabila skor pascates lebih tinggi dari skor prates.

### D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penilitian ini dilakukan di SD Negeri Giripurno 1 Desa Giripurno, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah. Kelas yang digunakan untuk penelitian adalah kelas V. Peneliti memilih kelas V karena materi yang berhubungan dengan sejarah perjuangan Indonesia mencapai kemerdekaan diajarkan di kelas V. Alasan peneliti memilih SD N Giripurno 1 adalah karena terletak satu desa dengan peneliti sehingga akan lebih efisien waktu. Selain itu, peneliti pernah beberapa kali melakukan observasi di SD Negeri Giripurno 1 dan menemukan masalah yang menarik untuk diteliti. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/ 2013.

#### **E. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Giripurno 1 yang berjumlah 25 orang siswa dengan jumlah siswa laki- laki 11 orang dan siswa perempuan 14 orang.

#### **F. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian dapat didefinisikan sebagai konsep yang memiliki variasi atau memiliki lebih dari satu nilai (Nanang Martono, 2011: 55) Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *role playing*, sedangkan variabel terikatnya adalah nilai karakter semangat kebangsaan siswa kelas V.

#### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu:

a. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 156), mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap. Apa yang dikatakan ini sebenarnya adalah pengamatan langsung...”

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala- gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2010: 203). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi karena penelitian ini mengenai perilaku siswa dalam jumlah yang tidak terlalu besar yaitu 25 orang siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi atau lembar pengamatan.

b. Angket

Angket atau kuesioner menurut Suharsimi Arikunto (2006: 151) adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup yaitu angket dengan jawaban yang sudah tersedia dan responden tinggal memilih. Peneliti menggunakan angket tertutup agar responden yang merupakan siswa kelas V lebih mudah dalam memberikan data.

## **H. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi perilaku siswa dan angket perilaku siswa. Berikut ini penjelasan dari kedua instrumen tersebut.

a. Lembar Observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati perilaku siswa selama diberikan perlakuan (*treatment*). Perilaku yang diamati adalah penggunaan bahasa Indonesia ketika siswa berada di dalam kelas, kerja sama siswa selama proses pembelajaran IPS dan ketertarikan siswa dalam menyanyikan lagu-lagu kebangsaan. Adapun kisi-kisi lembar observasi penelitian ini disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa

No	Komponen	Indikator	Item	Jumlah
1.	Nilai karakter semangat kebangsaan.	Menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara di kelas.	1, 2, 3 4, 5	5
		Menyanyikan lagu-lagu perjuangan.	6, 7, 8 9, 10	5
		Bekerja sama dengan teman berdasarkan persamaan hak dan kewajiban.	11,12, 13,14, 15	5
JUMLAH				15

b. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi dari siswa mengenai data tentang dirinya. Informasi yang dimaksud adalah mengenai kondisi pribadi siswa yang berkaitan dengan indikator nilai karakter semangat kebangsaan dalam kegiatan pembelajaran IPS sebelum diberikan perlakuan (prates) dan setelah diberikan perlakuan (pascates).

Kisi-kisi angket dalam penelitian ini disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa

No	Komponen	Indikator	Item-item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Nilai karakter semangat kebangsaan	Menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara di kelas	1, 4, 5	2, 3, 6, 7	7
		Menyanyikan lagu-lagu perjuangan	8, 9, 11, 12,	10, 13	6
		Bekerja sama dengan teman berdasarkan persamaan hak dan kewajiban.	14, 15, 18, 22	16, 17, 19, 20, 21	9
JUMLAH					22

Setelah membuat kisi-kisi, langkah selanjutnya yaitu menjabarkan indikator menjadi lembar observasi dan butir-butir angket. Instrumen yang telah disusun ini kemudian perlu diuji kesahihan dan keandalannya. Untuk uji validitas isi, instrumen yang berupa lembar observasi dan angket ini kemudian dikonsultasikan kepada ahli materi yaitu Ibu Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd yang merupakan dosen PGSD dari Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, dengan latar belakang

pendidikan IPS sebagai *expert judgement*. Setelah dilakukan konsultasi dengan dosen ahli, dilanjutkan dengan uji coba instrumen sebagai validitas konstrak. Uji coba instrumen dilakukan di kelas V SD Negeri Ngadiharjo 1. Pertimbangan peneliti melakukan uji coba instrumen di SD Negeri Ngadiharjo 1 adalah karena SD tersebut masih berada satu wilayah dengan SD Giripurno 1 sehingga memiliki karakteristik siswa dan sistem pembelajaran yang hampir sama. Data yang didapatkan dari hasil uji coba tersebut selanjutnya diolah untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya.

#### a. Uji Validitas Instrumen

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan (Suharsimi Arikunto, 2006: 168). Untuk menguji validitas instrumen, peneliti menggunakan validitas internal. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 171), “suatu instrumen dikatakan memiliki validitas internal apabila terdapat kesesuaian antara bagian-bagian instrumen dengan instrumen secara keseluruhan.” Sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas internal apabila setiap bagian dari instrumen tersebut tidak melenceng dari fungsi instrumen secara keseluruhan. Fungsi instrumen yang dimaksud adalah untuk memperoleh informasi tertentu dari responden. Penghitungan validitas dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 17. 0 *for windows*.

Adapun hasil uji validitas instrumen angket yang dilakukan di SD Negeri Ngadiharjo 1 tercantum dalam tabel 5 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen Angket

N o	Komponen	Indikator	Item-item		Soal Gugur	
			Pos	Neg	Pos	Neg
1	Nilai karakter semangat kebangsaan	Menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara di kelas	1, 4, 5	2, 3, 6, 7	1, 5	2, 3,
		Menyanyikan lagu-lagu perjuangan	8, 9, 11, 12,	10, 13		
		Bekerja sama dengan teman berdasarkan persamaan hak dan kewajiban.	14, 15, 18, 22	16, 17, 19, 20, 21	18	20, 21,
JUMLAH			11	11	2	4

Soal yang gugur dalam uji validitas tersebut kemudian dihilangkan dan tidak digunakan sebagai instrumen penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen angket setelah uji validitas tercantum dalam tabel 6 berikut.

Tabel 5. Butir-butir Angket yang Valid

N o	Komponen	Indikator	Item-item		Jumlah
			Pos	Neg	
1.	Nilai karakter semangat kebangsaan	Menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara di kelas	4	6, 7	3
		Menyanyikan lagu-lagu perjuangan	8, 9, 11, 12,	10, 13	6
		Bekerja sama dengan teman berdasarkan persamaan hak dan kewajiban.	14, 15, 22	16, 17, 19	6
JUMLAH			8	7	15

#### b. Uji Reliabilitas Instrumen

Suatu instrumen dikatakan reliabel jika dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat ukur. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu (Suharsimi Arikunto, 2006: 178). Untuk mengetahui tingkat reliabilitas suatu instrumen, maka perlu diadakan uji reliabilitas. Uji reliabilitas instrumen dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen tersebut dapat dipercaya untuk mencari data sehingga data yang diperoleh bersifat konsisten dan stabil. Penghitungan reliabilitas dilakukan dengan bantuan komputer program *SPSS 17. 0 for windows*.

Dari hasil perhitungan dengan bantuan *SPSS 17. 0 for windows* dengan menggunakan teknik alpha diketahui bahwa hasil uji reliabilitas instrumen tes diperoleh koefisien alpha sebesar 0,874. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 319), besar nilai koefisien r antara 0,800 sampai dengan 1.00 dikategorikan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa angket nilai karakter Semangat Kebangsaan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian yang sebenarnya.

## **I. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2010: 207), teknik statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

## 1. Lembar Observasi

Untuk menganalisis data hasil observasi, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Pada penelitian ini, data hasil observasi dinyatakan dalam angka (skor) yaitu jawaban “ya” diberi skor 1 dan jawaban “tidak” diberi skor 0. Ketentuan pemberian jawaban “ya” apabila perilaku responden yang diamati lebih dari atau sama dengan 50% memenuhi indikator, sedangkan ketentuan pemberian jawaban “tidak” apabila perilaku responden yang diamati kurang dari 50% memenuhi indikator. Skor keseluruhan didapat dengan menjumlahkan skor yang didapat pada setiap aspek yang diamati. Data yang diperoleh ini kemudian digunakan untuk mendukung data angket.

## 2. Angket

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket, peneliti menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Data dalam angket ini dinyatakan dalam angka (skor) sebagai berikut. Untuk pernyataan positif, kategori selalu diberi skor 4, sering diberi skor 3, kadang-kadang diberi skor 2 dan tidak pernah diberi skor 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif, kategori selalu diberi skor 1, sering diberi skor 2, kadang-kadang diberi skor 3 dan tidak pernah diberi skor 4. Skor keseluruhan didapatkan dengan menjumlahkan seluruh skor pada setiap pernyataan. Kemudian, dilakukan pembandingan antara skor yang didapat ketika prates dan skor yang didapat ketika pascates.

Dari hasil penghitungan lembar observasi dan angket seperti yang telah dikemukakan di atas, kemudian skor yang didapatkan siswa dikelompokkan dalam tiga kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah. Pengkategorian skor menjadi tinggi, sedang dan rendah didapatkan dengan rumus sebagai berikut.

Tabel 6. Kategori Hasil Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa

No	Rumus	Kategori
1.	$X \geq M + SD$	Tinggi
2.	$M - SD \leq X < M + SD$	Sedang
3.	$X < M - SD$	Rendah

Sumber : Saifuddin Azwar, 2009: 149

Setelah diketahui kategori skor yang didapatkan oleh siswa, kemudian dilakukan pembandingan antara skor yang didapatkan siswa sebelum diberi perlakuan dan skor siswa setelah mendapat perlakuan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Giripurno 1 yang terletak di Dusun Gayam, Desa Giripurno, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang. Lokasi sekolah terletak di pedesaan yang jauh dari kota. SD Negeri Giripurno 1 merupakan SD dengan kemampuan siswa sedang. Hal itu dapat diketahui dari hasil wawancara peneliti dengan Kepala Sekolah dan salah satu Guru Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Giripurno 1 tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 25 orang siswa, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

#### **B. Implementasi Metode Role Playing dalam Pengembangan Nilai Karakter**

##### **Semangat Kebangsaan**

###### **1. Pelaksanaan Prates**

Prates berupa angket awal dilaksanakan pada pertemuan pertama di hari Jumat pada tanggal 10 Mei 2013 pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 08.40 WIB. Pemberian prates berupa angket awal dilakukan untuk mengetahui nilai karakter Semangat Kebangsaan awal siswa sebelum diterapkan metode *role playing*. Tahap selanjutnya adalah pemberian perlakuan pertama.

## 2. Perlakuan Pertama

Setelah siswa mengerjakan angket awal, kemudian dilakukan perlakuan pertama. Perlakuan pertama dan kedua terintegrasi ke dalam materi perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda yang termasuk ke dalam materi IPS KD 2.1. yaitu mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan RPP yang dirancang oleh peneliti berkolaborasi dengan Guru Kelas V. Metode yang digunakan guru dalam RPP ini adalah metode *role playing*. Pada kegiatan awal pembelajaran, guru mengadakan apersepsi dengan mengajak siswa menyanyikan lagu Indonesia Merdeka. Hampir seluruh siswa laki-laki menyanyikan lagu “Indonesia Merdeka” dengan bersemangat dan lantang akan tetapi masih sambil bergurau dan belum menghayati lagu yang dinyanyikan. Namun, sebagian besar siswa perempuan masih malu menyanyikan lagu tersebut.

Setelah itu, guru dan siswa mengadakan tanya jawab mengenai isi lagu dan dikaitkan dengan materi. Selanjutnya dalam kegiatan inti, guru menerangkan materi secara garis besar. Selanjutnya guru membagi siswa menjadi empat kelompok untuk melakukan *role playing*. Pembagian kelompok dilakukan secara acak dan heterogen dengan tujuan agar siswa berlatih bekerja sama dengan semua teman.

Jumlah siswa pada setiap kelompok menyesuaikan dengan tokoh yang diperlukan dalam *role playing*. Dalam tahap ini, materi yang di *role playing*kan adalah mengenai penjajahan Belanda di Indonesia. Terdapat empat cerita dalam tahap ini yang membutuhkan peran dalam jumlah yang berbeda karena jumlah siswa pada setiap kelompok menyesuaikan dengan tokoh yang diperlukan dalam *role playing*. Pemberian durasi waktu juga disesuaikan dengan jumlah pemeran yang bermain.

Dalam tahap ini, terdapat empat cerita yang akan diperankan. Cerita pertama yang berjudul “Kedatangan Belanda di Indonesia” diperankan oleh tujuh pemeran. Cerita yang kedua berjudul “Kerja Rodi dan Tanam Paksa” menggambarkan Belanda yang berubah menjadi kejam terhadap rakyat Indonesia diperankan oleh enam orang pemeran. Selanjutnya, cerita ketiga yang berjudul “Pangeran Diponegoro” menceritakan tentang perlawanan yang dilakukan oleh Pangeran Diponegoro melawan penjajahan Belanda diperankan oleh tujuh pemeran. Kemudian cerita yang keempat berjudul “Pattimura” diperankan oleh lima orang pemeran yang menceritakan tentang perjuangan rakyat Maluku terhadap penjajahan Belanda yang dipimpin oleh Pattimura. Di dalam cerita yang berjudul “Pattimura” disisipkan lagu perjuangan “Gugur Bunga” yang dinyanyikan oleh seluruh siswa.

Setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk berdiskusi mengenai pembagian peran dalam kelompok masing-masing. Diskusi belum berjalan dengan lancar. Siswa nampak belum terbiasa berdiskusi, hal ini terlihat dari perilaku siswa yang masih gaduh saat berdiskusi, belum bisa saling bertukar pendapat dengan teman dan sebagainya. Selanjutnya, siswa diminta berlatih membaca dialog dengan kelompok masing-masing. Setiap kelompok secara bergantian diminta untuk berlatih dan kelompok yang lain diminta memperhatikan dengan sungguh-sungguh. Namun pada kenyataannya, siswa masih gaduh dan tidak memerhatikan saat kelompok yang lain berlatih di depan. Hal ini disebabkan karena siswa baru pertama kali melakukan kegiatan pembelajaran seperti ini dan masih memerlukan penyesuaian.

Di akhir pembelajaran, siswa mendapatkan tugas untuk berlatih *role playing* bersama kelompok masing-masing di rumah yang akan ditampilkan pada pertemuan selanjutnya.

### **3. Perlakuan Kedua**

Perlakuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 11 Mei 2013 pada pukul 07.30 WIB sampai pukul 08.40 WIB. Pada perlakuan kedua, setiap kelompok menampilkan cerita masing-masing di depan kelas. Sebelumnya, siswa diberi kesempatan untuk mempersiapkan diri bersama kelompok masing-masing sesuai dengan

peran masing-masing seperti yang telah direncanakan dalam pertemuan sebelumnya.

Saat kelompok pertama dengan judul cerita “Kedatangan Belanda di Indonesia” menampilkan cerita di depan, siswa yang lain diminta memerhatikan dengan seksama. Sebagian besar siswa masih gaduh dengan kelompok masing-masing untuk berlatih dialog masing-masing. Padahal, sebelumnya siswa telah diberikan kesempatan untuk berlatih. Pada saat pementasan, hampir seluruh pemeran belum memerankan karakternya dengan baik. Siswa terlihat masih canggung dan malu dalam mengekspresikan karakter tokoh masing-masing. Pemeran dalam cerita pertama ini masih malu dan canggung diambah dengan suasana kelas yang gaduh membuat pementasan tidak maksimal.

Pada saat pementasan cerita kedua yang berjudul “Kerja Paksa dan Tanam Paksa” pemeran masih bergurau dan bercanda. Pemeran belum mampu menggambarkan penderitaan rakyat Indonesia yang ditindas. Selanjutnya cerita ketiga yang berjudul “Pangeran Diponegoro” diperankan dengan cukup baik. Intonasi percakapan dalam dialog sudah mulai terlihat meskipun beberapa siswa masih berdialog dengan datar. Cerita keempat yang berjudul “Pattimura” diperankan dengan baik. Pemeran Pattimura yang percaya diri mengekspresikan karakter Pattimura dengan baik dan dialog cukup

jelas. Pada saat menyanyikan lagu “Gugur Bunga” seluruh siswa menyanyikan dengan antusias. Meskipun ada beberapa yang terlihat masih bergurau dan tidak menghayati. Setiap satu kelompok selesai melakukan *role playing*, guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang termuat di dalam cerita.

Setiap selesai satu kelompok, guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang termuat di dalam cerita. Siswa terlihat bersemangat menjawab pertanyaan dari guru, meskipun banyak siswa yang masih kurang memahami isi cerita karena masih kurang memerhatikan saat pementasan berlangsung.

#### **4. Perlakuan Ketiga**

Perlakuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 15 Mei 2013 pada pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 08.40 WIB. Kegiatan pembelajaran pada perlakuan ketiga dan keempat terintegrasi ke dalam materi tentang perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajahan Jepang yang masih termasuk ke dalam KD 2.1. yaitu mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Kegiatan pembelajaran menggunakan RPP yang dirancang oleh peneliti berkolaborasi dengan Guru Kelas. Metode yang digunakan guru dalam RPP ini adalah metode *role playing*.

Pada kegiatan awal pembelajaran, guru melakukan apersepsi dengan menerangkan materi secara garis besar. Setelah itu, guru

membagi siswa menjadi empat kelompok untuk melakukan *role playing*. Jumlah siswa pada setiap kelompok menyesuaikan dengan tokoh yang diperlukan dalam *role playing*.

Terdapat empat cerita juga dalam tahap ini. Cerita yang pertama berjudul “Kedatangan Jepang di Indonesia” diperankan oleh tujuh pemeran. Cerita ini menggambarkan tentang bagaimana Jepang datang dan menguasai Indonesia. Cerita yang kedua tentang “Romusha” diperankan oleh lima orang pemeran yang menceritakan tentang kekejaman Jepang dalam mempekerjakan rakyat Indonesia tanpa belas kasihan. Cerita yang ketiga berjudul “Perlwanan PETA di Gumilir Cilacap” diperankan oleh enam orang pemeran yang menceritakan tentang perlawanan tentara PETA terhadap penjajahan Jepang yang dipimpin oleh Kusaeri. Dalam cerita ini disisipkan lagu perjuangan “Maju Tak Gentar” yang dinyanyikan oleh seluruh siswa. Selanjutnya cerita yang keempat berjudul “Perlwanan di Singaparna” menceritakan perlawanan Kyai Haji Zainal Mustafa yang melawan penjajahan Jepang karena menolak Seikeirei.

Setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk berdiskusi mengenai pembagian peran dalam kelompok masing-masing. Para siswa sudah mulai terbiasa dengan diskusi dan belajar dari pengalaman pada pertemuan sebelumnya. Siswa menunjukkan perilaku menghargai pendapat teman tetapi beberapa siswa tidak dapat

mengontrol emosinya saat berbeda pendapat dengan anggota lain. Selanjutnya, siswa diminta berlatih membaca dialog dengan kelompok masing-masing. Pembacaan dialogpun berjalan dengan cukup tertib.

Setiap kelompok secara bergantian diminta untuk berlatih dan kelompok yang lain sudah mulai mau memperhatikan meskipun sesekali masih gaduh dengan kelompok mereka masing-masing. Di akhir pembelajaran, siswa mendapatkan tugas untuk berlatih *role playing* bersama kelompok masing-masing di rumah yang akan ditampilkan pada pertemuan selanjutnya.

## **5. Perlakuan Keempat**

Perlakuan keempat dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Mei 2013 pada pukul 07.30 WIB sampai pukul 08.40 WIB. Pada perlakuan keempat, setiap kelompok menampilkan cerita masing-masing di depan kelas. Setiap siswa berperan sesuai dengan peran masing-masing seperti yang telah direncanakan dalam pertemuan sebelumnya.

Pada saat kelompok pertama menampilkan cerita di depan kelas, siswa yang lain sudah mulai mau memperhatikan. Sebagian besar siswa terlihat sudah siap sehingga tidak gaduh dengan anggota kelompok masing-masing. Pementasan cerita pertama. Siswa memerankan peran masing-masing dengan sungguh-sungguh. Selanjutnya cerita kedua yang berjudul “Romusha” diperankan dengan

cukup baik pula. Pemeran mengekspresikan karakter tokoh dengan baik dan tidak malu-malu. Pemeran terlihat lebih sungguh-sungguh dalam memerankan karakter masing-masing. Hal ini terlihat dari dialog siswa yang semakin lancar dan menghayati. Siswa yang bergurau juga semakin berkurang. Cerita ketiga yang berjudul “Perlwanan PETA di Gumlir, Cilacap” berjalan dengan lancar dan baik. Pada saat menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar”, hampir seluruh siswa terlihat antusias dan semangat. Cerita keempat yang berjudul “Perlwanan di Singaparna” diperankan siswa dengan cukup ekspresif. Siswa yang lain menjadi tertarik memerhatikan dengan seksama.

Setiap selesai satu kelompok, guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang termuat di dalam cerita. Siswa terlihat senang. Hal itu terlihat dari antusisme siswa saat menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru seputar cerita yang telah diperankan.

## **6. Perlakuan Kelima**

Perlakuan kelima dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 20 Mei 2013 pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 08.40 WIB. Perlakuan kelima dan keenam terintegrasi dalam materi tokoh-tokoh nasional dalam persiapan kemerdekaan Indonesia yang termasuk ke dalam KD 2.1. yaitu mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Untuk menghindari kebosanan siswa, pada perlakuan kelima dan keenam tidak semua

siswa mendapatkan peran dalam *role playing*. Terdapat tiga cerita dalam tahap ini. Cerita pertama berjudul “Ki Hadjar Dewantoro” yang menggambarkan perjalanan Ki Hadjar Dewantoro dari masa sekolah hingga membentuk organisasi. Cerita ini diperankan oleh tujuh orang pemeran. Cerita kedua berjudul “Dr. Soetomo” menceritakan tentang kondisi rakyat Indonesia pada saat itu yang kurang bersatu antara kaum pelajar dan kaum bukan pelajar, cerita ini diperankan oleh tujuh pemeran. Cerita ketiga berjudul “Sumpah Pemuda” menggambarkan organisasi-organisasi di Indonesia yang pada akhirnya bersatu dan melakukan Sumpah Pemuda. Cerita ini diperankan oleh pemeran dalam cerita pertama dan kedua. Pada cerita ini, disisipkan lagu perjuangan “Satu Nusa Satu Bangsa.”

Pembagian kelompok dilakukan dengan cara diundi. Setelah terbentuk dua kelompok, kemudian siswa diberikan waktu untuk mendiskusikan pembagian peran dengan kelompok masing-masing. Siswa lain yang tidak termasuk dalam kelompok diminta untuk membuat karangan ringkas mengenai tokoh-tokoh nasional dalam persiapan kemerdekaan Indonesia.

Selanjutnya, masing-masing kelompok diminta untuk berlatih membaca dialog dengan kelompok masing-masing. Pembacaan dialog berjalan dengan cukup lancar. Kelompok ketiga dengan anggota gabungan dari kelompok satu dan dua tidak mengalami kendala yang

berarti pada saat latihan. Siswa hanya memerlukan sedikit penyesuaian tetapi selanjutnya latihan berjalan dengan baik. Di akhir pembelajaran, siswa mendapatkan tugas untuk berlatih *role playing* bersama kelompok masing-masing di rumah, yang akan ditampilkan pada pertemuan selanjutnya.

## 7. Perlakuan Keenam

Perlakuan keenam dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 Mei 2013 pada pukul 07.30 WIB sampai pukul 08.40 WIB. Pada perlakuan keenam, setiap kelompok menampilkan cerita masing-masing di depan kelas. Setiap siswa berperan sesuai dengan peran masing-masing seperti yang telah direncanakan dalam pertemuan sebelumnya. Cerita pertama yang berjudul “Ki Hadjar Dewantoro” diperankan dengan baik dan dialog cukup jelas meskipun siswa masih belum bisa lepas sepenuhnya dari teks. Cerita kedua yang berjudul “Dr. Soetomo” diperankan dengan baik. Cerita ketiga yang berjudul “Sumpah Pemuda” diperankan dengan baik. Pada saat pembacaan Sumpah Pemuda, seluruh siswa diminta ikut mengucapkan akan tetapi masih ada empat orang anak yang tidak ikut mengucapkan.

Saat salah satu kelompok menampilkan cerita di depan, siswa yang lain diminta memerhatikan dengan seksama. Kondisi siswa dalam tahap ini sudah cukup tenang. Siswa mau memperhatikan cerita yang sedang diperankan. Setiap selesai satu kelompok, guru

membimbing siswa menyimpulkan materi yang termuat di dalam cerita.

### **8. Perlakuan Ketujuh**

Perlakuan ketujuh dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 Mei 2013 pada pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 08.40 WIB. Perlakuan ketujuh dan kedelapan terintegrasi dalam materi peristiwa-peristiwa di sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia yang termasuk dalam KD 2.2 yaitu menghargai peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Pada perlakuan ketujuh dan kedelapan tidak semua siswa mendapatkan peran dalam *role playing*. Terdapat satu cerita dan kelompok pemeran terdiri dari siswa yang belum mendapatkan peran pada perlakuan kelima dan keenam. Cerita berjudul “BPUPKI dan Proklamasi” yang menggambarkan bagaimana tokoh-tokoh nasional mempersiapkan kemerdekaan, peristiwa yang terjadi di sekitar proklamasi dan pembacaan proklamasi. Dalam cerita ini disisipkan lagu “Indonesia Raya”. Cerita ini diperankan oleh sebelas pemeran.

Setelah terbentuk kelompok, kemudian siswa diberikan waktu untuk mendiskusikan pembagian peran. Siswa lain yang tidak termasuk dalam kelompok diminta untuk membuat karangan sederhana mengenai persiapan kemerdekaan dan peristiwa di sekitar proklamasi.

Selanjutnya, siswa yang berperan diminta untuk berlatih membaca dialog dan siswa yang lain memerhatikan dengan cukup baik karena perhatian kelas hanya terpusat pada satu kelompok dan satu cerita. Di akhir pembelajaran, siswa yang berperan mendapatkan tugas untuk berlatih *role playing* di rumah, yang akan ditampilkan pada pertemuan selanjutnya.

#### **9. Perlakuan Kedelapan**

Perlakuan kedelapan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 24 Mei 2013 pada pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 08.40 WIB. Pada perlakuan kedelapan, siswa yang mendapatkan tugas berperan menampilkan cerita “BPUPKI dan Proklamasi” di depan kelas. Setiap siswa berperan sesuai dengan peran masing-masing seperti yang telah direncanakan dalam pertemuan sebelumnya. Saat kelompok pemeran menampilkan cerita di depan, siswa yang lain memerhatikan dengan seksama. Setelah kelompok pemeran selesai memerankan cerita, guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang termuat dalam cerita.

#### **10. Pelaksanaan Pascates**

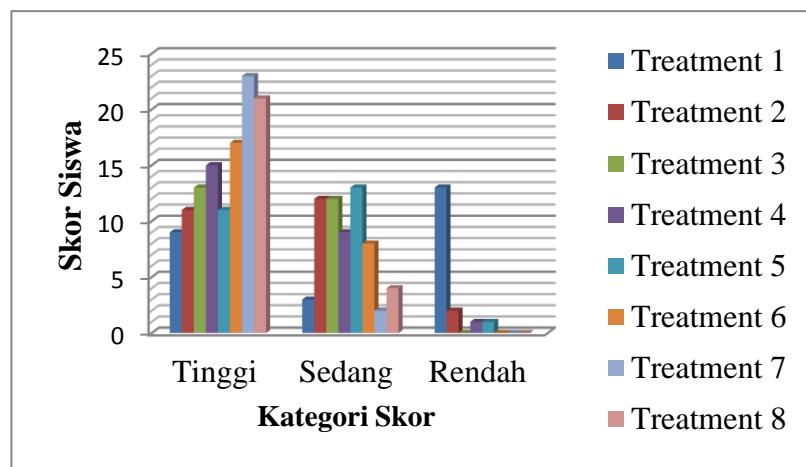
Pada akhir perlakuan kedelapan, siswa mengerjakan pascates berupa angket akhir nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa. Pascates dilaksanakan untuk mengetahui karakter Semangat Kebangsaan Siswa setelah mendapatkan perlakuan.

### **C. Deskripsi Hasil Penelitian**

## Karakter Semangat Kebangsaan Siswa

### a. Berdasarkan Lembar Observasi Siswa

Selama perlakuan berlangsung, peneliti mengumpulkan data dari subjek penelitian dengan menggunakan lembar observasi. Berikut merupakan diagram batang dari data hasil observasi.



Gambar 2. Diagram Batang Lembar Observasi Siswa

Berdasarkan diagram batang di atas, dapat diamati adanya peningkatan sikap siswa dari perlakuan pertama hingga perlakuan ke delapan. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan penurunan diagram kategori rendah dan meningkatnya diagram kategori tinggi.

### b. Analisis Per Komponen

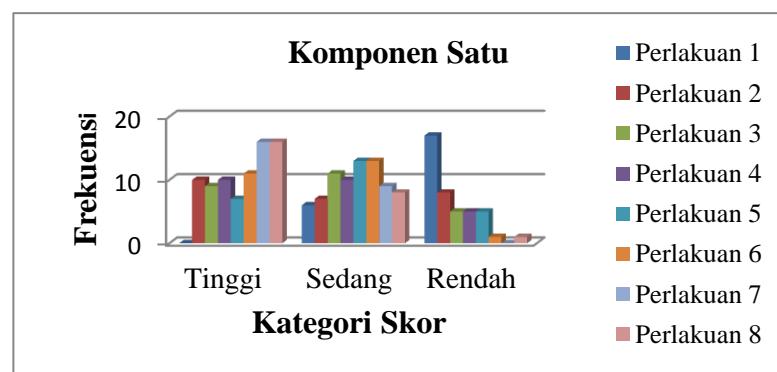
Dalam lembar observasi, ada tiga komponen yang diamati. Komponen tersebut terdiri atas tiga indikator nilai

karakter Semangat Kebangsaan Siswa. Berikut ini merupakan analisis data observasi per komponen.

### 1) Komponen Satu

Komponen satu yaitu berkaitan dengan indikator pertama dari nilai Karakter Semangat Kebangsaan yaitu “Menggunakan bahasa Indonesia saat berbicara di kelas.”

Berikut ini merupakan diagram batang data hasil observasi siswa komponen satu.



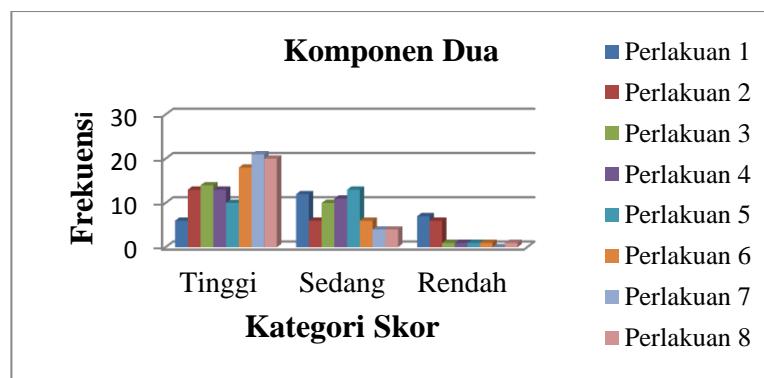
Gambar 3. Diagram Batang Lembar Observasi Siswa Komponen Satu

Berdasarkan diagram batang di atas, dapat diamati bahwa kondisi awal siswa dalam berbahasa Indonesia, jumlah siswa terbanyak adalah dalam kategori rendah pada perlakuan pertama. Hal itu menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang tidak menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara di dalam kelas. Kemudian pada perlakuan berikutnya hingga

perlakuan kedelapan, skor siswa cenderung meningkat sehingga skor siswa yang termasuk ke dalam kategori tinggi semakin meningkat. Hal tersebut menandakan bahwa semakin banyak siswa yang menggunakan bahasa Indonesia dengan baik ketika di dalam kelas.

## 2) Komponen Dua

Komponen yang kedua berkaitan dengan indikator nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa yang kedua yaitu “Menyanyikan lagu perjuangan.” Berikut ini merupakan diagram batang berdasarkan data observasi siswa komponen dua.



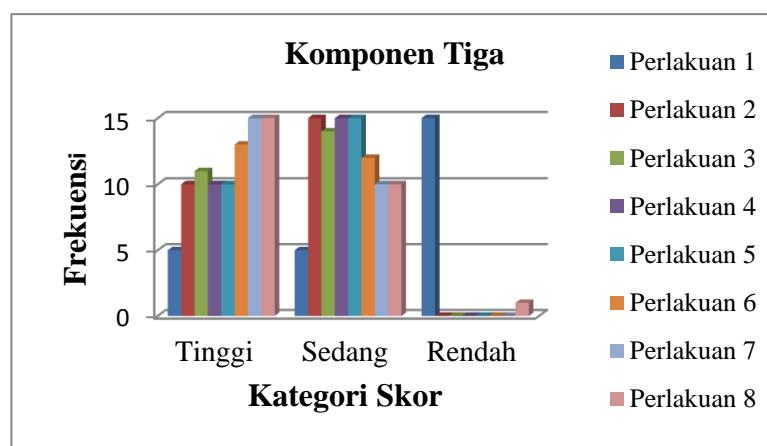
Gambar 4. Diagram Batang Lembar Observasi Siswa Komponen Dua

Pada komponen dua, dapat dilihat bahwa kondisi awal siswa pada perlakuan pertama adalah masih terdapat tujuh orang siswa yang mendapatkan skor dengan kategori rendah. Hal itu menandakan bahwa siswa masih kurang

menghargai makna lagu perjuangan. Hanya terdapat enam orang siswa yang sudah mendapatkan skor dengan kategori tinggi. Pada perlakuan-perlakuan berikutnya, jumlah siswa dengan kategori rendah semakin berkurang, sedangkan jumlah siswa dengan skor kategori tinggi cenderung bertambah. Hal tersebut menandakan bahwa semakin banyak siswa yang menyanyikan lagu perjuangan dengan baik dan mulai memahami makna lagu-lagu perjuangan.

### 3) Komponen Tiga

Komponen tiga berkaitan dengan indikator nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa yang ketiga yaitu “Bekerjasama dengan teman berdasarkan persamaan hak dan kewajiban.” Berikut ini merupakan diagram batang berdasarkan data observasi siswa komponen tiga.



Gambar 5. Diagram Batang Lembar Observasi Siswa Komponen Tiga

Kondisi awal siswa pada saat perlakuan pertama adalah masih banyak siswa yang belum berminat untuk bekerja sama dengan teman dalam mengerjakan tugas. Jumlah siswa yang termasuk dalam kategori rendah adalah sebanyak limabelas orang siswa. Pada kategori sedang dan tinggi, masing-masing terdapat lima orang siswa. Kemudian, pada perlakuan kedua dan seterusnya, tidak ada yang mendapatkan skor dengan kategori rendah, yang menandakan bahwa siswa sudah mulai menyukai bekerja dalam kelompok. Siswa yang mendapatkan skor dengan kategori tinggi cenderung meningkat pada perlakuan-perlakuan selanjutnya. Hal tersebut menandakan bahwa siswa sudah mulai terbiasa bekerja sama secara berkeompok.

### **c. Data Prates**

Prates berupa angket awal, diadakan sebelum siswa mendapatkan perlakuan. Tujuan diadakan prates adalah untuk mengetahui nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa sebelum diberikan perlakuan. Berikut ini adalah data hasil prates siswa yang telah diukur menggunakan angket.

Tabel 7. Skor Prates Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa

Kategori Skor	Skor
Rata-rata	35,76
Minimal Faktual	26,00
Minimal Ideal	15,00
Maksimal Faktual	50,00
Maksimal Ideal	60,00
Median	31,00
Modus	29,00
Standar Deviasi	8,27

Berdasarkan tabel hasil penghitungan statistik di atas, kemudian dikategorikan ke dalam tiga kategori sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Interpretasi Skor Angket Awal Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tinggi ( $X \geq 45$ )	6	24%
Sedang ( $30 \leq X < 45$ )	10	40%
Rendah ( $X < 30$ )	9	36%
Total	25	100%

Berdasarkan data yang tersaji pada tabel di atas, dapat diketahui terdapat beberapa siswa mendapatkan skor tinggi dan masih terdapat siswa yang mendapatkan skor dengan kategori rendah. Hal itu menandakan bahwa masih banyak siswa yang memiliki nilai karakter Semangat Kebangsaan yang cenderung rendah. Agar lebih jelas, dapat diamati pada diagram batang berikut.



Gambar 6. Diagram Batang Angket Awal Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa

#### d. Data Pascates

Data pascates diperoleh dari angket akhir siswa. Dari data pascates dapat diketahui nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa setelah mendapat perlakuan. Angket akhir diberikan di akhir perlakuan ke delapan. Hasil angket akhir siswa disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 9. Skor Pascates Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa

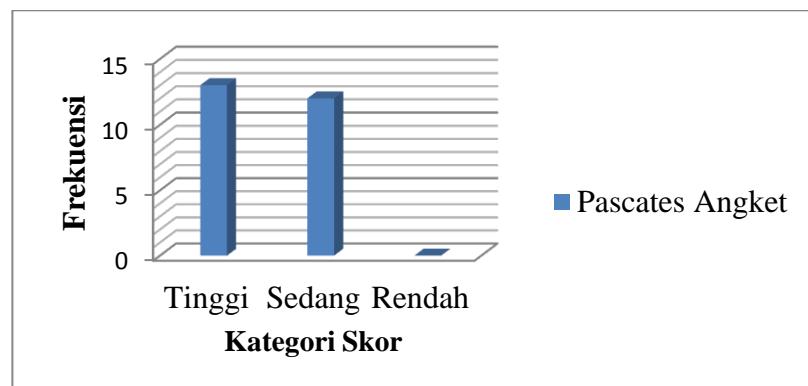
Kategori Skor	Skor
Rata-rata	45,96
Minimal Faktual	38,00
Minimal Ideal	15,00
Maksimal Faktual	57,00
Maksimal Ideal	60,00
Median	46,00
Modus	50,00
Standar Deviasi	5,83

Data yang diperoleh tersebut, kemudian dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Interpretasi Skor Angket Akhir Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa

Kategori	Frekuensi	Percentase
Tinggi ( $X \geq 45$ )	13	52%
Sedang ( $30 \leq X < 45$ )	12	48%
Rendah ( $X < 30$ )	0	0%
Total	25	100%

Dari tabel kategori tersebut, dapat dilihat bahwa pada hasil angket akhir sudah banyak siswa yang mendapatkan skor dengan kategori tinggi. Tidak ada siswa yang mendapatkan skor kategori rendah. Hal itu menandakan bahwa nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa sudah cenderung tinggi yang berarti skor yang didapatkan siswa telah mengalami peningkatan. Hal tersebut menandakan bahwa nilai karakter Semangat Kebangsaan mengalami perkembangan. Kategori nilai karakter Semangat Kebangsaan tersebut disajikan dalam diagram batang berikut.



Gambar 7. Diagram Batang Angket Akhir Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa.

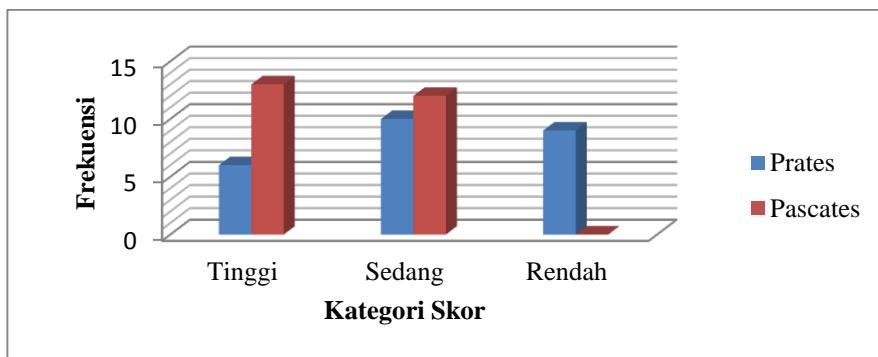
## 2. Peningkatan Hasil Prates dan Pascates

Setelah diketahui data hasil prates dan pascates, dapat dilihat bahwa nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa mengalami perkembangan. Untuk lebih jelasnya, dapat diamati pada tabel di bawah ini.

Tabel 11. Perkembangan Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa

Kategori	Frekuensi	
	Prates	Pascates
Tinggi ( $X \geq 45$ )	6	13
Sedang ( $30 \leq X < 45$ )	10	12
Rendah ( $X < 30$ )	9	0

Pada data prates yang diperoleh dari angket awal (sebelum diberikan perlakuan), masih terdapat siswa yang mendapatkan skor dengan kategori rendah, sedangkan pada data pascates yang diperoleh melalui angket akhir (setelah diberi perlakuan), tidak ada siswa yang memiliki nilai karakter Semangat Kebangsaan yang rendah. Sedangkan jumlah siswa dengan kategori skor sedang dan tinggi meningkat. Hal itu menandakan bahwa nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa sudah cenderung tinggi. Data tersebut disajikan dalam diagram di bawah ini.



Gambar 8. Diagram Batang Perkembangan Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa

#### D. Pembahasan

Berdasarkan diagram batang yang disajikan dalam gambar 1 (halaman 65), hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan adanya peningkatan skor observasi yang diperoleh siswa. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan grafik yang cenderung meningkat pada skor kategori tinggi dan semakin berkurangnya skor untuk grafik kategori rendah. Hal tersebut menandakan bahwa nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa mengalami perkembangan.

Selain dari data hasil lembar observasi siswa, terdapat hasil penghitungan statistik dari angket nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa. Berdasarkan data yang ditunjukkan oleh gambar 5 (halaman 68) dan gambar 6 (halaman 71) terdapat kenaikan skor antara skor prates (sebelum perlakuan) dengan skor pascates (setelah perlakuan). Hal itu menandakan bahwa nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa telah mengalami perkembangan.

Berdasarkan data yang tersaji dalam tabel 8 (halaman 70) dan tabel 10 (halaman 72), dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan antara skor rata-rata prates dan skor rata-rata pascates. Skor pascates lebih besar 10,20 dibandingkan dengan skor prates. Hal tersebut menandakan ada perkembangan.

Setelah mengamati hasil penghitungan skor di atas, dapat diketahui bahwa metode *role playing* dapat digunakan untuk mengembangkan karakter Semangat Kebangsaan siswa. Hal itu juga didukung dengan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar pada saat *role playing*, kegiatan menyanyikan beberapa lagu perjuangan di dalam *role playing* serta kerja kelompok dalam *role playing* yang melatih siswa untuk bekerja sama dengan semua teman.

Berdasarkan paparan hasil penelitian diatas, diketahui bahwa karakter Semangat Kebangsaan siswa cenderung berkembang setelah dilakukan perlakuan berupa metode *role playing*. Indikator nilai karakter Semangat Kebangsaan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bekerja sama dengan teman, menggunakan Bahasa Indonesia ketika berbicara di kelas, dan menyanyikan lagu-lagu perjuangan. (Kemendiknas, 2010: 36).

Beberapa indikator Semangat Kebangsaan tersebut dapat dikembangkan dengan menggunakan metode *role playing* yang memiliki beberapa kelebihan menurut pendapat Syaiful Bachri Djamarah dan Aswan Zain (2002:101) di antaranya adalah kerjasama antar pemain dapat

ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya dan bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. Sedangkan menyanyikan lagu-lagu perjuangan dapat dikembangkan dengan menyisipkan lagu-lagu perjuangan pada saat melakukan *role playing*.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode *role playing* efektif untuk mengembangkan nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa kelas V SD Negeri Giripurno 1 kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang. Namun, dalam penelitian ini terdapat keterbatasan penelitian yaitu nilai karakter Semangat Kebangsaan untuk jenjang sekolah dasar kelas 4-6 memiliki enam indikator. Akan tetapi, dalam penelitian ini hanya di ukur tiga indikator, sedangkan tiga indikator lain tidak diukur. Tiga indikator yang diukur yaitu (1) menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara di kelas, (2) menyanyikan lagu-lagu perjuangan dan (3) bekerja sama dengan teman berdasarkan persamaan hak dan kewajiban. Tiga indikator lain yang tidak diukur yaitu (1) turut serta dalam panitia peringatan hari pahlawan dan proklamasi kemerdekaan, (2) menyukai berbagai upacara adat di Nusantara serta (3) menyadari bahwa setiap perjuangan mempertahankan kemerdekaan dilakukan bersama oleh berbagai suku, etnis yang ada di Indonesia.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perlakuan yang diberikan berupa metode *role playing* terintegrasi ke dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Materi yang dipilih adalah materi IPS semester 2 SK. 2 KD.2.1 dan KD.2.2. Perlakuan dilakukan dalam delapan kali pertemuan. Siswa dibagi ke dalam kelompok dan jumlah kelompok menyesuaikan dengan jumlah cerita yang diperankan. Kemudian, setiap kelompok diberikan naskah drama yang berbeda-beda. Selanjutnya siswa bersama kelompok masing-masing belajar memerankan drama sesuai dengan peran yang didapatkan. Untuk mengukur nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa, digunakan dua instrumen. Instrumen yang pertama berupa lembar observasi digunakan untuk mengukur melalui pengamatan peneliti. Instrumen yang kedua berupa angket digunakan untuk mengukur melalui jawaban tertulis dari siswa. Ada dua tahap pemberian angket. Angket yang digunakan yaitu prates yang berupa angket awal dan pascates yang berupa angket akhir. Angket awal diberikan pada pertemuan pertama sebelum diberikan perlakuan, sedangkan angket akhir diberikan pada akhir pertemuan kedelapan.

- Nilai karakter Semangat Kebangsaan siswa kelas V SD Negeri Giripurno mengalami perkembangan setelah diberikan perlakuan berupa metode *role playing*. Berdasarkan hasil observasi siswa, terdapat perbedaan skor yang didapatkan siswa pada setiap pertemuan. Skor yang didapat siswa cenderung meningkat dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedelapan. Terdapat pula perbedaan pada hasil angket awal dan angket akhir siswa. Pada hasil angket awal, masih terdapat beberapa siswa dengan nilai karakter Semangat Kebangsaan yang rendah, sedangkan pada hasil angket akhir sudah tidak ada siswa yang memiliki nilai karakter Semangat Kebangsaan dengan kategori rendah.

## **B. Saran**

Saran dari peneliti adalah sebagai berikut.

### 1. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan metode *role playing* sebagai salah satu variasi dalam metode mengajar untuk mengembangkan karakter Semangat Kebangsaan siswa.

### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti dengan topik yang sama, hendaknya tidak hanya mengukur pengembangan nilai karakter Semangat Kebangsaan yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran saja, sehingga dapat mengukur tiga indikator lain dari nilai Karakter Semangat Kebangsaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wibowo. (2012). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Akhmad Muhammin Azzet. (2011). *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia: Revitalisasi Pendidikan Karakter terhadap Keberhasilan Belajar dan Kemajuan Bangsa*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media
- Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta.
- Dalyono. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Darmiyati Zuchdi. (2011). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktek*. Yogyakarta: UNY Press
- Dharma Kesuma, dkk. (2011). *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Doni Koesoema. (2007). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Grasindo
- I Gde Widja. (1989). *Dasar-dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud
- Iskandarwassid dan Dadang Surendar. (2009). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Jamal Ma'mur Asmani. (2011). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press
- Marno dan M Idris. (2010). *Strategi dan Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Masnur Muslich. (2011). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

- Muhammad Nuh. \_\_\_\_\_. *Desain Induk Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemendiknas
- Nanang Martono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Nana Sudjana. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algresindo
- Pasaribu, dkk. (1980). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Tarsito
- Roestiyah NK. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Saifuddin Azwar. (2009). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Saptono. (2011). *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter: Wawasan, Strategi dan Langkah Praktis*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suhardjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta
- Suryobroto. (1986). *Mengenal Metode Pengajaran di Sekolah dan Pendekatan Baru dalam PBM*. Yogyakarta: Amarta
- Syaiful Bachri Djamarah dan Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syaiful Sagala. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Wina Sanjaya. (2009). *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana

\_\_\_\_\_. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas

\_\_\_\_\_. (2011). *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter Berdasarkan Pengalaman di Satuan Pendidikan Rintisan*. Jakarta: Kemendiknas

## **Lampiran 1. RPP Perlakuan ke-1 dan ke-2**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**Sekolah Dasar : SD Negeri Giripurno 1**

**Mata Pelajaran : Ilm Pengetahuan Sosial**

**Kelas/Semester : V/ II (Genap)**

**Waktu pelaksanaan : 3 x 70 menit**

#### **A. Standar Kompetensi**

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

#### **B. Kompetensi Dasar**

2. 1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

#### **C. Indikator**

1. Menuliskan contoh peristiwa seputar kedatangan penjajahan Belanda di Indonesia.
2. Memberikan contoh penderitaan rakyat Indonesia selama masa penjajahan Belanda.

3. Menyebutkan contoh peristiwa-peristiwa perlawanan rakyat terhadap pemerintah kolonial Belanda.

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat:

1. Menuliskan contoh peristiwa seputar kedatangan penjajahan Belanda di Indonesia dengan benar.
2. Memberikan contoh penderitaan rakyat Indonesia selama masa penjajahan Belanda dengan baik.
3. Menyebutkan contoh peristiwa-peristiwa perlawanan rakyat terhadap pemerintah kolonial Belanda dengan benar.

#### **D. Materi Pembelajaran**

Perjuangan melawan penjajahan Belanda

#### **E. Alokasi Waktu**

2 x 35 menit

#### **F. Metode Pembelajaran**

*Role Playing*

#### **G. Kegiatan Pembelajaran**

##### **1. Kegiatan Awal**

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Do'a bersama dipimpin oleh salah satu siswa.
- c. Guru menanyakan kabar siswa.
- d. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.

- e. Guru melakukan apersepsi dengan menyakan hal-hal yang terkait dengan materi yang diajarkan dengan mengajak siswa menyanyikan lagu Indonesia Merdeka.
- f. Melakukan tanya jawab terkait lagu yang dinyanyikan.

## 2. Kegiatan Inti

- a. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai materi secara garis besar.
- b. Siswa mengerjakan soal *pre-test*.
- c. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. (Jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah pemeran yang dibutuhkan dalam setiap cerita)
- d. Setiap kelompok mendapatkan naskah drama yang berbeda.
- e. Guru memberikan gambaran mengenai hal-hal yang harus dilakukan oleh siswa dalam *role-playing* dan menetapkan alokasi waktu untuk setiap drama dalam *role-playing*.
- f. Setiap kelompok mendapatkan waktu 10 menit untuk mendiskusikan pembagian peran dalam *role-playing*.
- g. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.
- h. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk berlatih dengan kelompok masing-masing selama 15 menit.
- i. Setiap kelompok mulai memainkan *role-playing* secara bergantian dengan masih menggunakan teks.
- j. Guru memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa (pemeran) yang masih kesulitan.
- k. Siswa yang lain mengamati kelompok yang sedang berperan.

## 3. Kegiatan Penutup

- a. Siswa mendapatkan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.
- b. Siswa mendapatkan tugas untuk berlatih *role playing* dengan kelompok mereka masing-masing di rumah.

- c. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a.

Pertemuan ke-dua.

### 1. Kegiatan Awal

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Do'a bersama dipimpin oleh salah satu siswa.
- c. Guru menanyakan kabar siswa.
- d. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.

### 2. Kegiatan Inti

- a. Siswa diberi penjelasan oleh guru tentang pelaksanaan *role playing*.
- b. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang belum dimengerti.
- c. Siswa diberi waktu untuk mempersiapkan diri sebelum melakukan *role playing*.
- d. Setiap kelompok secara bergantian melakukan *role playing* sesuai dengan cerita masing-masing.
- e. Siswa yang lain memerhatikan dengan sungguh-sungguh.
- f. Guru memberikan bimbingan dan arahan demi kelancaran pelaksanaan *role playing*.
- g. Siswa mendapatkan komentar dan masukan dari guru tentang pelaksanaan *role playing*.

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang termuat dalam cerita *role playing*.
- b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.
- c. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- d. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucap salam.

e. Do'a bersama dipimpin salah satu siswa

#### **H. Penilaian Hasil Belajar**

- a. Teknik Penilaian : Test
- b. Bentuk Penilaian : Soal Evaluasi
- c. Instrumen Penilaian : terlampir

#### **I. Sumber Belajar**

- Asy'ari, dkk. 2007. Ilmu Pengetahuan Sosial SD untuk kelas V. Jakarta: Erlangga.
- Endang Susilaningsih, dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 5: untuk SD/MI kelas V. Jakarta: Depdiknas

Magelang,, Mei 2013

Mengetahui,

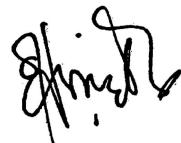
Guru Kelas V

Peneliti



Dwi Rini Ernawati, S. Pd

NIP. 19670329 200604 2 003



Winda Adi Hutami

NIM. 09108241068

## Soal Evaluasi 1

1. Bangsa Eropa yang mula-mula datang ke Indonesia adalah... .
  - a. Portugis
  - b. Spanyol
  - c. Inggris
  - d. Belanda
2. Tujuan utama bangsa Eropa datang ke Indonesia adalah... .
  - a. menuntut ilmu
  - b. mencari daerah jajahan penghasil rempah-rempah
  - c. mempersatukan ndonesia
  - d. memajukan bangsa Indonesia
3. Belanda mendarat pertama kali di pelabuhan.... .
  - a. Jakarta
  - b. Semarang
  - c. Banten
  - d. Surabaya
4. Untuk kepentingan perdagangan, Belanda mendirikan perkumpulan dagang yang disebut.... .
  - a. UNO
  - b. VOC
  - c. RODI
  - d. UNCI
5. Kerja rodi diciptakan oleh.... .
  - a. Kapten Tak
  - b. Van den Berg
  - c. Van den Bosch
  - d. Daendels
6. Tujuan dilakukanya tanam paksa oleh penjajah Belanda adalah untuk.... .
  - a. mengisi kekosongan kas keuangan pemerintah Belanda
  - b. memajukan pertanian masyarakat pribumi
  - c. melakukan balas budi terhadap pemerintah Belanda
  - d. meningkatkan pertanian rakyat
7. Sultan Agung belum berhasil menaklukkan Belanda di Batavia, karena.... .
  - a. persenjataan kurang
  - b. kurangnya persatuan
  - c. kurangnya makanan dan wabah penyakit
  - d. dikhianati oleh bangsanya sendiri
8. Pattimura berasal dari.... .
  - a. Maluku
  - b. Sulawesi Selatan
  - c. Kalimantan Selatan
  - d. Sumatera Barat
9. Alasan Pattimura melakukan perlawanan terhadap penjajahan Belanda adalah.... .
  - a. Belanda merusak benteng di Maluku
  - b. Belanda menguras rempah-rempah sehingga rakyat menjadi menderita
  - c. Pattimura ingin menjajah Belanda
  - d. Belanda menghancurkan kota Maluku

10. Siasat perang yang digunakan oleh Pangeran Diponegoro dalam perang melawan penjajah Belanda adalah ....

- a. siasat perang gerilya
- b. siasat perang benteng Stelsel
- c. siasat adu domba
- d. siasat perang laut

## **Lampiran 2. RPP Perlakuan ke-3 dan ke-4**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**Sekolah Dasar : SD Negeri Giripurno 1**

**Mata Pelajaran : Ilm Pengetahuan Sosial**

**Kelas/Semester : V/ II (Genap)**

**Waktu pelaksanaan : 4 x 70 menit**

#### **A. Standar Kompetensi**

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

#### **B. Kompetensi Dasar**

2. 1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

#### **C. Indikator**

1. Memberikan contoh peristiwa seputar kedatangan penjajahan Jepang di Indonesia.
2. Memberikan contoh penderitaan rakyat Indonesia selama masa penjajahan Jepang.
3. Menyebutkan contoh peristiwa-peristiwa perlawanan rakyat terhadap penjajahan Jepang.

## **D. Tujuan Pembelajaran**

Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat:

1. Memberikan contoh peristiwa seputar kedatangan penjajahan Jepang di Indonesia dengan benar.
2. Memberikan contoh penderitaan rakyat Indonesia selama masa penjajahan Jepang dengan baik.
3. Menyebutkan contoh peristiwa-peristiwa perlawanan rakyat terhadap penjajahan Jepang dengan benar.

## **D. Materi Pembelajaran**

Perjuangan melawan penjajahan Jepang.

## **E. Alokasi Waktu**

2 x 70 menit

## **F. Metode Pembelajaran**

Role Playing

## **G. Kegiatan Pembelajaran**

### **1. Kegiatan Awal**

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Do'a bersama dipimpin oleh salah satu siswa.
- c. Guru menanyakan kabar siswa.
- d. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.
- e. Guru melakukan apersepsi dengan menyakan hal-hal yang terkait dengan materi yang diajarkan.

### **2. Kegiatan Inti**

- a. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai materi secara garis besar.
- b. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. (Jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah pemeran yang dibutuhkan dalam setiap cerita)

- c. Setiap kelompok mendapatkan satu teks drama dari guru.
- d. Guru memberikan gambaran mengenai hal-hal yang harus dilakukan oleh siswa dalam diskusi kelompok.
- e. Setiap siswa berdiskusi dalam kelompok untuk membagi peran dalam cerita.
- f. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.
- g. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk berlatih dengan kelompok masing-masing selama 15 menit.
- h. Setiap kelompok mulai memainkan *role-playing* secara bergantian dengan masih menggunakan teks.
- i. Guru memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa (pemeran) yang masih kesulitan.
- j. Siswa yang lain mengamati kelompok yang sedang berperan.

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Siswa mendapatkan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.
- b. Siswa mendapatkan tugas untuk berlatih *role playing* dengan kelompok mereka masing-masing di rumah.
- c. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a.

## Pertemuan ke-dua.

### 1. Kegiatan Awal

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Do'a bersama dipimpin oleh salah satu siswa.
- c. Guru menanyakan kabar siswa.
- d. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.

### 2. Kegiatan Inti

- a. Siswa diberi penjelasan oleh guru tentang pelaksanaan *role playing*.

- b. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang belum dimengerti.
- c. Siswa diberi waktu untuk mempersiapkan diri sebelum melakukan *role-playing*.
- d. Setiap kelompok secara bergantian melakukan *role playing* sesuai dengan cerita masing-masing.
- e. Siswa yang lain memerhatikan dengan sungguh-sungguh.
- f. Guru memberikan bimbingan dan arahan demi kelancaran pelaksanaan *role playing*.
- g. Siswa mendapatkan komentar dan masukan dari guru tentang pelaksanaan *role playing*.

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang termuat dalam cerita *role playing*.
- b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.
- c. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- d. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucap salam.
- e. Do'a bersama dipimpin salah satu siswa

## H. Penilaian Hasil Belajar

- a. Teknik Penilaian : Test
- b. Bentuk Penilaian : Soal Evaluasi
- c. Instrumen Penilaian : terlampir

## I. Sumber Belajar

Asy'ari, dkk. 2007. Ilmu Pengetahuan Sosial SD untuk kelas V. Jakarta: Erlangga.

Endang Susilaningsih, dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 5: untuk SD/MI kelas V. Jakarta: Depdiknas

Magelang, Mei 2013

Mengetahui,  
Guru Kelas V



Dwi Rini Ernawati, S. Pd  
NIP. 19670329 200604 2 003

Peneliti



Winda Adi Hutami  
NIM. 09108241068

## Soal Evaluasi 2

1. Kerja paksa yang diberlakukan oleh pemerintahan pendudukan Jepang disebut....
  - a. romusha
  - b. kerja rodi
  - c. tanam paksa
  - d. gotong royong
2. Kekalahan pihak Jepang melawan tentara Sekutu disebabkan oleh....
  - a. bom atom yang dijatuhkan di Hiroshima dan Nagasaki
  - b. pertahanan tentara Jepang di Asia Tenggara berhasil direbut oleh Sekutu
  - c. persediaan persenjataan yang menipis
  - d. tentara Jepang sudah lelah bertempur
3. Pada masa awal kedatangan Jepang, rakyat Indonesia bersuka cita karena menganggap Jepang sebagai....
  - a. penjajah baru yang menggantikan Belanda
  - b. sekutu yang akan membantu bangsa Belanda
  - c. pembebas rakyat Indonesia dari penjajahan Belanda
  - d. sekutu perang yang akan menindas bangsa Indonesia
4. Upaya Jepang untuk menarik simpati rakyat Indonesia adalah dengan cara berikut ini, kecuali....
  - a. mengizinkan mengibarkan bendera Merah Putih
  - b. mengijinkan rakyat menyanyikan lagu Indonesia Raya
  - c. larangan menggunakan bahasa Belanda dan harus menggunakan bahasa Indonesia
  - d. member hadiah berupa uang dan makanan kepada rakyat Indonesia
5. Propaganda tiga A Jepang yang digunakan untuk memikat hati rakyat Indonesia adalah...
  - a. Jepang pemimpin Asia, Jepang pelindung Asia, Jepang cahaya Asia
  - b. Jepang pemimpin Asia, Jepang perintis Asia, Jepang panglima Asia
  - c. Jepang perintis Asia, Jepang pelindung Asia, Jepang komando Asia
  - d. Jepang cahaya Asia, Jepang pelindung Asia, Jepang komando Asia
6. Perjuangan melawan Jepang yang terjadi di Gumilir, Cilacap pada bulan Juni 1945 dipimpin oleh komandan regu Peta di Cilacap yang bernama....
  - a. Kusaeri
  - b. Moh. Yamin
  - c. Sudirman
  - d. Subardjo
7. Perlawanan di Singaparna, Jawa Barat yang menolak seikeirei dipimpin oleh....
  - a. Kyai Haji Zainal Mustofa
  - b. Kyai Haji Zainal Arifin
  - c. Kyai Haji Abdul Djalil
  - d. Kyai Haji Syamsul Mustofa
8. Seikeirei adalah....
  - a. membungkukkan badan menghormati pemimpin perang
  - b. embungkukkan badan untuk kegiatan olah raga
  - c. membungkukkan badan menang
  - d. membungkukkan badan untuk

9. Berikut ini yang bukan termasuk empat tokoh nasional yang ditunjuk oleh Jepang untuk memimpin putera yaitu....
- a. Ir. Soekarno
  - b. Drs. Moh Hatta
  - c. Ahmad Subardjo
  - d. Kyai Haji Mas Mansyur
10. Empat tokoh nasional yang Putera dikenal dengan sebutan....
- a. Empat Sekawan
  - b. Pahlawan Revolusi
  - c. Empat Serangkai
  - d. Empat Bersaudara

### **Lampiran 3. RPP Perlakuan ke-5 dan ke-6**

#### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah Dasar : SD Negeri Giripurno 1

Mata Pelajaran : Ilm Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/ II (Genap)

Waktu pelaksanaan : 4 x 70 menit

#### **A. Standar Kompetensi**

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

#### **B. Kompetensi Dasar**

2. 1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

#### **C. Indikator**

1. Mengetahui riwayat singkat tokoh-tokoh nasional.
2. Memberi contoh perjuangan tokoh-tokoh nasional.
3. Memberi contoh peristiwa seputar Sumpah Pemuda.

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Melalui penjelasan guru, siswa dapat:

1. Mengetahui riwayat singkat tokoh-tokoh nasional dengan baik.
2. Memberi contoh perjuangan tokoh-tokoh nasional dengan benar.

3. Memberi contoh peristiwa seputar Sumpah Pemuda dengan baik.

#### **D. Materi Pembelajaran**

Tokoh-tokoh Nasional dan Sumpah Pemuda.

#### **E. Alokasi Waktu**

2 x 35 menit

#### **F. Metode Pembelajaran**

*Role Playing*

#### **G. Kegiatan Pembelajaran**

##### **1. Kegiatan Awal**

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Do'a bersama dipimpin oleh salah satu siswa.
- c. Guru menanyakan kabar siswa.
- d. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.
- e. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyakan hal-hal yang terkait dengan materi yang diajarkan dengan mengajak siswa menyanyikan lagu Ibu Kita Kartini.
- f. Melakukan tanya jawab terkait lagu yang dinyanyikan.

##### **2. Kegiatan Inti**

- a. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai materi secara garis besar.
- b. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. (Jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah pemeran yang dibutuhkan dalam setiap cerita)
- c. Setiap kelompok mendapatkan naskah drama yang berbeda.
- d. Guru memberikan gambaran mengenai hal-hal yang harus dilakukan oleh siswa dalam *role-playing* dan menetapkan alokasi waktu untuk setiap drama dalam *role-playing*.
- e. Setiap kelompok mendapatkan waktu 10 menit untuk mendiskusikan pembagian peran dalam *role-playing*.

- f. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.
- g. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk berlatih dengan kelompok masing-masing selama 15 menit.
- h. Setiap kelompok mulai memainkan *role-playing* secara bergantian dengan masih menggunakan teks.
- i. Guru memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa (pemeran) yang masih kesulitan.
- j. Siswa yang lain mengamati kelompok yang sedang berperan.

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Siswa mendapatkan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.
- b. Siswa mendapatkan tugas untuk berlatih *role playing* dengan kelompok mereka masing-masing di rumah.
- c. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a.

## Pertemuan ke-dua.

### 1. Kegiatan Awal

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Do'a bersama dipimpin oleh salah satu siswa.
- c. Guru menanyakan kabar siswa.
- d. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.
- e. Guru mengingatkan kembali tentang materi pada pertemuan sebelumnya.
- f. Guru menanyakan tentang tugas siswa.

### 2. Kegiatan Inti

- a. Siswa diberi penjelasan oleh guru tentang pelaksanaan *role playing*.
- b. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang belum dimengerti.
- c. Siswa diberi waktu untuk mempersiapkan diri sebelum melakukan *role-playing*.

- d. Setiap kelompok secara bergantian melakukan *role playing* sesuai dengan cerita masing-masing.
- e. Siswa yang lain memerhatikan dengan sungguh-sungguh.
- f. Guru memberikan bimbingan dan arahan demi kelancaran pelaksanaan *role playing*.
- g. Siswa mendapatkan komentar dan masukan dari guru tentang pelaksanaan *role playing*.

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang termuat dalam cerita *role playing*.
- b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.
- c. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- d. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucap salam.
- e. Do'a bersama dipimpin salah satu siswa

## H. Penilaian Hasil Belajar

- a. Teknik Penilaian : Test
- b. Bentuk Penilaian : Soal Evaluasi
- c. Instrumen Penilaian : terlampir

## I. Sumber Belajar

Asy'ari, dkk. 2007. Ilmu Pengetahuan Sosial SD untuk kelas V. Jakarta: Erlangga.

Endang Susilaningsih, dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 5: untuk SD/MI kelas V. Jakarta: Depdiknas

Magelang, Mei 2013

Mengetahui,  
Guru Kelas V



Dwi Rini Ernawati, S. Pd  
NIP. 19670329 200604 2 003

Peneliti



Winda Adi Hutami  
NIM. 09108241068

### Soal Evaluasi 3

1. Seorang pejuang wanita yang memperjuangkan nasib pendidikan kaum perempuan yang berasal dari Jepara adalah....
  - a. R. A Kartini
  - b. Cut Nyak Dien
  - c. Dewi Sartika
  - d. Fatmawati
2. Kumpulan surat-surat R.A Kartini dibukukan dan diberi judul....
  - a. Perjuangan Wanita Indonesia
  - b. Kesetaraan Gender
  - c. Habis Gelap Terbitlah Terang
  - d. Bangkitlah Indonesiaku
3. Salah bangsawan pendiri Indische Partij (IP) yang menjadi pelopor di dunia pendidikan adalah....
  - a. Ir. Soekarno
  - b. Drs. Moh Hatta
  - c. Dr. Cipto Mangunkusumo
  - d. Ki Hajar Dewantoro
4. Ki Hajar Dewantoro mendirikan sebuah perguruan yang bercorak nasional dan mengajarkan tentang kebangsaan. Perguruan yang dimaksud adalah....
  - a. Sekolah Rakyat
  - b. Taman Siswa
  - c. Taman Belajar
  - d. Sekolah Pelajar
5. Seorang keturunan Indo yang bernama Douwes Dekker menyampaikan anjurannya dalam Indische Partij untuk menyatukan rakyat Indonesia. Anjuran itu adalah agar....
  - a. orang Belanda harus bersatu dengan orang Indonesia
  - b. orang keturunan Indo harus bersatu dengan Belanda
  - c. orang keturunan Indo harus bersatu dengan orang Indonesia asli
  - d. orang Belanda harus menghormati orang Indonesia
6. Organisasi pemergerakan modern yang pertama kali berdiri adalah....
  - a. Budi Pamungkas
  - b. Budi Utomo
  - c. Indische Partij
  - d. Jong Java
7. Pendiri Budi Utomo adalah....
  - a. dr. Utomo
  - b. dr. Soepomo
  - c. Drs. Moh Hatta
  - d. dr. Soetomo
8. Kongres Pemuda I dilaksanakan dengan dipimpin oleh....
  - a. Muhammad Hatta
  - b. Wikana
  - c. Muhammad Tabrani
  - d. Ir. Soekarno
9. Seorang wartawan yang menyanyikan lagu Indonesia Raya pada saat diadakan Kongres Pemuda II bernama....
  - a. WR. Supratman
  - b. Ahmad Subardjo
  - c. Sayuti Melik
  - d. Supomo
10. Kongres Pemuda II yang menghasilkan Sumpah Pemuda dilaksanakan pada tanggal....
  - a. 4-11 Oktober 1945
  - b. 27-28 Oktober 1945
  - c. 27-28 Oktober 1928
  - d. 25-26 Oktober 1928

## **Lampiran 4. RPP Perlakuan ke-7 dan ke-8**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**Sekolah Dasar : SD Negeri Giripurno 1**

**Mata Pelajaran : Ilm Pengetahuan Sosial**

**Kelas/Semester : V/ II (Genap)**

**Waktu pelaksanaan : 2 x 70 menit**

#### **A. Standar Kompetensi**

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

#### **B. Kompetensi Dasar**

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

#### **C. Indikator**

1. Menuliskan contoh peristiwa penting perjuangan bangsa dalam usaha mempersiapkan kemerdekaan.
2. Menjelaskan peristiwa seputar perumusan Dasar Negara sebelum kemerdekaan.
3. Memberikan contoh peranan beberapa tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan.

## **D. Tujuan Pembelajaran**

Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat:

1. Menuliskan contoh peristiwa penting perjuangan bangsa dalam usaha mempersiapkan kemerdekaan.
2. Menjelaskan peristiwa seputar perumusan Dasar Negara sebelum kemerdekaan.
3. Memberikan contoh peranan beberapa tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan.

## **D. Materi Pembelajaran**

Persiapan Kemerdekaan Indonesia.

## **E. Alokasi Waktu**

2 x 35 menit

## **F. Metode Pembelajaran**

*Role Playing*

## **G. Kegiatan Pembelajaran**

### **1. Kegiatan Awal**

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Do'a bersama dipimpin oleh salah satu siswa.
- c. Guru menanyakan kabar siswa.
- d. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.
- e. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan hal-hal yang terkait dengan materi yang diajarkan dengan mengajak siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya.
- f. Melakukan tanya jawab terkait lagu yang dinyanyikan.

### **2. Kegiatan Inti**

- a. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai materi secara garis besar.

- b. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. (Jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah pemeran yang dibutuhkan dalam setiap cerita)
- c. Setiap kelompok mendapatkan naskah drama yang berbeda.
- d. Guru memberikan gambaran mengenai hal-hal yang harus dilakukan oleh siswa dalam *role-playing* dan menetapkan alokasi waktu untuk setiap drama dalam *role-playing*.
- e. Setiap kelompok mendapatkan waktu 10 menit untuk mendiskusikan pembagian peran dalam *role-playing*.
- f. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.
- g. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk berlatih dengan kelompok masing-masing selama 15 menit.
- h. Setiap kelompok mulai memainkan *role-playing* secara bergantian dengan masih menggunakan teks.
- i. Guru memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa (pemeran) yang masih kesulitan.
- j. Siswa yang lain mengamati kelompok yang sedang berperan.

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Siswa mendapatkan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.
- b. Siswa mendapatkan tugas untuk berlatih *role playing* dengan kelompok mereka masing-masing di rumah.
- c. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a.

## Pertemuan ke-dua.

### 1. Kegiatan Awal

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Do'a bersama dipimpin oleh salah satu siswa.
- c. Guru menanyakan kabar siswa.
- d. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.

- e. Guru melakukan tanya jawab mengenai materi pada pertemuan sebelumnya.
- f. Guru menanyakan tentang tugas siswa.

### 2. Kegiatan Inti

- a. Siswa diberi penjelasan oleh guru tentang pelaksanaan *role playing*.
- b. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang belum dimengerti.
- c. Siswa diberi waktu untuk mempersiapkan diri sebelum melakukan *role-playing*.
- d. Setiap kelompok secara bergantian melakukan *role playing* sesuai dengan cerita masing-masing.
- e. Siswa yang lain memerhatikan dengan sungguh-sungguh.
- f. Guru memberikan bimbingan dan arahan demi kelancaran pelaksanaan *role playing*.
- g. Siswa mendapatkan komentar dan masukan dari guru tentang pelaksanaan *role playing*.

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang termuat dalam cerita *role playing*.
- b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.
- c. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- d. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucap salam.
- e. Do'a bersama dipimpin salah satu siswa

## H. Penilaian Hasil Belajar

- a. Teknik Penilaian : Test
- b. Bentuk Penilaian : Soal Evaluasi
- c. Instrumen Penilaian : terlampir

## I. Sumber Belajar

Asy'ari, dkk. 2007. Ilmu Pengetahuan Sosial SD untuk kelas V. Jakarta: Erlangga.

Endang Susilaningsih, dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 5: untuk SD/MI kelas V. Jakarta: Depdiknas

Magelang, Mei 2013

Mengetahui,

Guru Kelas V

Peneliti



Dwi Rini Ernawati, S. Pd

NIP. 19670329 200604 2 003



Winda Adi Hutami

NIM. 09108241068

## Soal Evaluasi 4

1. Bangsa Indonesia sudah mempersiapkan kemerdekaan sejak....
  - a. pasukan Jepang terdesak oleh sekutu
  - b. Jepang masuk ke Indonesia
  - c. Inggris menduduki Indonesia
  - d. jauh hari sebelum Indonesia terjajah
2. Tujuan Perdana Menteri Koiso mengumumkan Indonesia akan diberi kemerdekaan pada suatu hari adalah....
  - a. agar rakyat Indonesia senang
  - b. agar rakyat Indonesia memusuhi sekutu
  - c. agar para tokoh berlatih mempersiapkan diri menjadi presiden
  - d. agar rakyat berterima kasih kepada Jepang
3. Ketua Badan Penyelidik Usaha-usaha Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) adalah....

a. Kumakici Harada	c. Ichibangase
b. Soekarno	d. Radjiman Wedyodiningrat
4. Jenderal Kuniaki Koiso mengumumkan bahwa Indonesia akan dimerdekaan. Akan tetapi menunggu setelah....
  - a. bangsa Indonesia mandiri
  - b. tercapai kemenangan akhir dalam perang Asia Timur Raya
  - c. bangsa Indonesia membantu melawan sekutu
  - d. BPUPKI selesai melakukan tugasnya
5. Ketua Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) adalah....

a. Soekarno	c. Drs. Moh Hatta
b. Ahmad Subarjo	d. Radjiman Wedyodiningrat
6. Berikut ini adalah pernyataan tentang PPKI. Pernyataan yang benar adalah....
  - a. PPKI diterima secara total oleh rakyat Indonesia
  - b. PPKI dibentuk sebelum BPUPKI
  - c. PPKI berjasa dalam menyiapkan UUD bagi negara Indonesia
  - d. PPKI tidak berhasil mengesahkan UUD
7. Nama Pancasila untuk dasar negara diusulkan oleh....
  - a. Ahmad Subardjo
  - b. Mohammad Hatta
  - c. Mr. Muhammad Yamin
  - d. Prof. Dr. Mr. Supomo

8. Berikut ini tokoh yang mengusulkan dasar-dasar negara adalah....
- a. Ahmad Subardjo
  - b. Ir. Sukarno
  - c. Mr. Muhammad Yamin
  - d. Wachid Hasyim
9. Proklamator kelerdekaan Indonesia adalah....
- a. Soekarno-Hatta
  - b. Supomo-Yamin
  - c. Soekarno-Akhmad Subardjo
  - d. Supomo-Hatta
10. Sidang PPKI 19 Agustus 1945 memutuskan wilayah Indonesia dibagi menjadi....
- a. enam provinsi
  - b. delapan provinsi
  - c. enam negara bagian
  - d. delapan negara bagian

**LEMBAR PERNYATAAN VALIDATOR**

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd

NIP : 19791212 200501 2 003

Instansi : FIP

Sebagai validator atas instrumen penelitian yang disusun oleh

Nama : Winda Adi Hutami

NIM : 09108241068

Program Studi : S1 PGSD

Jurusan : PPSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrumen penelitian lembar observasi dan angket yang disusun oleh mahasiswa diatas layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“KEEFEKTIFAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENGEOMBANGKAN NILAI KARAKTER SEMANGAT KEBANGSAAN SISWA KELAS V SD NEGERI GIRIPURNO 1 KECAMATAN BOROBUDUR KABUPATEN MAGELANG.”** Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Maret 2013

Validator



Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd

NIP. 19791212 200501 2 003

**LEMBAR OBSERVASI SISWA**

No	Aspek yang Diamati	Lampiran 6. Contoh Lembar Observasi Siswa 1																									Ket	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1.	Berbicara dalam bahasa Indonesia dengan lancar.	1	1			1		1	1		1	1	1	1	1						1		1					
2.	Menggunakan Bahasa Indonesia ketika berbicara dengan teman di kelas.		1	1	1		1				1	1	1	1	1						1	1	1					
3.	Menjawab pertanyaan guru dengan menggunakan bahasa Indonesia.		1	1	1			1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
4.	Menggunakan bahasa Indonesia ketika berdiskusi di kelas.		1	1	1	1		1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
5.	Menggunakan bahasa Indonesia saat berdiskusi dengan teman di kelas meskipun tidak diawasi oleh guru.										1			1	1	1	1					1						
6.	Ikut menyanyikan lagu perjuangan dengan suara lantang.	1	1			1			1	1				1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1		

7.	Menyanyikan lagu perjuangan dengan percaya diri.	1 1
8.	Menghayati lagu perjuangan ketika bernyanyi.	1 1
9.	Menyanyikan lagu perjuangan dengan sungguh-sungguh..	1 1
10.	Menyanyikan lagu perjuangan dengan antusias.	1 1
11.	Mendiskusikan tugas dengan bersemangat.	1 1
12.	Siswa dapat mengontrol emosinya ketika berbeda pendapat dengan teman.	1 1
13.	Mengerjakan tugas kelompok dengan aktif.	1 1
14.	Mengungkapkan idenya saat berdiskusi kelompok.	1 1
15.	Mengkomunikasikan pendapatnya dengan baik dalam kelompok.	1 1

**LEMBAR OBSERVASI SISWA**

No	Aspek yang Dihukum	Contoh Lembar Observasi Siswa 2	Nomor Presensi Siswa																									Ket	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1.	Berbicara dalam bahasa Indonesia dengan lancar.		1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
2.	Menggunakan Bahasa Indonesia ketika berbicara dengan teman di kelas.			1	1	1			1	1	1	1	1										1	1	1				
3.	Menjawab pertanyaan guru dengan menggunakan bahasa Indonesia.		1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
4.	Menggunakan bahasa Indonesia ketika berdiskusi di kelas.			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
5.	Menggunakan bahasa Indonesia saat berdiskusi dengan teman di kelas meskipun tidak diawasi oleh guru.		1								1			1	1	1							1						
6.	Ikut menyanyikan lagu perjuangan dengan suara lantang.		1	1	1	1		1	1	1	1				1	1	1					1	1	1					

7.	Menyanyikan lagu perjuangan dengan percaya diri.	
8.	Menghayati lagu perjuangan ketika bernyanyi.	
9.	Menyanyikan lagu perjuangan dengan sungguh-sungguh..	
10.	Menyanyikan lagu perjuangan dengan antusias.	
11.	Mendiskusikan tugas dengan bersemangat.	
12.	Siswa dapat mengontrol emosinya ketika berbeda pendapat dengan teman.	
13.	Mengerjakan tugas kelompok dengan aktif.	
14.	Mengungkapkan idenya saat berdiskusi kelompok.	
15.	Mengkomunikasikan pendapatnya dengan baik dalam kelompok.	

**LEMBAR OBSERVASI SISWA**

No	Aspek yang Diamati	Contoh Lembar Observasi Siswa																										Ket	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
1.	Berbicara dalam bahasa Indonesia dengan lancar.	1	1		1		1	1	1				1	1	1	1	1	1	1			1							
2.	Menggunakan Bahasa Indonesia ketika berbicara dengan teman di kelas.		1		1			1					1	1	1	1						1	1	1					
3.	Menjawab pertanyaan guru dengan menggunakan bahasa Indonesia.	1	1	1	1	1	1	1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
4.	Menggunakan bahasa Indonesia ketika berdiskusi di kelas.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
5.	Menggunakan bahasa Indonesia saat berdiskusi dengan teman di kelas meskipun tidak diawasi oleh guru.	1		1						1				1	1	1	1						1						
6.	Ikut menyanyikan lagu perjuangan dengan suara lantang.	1	1	1	1		1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
7.	Menyanyikan lagu perjuangan dengan percaya diri.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8.	Menghayati lagu perjuangan ketika bernyanyi.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9.	Menyanyikan lagu perjuangan dengan sungguh-sungguh..	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10.	Menyanyikan lagu perjuangan dengan antusias.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11.	Mendiskusikan tugas dengan bersemangat.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12.	Siswa dapat mengontrol emosinya ketika berbeda pendapat dengan teman.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13.	Mengerjakan tugas kelompok dengan aktif.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14.	Mengungkapkan idenya saat berdiskusi kelompok.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15.	Mengkomunikasikan pendapatnya dengan baik dalam kelompok.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

## Lampiran 7. Contoh Angket Siswa 1

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang sesuai!

1. Saya paham saat guru menerangkan dengan menggunakan bahasa Indonesia.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah

3
2. Saya kesulitan berbicara dalam bahasa Indonesia.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah

4
3. Saya menggunakan bahasa Jawa saat bertanya kepada guru di kelas.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah

3
4. Saya menyanyikan lagu-lagu perjuangan.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah

2
5. Saya menghafalkan lagu-lagu perjuangan.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah

3
6. Saya memilih lagu pop daripada lagu perjuangan.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah

3
7. Lagu perjuangan membuat saya menjadi lebih bersemangat.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah

3
8. Saya menyimak lagu perjuangan dengan baik.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah

3
9. Saya menyanyikan lagu perjuangan secara sembarangan.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah

4
10. Saya senang belajar bersama dengan teman-teman.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah

3
11. Saya mengerjakan tugas kelompok bersama dengan teman.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah

2
12. Saya malas mengerjakan tugas kelompok bersama teman yang rumahnya jauh.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah

2
13. Saya memusuhi teman yang berpendapat berbeda saat berdiskusi.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah

2

14. Saat saya tidak bisa ikut mengerjakan tugas dalam kelompok, saya akan diam saja dan membiarkan teman yang lain mengerjakan.

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak Pernah

15. Saya berani mengungkapkan pendapat saat berdiskusi.

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak Pernah

3

9

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang sesuai!

1. Saya paham saat guru menerangkan dengan menggunakan bahasa Indonesia.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah4
2. Saya kesulitan berbicara dalam bahasa Indonesia.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah3
3. Saya menggunakan bahasa Jawa saat bertanya kepada guru di kelas.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah3
4. Saya menyanyikan lagu-lagu perjuangan.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah2
5. Saya menghafalkan lagu-lagu perjuangan.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah2
6. Saya memilih lagu pop daripada lagu perjuangan.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah4
7. Lagu perjuangan membuat saya menjadi lebih bersemangat.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah3
8. Saya menyimak lagu perjuangan dengan baik.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah3
9. Saya menyanyikan lagu perjuangan secara sembarangan.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah3
10. Saya senang belajar bersama dengan teman-teman.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah3
11. Saya mengerjakan tugas kelompok bersama dengan teman.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah4
12. Saya malas mengerjakan tugas kelompok bersama teman yang rumahnya jauh.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah3
13. Saya memusuhi teman yang berpendapat berbeda saat berdiskusi.
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah3

14. Saat saya tidak bisa ikut mengerjakan tugas dalam kelompok, saya akan diam saja dan membiarkan teman yang lain mengerjakan.

- a. Selalu
- b. Sering

Kadang-kadang

3

d. Tidak Pernah

15. Saya berani mengungkapkan pendapat saat berdiskusi.

- a. Selalu
- b. Sering
- Kadang-kadang
- d. Tidak Pernah

2

### Contoh Angket Siswa 3

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang sesuai

1. Saya paham saat guru memberi penjelasan dengan menggunakan bahasa Indonesia.

  - a. Selalu
  - b. Sering

2. Saya kesulitan berbicara dalam bahasa Indonesia.

  - a. Selalu
  - b. Sering

3. Saya menggunakan bahasa Jawa saat bertanya kepada guru di kelas.

  - a. Selalu
  - b. Sering

4. Saya menyanyikan lagu-lagu perjuangan.

  - a. Selalu
  - b. Sering

5. Saya menghafalkan lagu-lagu perjuangan.

  - a. Selalu
  - b. Sering

6. Saya memilih lagu pop daripada lagu perjuangan.

  - a. Selalu
  - b. Sering

7. Lagu perjuangan membuat saya menjadi lebih bersemangat.

  - a. Selalu
  - b. Sering

8. Saya menyimak lagu perjuangan dengan baik.

  - a. Selalu
  - b. Sering

9. Saya menyanyikan lagu perjuangan secara sembarangan.

  - a. Selalu
  - b. Sering

10. Saya senang belajar bersama dengan teman-teman.

  - a. Selalu
  - b. Sering

11. Saya mengerjakan tugas kelompok bersama dengan teman.

  - a. Selalu
  - b. Sering

12. Saya malas mengerjakan tugas kelompok bersama teman yang rumahnya jauh.

  - a. Selalu
  - b. Sering

13. Saya memusuhi teman yang berpendapat berbeda saat berdiskusi.

  - a. Selalu
  - b. Sering

14. Saat saya tidak bisa ikut mengerjakan tugas dalam kelompok, saya akan diam saja dan membiarkan teman yang lain mengerjakan.

- a. Selalu
- b. Sering

Kadang-kadang

3

- d. Tidak Pernah

15. Saya berani mengungkapkan pendapat saat berdiskusi.

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak Pernah

3

**Lampiran 8. Data Observasi Perlakuan Pertama**

no res	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
2	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	4
3	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2
4	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	3
5	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
6	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	3
7	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	3
8	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	5
9	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	9
10	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	4
11	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
12	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	4
13	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
14	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
15	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
16	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	3
17	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0
18	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	5
19	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0
20	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	3
21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3
22	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	9
23	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0
24	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9
25	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0

**Lampiran 9. Data Observasi Perlakuan Kedua**

no res	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	6
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
3	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4
4	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
5	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	9
6	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	5
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	3
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
10	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
11	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	6
12	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	10
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14
15	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
16	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	6
17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
18	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	9
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	5
20	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	5
21	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	10
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13
23	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	6
24	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
25	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	7

### Lampiran 10. Data Observasi Perlakuan Ketiga

no res	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	9
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
3	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	6
4	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	9
5	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	10
6	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	7
7	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	8
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
10	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	6
12	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	10
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14
15	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
16	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	8
17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
18	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	9
19	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	7
20	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7
21	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	10
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13
23	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	7
24	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
25	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	9

### Lampiran 11. Data Observasi Perlakuan Keempat

no res	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	10
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
3	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	6
4	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	10
5	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	10
6	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	7
7	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	8
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
10	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	4
12	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	10
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
14	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
15	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
16	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	8
17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
18	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	8
19	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	5
20	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7
21	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	10
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13
23	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	7
24	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
25	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	9

**Lampiran 12. Data Observasi Perlakuan Kelima**

no res	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
3	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	6
4	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	8
5	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	10
6	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	7
7	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	8
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
10	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
11	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	5
12	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	9
13	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	11
14	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
15	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	10
16	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	8
17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
18	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	8
19	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	4
20	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7
21	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	8
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13
23	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	7
24	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
25	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	9

**Lampiran 13. Data Observasi Perlakuan Keenam**

no res	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	11
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
3	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	9
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12
5	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11
6	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12
7	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	10
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
10	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
11	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	9
12	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	10
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
15	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
16	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	8
17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
18	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	9
19	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	7
20	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7
21	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	10
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13
23	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	7
24	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
25	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	9

**Lampiran 14. Data Observasi Perlakuan Ketujuh**

no res	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	11
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	12
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12
5	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12
6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
7	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	10
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
10	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
11	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	10
12	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	10
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
15	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
16	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	11
19	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	11
20	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	10
21	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13
23	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	8
24	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
25	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	9

### Lampiran 15. Data Observasi Perlakuan Kedelapan

no res	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	10
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	12
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12
5	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11
6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
7	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	9
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
10	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
11	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	8
12	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	10
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
15	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
16	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	11
19	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12
20	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	8
21	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13
23	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	8
24	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
25	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	11

### Lampiran 16. Data Angket Awal

no re	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	2	2	1	1	4	1	2	3	2	2	2	3	4	4	4	39
2	2	4	4	3	2	4	4	2	4	4	4	4	3	4	2	50
3	2	3	2	3	2	3	2	2	4	2	2	2	3	3	3	38
4	3	2	4	2	2	3	2	3	2	3	4	3	4	4	1	42
5	4	3	3	2	2	4	3	4	3	3	4	3	3	4	1	46
6	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	46
7	3	2	1	4	2	4	3	2	4	4	2	3	3	3	3	43
8	2	3	3	2	2	4	2	2	2	2	2	3	4	4	4	41
9	2	3	3	2	2	4	2	2	2	2	2	3	4	4	4	41
10	4	4	3	4	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	53
11	4	2	3	3	2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2	41
12	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	40
13	4	2	3	3	3	2	4	1	3	2	3	2	2	2	3	39
14	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	57
15	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	53
16	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	50
17	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
18	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	56
19	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	1	50
20	3	4	2	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	50
21	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	53
22	2	1	3	4	3	3	4	3	2	3	2	2	1	2	3	38
23	2	4	3	4	4	3	3	3	4	2	2	4	4	4	3	49
24	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	2	4	3	44
25	4	3	3	2	2	3	4	4	3	4	4	3	3	3	2	47

## Lampiran 17. Data Angket Akhir

no re	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	3	1	2	2	26
2	2	1	1	3	2	1	2	2	1	3	2	3	2	3	2	30
3	1	2	4	2	1	2	3	2	3	1	2	1	2	1	2	29
4	2	1	3	1	3	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	29
5	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	1	1	1	1	28
6	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	3	2	1	2	3	30
7	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	31
8	3	4	2	1	2	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	45
9	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	3	3	27
10	2	2	3	2	2	1	3	2	1	1	1	2	2	1	1	26
11	2	2	1	3	2	1	3	2	2	2	2	3	1	1	2	29
12	1	3	3	2	2	2	1	1	3	2	3	1	1	2	1	28
13	3	3	1	2	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	46
14	2	4	3	4	3	2	2	4	3	4	3	4	4	2	3	47
15	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	2	3	1	43
16	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	50
17	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	2	1	2	3	3	29
18	2	1	2	1	1	1	3	2	3	2	2	2	3	3	2	30
19	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	4	1	38
20	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	4	3	2	3	2	37
21	2	2	3	2	3	2	2	3	4	3	4	2	2	3	2	39
22	4	1	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	1	3	3	48
23	2	2	3	2	4	2	3	2	4	2	2	2	3	4	3	40
24	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	2	2	2	4	3	49
25	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	40

## Lampiran 18. Hasil Uji Validitas Instrumen Angket

NO. ITEM	VAR00023
VAR00001 Pearson Correlation	.162
Sig. (1-tailed)	.180
N	34
VAR00002 Pearson Correlation	.177
Sig. (1-tailed)	.158
N	34
VAR00003 Pearson Correlation	-.077
Sig. (1-tailed)	.333
N	34
VAR00004 Pearson Correlation	.575
Sig. (1-tailed)	.000
N	34
VAR00005 Pearson Correlation	-.010
Sig. (1-tailed)	.479
N	34
VAR00006 Pearson Correlation	.854
Sig. (1-tailed)	.000
N	34
VAR00007 Pearson Correlation	.577
Sig. (1-tailed)	.000
N	34
VAR00008 Pearson Correlation	.677
Sig. (1-tailed)	.000
N	
VAR00009 Pearson Correlation	.565
Sig. (1-tailed)	.000
N	34
VAR00010 Pearson Correlation	.402
Sig. (1-tailed)	.009
N	34
VAR00011 Pearson Correlation	.704
Sig. (1-tailed)	.000
N	34
VAR00012 Pearson Correlation	.854

	Sig. (1-tailed)	.000
	N	34
VAR00013	Pearson Correlation	.592
	Sig. (1-tailed)	.000
	N	34
VAR00014	Pearson Correlation	.431
	Sig. (1-tailed)	.005
	N	34
VAR00015	Pearson Correlation	.410
	Sig. (1-tailed)	.008
	N	34
VAR00016	Pearson Correlation	.508
	Sig. (1-tailed)	.001
	N	34
VAR00017	Pearson Correlation	.551
	Sig. (1-tailed)	.000
	N	34
VAR00018	Pearson Correlation	.239
	Sig. (1-tailed)	.087
	N	34
VAR00019	Pearson Correlation	.484
	Sig. (1-tailed)	.002
	N	34
VAR00020	Pearson Correlation	.155
	Sig. (1-tailed)	.191
	N	34
VAR00021	Pearson Correlation	.186
	Sig. (1-tailed)	.146
	N	34
VAR00022	Pearson Correlation	.550
	Sig. (1-tailed)	.000
	N	34
VAR00023	Pearson Correlation	1
	Sig. (1-tailed)	
	N	34

## Lampiran 19. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket

### Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	34	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	34	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.874	15

## Lampiran 20. Contoh Naskah Drama

### Perjuangan Pattimura

**Pemeran: Pattimura, Kristina Marta Tiahahu, Philip Latumahina, Tentara Belanda I, Tentara Belanda II**

Penjajahan Belanda semakin menjadi-jadi. Daerah Maluku yang menjadi penghasil rempah-rempah yang bagus dan melimpah tidak luput dari jajahan Belanda. Belanda sewenang-wenang dan memonopoli perdagangan rempah-rempah di Maluku sehingga menyebabkan rakyat hidup sengsara dan menderita.

Di tengah penderitaan rakyat yang semakin merajalela, seorang pemuda Maluku yang gagah berani bernama Pattimura bangkit memimpin rakyat Maluku untuk melawan Belanda.

Pattimura : "Hai rakyat Maluku, tidakkah kita bosan dengan semua penderitaan ini?"

Kristina : "Iya benar sekali, Belanda semakin menjadi-jadi menjajah tanah kita. Rempah-rempah hasil pertanian kita dibeli dengan harga yang sangat murah."

Philip : "Sedangkan kita tidak boleh menjual rempah-rempah kita kepada pedagang lain." (Bercicara dengan menggebu-gebu)

Pattimura : "Kita harus bangkit, kita tidak boleh takut dan lemah dan membuat kita menyerah begitu saja terhadap Belanda."

Philip : "Iya benar sekali, mari kita lawan Belanda dan kita usir dari tanah Maluku."

Pattimura bangkit sebagai pemimpin perjuangan rakyat Maluku dibantu oleh Kristina Marta Tiahahu dan Philip Latumahina dan kawan-kawan yang lainnya. Rakyat Maluku dengan gagah berani menyerang benteng Duurstede. Dalam penyerangan itu, banyak prajurit Belanda tewas termasuk Residen Van Den Berg.

Tentara I : "Bagaimana ini, pasukan kita berantakan karena serangan Pattimura. Bahkan pimpinan kita tewas. Apa yang harus kita lakukan?"

Tentara II : "Kita harus meminta bantuan kepada pemimpin pusat. Kita minta kiriman pasukan yang lebih banyak lagi untuk merebut kembali benteng Duurstede itu."

Tentara I : "Iya benar." (merekapun pergi meminta bantuan kepada pemerintah Belanda)

Tidak lama berselang, datanglah bala bantuan Belanda yang sangat banyak dengan persenjataan yang lengkap. Mereka akan menggempur Pattimura beserta bala tentaranya untuk merebut kembali benteng Duurstede. Mendengar hal itu, Pattimura dan kawan-kawan bermusyawarah untuk menghadapinya.

Kristina : "Aku dengar, Belanda mengirimkan bala tentara yang lebih banyak untuk menyerang kita. Bagaimana ini?"

Pilip : "Sudahlah, kita tidak perlu takut. Kita hadapi saja mereka."

Pattimura : "Kita harus lawan mereka dan tidak boleh menyerah begitu saja. Kita tumpas penjajahan di tanah Maluku ini."

Kristina : "Benar sekali. Paling tidak, kita harus mempertahankan benteng Duurstede ini."

Philip : "Mari kita bersatu dengan seluruh rakyat Maluku untuk mengusir penjajah!"

Kemudian dengan tekad yang kuat, rakyat Maluku kembali mengobarkan perang melawan penjajahan Belanda. Namun, karena kalah persenjataan, benteng Duurstede berhasil direbut kembali oleh penjajah Belanda. Meskipun demikian, namun rakyat Maluku tidak kenal putus asa. Mereka terus menerus mengadakan perlawanan terhadap Belanda. Akan tetapi, Belanda berhasil menangkap Pattimura dan beberapa pejuang lain.

Tentara I : "Hahaha... akhirnya kau berhasil kukalahkan juga." (ia berkata sombong sambil memegangi tali yang mengikat kedua tangan Pattimura)

Pattimura : "Siapa bilang kami kalah?! Kami akan terus berjuang sampai titik darah penghabisan untuk mengusir kalian dari tanah kami!" (kata Pattimura dengan lantangnya)

- Tentara II : "Hey tidak usah marah-marah tuan...( dengan nada mengejek) pada kenyataannya kamu sudah tertangkap oleh kami. Hidup dan matimu ada di tangan kami."
- Pattimura : "Aku tidak takut!" (Pattimura menjawab dengan tegas)
- Tentara II : "Kalau begitu, sudah jelas kau akan segera kami hukum mati."
- Tentara I : "Atau kau ingin tetap hidup dengan suatu tawaran dari kami?"
- Pattimura : "Tawaran apa itu?"
- Tentara I : "Bekerja sama dengan kami, kau kendalikan seluruh pasukanmu."
- Tentara II : "Dan menyerahlah kepada kami sebagai kaum jajahan, hahahaha" (tertawa terbahak-bahak)
- Pattimura : "Aku tidak sudi!" (jawab Pattimura dengan tegas) "Lebih baik aku mati!"
- Tentara I : "Baiklah, kalau begitu kamu lebih memilih mati."
- Tentara II : "Kita gantung saja orang ini biar mati."
- Pattimura : "Aku tidak takut, biarkan aku mati. Pattimura tua boleh dihancurkan, tetapi Pattimura-Pattimura muda akan bangkit."

Begitulah Pattimura berkata dengan lantang sebelum ia berjalan menuju tiang gantungan. Ia tidak takut mati demi membela bangsanya. Akhirnya, Pattimura gugur di tiang gantungan menjadi pahlawan bangsa yang dikenang sampai saat ini.

## **Perlawanann Diponegoro**

**Pemeran: Pangeran Diponegoro, Kyai Mojo, Pangeran Mangkubumi, Jenderal de Kock, Ajudan, Rakyat I, Rakyat II**

Pengaruh Belanda telah meraja lela di kalangan Kerajaan Mataram. Karena siasat Belanda, Kerajaan Mataram terpecah belah dan menjadikan Belanda semakin kuat. Di samping itu, kerja rodi masih terus berlangsung yang menyebabkan penderitaan rakyat yang tidak berkesudahan. Tanam paksa juga masih diterapkan oleh Belanda sehingga banyak warga yang mati kelaparan.

Diponegoro :”Rakyat Mataram menderita.

Mangkubumi :”Iya, Belanda semakin sewenang-wenang.

Kyai Mojo :”Rakyat semakin menderita karena adanya kerja paksa. Mereka dipaksa bekerja dalam keadaan menderita, bahkan kelaparan.”

Diponegoro :”Kita tidak boleh tinggal diam, kita harus melawan penjajah Belanda.”

Mangkubumi :”Benar sekali, kalau kita terus menerus pasrah dengan keadaan ini, kita akan selamanya dijajah.”

Kyai Mojo :”Baik, kalau begitu mari kita susun siasat perang untuk mengalahkan Belanda

Melihat keadaan yang memprihatinkan ini, seseorang dari kesultanan Yogyakarta yang bernama Raden Mas Ontowiryo atau lebih dikenal dengan sebutan Pangeran Diponegoro bangkit untuk mengusir penjajahan Belanda. Beliau berperang dengan dibantu oleh Pangeran Mangkubumi, Sentot Prawirodirjo dan Kyai Mojo.

Perang mulai berkobar saat Belanda membuat makam melewati makam leluhur Pangeran Diponegoro.

Jenderl de Kock : "Cepat selesaikan pekerjaan kita ini, mengukur jalan yang akan segera kita bangun."

Rakyat I : "Apakah melewati jalur ini juga, Tuan?"

Ajudan : "Iya benar, daerah ini termasuk jalur strategis untuk jalur jalan raya."

Rakyat II : "Tetapi Tuan, lihatlah... (sambil menunjuk ke arah depannya) itu adalah kawasan makam Tuan. Apakah pantas membuat jalan raya melawati makam?"

De Kock : "Peduli apa aku dengan makam itu? Orangnya sudah mati, tidak akan protes jika makamnya dilewati jalan raya. Haahahaha" (terbahak-bahak)

Rakyat II : "Tetapi Tuan-Tuan, itu adalah makam leluhur Pangeran Diponegoro, makam yang dihormati, Tuan. Bukan makam sembarangan..."

Rakyat I : "Iya betul itu tuan. Tidak mungkin kami-kami ini berani memasang tiang pancang untuk membangun jalan raya melewatinya."

De Kock : "Hahhh sudah-sudah! Banyak bicara. Kalian ini siapa? Tahu apa? Kalian hanya pekerja yang harus selalu patuh pada perintah kami!"

Ajudan : "Sekarang cepat kerjakan atau kalian akan kami cambuk!"  
(mengancam sambil mengangkat cambuk)

Melihat hal tersebut, rakyat ketakutan dan melakukan perintah Belanda dengan segera. Kabar mengenai hal ini didengar oleh Pangeran Diponegoro. Beliau sangat murka dengan sikap Belanda yang sewenang-wenang tersebut. Beliau tentu tidak terima jika makam leluhurnya dilewati jalan Belanda.

Diponegoro : "Hai kaum penjajah, kalian begitu lancang membangun jalan raya di atas makam leluhurku!"

Ajudan : "Kamu bangsa pribumi tidak usah mengalangi pekerjaan ini."

Diponegoro : "Tetapi perbuatan kalian ini sudah tidak bisa kubiarkan."

De Kock : "Tapi kami tetap tidak mau merubah eputusan ini untuk tetap membangun jalan raya di atas makam ini."

Diponegoro : "Baiklah, kalau begitu aku menyatakan perang. Akan kusingkirkan kalian dari negeriku."

Ajudan : "Silahkan saja jika kau berani."

Sejak itulah, maka Pangeran Diponegoro memimpin perang melawan pasukan Belanda. Pangeran Diponegoro menggunakan siasat perang gerilya yang membuat Belanda kewalahan dan banyak mengalami kekalahan. Melihat hal ini, Jenderal de Kock melakukan tipu muslihat dengan berpura-pura mengajak berunding Pangeran Diponegoro. Setelah berunding yang diadakan di Magelang, Pangeran Diponegoro ditangkap oleh Belanda dan diasingkan ke Menado. Kemudian dipindah ke Makassar sampai wafat tahun 1855.

## Raden Ajeng Kartini

### Pemeran: Raden Ajeng Kartini, Ibu, Rakyat 1, Rakyat 2, Rakyat 3, Rakyat 4

Suatu hari, di pendopo sebuah rumah, seorang remaja putrid sedang melamun. Dia membayangkan seandainya bisa merasakan bersekolah seperti teman-temannya. Namun pada waktu itu, seorang perempuan yang menginjak dewasa harus dipingit dan tidak boleh keluar rumah. Sehingga R.A Kartini tidak bisa melanjutkan sekolahnya.

Ibu : “Anakku yang cantik, kenapa hanya melamun saja disitu.”

RA. Kartini : “Sebentar, Ibu. Rasanya masih malas beranjak dari sini.”

Ibu : “Ada apa anakku? Mengapa engkau kelihatan berdsedih? Apakah yang membuatmu bersedih seperti ini?”

RA. Kartini : “Ibu, aku ingin bersekolah lagi seperti mereka Ibu. Seperti anak laki-laki yang lain.”

Ibu : “Ada apa kau ini? Mengapa tiba-tiba ingin seperti itu? Bukankah kau ini seorang perempuan?”

(Ibu membelai kepala R.A Kartini dengan penuh kasih sayang.)

R.A : “Iya Ibu, aku sadar aku ini seorang perempuan. Tetapi bukankah seorang perempuan juga harus pandai Ibu? Tidak hanya mengurus dapur saja. Tetapi juga akan mengurus anak-anaknya. Jadi tetap harus pandai Ibu.”

(Ibu tersenyum dan menjawab dengan sabar sambil membelai kepala R.A Kartini.)

Ibu : “Iya, kata-katamu itu tidak ada salahnya, anakku, Tetapi memang sudah takdirnya seperti itu menjadi perempuan. Sekarang kau segera masuk ke rumah.”

R.A Kartini : “Baik, Ibu.”

(Ibu dan R.A Kartini kemudian meninggalkan panggung.)

R.A Kartini memang memiliki keinginan dan tekad yang kuat untuk terus bersekolah. Dia selalu haus akan ilmu pengetahuan. Dia juga tidak setuju dengan budaya saat itu yang menganggap wanita tidak perlu bersekolah tinggi-tinggi. Namun, R.A Kartini hormat dan patuh akan perintah orang tua. Selama dalam masa pingitan, R.A Kartini menulis surat tentang keinginannya bahwa wanita tetap harus bersekolah. Surat-surat itu ia kirimkan kepada sahabatnya di Belanda. Pada suatu saat, R.A Kartini mendirikan sebuah sekolah. Sekolah yang didirikan R.A Kartini adalah sekolah khusus perempuan. Jadi, seluruh siswanya adalah perempuan dari berbagai kalangan. Bahkan, kalangan rakyat biasa.

Rakyat 1 : "Ayo sebaiknya kita segera berangkat."

Rakyat 2 : "Iya, nanti kita terlambat mengikuti pelajaran hari ini."

Rakyat 3 : "Sekolah di sana menyenangkan sekali."

(Mereka lalu berjalan beriringan dan bertemu dengan seorang temannya yang lain.)

Rakyat 4 : "Hai teman-teman, kalian mau kemana?"

Rakyat 3 : "Kita mau bersekolah. Kamu ingin ikut?"

Rakyat 4 : "Bersekolah dimana? Memangnya orang seperti kita ini boleh sekolah?"

Rakyat 2 : "Apa kamu belum tau? Sekarang sudah ada sekolah untuk kaum seperti kita ini."

Rakyat 1 : "Iya, sekolah yang didirikan oleh Raden Ajeng Kartini."

Rakyat 4 : "Raden Ajeng Kartini memang sangat baik sekali. Beliau sangat peduli dengan kaum seperti kita ini."

Rakyat 3 : "Ya itu benar. Kalau begitu, mari ikut bersama kami."

Rakyat 4 : "Ayo."

(Merekapun berjalan menuju sekolah. Di sana, mereka belajar dibawah bimbingan Raden Ajeng Kartini.)

R.A Kartini menjadi pelopor pendidikan untuk kaum wanita. Beliau mengabdi untuk kemajuan pendidikan wanita hingga akhir hayat. Berkat jasa R.A Kartini, kini

wanita mempunyai hak yang sama dengan laki-laki untuk menuntut ilmu setinggi-tingginya.

**Lampiran 21. Foto Dokumentasi Penelitian**



Gambar 1. Siswa Sedang Mengisi Angket



Gambar 2. Diskusi Pertama Siswa Belum Berjalan Optimal



Gambar 3. Siswa Bermain *Role Playing* dengan Bimbingan Guru



Gambar 4. Siswa Sedang Memerankan Drama Bersama Kelompoknya



Gambar 5. Siswa yang Lain Mengamati Kelompok yang Sedang Berperan



Gambar 6. Siswa Memerankan Salah Satu Peran



Gambar 7. Guru Menerangkan Materi Secara Garis Besar



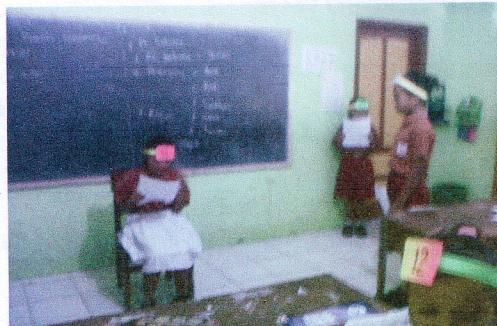
Gambar 8. Siswa Terlihat Lebih Bersemangat Dalam Berdiskusi Bersama Kelompok



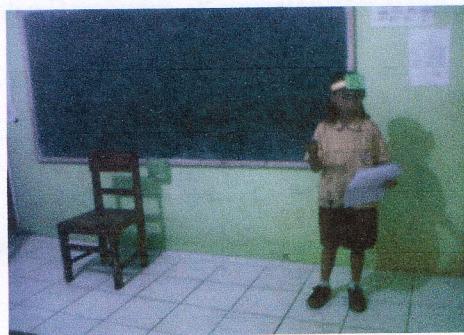
Gambar 9. Siswa Berperan dalam Kelompok



Gambar 10. Siswa Bersama-sama Menyanyikan Lagu Indonesia Raya



Gambar 11. Seorang Siswa Memerankan Kartini



Gambar 12. Salah Satu Siswa Berperan sebagai Narator



**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)



**1 Mei 2013**

No. : **2780** /UN34.11/PL/2013

Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal

Hal. : Permohonan izin Penelitian

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

Cq. Kepala Kesbanglinmas Prov. DIY

Jl. Jenderal Sudirman 5

Yogyakarta

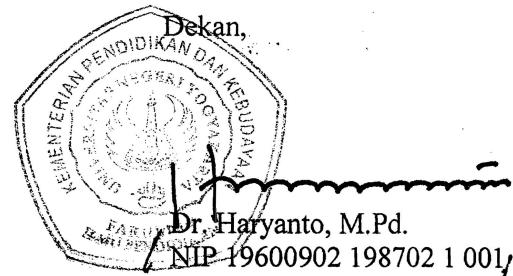
Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Winda Adi Hutami  
NIM : 09108241068  
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD  
Alamat : Parakan, Giripurno , Borobudur, Magelang , Jawa Tengah

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

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : SD N Giripurno I , Kecamatan Borobudur , Kabupaten Magelang , Jawa Tengah  
Subyek : Siswa kelas V  
Obyek : Nilai Karakter Semangat Kebangsaan  
Waktu : Mei-Juli 2013  
Judul : Keefektifan metode Role Playing Untuk Mengembangkan Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa kelas V SD Negeri Giripurno 1

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



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 DILAKUHKAN YOGYAKARTA  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT  
( BADAN KESBANGLINMAS )  
Jl Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233  
Telepon (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 6 Mei 2013

Nomor : 074 / 953 / Kesbang / 2013  
Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian

Kepada Yth.  
Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas  
Provinsi Jawa Tengah

Di  
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor : 2780/UN.34.11/PL/2013  
Tanggal : 1 Mei 2013  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : " KEEFEKTIFAN METODE ROLL PLAYING UNTUK MENGEMBANGKAN NILAI KARAKTER SEMANGAT KEBANGSAAN SISWA KELAS V SD NEGERI GIRIPURNO 1 ", kepada :

Nama : WINDA ADI HUTAMI  
NIM : 09108241068  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/PPSD  
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi : SD N Giripurno 1, Borobudur, Kab. Magelang, Prov. Jawa Tengah  
Waktu : Mei s/d Juli 2013

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY.

Rekomendasi Ijin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



embusan disampaikan Kepada Yth :

Gubernur DIY (sebagai laporan);

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta;

Yang bersangkutan.



## BADAN KESATUAN BANGSA POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

JI. A. YANI NO. 160 TELP. (024) 8454990 FAX. (024) 8414205, 8313122

EMAIL : KESBANG@JATENPROV.GO.ID

SEMARANG - 50136

**SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET****Nomor : 070 / 1190 / 2013**

I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia No 64 Tahun 2011 Tanggal 20 Desember 2011.

2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah. Nomor 070 / 265 / 2004. Tanggal 20 Februari 2004.

II. MEMBACA : Surat dari Gubernur DIY, Nomor 074 / 953 / Kesbang / 2013. Tanggal 6 Mei 2013.

III. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kabupaten Magelang.

IV. Yang dilaksanakan oleh :

1. Nama : WINDA ADI HUTAMI.  
2. Kebangsaan : Indonesia.  
3. Alamat : Karangmalang – Yogyakarta.  
4. Pekerjaan : Mahasiswa.  
5. Penanggung Jawab : Sekar Purbarini Kawuryan , M.Pd.  
6. Judul Penelitian : Keefektifan Metode *Role Playing* Untuk Mengembangkan Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Giripurno I .  
7. Lokasi : Kabupaten Magelang.

**V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
2. Pelaksanaan survey / riset tidak salah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah Politik dan / atau agama yang dapat menimbulkan

3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / meng-indahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.

VI. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari :

Mei s.d Agustus 2013.

VII. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 7 Mei 2013

an. GUBERNUR JAWA TENGAH  
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS  
PROVINSI JAWA TENGAH





# KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Soekarno-Hatta No. 007, ( 0293 ) 788616

KOTA MUNGKID 56511

Kota Mungkid, 15 Mei 2013

nomor : 070 / 366 / 14 / 2013

lampiran : -

hal : Rekomendasi

Kepada :  
Yth, Kepala Badan Penanaman Modal  
dan Pelayanan Perijinan Terpadu  
Kabupaten Magelang.

Di -

KOTA MUNGKID

1. Dasar : Surat dari Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jateng.  
Nomor : 070/1190/2013  
Tanggal : 07 Mei 2013.  
Tentang : Surat Rekomendasi Survey/Riset
2. Dengan hormat diberitahukan bahwa kami tidak keberatan atas pelaksanaan Penelitian / Riset / Survey / PKL di Kabupaten Magelang yang dilakukan oleh :
  - a. N a m a : WINDA ADI HUTAMI
  - b. Pekerjaan : Mahasiswa
  - c. Alamat : Karangmalang Yogyakarta
  - d. Penanggung Jawab : Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd
  - e. Lokasi : Kabupaten Magelang
  - f. W a k t u : Mei s/d Agustus 2013.
  - g. Tujuan : Mengadakan penelitian dengan judul :

**" KEEFEKTIFAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENGEMBANGKAN NILAI KARAKTER SEMANGAT KEBANGSAAN KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI GIRIPURNO 1 "**

3. Sebelum melakukan kegiatan, terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
4. Pelaksanaan Survey/Riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan, dan tidak membahas masalah politik dan/atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
5. Setelah pelaksanaan selesai agar menyerahkan hasilnya kepada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang.
6. Surat Rekomendasi ini dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkannya peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya.

An. KEPALA KANTOR KESBANGPOL  
KABUPATEN MAGELANG  
Kepala Seksi Politik dan Kewaspadaan Nasional



ibusan,  
p. Bupati Magelang ( sebagai laporan ).

lempala Badan / Dinas / Kantor / Instansi Ybs.

Tanpa Lampiran )



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG  
BADAN PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU  
Jl. Soekarno Hatta No. 20 (0293) 788249 Faks 789549  
Kota Mungkid 56511

Kota Mungkid, 15 Mei 2013

: 070 / 190 / 59 /2013  
: Amat segera  
: Izin Penelitian

Yth  
Kepada :  
**WINDA ADI HUTAMI**  
Karangmalang, Yogyakarta  
di  
**YOGYAKARTA**

Dasar : Surat Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang Nomor : 070 /366/14/2013 Tanggal 15 Mei 2013, Perihal Kegiatan Riset / Penelitian di Kab. Magelang.

Dengan ini kami tidak keberatan dan menyetujui atas pelaksanaan Kegiatan Riset/ Penelitian di Kabupaten Magelang yang dilaksanakan oleh Saudara :

Nama	: <b>WINDA ADI HUTAMI</b>
Pekerjaan	: Mahasiswi, UNY
Alamat	: Karangmalang, Yogyakarta
Penanggung Jawab	: Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd
Pekerjaan	: Dosen
Lokasi	: Kabupaten Magelang
Waktu	: Mei s.d Agustus 2013
Peserta	:
Tujuan	: Mengadakan Kegiatan Penelitian dengan Judul: "KEEFEKTIFAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENGEMBANGKAN NILAI KARAKTER SEMANGAT KEBANGSAAN KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI GIRIPURNO 1"

Sebelum Melaksanakan Kegiatan Penelitian agar Saudara Mengikuti Ketentuan- ketentuan sebagai berikut :

1. Melapor kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku
3. Setelah pelaksanaan kegiatan selesai agar melaporkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Kabupaten Magelang
4. Surat izin dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya

Pj. KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU  
KABUPATEN MAGELANG  
Sekretaris  
  
SULISTYO YIWONO, S.H.  
NIP. 196807311994031009

**SEKOLAH DASAR NEGERI GIRIPURNO 1**  
**KECAMATAN BOROBUDUR KABUPATEN MAGELANG**  
**Alamat : Dusun Gayam, Desa Giripurno, Kecamatan Borobudur, Kabupaten**  
**Magelang Kode Pos 56553**

---

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Giripurno 1 menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Winda Adi Hutami  
NIM : 09108241068  
Jurusan / Program Studi : PPSD / PGSD  
Fakultas / Universitas : Ilmu Pendidikan / Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Giripurno 1, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang guna penyusunan skripsi yang berjudul **“Keefektifan Metode Role Playing untuk Mengembangkan Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Giripurno 1”** pada bulan Mei s.d bulan Agustus 2013.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Giripurno, 27 Mei 2013

Kepala Sekolah,

