



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *ROLE PLAYING***

**DENGAN MEDIA VIDEO
SISWA KELAS V SDN KANDRI 01
KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada
Universitas Negeri Semarang

Oleh

SRI MULYANI

1401409190

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2013

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 12 Maret 2013



PERSETUJUAN PEMBIMBING

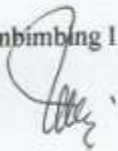
Skripsi atas nama SRI MULYANI, NIM: 1401409190, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Role Playing* dengan Media Video Siswa Kelas V SDN Kandri 01 Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi pada :

hari : jumat

tanggal : 8 Februari 2013

Semarang, 13 Maret 2013

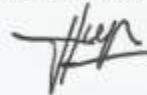
Dosen Pembimbing I



Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd

NIP. 196203121988032001

Dosen Pembimbing II



Dra. Yuyarti, M.Pd

NIP. 195512121982032001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dra. Martati, M.Pd

NIP 195510051980122001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama SRI MULYANI NIM: 1401409190, dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Role Playing* dengan media Video Siswa Kelas V SDN Kandri 01 Kota Semarang" telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : jum'at

tanggal : 22 Maret 2013

Panitia Ujian Skripsi,



Drs. Hardjono, M. Pd.

NIP. 195108011979031007

Sekretaris

Dra. Hartati, M. Pd.

NIP 195510051980122001

Penguji Utama,

Dra. Arini Esthi Astuti, M.Pd.

NIP. 195806191987022001

Penguji I,

Dra. Kurniana Bektiningsih, M. Pd.

NIP. 196203121988032001

Penguji II,

Dra. Yuyarti, M. Pd.

NIP. 195512121982032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“ Tidak ada pekerjaan baru yang hebat, yang bukan karena Anda bekerja setiap hari dengan sebaik-baiknya.” (Mario Teguh)

“ Ketika kita mau berusaha pasti ada jalan keluarnya, berusaha dan jangan pernah menyerah untuk menggapai suatu impian ” (peneliti)



Persembahan:

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

Ibuku Siti Kumsari,

Ayahku Safuan Wahyudi,

Kakak Perempuan Setyowati,

Kakak laki-laki Abdul Rokhim,

PRAKATA

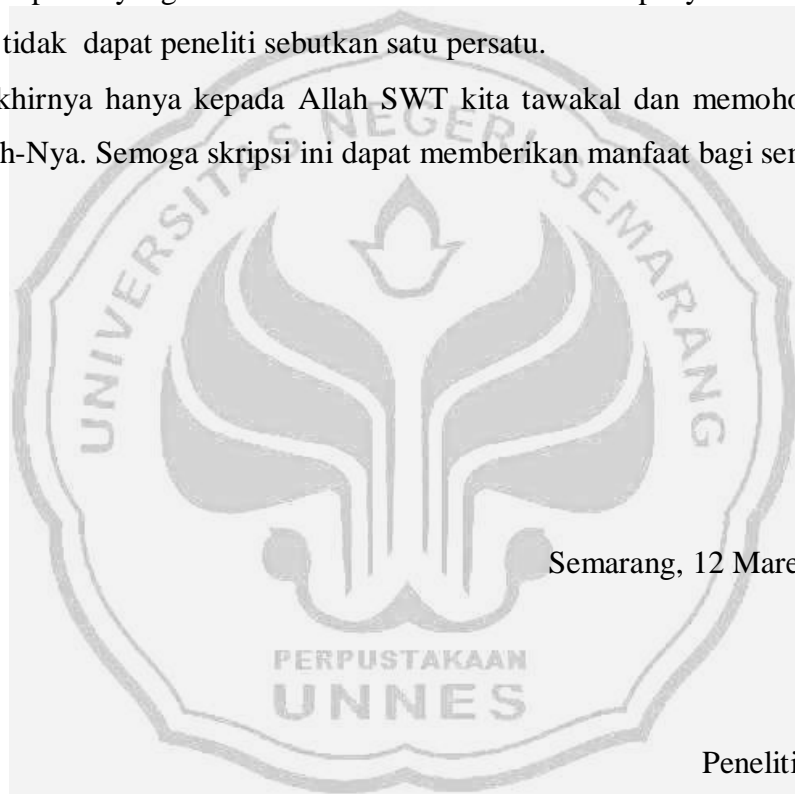
Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya sehingga peneliti mendapat bimbingan dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul “ Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Role Playing* dengan media Video Siswa Kelas V SDN Kandri 01 Semarang”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Di dalam penulisan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan studi.
2. Drs. Hardjono, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dorongan kepada peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bantuan pelayanan khususnya dalam memperlancar penyelesaian skripsi ini.
4. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Dosen Pembimbing I, yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan.
5. Dra. Yuyarti, M.Pd., Dosen Pembimbing II, yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan.
6. Dra. Arini Esthi Astuti, M. Pd., Dosen Penguji, yang telah memberikan tambahan dan penilaian atas skripsi ini.
7. Drs. H.M. Sri Sayogya, S.H., Kepala SDN Kandri 01 Semarang yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
8. Siti Safindun, S.Pd., Guru kelas V SDN Kandri 01 Semarang yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.

9. Seluruh guru dan karyawan serta siswa SDN Kandri 01 Semarang yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
10. Teman-teman PPL SDN Kandri 01 (Bowo, Zakky, Meta, Murnisa, Sofi, Taufik, dan Yoga) yang telah membantu dan memberikan dukungan terlaksananya penelitian.
11. Teman-teman kos (Anggun, Novi, Indah, Ulfa, Dewi) yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.



Semarang, 12 Maret 2013

Peneliti

ABSTRAK

Mulyani, Sri. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Role Playing dengan Media Video Siswa Kelas V SDN Kandri 01 Kota Semarang*. Sarjana. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing I Dra Kurniana Bektiningsih M,Pd. Dan Dosen Pembimbing II Dra Yuyarti M,Pd.

Mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang diberikan dari jenjang Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah. Hasil dari observasi dan pengamatan di SDN Kandri 01 Kota Semarang yaitu guru kurang variatif menggunakan model dan media, siswa belum percaya diri dan kurang aktif sehingga hasil belajar rendah yaitu hanya sebesar 21,8% siswa mengalami ketuntasan klasikal belajar. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Kandri 01 yaitu melalui model *Role Playing* dengan media video. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model *Role Playing* dengan media video dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Kandri 01 Kota Semarang?. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video siswa kelas V SDN Kandri 01 Kota Semarang.

Penelitian Tindakan Kelas melalui model *Role Playing* dengan media video dilaksanakan dalam dua siklus masing-masing dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian guru dan siswa kelas V SDN Kandri 01 Kota Semarang berjumlah 31 terdiri 14 siswa laki-laki dan 17 perempuan. Teknik pengumpulan data tehnik tes dan nontes. Analisis data melalui teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata keterampilan guru siklus I pertemuan pertama sebesar 22 kategori cukup, pertemuan kedua 25 termasuk kategori baik. Siklus II pertemuan pertama memperoleh skor 3 kategori sangat baik dan pertemuan kedua mencapai 32 kategori sangat baik. Aktivitas siswa rata-rata siklus I pertemuan pertama 23,8 kategori cukup, pertemuan kedua 25,5 kategori baik. Siklus II pertemuan pertama 29 kategori baik meningkat pertemuan kedua sebesar 34 dengan kategori sangat baik. Begitu juga prosentase hasil belajar siswa siklus I pertemuan pertama sebesar 58%, pertemuan kedua 70%. Pada siklus II pertemuan pertama 77% meningkat pertemuan kedua menjadi 87%.

Simpulan penelitian adalah melalui model *Role Playing* dengan media video dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS meliputi keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar siswa. Saran dari hasil penelitian ini adalah guru dapat menggunakan model *Role Playing* dengan media video dalam pembelajaran IPS agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan membantu lebih aktif dalam pelajaran.

Kata Kunci : Kualitas Pembelajaran IPS, Model *Role Playing*, video pembelajaran

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR DIAGRAM	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Perumusan dan Pemecahan Masalah	6
1.3.Tujuan Penelitian	8
1.4.Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1. Kajian Teori	11
2.1.1. Hakikat Belajar	11
2.1.2. Hakikat Pembelajaran	13
2.1.3. Kualitas Pembelajaran	16
2.1.4. Hakikat Pembelajaran IPS	27
2.1.5. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	31
2.1.6. Hakikat Media Pembelajaran	33
2.1.7. Penerapan Model <i>Role Playing</i> dengan Media Video	34
2.2. Kajian Empiris	36
2.3. Kerangka Berpikir	37
2.4. Hipotesis Tindakan	40

BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1. Perencanaan Pelaksanaan	41
3.2. Subyek Penelitian	41
3.3. Variabel Penelitian	44
3.4. Tahap Pelaksanaan	44
3.5. Data dan Teknik Pengumpulan Data	55
3.6. Teknik Analisis Data	58
3.7. Indikator Keberhasilan	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
4.1. Hasil Penelitian	64
4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I	65
4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II	97
4.2. Pembahasan	128
4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian	128
4.2.2. Implikasi Hasil Penelitian	137
BAB V PENUTUP	139
5.1. Simpulan	139
5.2. Saran	140
DAFTAR PUSTAKA	141
LAMPIRAN	144

DAFTAR TABEL

4.1. Hasil observasi keterampilan guru siklus I pertemuan 1	71
4.2. Hasil observasi keterampilan guru siklus I pertemuan 2	75
4.3. Hasil observasi keterampilan guru siklus I	79
4.4. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 1	81
4.5. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 2	85
4.6. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I	90
4.7. Hasil belajar siswa siklus I	91
4.8. Perbedaan hasil belajar data awal dan siklus I	93
4.9. Hasil respon siklus I	94
4.10. Hasil observasi keterampilan guru siklus II pertemuan 1	103
4.11. Hasil observasi keterampilan guru siklus II pertemuan 2	107
4.12. Hasil observasi keterampilan guru siklus II	111
4.13. Perbandingan keterampilan guru siklus I dan II	112
4.14. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan 1	113
4.15. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan 2	118
4.16. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II	122
4.17. Perbandingan aktivitas siswa siklus I dan II	123
4.18. Hasil belajar siswa siklus II	124
4.19. Perbandingan hasil belajar siklus I dan II	126
4.20. Hasil Respon siswa siklus II	126
4.21. Peningkatan hasil belajar siswa	138

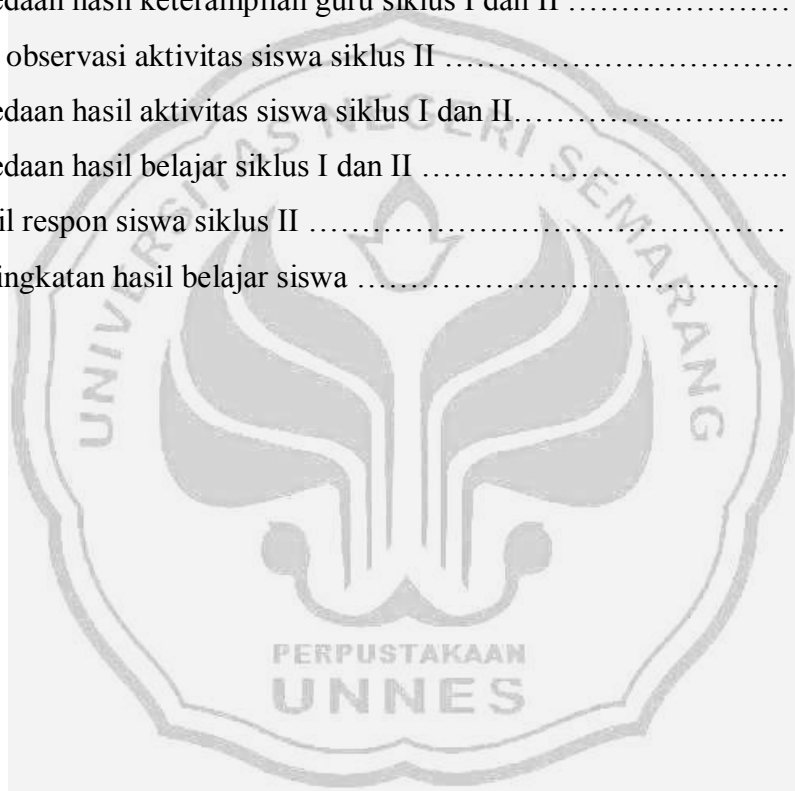
DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1. Kerangka Berpikir	39
Bagan 3.1. Siklus Penelitian	41



DAFTAR DIAGRAM

4.1. Hasil observasi keterampilan guru siklus I	80
4.2. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I	90
4.3. Perbandingan hasil belajar data awal dan siklus I	93
4.4. Hasil respon siswa siklus I	95
4.5. Hasil observasi keterampilan guru siklus II	112
4.6. Perbedaan hasil keterampilan guru siklus I dan II	113
4.7. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II	123
4.8. Perbedaan hasil aktivitas siswa siklus I dan II	124
4.9. Perbedaan hasil belajar siklus I dan II	126
4.10. Hasil respon siswa siklus II	127
4.11. Peningkatan hasil belajar siswa	138



DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-kisi instrument	146
2. Lembar observasi keterampilan guru siklus I pertemuan 1	154
3. Lembar observasi keterampilan guru siklus I pertemuan 2	157
4. Hasil observasi keterampilan guru siklus I	160
5. Lembar observasi keterampilan guru siklus II pertemuan 1	161
6. Lembar observasi keterampilan guru siklus II pertemuan 2	164
7. Hasil observasi keterampilan guru siklus II	167
8. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 1	171
9. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 2	172
10. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan 1	173
11. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan 2	174
12. Hasil wawancara siklus I	175
13. Hasil wawancara siklus II	176
14. Lembar angket respon siswa	177
15. Hasil observasi respon siswa siklus I	178
16. Hasil observasi respon siswa siklus II	179
17. Lembar catatan lapangan siklus I	180
18. Lembar catatan lapangan siklus II	182
19. Lembar RPP siklus I pertemuan 1	184
20. Lembar RPP siklus I pertemuan 2	200
21. Lembar RPP siklus II pertemuan 1	215
22. Lembar RPP siklus II pertemuan 2	230
23. Lembar indikator pencapaian karakter siswa	244
24. Hasil pencapaian karakter siswa siklus I	246
25. Hasil pencapaian karakter siswa siklus II	247
26. Foto saat pembelajaran berlangsung	248
27. Surat izin penelitian	254
28. Surat keterangan pengambilan data	255
29. Surat keputusan KKM	256

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan di era globalisasi menuntut adanya perubahan di segala bidang terutama pendidikan agar sesuai keadaan sekarang sehingga tidak tertinggal. Oleh karena itu pemerintahan menerapkan sistem pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, berbunyi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan siswa untuk membentuk watak bermartabat, manusia beriman, bertakwa, menjadi warga Negara demokratis dan bertanggung jawab.

Pelaksanaan pendidikan nasional diharapkan merata menyentuh semua lapisan masyarakat tanpa adanya sifat diskriminatif. Sejalan bunyi pasal 5 Undang-undang nomor 20 tahun 2005, setiap warga Negara berhak memperoleh pendidikan bermutu agar terbentuk manusia nasionalis, demokratis sesuai norma, peraturan yang berlaku baik di tingkat daerah sampai dunia.

Ini sesuai Peraturan Pemerintah nomor 22 tahun 2006 mengenai Standar Isi satuan pendidikan tingkat SD/MI menyebutkan IPS sebagai salah satu mata pelajaran diberikan dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Selain mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi mengenai isu sosial, IPS juga memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi (Depdiknas, 2010).

Melalui pelajaran IPS, siswa diharapkan menjadi warga negara Indonesia demokratis, bertanggung jawab yang cinta damai. Peraturan tersebut tertera dalam Undang-Undang nomor 20 pasal 37 ayat 1, kajian IPS meliputi ilmu bumi, sejarah, ekonomi dan kesehatan dengan tujuan mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial masyarakat yang tersusun secara sistematis, komprehensif, terpadu agar terbentuk kedewasaan dan keberhasilan dalam hidup bermasyarakat.

Sumantri (dalam Hidayati, 2008:1.3) menyebutkan IPS sebagai suatu program pendidikan bukan sub-disiplin ilmu sehingga mempelajari banyak ilmu terkait. Menurut Ischak,dkk (2005:125) mata pelajaran yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kepaduan. Sedangkan Soewarso dan Susilo (2010:2) IPS sebagai salah satu ilmu yang mempelajari keadaan sosial dengan tujuan membentuk siswa siap meghadapi, menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang tidak terduga.

Dari beberapa pendapat ahli IPS merupakan suatu konsep ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai realita, fenomena dimasyarakat baik bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, kesehatan dengan tujuan membentuk karakteristik manusia bertanggung jawab, nasionalis, demokratis dan cinta damai.

Sebagai salah satu mata pelajaran di SD, IPS mempelajari berbagai fenomena, realita di masyarakat sehingga membantu siswa siap menghadapi masalah melalui pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif. Namun saat ini pembelajaran IPS masih terpusat pada guru. Seperti temuan akademik yang

menerangka banyak guru memberikan pemahaman pada siswa bahwa materi IPS bersifat hafalan sehingga pembelajaran terpusat. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pelajaran dan hasil belajar kurang optimal.

Keadaan ini ditemui saat pembelajaran IPS di SDN Kandri 01 Semarang. Hasil observasi selama PPL menunjukkan adanya permasalahan pembelajaran IPS di kelas V seperti siswa kurang aktif, sering ngombrol dengan temannya sehingga suasana kelas menjadi gaduh. Kurang optimalnya penggunaan media dan perhatian menyeluruh mengakibatkan siswa cepat bosan dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan hasil belajar IPS siswa kelas V kurang maksimal, dengan perolehan hasil dari 32 siswa sebanyak 25 atau 78,2% nilainya masih dibawah KKM, sedangkan 5 atau 21,8% sudah mengalami ketuntasan dengan nilai diatas KKM yaitu 60.

Dari permasalahan diatas perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran IPS melalui pembelajaran yang mengutamakan penerapan pengalaman siswa. Penggunaan pembelajaran berdasarkan pengalaman dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan pengetahuannya dalam menghadapi permasalahan sosial. Dengan begitu guru diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran dengan menerapkan model dan media yang ada sehingga mendorong siswa lebih aktif. Kondisi tersebut membantu meningkatkan keterampilan mengajar guru dan aktivitas siswa dalam pelajaran sehingga hasil belajar meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan mata pelajaran IPS di kelas V SDN Kandri 01 yaitu melalui model *Role Playing*. *Role Playing* merupakan model pembelajaran dengan cara bermain peran atau

memerankan sebuah situasi yang dilakukan dua orang atau lebih (Surachman dalam Ekawarna, 2011:142). Kelebihan *Role Playing* adalah membantu mengoptimalkan konsentrasi dan pengalaman ketika berada pada posisi yang sedang dimainkan. Dengan begitu, permasalahan dalam pembelajaran IPS dapat diselesaikan melalui model *Role Playing* sehingga siswa mudah mengerti dan memahami materi yang disampaikan guru.

Penggunaan model *Role Playing* dapat dikolaborasikan dengan media video untuk memperjelas dalam pemahaman materi yang disampaikan. Video sebenarnya hampir mirip dengan film, yang membedakan menggunakan video adegan atau peristiwa dapat diulang sedangkan film pengendaliannya berada dipusat stasiunnya sehingga tidak dapat diulang (Sufanti, 2010:90). Video sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah memberikan kemudahan pemahaman siswa dan guru mengenai pembahasan materi sehingga pembelajaran lebih optimal (Purwanto, 2011). Oleh karena itu peneliti berupaya mengkaji permasalahan pembelajaran IPS di SDN Kandri 01 melalui model *Role Playing* dengan media video agar materi tentang peristiwa dan tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan dapat dipemahaman siswa dari penayangan gambar yang bergerak dan bersuara.

Permasalahan yang sama juga ditemukan dalam penelitian Agustin Nur Baiti (skripsi Unnes 2011) “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan model *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang ditandai adanya peningkatan

prosentase keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Siklus I keterampilan guru sebesar 72,5%, 80% di siklus II dan menjadi 90% di siklus III. Aktivitas siswa, siklus I 66%, siklus II meningkat menjadi 75% , dan 87% di siklus III. Ketuntasan Klasikal siklus I 64,16%, siklus II menjadi 70,83% dan 78,12% di siklus III.

Didukung penelitian Firdausi Priharini (skripsi Unnes 2012) “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Role Playing* dengan Media Video Pembelajaran pada Siswa Kelas III SD Negeri Petompon 01 Semarang”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan penggunaan model *Role Playing* dengan media video dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru siklus I dengan skor 21, menjadi 26 di siklus II, dan 34 di siklus III. Aktivitas siswa, siklus I 18,125%, siklus II 22,54% dan menjadi 26,2% di siklus III. Hasil belajar juga meningkat, siklus I 66,67% , siklus II menjadi 70,83% dan di siklus III menjadi 87,5%.

Berdasarkan latar belakang peneliti akan mengkaji permasalahan tentang “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Role Playing* dengan Media Video pada Siswa Kelas V SDN Kandri 01 Semarang”.

1.2. PERUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dirumuskan masalah “Apakah model *Role Playing* dengan media video dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Kandri 1 kota Semarang?”

Secara khusus diuraikan sebagai berikut :

- a) Apakah model *Role Playing* dengan media video dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Kandri 1 ?
- b) Apakah model *Role Playing* dengan media video dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Kandri 1?
- c) Apakah model *Role Playing* dengan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Kandri 1 ?

1.2.2. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah melalui model *Role Playing* dengan media video untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas V SDN Kandri 01 Semarang.

Role Playing atau bermain peran merupakan model pembelajaran dengan cara memainkan situasi tertentu dengan mempelajari petunjuk tertulis/skenario untuk menyelesaikan permasalahan sosial (Sagala, 2012:213). Penggunaan model *Role Playing* lebih optimal ketika dikolaborasikan dengan media video karena peristiwa yang akan diperankan dapat dilihat secara langsung dari pemutaran video. Dengan begitu materi-materi IPS yang bersifat pemahaman, mudah dimengerti melalui bermain peran. Menurut Uno, H.B (2008:27) ada 9 langkah model *Role Playing*, yaitu pemanasan, memilih pemain, menyiapkan pengamat, menata panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, berbagi pengalaman dan kesimpulan. Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil 7 langkah yang dikolaborasikan dengan

penggunaan media sehingga terbentuklah 8 langkah model *Role Playing* dengan media video untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Adapun langkah penyelesaian masalah pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video yaitu:

1) Mengamati video

Siswa melakukan pengamatan video tentang peristiwa dan tokoh perjuangan persiapan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan

2) Pemanasan

Guru memperkenalkan permasalahan mengenai perjuangan para pejuang dalam peristiwa persiapan dan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan

3) Memilih pemain

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap tokoh dan menentukan siapa yang akan memerankannya

4) Menyiapkan pengamat

Guru menunjuk siswa sebagai pengamat namun tetap terlibat aktif

5) Menata panggung

Guru bersama siswa mendiskusikan kebutuhan yang diperlukan, dimana dan bagaimana peran itu dimainkan

6) Memainkan peran

Permainan peran dilakukan sesuai scenario tentang peristiwa dan tokoh dalam mempersiapkan proklamasi kemerdekaan

7) Diskusi dan evaluasi

Guru bersama siswa berdiskusi dan mengevaluasi mengenai peran yang telah dilakukan

8) Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Siswa diajak berbagi pengalaman dengan temannya dilanjutkan membuat simpulan materi mengenai peristiwa persiapan dan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan

Dengan menerapkan kedelapan langkah diatas, diharapkan permasalahan dalam pembelajaran IPS di SDN Kandri 01 Semarang tentang peristiwa dan tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan dapat diperagakan melalui model *Role Playing* dengan media video. Penggunaan media video dapat membantu mempermudah menghayati permainan peran karena memperlihatkan gambar bergerak yang disertai suara sebagai penjelas sehingga tujuan pembelajaran mudah dicapai.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video pada siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang

Adapun tujuan khusus penelitian adalah :

- 1) Mendeskripsikan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video pada siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang

- 2) Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video pada siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang
- 3) Meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video pada siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Secara teoritis hasil penelitian dimanfaatkan untuk referensi penelitian selanjutnya yang menggunakan model *Role Playing* serta dapat mengefektifkan pembelajaran seperti mata pelajaran IPS

Secara khusus penelitian diharapkan bermanfaat

a. Bagi guru

Meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, menciptakan alat peraga dan media sesuai kebutuhan melalui model *Role Playing* dengan media video pada pelajaran IPS

b. Bagi siswa

Meningkatkan aktivitas, hasil belajar, kreatifitas, rasa percaya diri, tanggung jawab dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video

c. Bagi sekolah

Meningkatkan peran aktif sekolah dalam menyediakan berbagai media dan alat peraga untuk pembelajaran yang efektif dan kondusif

d. Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam menerapkan model *Role Playing* dengan media video



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1. Hakikat Belajar

2.1.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku, mengakibatkan bertambahnya pengetahuan dari tidak tahu menjadi tahu. Sejalan pendapat Bell-Gredler (dalam Winataputra, 2008:1.5) menyebutkan adanya perubahan perilaku seseorang untuk mendapatkan kemampuan, keterampilan, sikap, secara bertahap dan berkelanjutan dari lahir sampai akhir hayat selama proses belajar yang ditandai oleh membaiknya perilaku sehingga orang menjadi baik apabila belajar. Sedangkan Slameto (2010:2) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara lebih rinci Sagala (2012:37) belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku karena praktik, pengalaman dan latihan yang dilaksanakan secara sengaja.

Dari beberapa pendapat, belajar merupakan proses perubahan perilaku seseorang, meliputi : kemampuan, sikap, keterampilan, cara berpikir, berjalan secara bertahap dan berkelanjutan dari lahir sampai akhir hayat sebagai hasil pengalaman interaksi dengan lingkungan sehingga dapat menghadapi berbagai

situasi. Dalam pelaksanaan ada empat unsur terkait untuk mencapai tujuan belajar yang maksimal

2.1.1.2. Unsur-unsur Belajar

Belajar merupakan suatu proses sehingga terdapat berbagai unsur yang saling berkaitan. Rifa'i (2009:84) menyebutkan ada empat unsur belajar :

- 1) Siswa adalah subyek yang menjalani proses belajar sehingga menjadi salah satu bagian inti dari belajar.
- 2) Rangsangan (stimulus) merupakan dorongan siswa ketika akan melakukan proses belajar.
- 3) Memori adalah daya ingat dari berbagai kemampuan dan pengalaman yang dialami siswa selama proses belajar.
- 4) Respon merupakan tindakan siswa diperoleh dari hasil pengalaman selama proses belajar.

Jadi unsur belajar menurut peneliti adalah beberapa bagian yang saling berkaitan selama proses belajar, dengan rangsangan diberikan guru kepada siswa untuk memahami materi sebagai pendalaman pengetahuan atau pengalaman baru yang tersimpan didalam ingatan/memori sehingga dapat diterapkan melalui tindakan.

2.1.1.3. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Suatu proses dikatakan berhasil apabila tidak ada kendala selama pelaksanaannya. Begitu pula proses belajar keberhasilan dan kegagalan dipengaruhi beberapa faktor diantaranya :

1) Kondisi Internal

Kondisi internal proses belajar meliputi fisik, psikis dan sosial siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar, misalnya kondisi internal tubuh tetap terjaga, membantu terpusatnya perhatian pada pelajaran. Sebaliknya apabila terganggu, mengakibatkan hasil belajar kurang optimal.

2) Kondisi Eksternal

Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal, meliputi: tempat tinggal, iklim, suasana dan budaya di lingkungan siswa. Hasil belajar dapat optimal apabila konsentrasi seseorang tetap terpusat. Sebagai contoh, ketika proses belajar mengajar berlangsung, tercium bau kurang mengenakan, konsentrasi siswa akan terganggu dan mencari cara untuk menghilangkannya sehingga penyampaian materi dari guru terabaikan. Keadaan itu membuat konsentrasi siswa pada pelajaran terpecah mengakibatkan materi susah diterima oleh memorinya.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan proses belajar memerlukan suasana hati, lingkungan kondusif untuk membantu mempermudah jalannya pembelajaran sehingga hasil belajar lebih maksimal.

2.1.2. Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses membelajarkan siswa dari tidak mengerti menjadi tahu. Sesuai Gagne (dalam Winataputra, 2008:1.19) pembelajaran merupakan kegiatan menginisiasi, memfasilitasi, memotivasi, sehingga

memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa dengan tujuan menciptakan sistem lingkungan sebagai pendukung proses belajar untuk menghasilkan perubahan positif. Mendukung beberapa pernyataan sebelumnya, Uno (2009:2) pembelajaran memusatkan pada bagaimana cara membelajarkan bukan apa yang diajarkan. Sedangkan Winataputra (2005:2.12) pembelajaran sebagai suatu sistem lingkungan belajar yang terdiri dari komponen, tujuan, unsur, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa dan guru.

Dari penjelasan diatas, disimpulkan pembelajaran merupakan proses kegiatan menginisiasi, memfasilitasi, memotivasi berpusat cara membelajarkannya sehingga terbentuk lingkungan pendukung perubahan positif bagi siswa yang meliputi berbagai komponen untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.2.2. Komponen Pembelajaran

Komponen merupakan bagian dari suatu kesatuan kegiatan atau program. Pembelajaran bagian dari program pendidikan yang terdiri dari beberapa komponen sehingga dalam prosesnya berjalan secara bersamaan dan saling mendukung untuk mencapai tujuan tertentu.

Hamalik (2008:77) menyebutkan tujuh komponen pembelajaran:

1) Tujuan pendidikan

Tujuan ini menjadi faktor penting suatu pembelajaran untuk mengarahkan, membimbing, memotivasi, sebagai pedoman, petunjuk dan pendeteksi penggunaan alat peraga atau media yang digunakan guru untuk mempermudah pemahaman siswa tentang materi.

2) Peserta didik atau siswa

Siswa merupakan individu unik dengan berbagai ciri khas/karakteristik dipengaruhi oleh keluarga, masyarakat, lingkungan sosial dan kebudayaan. Guru perlu menggunakan berbagai pendekatan untuk mengetahui potensi/bakat pada siswa.

3) Guru

Seorang guru memiliki peranan penting dalam proses belajar-mengajar salah satunya sebagai fasilitator artinya memfasilitasi segala kebutuhan siswa seperti penggunaan model dan media untuk mempermudah pemahaman, penjelasan, penguasaan terhadap materi.

4) Perencanaan pembelajaran

Sebelum melakukan pembelajaran, guru sebaiknya merencanakan segala kebutuhan belajar mengajar seperti penggunaan media, alat peraga, model tertentu untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Perencanaan pembelajaran bertujuan mengantisipasi berbagai kendala yang muncul dengan mengkondisikan kelas secara menyeluruh sehingga hasilnya lebih optimal.

5) Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan cara/teknik guru selama proses belajar mengajar berlangsung, meliputi : penyesuaian media, model dengan materi, pengelolaan kelas agar tetap kondusif dan mengatasi berbagai masalah yang muncul sebagai persiapan selanjutnya.

6) Media pembelajaran

Media pembelajaran biasa digunakan sebagai fasilitator selama proses belajar-mengajar sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap materi.

7) Evaluasi

Evaluasi merupakan tolok ukur yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran itu berhasil. Dikatakan berhasil apabila sebagian besar siswa di kelas dapat menguasai materi sesuai tujuan.

Selama proses pembelajaran ketujuh komponen diatas saling terkait dan berjalan secara beriringan sehingga terbentuk suasana belajar kondusif yang mengakibatkan tercapainya pembelajaran berkualitas

2.1.3. Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran artinya mutu, tingkat dan nilai yang dihasilkan selama proses belajar. Pembelajaran dikatakan berkualitas apabila seluruh atau sebagian siswa dapat berperan aktif baik secara fisik, mental maupun sosial sehingga dapat menciptakan lulusan berkualitas, sesuai kebutuhan masyarakat.

Menurut Etzioni (dalam Hamdani, 2011:194) secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam dan maupun di luar diri seseorang. Sedangkan Sudjana (2007:40) menyebutkan kualitas pembelajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan pernyataan diatas, Depdiknas (2004:8-10) merumuskan

indikator kualitas pembelajaran antara lain: keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar, iklim/lingkungan belajar, materi yang disampaikan, media yang digunakan dalam pembelajaran, dan sistem belajar.

Dari penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan kualitas pembelajaran adalah efektif tidaknya proses belajar mengajar meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar, iklim/lingkungan belajar, materi yang disampaikan, media yang digunakan dalam pembelajaran dan sitem belajar untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam penelitian, peneliti akan membatasi pengamatan komponen kualitas pembelajaran, meliputi: keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut:

2.1.3.1. Keterampilan Guru

Pembelajaran berkualitas dipengaruhi oleh keterampilan mengajar guru didalam kelas. Usman (2000:74) menyebutkan ada sembilan komponen antara lain :

a. Keterampilan membuka pelajaran

Membuka pelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan kesiapan mental dan menarik perhatian siswa secara optimal, agar konsentrasinya tetap terpusat.

Komponen dari membuka pelajaran adalah: a) menarik perhatian siswa, b) memberikan motivasi, c) memberikan acuan dan d) membuat kaitan

b. Keterampilan menjelaskan

Keterampilan menjelaskan dalam pengajaran ialah penyajian informasi secara lisan dan sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu sama lain. Ketika hendak menjelaskan kepada siswa, guru terlebih dahulu menguasai materi sehingga penyampaiannya berjalan lancar. Komponen dari menjelaskan meliputi: a) merencanakan isi pesan/materi untuk siswa, b) menyajikan permasalahan secara jelas c) menggunakan contoh dengan penekanan pada inti permasalahan.

c. Keterampilan bertanya

Keterampilan bertanya guru diklasifikasikan menjadi dua yaitu bertanya dasar/awal dan lanjutan/setelah memberikan penjelasan materi pada siswa. Adapun komponen bertanya meliputi: a) pengungkapan pertanyaan secara jelas, b) pemberian acuan, c) pemusatan, d) pemindahan giliran, e) penyebaran, f) pemberian waktu berpikir, g) pemberian tuntunan.

d. Keterampilan mengadakan variasi

Pengadaan variasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar siswa tidak cepat bosan, selalu antusias dan penuh partisipasi.

Komponen dari pengadaan variasi terbagi menjadi tiga yaitu :

- (1) gaya mengajar, meliputi: penggunaan variasi suara, pemusatan perhatian, kesenyapan, mengadakan kontak pandang, gerakan badan/mimik, pergantian posisi guru dalam kelas
- (2) penggunaan media dan bahan pelajaran, meliputi: variasi alat/bahan yang dapat dilihat, didengar, diraba dan dimanipulasi

(3) pengalihan penggunaan indera, seperti: memanipulasi indera pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba dan perasaan

e. Keterampilan memberikan penguatan

Penguatan merupakan segala bentuk respon guru terhadap tingkah laku siswa baik bersifat verbal maupun nonverbal, bertujuan untuk meningkatkan kemungkinan berulangnya tingkah laku positif sebagai bentuk partisipasi terhadap proses belajar-mengajar seperti antusiasme dan motivasi agar terbina perilaku yang produktif. Penguatan verbal berupa kata atau kalimat. Sedangkan nonverbal berupa gerakan atau mimik wajah dengan memberikan sentuhan/gerakan menyenangkan misalnya memberikan stiker gambar bintang

f. Keterampilan mengelola kelas

Pengelolaan kelas merupakan keterampilan menciptakan, memelihara kondisi kelas agar tetap kondusif dan optimal serta mengembalikannya apabila terjadi gangguan ketika proses belajar-mengajar berlangsung. Suatu kondisi belajar yang optimal akan tercapai jika guru dapat mengatur siswa tetap konsentrasi pada pelajaran sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai.

Penciptaan kondisi kelas kondusif meliputi: a) menunjukkan sikap tanggap, b) membagi perhatian, c) memusatkan perhatian kelompok, d) memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas, e) menegur, f) memberi penguatan. Sedangkan untuk mengembalikan kelas agar tetap kondusif, guru harus dapat memodifikasi tingkah laku, pengelolaan kelompok, menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah.

g. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Membimbing diskusi kelompok adalah suatu proses teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka secara informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan, dan pemecahan masalah. Diskusi kelompok merupakan strategi yang memungkinkan siswa menguasai suatu konsep yang memberi kesempatan berpikir, berinteraksi sosial, serta berlatih bersikap positif. Keterampilan ini setidaknya harus dikuasai oleh guru sehingga dapat membimbing jalannya diskusi.

Komponen keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil meliputi: a) memusatkan perhatian, b) memperjelas masalah atau uraian pendapat, c) menganalisa pandangan dan uraian pendapat siswa, d) menyebarkan kesempatan berpartisipasi, e) menutup diskusi.

h. Keterampilan mengajar perseorangan

Mengajar perseorangan merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan bagi guru untuk memberikan perhatian terhadap setiap siswa sehingga terjalin hubungan yang akrab. Keterampilan ini sangat membantu guru dalam mengenali kepribadian dari masing-masing siswanya.

Komponennya meliputi:

- a) Mengadakan pendekatan secara pribadi, mengorganisasikan
- b) Membimbing dan memudahkan belajar siswa
- c) Merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar

i. Keterampilan menutup pelajaran

Menutup pelajaran dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan tujuan mengetahui pencapaian hasil dan pemahaman siswa terhadap materi.

Komponen menutup pelajaran meliputi: a) memberikan simpulan, b) meninjau kembali pelajaran, c) mengevaluasi dan tindak lanjut

Dari kesembilan keterampilan guru diatas, peneliti akan mengambil seluruh keterampilan guru sebagai indicator untuk mengamati aktivitas guru dalam pembelajaran IPS. Selain aktivitas guru, peneliti juga akan mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

2.1.3.2. *Aktivitas Siswa*

Aktivitas merupakan kegiatan atau perilaku siswa selama proses belajar mengajar. Kegiatan ini mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, dapat menjawab pertanyaan, bekerjasama dalam kelompok, serta tanggung jawab terhadap tugas masing-masing (Badriyadi, 2011)

Paul D. Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) mengelompokkan aktivitas siswa menjadi 8 yaitu :

a) *Aktivitas visual (Visual Activities)*

Meliputi membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain

b) Aktivitas lisan (*Oral Activities*)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi

c) Aktivitas mendengarkan (*Listening Activities*)

Mendengarkan penyajian bahan, percakapan atau diskusi kelompok, dalam permainan dan radio

d) Aktivitas menulis (*Writing Activities*)

Menulis cerita, laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket

e) Aktivitas menggambar (*Drawing Activities*)

Menggambar menggunakan grafik, diagram, peta dan pola

f) Aktivitas metric (*Motor Activities*)

Melakukan percobaan memilih alat, melaksanakan pemeran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun

g) Aktivitas mental (*Mental Activities*)

Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, memilih, hubungan dan membuat keputusan

h) Aktivitas emosional (*Emotional Activities*)

Minat, membedakan, berani, tenang. Kegiatan kelompok ini terdapat semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain

Dari penjelasan diatas simpulkan aktivitas siswa adalah kegiatan atau perilaku yang dilakukanselama proses belajar untuk mendapatkan perubahan

tingkah laku baik berupa fisik, mental, emosional seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, sehingga terjadilah pembelajaran aktif.

Dalam penelitian ini, aktivitas siswa selama pembelajaran meliputi :

- a) Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran (aktivitas emosional)
- b) Bertanya dan menjawab pertanyaan (aktivitas lisan, mendengarkan, emosional)
- c) Keterlibatan pembentukan kelompok pemain dan pengamat (aktivitas mendengarkan, lisan, emosional)
- d) Mempersiapkan kebutuhan bermain peran (aktivitas mental, emosional)
- e) Bermain peran (aktivitas visual, lisan, metric, mental, emosional)
- f) Mengamati jalannya bermain peran (aktivitas visual, mendengarkan, menulis, mental)
- g) Mengevaluasi jalannya bermain peran (aktivitas visual, mental, mendengarkan, emosional)
- h) Berbagi pengalaman setelah bermain peran (aktivitas lisan, mental, emosional)
- i) Menyimpulkan materi bersama guru (aktivitas mental)
- j) Mengerjakan soal evaluasi (aktivitas visual, menulis, mental)

Aktivitas siswa yang akan diamati disesuaikan dengan kegiatan bermain peran dalam mengembangkan pengetahuan dan pengalaman. Munculnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran sebagai akibat dari adanya iklim belajar yang mendukung sehingga memungkinkan kreativitas siswa meningkat.

2.1.3.3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perubahan tersebut tergantung pada apa yang dipelajarinya. Apabila siswa belajar tentang konsep maka yang dikuasai berupa konsep juga (Rifa'i. 2009:87).

Dari masing-masing kegiatan belajar yang dilakukan siswa memiliki tujuan dan peranan berbeda-beda. Adapun peranan dalam proses belajar yaitu:

- a. Memberikan pengarahan untuk melakukan kegiatan belajar yang diinginkan dengan waktu seefisien mungkin
- b. Mengetahui tingkat pemahaman atau penguasaan terhadap materi yang dipelajari
- c. Sebagai bahan komunikasi antara guru dengan siswa untuk penyampaian tujuan pembelajaran

Dari ketiga peranan proses belajar akan menunjang terbentuknya hasil yang lebih maksimal.

Menurut Suprijono (2012:5-6) hasil belajar dapat berupa :

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang
- c. Kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kemampuannya sendiri

- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani yang terkoordinasi sehingga terbentuk otomatisme gerak
- e. Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaiannya sendiri

Simpulan dari penjelasan mengenai hasil belajar diatas adalah membentuk dan mengembangkan kemampuan siswa disegala ranah dalam proses pembelajaran.

Benyamin S. Bloom dan Krathwohl (dalam Uno, 2006:35-39) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, membahas proses mental berawal dari tingkat pengetahuan sampai evaluasi. Adapun masing-masing tingkat adalah :
 - a. Pengetahuan (*Knowledge*): kemampuan menghafal, mengingat atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterima
 - b. Pemahaman (*Comprehension*): kemampuan menafsirkan, menerjemahkan, menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterima
 - c. Penerapan (*Application*): menggunakan kemampuan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah
 - d. Analisis (*Analysis*): kemampuan menyelesaikan permasalahan menggunakan pengetahuan yang dimiliki
 - e. Sintesis (*Synthesis*): kemampuan mengaitkan, menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan sebelumnya sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh

- f. Evaluasi (Evaluation): kemampuan membuat perkiraan atau keputusan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki
- 2) Ranah Afektif, meliputi sikap, nilai-nilai, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial. Ranah afektif terbagi menjadi lima tingkatan, yaitu :
- a. Kemauan menerima: keinginan untuk memperhatikan suatu gejala atau rancangan tertentu
 - b. Kemauan menanggapi: kegiatan merujuk partisipasi aktif terhadap kegiatan tertentu
 - c. Berkeyakinan: kemauan untuk menerima suatu sistem nilai sesuai keyakinannya
 - d. Penerapan karya: penerimaan sistem nilai baru untuk membentuk pemahaman lebih tinggi
 - e. Ketekunan atau ketelitian: kemauan menyelaraskan perilaku sesuai dengan sistem nilai yang dipegang
- 3) Ranah Psikomotor, berkaitan dengan keterampilan bersifat manual atau motorik. Ranah ini terbagi menjadi tujuh tingkatan dari sederhana sampai kompleks:
- a. Persepsi: penggunaan indra untuk mengenal atau menghubungkan lingkungan dengan pengetahuan yang dimiliki
 - b. Kesiapan: mengantisipasi segala kejadian untuk meningkatkan kewaspadaan
 - c. Mekanisme: penampilan respon yang sudah menjadi kebiasaan sehingga menunjukkan gerakan kemahiran

- d. Respon terbimbing: mencoba meniru, mengikuti, mengulangi kegiatan orang lain
- e. Kemahiran: penampilan gerakan motorik secara keseluruhan dari kemampuan yang dimiliki sehingga untuk hasil maksimal membutuhkan keseriusan
- f. Adaptasi: keterampilan memodifikasi kemampuan yang dimiliki sesuai situasi atau kondisi tertentu
- g. Originasi: penciptaan pola gerakan baru disesuaikan dengan situasi atau masalah tertentu

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan hasil belajar sebagai segala perubahan tingkah laku baik bersifat positif maupun negatif dari adanya kegiatan pembelajaran pada siswa yang mengacu pada peningkatan kemampuan ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diinginkan adalah siswa dapat meningkatkan pemahamannya tentang materi peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan melalui bermain peran.

2.1.4. Hakikat Pembelajaran IPS

2.1.4.1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran mengintegrasikan materi-materi terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk kepentingan pengajaran siswa. IPS menjadi salah satu mata pelajaran di SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB untuk mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Pada jenjang

SD/MI, IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi, bertujuan mengarahkan siswa menjadi warga Negara demokratis, bertanggung jawab dan cinta damai (Depdiknas, 2010).

Sependapat Sumantri (dalam Hidayati, 2008:1.3) IPS merupakan suatu program pendidikan secara terpadu bukan sub-disiplin ilmu sehingga tidak akan ditemukan baik dalam filsafat, disiplin ilmu maupun ilmu pendidikan. Sedangkan Soewarso dan Susila (2010:2) IPS merupakan salah satu ilmu yang mempelajari keadaan sosial, bertujuan membentuk siswa siap menghadapi, menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat. Untuk menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat mata pelajaran IPS terdiri dari beberapa unsur saling terkait.

Hidayati (2008:1.26) ada lima unsur materi IPS: (1) segala sesuatu yang terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan Negara, dunia dengan berbagai permasalahannya; (2) kegiatan manusia misalnya, mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi dan transportasi; (3) lingkungan geografi dan budaya meliputi, segala aspek geografi antropologi, terdapat dari lingkungan anak terdekat sampai terjauh; (4) kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah dimulai dari lingkungan terdekat sampai terjauh, tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian besar; (5) anak sebagai sumber materi mulai dari makanan, pakaian, permainan, keluarga. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS kelima unsur dasar materi tersebut saling berkaitan sehingga membentuk satu kesatuan ilmu yang komprehensif.

Jadi IPS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai realita, fenomena, kejadian masa lampau dan sekarang di masyarakat, meliputi ilmu Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi dengan subyek utama manusia.

2.1.4.2. Tujuan Pembelajaran IPS

IPS merupakan mata pelajaran terpadu untuk membekali siswa tentang konsep dan pemahaman masalah sosial sehingga terbentuk individu bermasyarakat. Sesuai Standar Isi IPS ditingkat SD/MI bertujuan untuk :

- a. Mengetahui konsep-konsep berkaitan dengan kehidupan lingkungan masyarakat
- b. Berfikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- c. Berkomitmen dan sadar akan nilai sosial dalam masyarakat
- d. Bekerjasama, berkomunikasi, berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global

Dari penjelasan diatas, simpulan tujuan pembelajaran IPS adalah membentuk dan membekali siswa tentang berbagai konsep masalah sosial sehingga dapat mengaplikasikan dalam hidup bermasyarakat. Selain tujuan, pembelajaran IPS juga bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.4.3. Fungsi Pembelajaran IPS

Dalam pelajaran IPS mengkaji tentang konsep ilmu pengetahuan, teknologi dan sosial dalam pembangunan di Indonesia. Pengkajian ketiga konsep tersebut, menjadikan pembelajaran IPS sebagai sarana mengembangkan, pengetahuan, nilai, sikap, keterampilan siswa mengenai masyarakat, bangsa, negara dan sebagai

media mempertinggi rasa toleransi dalam hidup bermasyarakat. Selain itu, pembelajaran IPS berfungsi mensistematisasikan bahan informasi dan kemampuan yang dimiliki supaya lebih bermakna.

Winataputra (2009:8.10) menyebutkan fungsi IPS yaitu:

- a. Memberi pengetahuan dasar sebagai bekal jenjang pendidikan selanjutnya ataupun diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- b. Mengembangkan keterampilan tentang konsep IPS
- c. Menanamkan dan melatih sikap ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapi
- d. Meningkatkan daya kreatif dan inovatif siswa

Dari penjelasan diatas IPS sebagai mata pelajaran memberikan bekal pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai persoalan sosial dan diberikan pada semua jenjang pendidikan mulai SD/MI sampai SMA. Mata pelajaran IPS ditingkat SD bertujuan membekali siswa tentang berbagai konsep di lingkup masyarakat.

2.1.4.4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di SD

Bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dari berbagaidisiplin ilmu (Sadeli, dalam Hidayati2008 : 1.26). Ruang lingkup pembelajaran IPS meliputi: manusia, lingkungan tempat tinggal, waktu, keberlanjutan, perubahan, sistem sosial budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Dalam pembelajaran IPS di SD, kajian tentang ilmu sosial disampaikan secara terpadu meliputi materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi dengan

tujuan mengarahkan siswa menjadi warga negara Indonesia demokratis, bertanggung jawab, dan warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Jadi menurut peneliti, pembelajaran IPS di SD memuat materi Geografi, Sejarah, Ekonomi, Sosiologi yang dilaksanakan secara integratif untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat sehingga memiliki kemampuan dasar berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

IPS akan mudah dipahami dengan menerapkan model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa berdasarkan pengalamannya selama proses belajar mengajar. Oleh karena itu peneliti menggunakan model pembelajaran berdasarkan pengalaman dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran IPS di SDN Kandri 01 Kota Semarang.

2.1.5. Model Pembelajaran *Role Playing*

Pembelajaran berdasarkan pengalaman artinya membekali siswa alternatif belajar secara personalisasi sehingga memberikan kesempatan untuk mengeksplor kemampuan yang dimiliki. Pengertian tersebut menunjukkan pengajaran berdasarkan pengalaman memberi siswa seperangkat/serangkaian situasi belajar dalam bentuk keterlibatan secara langsung dalam proses pembelajaran yang

dirancang oleh guru. salah satu dari penerapan pembelajaran berdasarkan pengalaman adalah *Role Playing*.

Role Playing merupakan model pembelajaran yang menerapkan pengalaman sebagai serangkaian cara mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Sagala (2012:213) menyebutkan, *Role Playing* atau bermain peran merupakan model pembelajaran dengan cara memainkan situasi tertentu untuk menyelesaikan permasalahan sosial. Mendukung pernyataan tersebut, Ekawarna (2011:73) menyatakan *Role Playing* sebagai cara belajar yang menempatkan diri pada situasi sama sehingga menuntun kesadaran bertindak sesuai keyakinannya sendiri. Sedangkan Hamalik (2004:214) berpendapat pembelajaran *Role Playing* memainkan karakter orang lain untuk mengajarkan siswa mengekspresikan perasaan tanpa khawatir mendapat sanksi. *Role Playing* lebih mementingkan proses interaksi antar individu dalam kelompok yang berlangsung secara demokratis dan mempunyai misi mendorong siswa berperilaku produktif. *Role Playing* memiliki dua fungsi utama yaitu sebagai suatu prosedur bimbingan dan penyuluhan baik bersifat edukatif maupun industrial.

Dari penjelasan diatas, disimpulkan model *Role Playing* merupakan cara belajar menerapkan pengalaman terhadap situasi yang sama sehingga mendorong siswa aktif menngkspresikan perasaan tanpa khawatir adanya sanksi dalam menyelesaikan permasalahan sosial.

Penggunaan model *Role Playing* sesuai pembelajaran IPS karena materi IPS biasa berkaitan dengan permasalahan sosial sehingga dalam penyelesaiannya dapat diperankan melalui *Role Playing* untuk mendapatkan solusinya.

2.1.6. Hakikat Media Pembelajaran

2.1.6.1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Sebagai pengantar, media sering disebut mediator yaitu mengatur hubungan efektif antara dua pihak dalam proses belajar sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Di bidang pendidikan, media digunakan sebagai alat perantara guru untuk mempermudah penyampaian materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Arsyad, 2011:3)

Dari penjelasan diatas, disimpulkan media merupakan segala sumber yang memfasilitasi penyampaian materi untuk siswa berupa video, televisi, radio, komputer sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.6.2. Media Pembelajaran Video

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Ada berbagai macam media pembelajaran baik berupa gambar, ataupun video. Dari kedua media tersebut, video memiliki keunggulan seperti melihat secara langsung kejadian ataupun situasi secara nyata, jelas, bergerak dengan suara untuk memperjelas, sedangkan gambar hanya menampilkan obyek pandangan satu arah tanpa adanya gerakan dan suara.

Video hampir mirip dengan film, yang membedakan hanyalah adegan atau peristiwa dalam dapat diulang kembali sedangkan film pengendaliannya berada dipusat stasiunnya sehingga tidak mampu diulang (Sufanti, 2010:90).

Dari penjelasan di atas, disimpulkan video merupakan alat perantara dalam proses belajar mengajar berupa penayangan gambar bergerak dan bersuara untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.7. Penerapan Model *Role Playing* dengan Media Video dalam Pembelajaran IPS

Penggunaan model *Role Playing* dengan media video, menayangkan permasalahan dalam pembelajaran secara nyata sehingga siswa dapat mengekspresikan perasaan atau pemikirannya sesuai situasi yang digambarkan. Menurut Uno H.B (2008:27) ada 9 langkah pembelajaran *Role Playing* tetapi peneliti hanya mengambil 7 yang kemudian dikolaborasikan dengan media video dengan tujuan meningkatkan kreativitas, daya ingat, pemahaman dan kerja sama dengan kelompok (Saiful dalam Sagala, 2012:213). Dengan alasan tersebut, peneliti menerapkan model *Role Playing* dengan media video pada pembelajaran IPS untuk membantu siswa dalam menganalisis, menerapkan dan mengekspresikan perasaan atau pemikiran tentang penyelesaian permasalahan sosial.

Adapun langkah-langkah penerapan model *Role Playing* dengan media video dalam pembelajaran IPS adalah:

1) Mengamati video

Siswa melakukan pengamatan video tentang peristiwa dan tokoh perjuangan persiapan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan

2) Pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan permasalahan mengenai perjuangan para pejuang dalam peristiwa persiapan dan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan

3) Memilih pemain

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap tokoh yang akan diperankan dan menentukan siapa yang akan memerankannya

4) Menyiapkan pengamat

Guru menunjuk siswa sebagai pengamat namun tetap terlibat aktif

5) Menata panggung

Guru bersama siswa mendiskusikan kebutuhan yang diperlukan, dimana dan bagaimana peran itu dimainkan

6) Memainkan peran

Permainan peran dilakukan sesuai scenario tentang peristiwa dan tokoh dalam mempersiapkan proklamasi kemerdekaan

7) Diskusi dan evaluasi

Guru bersama siswa berdiskusi dan mengevaluasi mengenai peran yang telah dilakukan

8) Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Siswa diajak berbagi pengalaman dengan temannya dilanjutkan membuat simpulan materi mengenai peristiwa persiapan dan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan

Penerapan langkah model *Role Playing* dengan media video diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran IPS di SDN Kandri 01 Kota Semarang sehingga aktivitas guru, siswa dan hasil belajar dapat meningkat.

2.2. KAJIAN EMPIRIS

Penelitian oleh Agustin Nur Baiti (skripsi Unnes 2011) “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang”. Hasil penelitian, model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan perolehan peningkatan prosentase keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar di tiap siklusnya. Siklus I keterampilan guru sebesar 72,5%, siklus II menjadi 80% dan 90% di siklus III. Aktivitas siswa peningkatan ditunjukkan sebesar 66% di siklus I, siklus II menjadi 75% dan 87% di siklus III. Ketuntasan Klasikal kelas juga meningkat, siklus I sebesar 64,16%, menjadi 70,83% di siklus II dan 78,12% di siklus III.

Penelitian Firdausi Priharini (skripsi Unnes 2012) “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Role Playing* dengan Media Video Pembelajaran pada Siswa Kelas III SD Negeri Petompon 01 Semarang”. Hasil penelitian, penggunaan model *Role Playing* dengan media video dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru siklus I skor 21, siklus II menjadi 26, dan 34 di siklus III. Aktivitas meningkat, siklus I 18,125%, siklus II menjadi 22,54% dan 26,2% di siklus III. Hasil belajar kelas

juga meningkat, siklus I 66,67% , siklus II 70,83% dan menjadi 87,5% di siklus III.

Penelitian Puji Lirwati (2009) “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Lugu Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama lugu melalui metode *Role Playing*. Persentase aktivitas guru meningkat dari 88,5% di siklus I, menjadi 94,2% di siklus II. Aktivitas siswa meningkat 70% di siklus I menjadi 90% di siklus II. Keterampilan berbicara bahasa Jawa krama ragam krama lugu meningkat dari 57,8% di siklus I menjadi 85% di siklus II.

Simpulan dari beberapa penelitian diatas, model *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan mempertimbangkan segala aspek peneliti berinisiatif melakukan penyelesaian masalah “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Role Playing* dengan Media Video pada Siswa Kelas V SDN Kandri 01 Semarang

2.3. KERANGKA BERPIKIR

Pembelajaran IPS yang dilaksanakan bertujuan membentuk manusia sosialis dan mengembangkan kemampuannya dalam berpikir logis, kritis dan dapat bekerjasama dengan orang lain. Pembelajaran IPS di SDN Kandri 01 Kota Semarang yaitusiswa kurang aktif, sering ngombrol dengan temannya sehingga suasana kelas menjadi gaduh. Guru juga kurang mengoptimalkan penggunaan

media dan perhatian menyeluruh sehingga siswa cepat bosan dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan hasil belajar IPS siswa kelas V kurang maksimal, dengan perolehan hasil dari 31 siswa sebanyak 25 atau 78,2% nilainya masih dibawah KKM, sedangkan 5 atau 21,8% sudah mengalami ketuntasan dengan nilai diatas KKM yaitu 60.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model Role Playing dengan media video untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif. *Role Playing* merupakan model pembelajaran berdasarkan pengalaman untuk menyelesaikan permasalahan sosial. Kelebihan dari model ini adalah meningkatkan kreativitas dan daya ingat untuk memainkan suatu peran dalam menyelesaikan permasalahan sosial. Adapun langkah-langkahnya adalah mengamati video, pemanasan, memilih pemain, menyiapkan pengamat, menata panggung, memainkan peran, diskusi evaluasi, berbagi pengalaman dan simpulan.

Melalui pembelajaran menggunakan model Role Playing dengan media video, materi tentang peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan dapat dipahami oleh siswa dengan cara mengamati video kemudian memainkan situasi yang sama melalui bermain peran. Dengan menerapkan model Role Playing dengan media video diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS meliputi keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar siswa. Secara lebih jelasnya dapat ditampilkan dalam bagan kerangka berpikir dibawah ini.

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

KONDISI AWAL

1. Guru :
 - a) belum menerapkan pembelajaran inovatif, kurang melibatkan siswa dalam proses KBM
 - b) perhatian terhadap siswa masih kurang
 - c) kurang mengoptimalkan penggunaan media/alat peraga
2. Siswa :
 - a) kurang berpartisipasi selama pembelajaran
 - b) kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan dari guru
 - c) belum berani mengungkapkan pendapat
 - d) membahas masalah lain selama pembelajaran berlangsung sehingga suasana kelas menjadi ramai
3. Hasil belajar 78,2% siswa nilainya dibawah KKM yaitu 60

PEMBERIAN TINDAKAN

Langkah-langkah model *Role Playing* dengan media video

- 1) Mengamati video
Siswa melakukan pengamatan video tentang peristiwa dan tokoh perjuangan persiapan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan
- 2) Pemanasan
Guru memperkenalkan permasalahan mengenai perjuangan para pejuang dalam peristiwa persiapan dan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan
- 3) Memilih pemain
Siswa dan guru membahas karakter dari setiap tokoh yang akan diperankan dan menentukan siapa yang akan memerankannya
- 4) Menyiapkan pengamat
Guru menunjuk siswa sebagai pengamat namun tetap terlibat aktif
- 5) Menata panggung
Guru bersama siswa mendiskusikan kebutuhan yang diperlukan, dimana dan bagaimana peran itu dimainkan
- 6) Memainkan peran
Permainan peran dilakukan sesuai scenario tentang peristiwa dan tokoh dalam mempersiapkan proklamasi kemerdekaan
- 7) Diskusi dan evaluasi
Guru bersama siswa berdiskusi dan mengevaluasi mengenai peran yang telah dilakukan
- 8) Berbagi pengalaman dan kesimpulan
Siswa diajak berbagi pengalaman dengan temannya dilanjutkan membuat simpulan materi mengenai peristiwa persiapan dan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan

KONDISI AKHIR

Keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video siswa kelas V SDN Kandri 01 Kota Semarang meningkat

2.4. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir, hipotesis tindakan penelitian ini yaitu melalui model *Role Playing* dengan media video, kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Kandri 01 Kota Semarang meningkat.



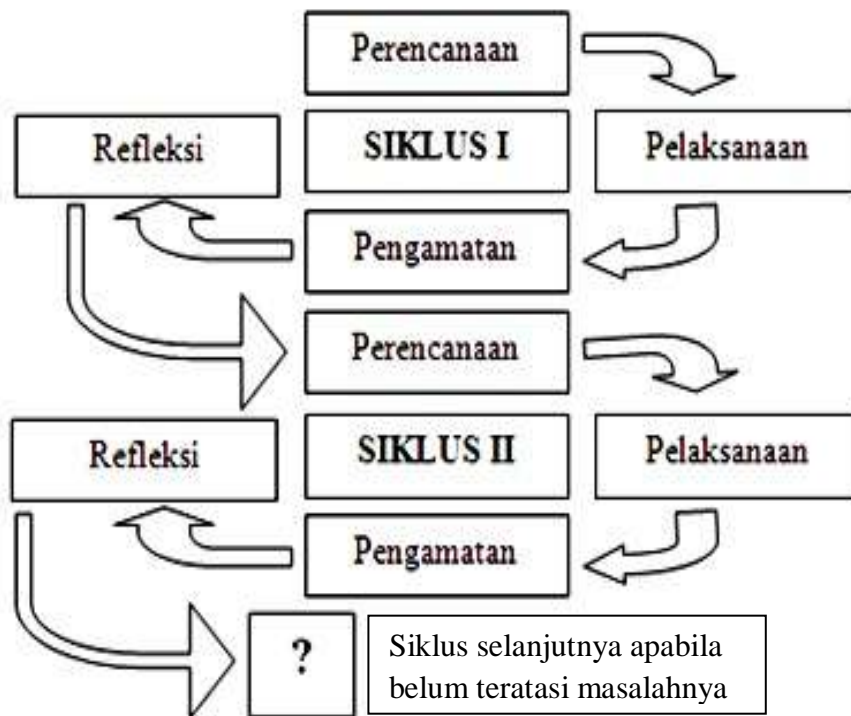
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. PERENCANAAN PELAKSANAAN

Sebagai penyelesaian masalah, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas, dilaksanakan dalam beberapa siklus, masing-masing meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi yang berjalan secara berkelanjutan (Arikunto, 2009:16).

Secara lebih rinci dijelaskan melalui bagan berikut :



Bagan 1.2 Penelitian Tindakan Kelas

Sumber Arikunto, (2009:17-19)

3.1.1. Perencanaan

Tahap perencanaan menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan peneliti bersama kolaborator untuk menentukan focus permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian khusus, kemudian membuat instrument pengamatan sebagai perekam fakta selama penelitian berlangsung.

Ada lima langkah tahap perencanaan, meliputi :

- a) Menelaah materi pembelajaran dan indicator bersama kolaborator mengenai peristiwa dan tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan
- b) Mengadakan konsultasi dengan kolaborator dan kepala sekolah untuk mempersiapkan penelitian
- c) Menyusun perangkat pembelajaran sesuai indicator dan scenario model *Role Playing* dengan media video
- d) Menyiapkan media dan alat peraga seperti dialog bermain peran, video tentang peristiwa dan tokoh perjuangan persiapan proklamasi kemerdekaan
- e) Menyiapkan instrument penelitian seperti observasi, wawancara, catatan lapangan untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung

3.1.2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi/penerapan dari penyelesaian yang telah direncanakan. Guru harus bisa mengaplikasikan tindakan kelas sewajarnya, tanpa adanya rekayasa sesuai rancangan sebelumnya yaitu

menggunakan model *Role Playing* dengan media video dalam pembelajaran IPS. Peneliti merencanakan dua siklus sebagai upaya penyelesaian masalah dalam pembelajaran IPS, masing-masing siklus terdiri dua pertemuan, menjelaskan tentang peristiwa dan tokoh perjuangan persiapan proklamasi kemerdekaan.

3.1.3. Observasi

Tahap observasi dilakukan secara kolaboratif untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa di kelas. Selama pembelajaran berlangsung kolaborator berperan mengamati sehingga memperoleh catatan yang akurat dalam pembelajaran IPS mengenai peristiwa dan tokoh perjuangan persiapan kemerdekaan melalui model *Role Playing* dengan media video.

3.1.4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk menganalisis kembali kegiatan selama pembelajaran sehingga ketika terjadi kekurangan dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya. Keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar selama pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dapat dipantau sehingga terlihat kesesuaian atau kekurangannya. Materi akan dilanjutkan ketika sudah sesuai, apabila belum perlu perbaikan pada siklus selanjutnya (Arikunto, 2009:16-19).

3.2. SUBYEK PENELITIAN

Yang dijadikan subyek penelitian adalah peneliti sebagai guru kelas, berkolaborator dengan teman sejawat dan siswa kelas V semester II SDN Kandri 01 Semarang tahun ajaran 2012/2013 sejumlah 32.

3.3. VARIABEL PENELITIAN

Variabel penelitian meliputi :

- 1) Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video.
- 2) Aktivitas siswa dalam pelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video.
- 3) Hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Kandri 01 melalui model *Role Playing* dengan media video.

3.4. TAHAP PELAKSANAAN

3.4.1. Siklus pertama

3.4.1.1. Perencanaan

- a) Mengidentifikasi SK 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, KD 2.2. menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, Indikator pelajaran IPS kelas V mengenai peristiwa dan tokoh perjuangan persiapan kemerdekaan
- b) Menyusun perangkat pembelajaran RPP meliputi materi ajar, media pembelajaran, LKPD, kunci jawaban LKPD, kisi-kisi evaluasi, soal tes akhir, kunci jawaban dan pedoman penskoran sesuai indikator pembelajaran yaitu menyebutkan peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan
- c) Menyiapkan scenario yang sesuai materi melalui model *Role Playing*

- d) Menyiapkan media berupa video peristiwa Dalat, Rengasdengklok, penyusunan teks proklamasi dan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan
- e) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa

3.4.1.2. Pelaksanaan Tindakan

5.4.1.2.1. Pertemuan Pertama

- a. Kegiatan Awal (10 menit)
 - a) Guru mengkondisikan kelas
 - b) Guru memotivasi siswa untuk konsentrasi dalam pelajaran dengan cara memperhatikan penjelasan guru
 - c) Apersepsi : bertanya mengenai arti kata kemerdekaan
 - d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- b. Kegiatan Inti (45 menit)
 - a) Eksplorasi (15 menit)
 - (a) Guru memberikan penjelasan mengenai video yang akan ditayangkan tentang peristiwa Dalat dan Rengasdengklok
 - (b) Siswa mengamati video yang diputar oleh guru tentang peristiwa Dalat dan Rengasdengklok
 - (c) Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang video
 - (d) Guru dan siswa berdiskusi menentukan pemeran yang sesuai karakter
 - (e) Guru menentukan pengamat

b) Elaborasi (20 menit)

- (a) Siswa pemeran mempersiapkan diri untuk bermain peran di depan kelas
- (b) Siswa yang lain mempersiapkan panggung sesuai scenario
- (c) Siswa pemeran memerankan karakter sesuai skenario
- (d) Siswa bersama guru mengevaluasi hasil pementasan peran

untuk menilai kekurangan dan kelebihan yang ada

- (e) Siswa diberi kesempatan untuk menjelaskan pengalamannya setelah bermain peran
 - (f) Siswa pengamat bersama pemeran memberikan kesimpulan tentang jalannya bermain peran
 - (g) Guru membagikan lembar kerja teman sebangku
 - (h) Perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusi
- c) Konfirmasi (10 menit)
- (a) Guru bersama siswa membahas hasil diskusi
 - (b) Guru memberikan simpulan hasil diskusi kelompok
 - (c) Guru memberikan reward pada siswa setelah bermain peran
 - (d) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang telah dimainkan dalam situasi bermain peran

c. Kegiatan akhir (15 menit)

- a) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- b) Guru memberikan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi

- c) Guru memberikan tindak lanjut

5.4.1.2.2. Pertemuan Kedua

- a. Kegiatan Awal (10 menit)
 - a) Guru mengkondisikan kelas
 - b) Guru memotivasi siswa agar konsentrasi pada pelajaran melalui bernyanyi lagu hari merdeka
 - c) Apersepsi : melalui lagu hari merdeka guru bertanya kapan Indonesia merdeka
 - d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- b. Kegiatan Inti (45 menit)
 - a) Eksplorasi (10 menit)
 - (a) Guru memberikan penjelasan tentang video yang akan ditayangkan
 - (b) Siswa mengamati video pembelajaran tentang pelaksanaan proklamasi
 - (c) Guru bersama siswa melakukan tanya jawab mengenai video
 - (d) Guru bersama siswa berdiskusi menentukan tokoh dan siswa yang akan memerankannya
 - (e) Guru menentukan siswa pengamat
 - b) Elaborasi (25 menit)
 - (a) Siswa pemeran mempersiapkan diri memainkan peran peristiwa detik-detik proklamasi
 - (b) Siswa pengamat menata panggung sesuai skenario

- (c) Siswa pemeran memainkan peran sesuai skenario
 - (d) Siswa bersama guru mengevaluasi hasil pementasan
 - (e) Siswa diberi kesempatan untuk menceritakan pengalamannya setelah bermain peran
 - (f) Siswa memberikan simpulan mengenai jalannya bermain peran
 - (g) Guru membagikan lembar kerja kelompok teman sebangku
 - (h) Perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusinya
- c. Konfirmasi (10 menit)
- (a) Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok
 - (b) Guru memberikan simpulan dari hasil diskusi kelompok
 - (c) Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik
 - (d) Guru melakukan tanya jawab mengenai yang telah dimainkan dalam bermain peran
- c. Kegiatan Akhir (15 menit)
- (a) Guru bersama siswa menyimpulkan materi tentang peristiwa detik-detik proklamasi
 - (b) Guru memberikan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang peristiwa detik-detik proklamasi
 - (c) Guru memberikan tindak lanjut

5.4.1.3. Observasi

Peneliti melakukan tindakan sedangkan kolaborator mengamati segala kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung dari pertemuan pertama dan kedua, meliputi :

- a. Keterampilan guru menggunakan model *Role Playing* dengan media video baik dalam tindakan awal, inti dan akhir
- b. Aktivitas siswa selama pembelajaran baik sebagai pemeran ataupun pengamat
- c. Kesesuaian antara rencana dengan aplikasi tindakan

5.4.1.4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk meninjau kembali pembelajaran pada siklus I, antara lain :

- a. Mengidentifikasi permasalahan yang muncul di siklus I
- b. Mengevaluasi kekurangan dan kelemahan pembelajaran di siklus I
- c. Mengidentifikasi apakah model *Role Playing* dengan media video mampu mengefektifkan pembelajaran IPS
- d. Merencanakan perbaikan pembelajaran di siklus II

5.4.2. Siklus kedua

5.4.2.2. Perencanaan

- a. Mengidentifikasi materi pembelajaran selanjutnya sesuai SK 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, KD 2.2. menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dan Indikator yaitu tentang tahapan waktu peristiwa menjelang proklamasi dan ringkasan riwayat hidup tokoh proklamasi
- b. Menyusun perangkat pembelajaran meliputi materi ajar, media pembelajaran, LKPD, kunci jawaban LKPD, kisi-kisi evaluasi, soal tes

akhir, kunci jawaban dan pedoman pensekoran tentang tahapan waktu peristiwa menjelang proklamasi dan riwayat hidup tokoh proklamasi

- c. Menyiapkan scenario sesuai materi melalui model *Role Playing*
- d. Menyiapkan video tentang peristiwa dan tokoh proklamasi kemerdekaan
- e. Menyiapkan lembar evaluasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran

5.4.2.3. Pelaksanaan Tindakan

5.4.2.3.1. Pertemuan Pertama

- a. Kegiatan awal (10 menit)
 - (a) Guru mengkondisikan kelas
 - (b) Guru memotivasi siswa untuk belajar giat melalui nasehat
 - (c) Apersepsi : bertanya bagaimanakah cara masyarakat Indonesia mendapatkan kemerdekaan ?
 - (d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan
- b. Kegiatan inti (45 menit)
 - a) Eksplorasi (10 menit)
 - (a) Guru memberikan penjelasan video yang akan diputar
 - (b) Siswa mengamati video tentang tahapan waktu peristiwa sekitar persiapan proklamasi kemerdekaan
 - (c) Guru melakukan tanya jawab tentang video yang telah diputar
 - (d) Guru bersama siswa berdiskusi menentukan siswa pemeran sesuai karakter tokoh

- (e) Guru menentukan siswa pengamat
- b) Elaborasi (25 menit)
 - (a) Siswa pemeran mempersiapkan diri untuk menampilkan peran di depan kelas
 - (b) Siswa yang lain mempersiapkan tempat sesuai scenario
 - (c) Siswa pemeran memainkan peran sesuai skenario
 - (d) Siswa bersama guru mengevaluasi hasil pementasan peran untuk menilai kekurangan dan kelebihan
 - (e) Siswa diberi kesempatan untuk menjelaskan pengalamannya setelah bermain peran
 - (f) Siswa pengamat bersama pemeran memberikan kesimpulan mengenai jalannya bermain peran
 - (g) Guru membagikan lembar kerja kelompok sebangku
 - (h) Perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusi
- c) Konfirmasi (10 menit)
 - (a) Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok
 - (b) Guru memberikan simpulan hasil diskusi kelompok
 - (c) Guru memberikan reward pada siswa setelah bermain peran
 - (d) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang telah dimainkan dalam situasi bermain peran
- c. Kegiatan akhir (15 menit)
 - a) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran tentang peristiwa yang terjadi sekitar proklamasi kemerdekaan

- b) Guru memberikan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan
- c) Guru memberikan tindak lanjut

5.4.2.3.2. Pertemuan Kedua

- a. Kegiatan Awal (10 menit)
 - a) Guru mengkondisikan kelas
 - b) Memotivasi siswa untuk konsentrasi saat pembelajaran melalui penjelasan guru
 - c) Apersepsi : bertanya tentang tokoh yang membacakan teks proklamasi
 - d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang riwayat tokoh persiapan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan
- b. Kegiatan Inti (45 menit)
 - a) Eksplorasi (10 menit)
 - (a) Guru memberikan penjelasan video yang akan diputar
 - (b) Siswa mengamati video yang diputar oleh guru tentang tokoh-tokoh persiapan proklamasi
 - (c) Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang video yang telah diamati
 - (d) Guru bersama siswa berdiskusi menentukan pemeran sesuai tokoh dalam scenario
 - (e) Guru menentukan pengamat

b) Elaborasi (25 menit)

- (a) Siswa pemeran mempersiapkan diri untuk bermain peran di depan kelas
- (b) Siswa yang lain mempersiapkan tempat sesuai scenario
- (c) Siswa pemeran bermain peran didepan kelas
- (d) Siswa bersama guru mengevaluasi hasil pementasan peran

untuk menilai kekurangan yang ada

- (e) Siswa diberi kesempatan untuk menjelaskan pengalamannya setelah bermain peran
 - (f) Siswa memberikan simpulan tentang jalannya bermain peran
 - (g) Guru membagikan lembar kerja kelompok teman sebangku
 - (h) Perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusi
- c) Konfirmasi (10 menit)

- (a) Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok
- (b) Guru memberikan simpulan hasil diskusi kelompok
- (c) Guru memberikan reward pada siswa setelah bermain peran
- (d) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang

telah dimainkan dalam situasi bermain peran

c. Kegiatan Akhir (15 menit)

- a) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran tentang riwayat tokoh proklamasi kemerdekaan
- b) Guru memberikan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi

- c) Guru memberikan tindak lanjut

5.4.2.4.Observasi

Peneliti melakukan tindakan sedangkan kolaborator mengamati segala kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama dan kedua, meliputi :

- a. Keterampilan guru menggunakan model *Role Playing* dengan media video baik dalam tindakan awal, inti dan akhir
- b. Aktivitas siswa selama pembelajaran baik sebagai pemeran ataupun pengamat
- c. Kesesuaian antara rencana dengan aplikasi tindakan di siklus II

5.4.2.5.Refleksi

Refleksi dilakukan untuk meninjau kembali pembelajaran pada siklus II, antara lain :

- a. Mengidentifikasi permasalahan yang muncul di siklus II
- b. Mengkaji keberhasilan dan kendala di siklus II
- c. Mengidentifikasi apakah model *Role Playing* dengan media video mampu mengefektifkan pembelajaran IPS
- d. Menarik kesimpulan untuk menghentikan penelitian atau melanjutkan ke siklus selanjutnya

3.5. DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.5.1. Sumber Data

3.5.1.1. Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video

3.5.1.2. Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus kedua, hasil evaluasi dan hasil wawancara guru pengamat (observer).

3.5.1.3. Dokumen

Sumber data dokumen berasal dari data hasil observasi identifikasi masalah. Selain itu, proses kegiatan pembelajaran dapat dilihat melalui foto dan video yang diambil selama pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video.

3.5.1.4. Catatan Lapangan

Sumber data catatan lapangan berasal dari ringkasan kegiatan selama proses pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video.

3.5.2. Jenis Data

Dalam menyelidiki suatu masalah diperlukan data sebagai pertimbangan melanjutkan atau memperbaiki hasil. Peneliti menggunakan dua jenis data sebagai pemecahan masalah pembelajaran IPS, yaitu :

3.5.2.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan keterangan yang digunakan sebagai pemecah masalah berbentuk bilangan (Herrhyanto, 2007:1.3). Setiap akhir siklus penelitian, peneliti menggunakan tes evaluasi sebagai data hasil pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video, sehingga keberhasilan tindakan dapat dilihat dari peningkatan persentase hasil belajar siswa

3.5.2.2. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan pemecahan masalah berupa kategori atau atribut untuk menggambarkan perbedaan tingkatan (Herryanto, 2007:1.3). Peneliti memperoleh data ini dari observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, catatan lapangan selama proses pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video.

3.5.3. Teknik Pengumpulan Data

3.5.3.1. Teknik Tes

Tes adalah instrument atau alat ukur untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi sesuai tujuan pengajaran tertentu (Poerwanti, 2008:1.5). Setelah menyampaikan pembelajaran, guru berupaya memberikan pertanyaan sebagai cara pengecekan pemahaman masing-masing terhadap materi. Peneliti menggunakan teknik tes berupa hasil belajar setelah dan sebelum pembelajaran menggunakan model *Role Playing* dengan media video.

3.5.3.2. Teknik nontes

Nontes adalah cara pengumpulan data tanpa menggunakan tes atau evaluasi pembelajaran. Teknik pengambilan data nontes dapat berupa hasil observasi, wawancara, dokumentasi, catatan lapangan dan angket. Secara lebih rinci akan dijelaskan cara pengumpulan data nontes seperti:

3.5.3.2.1. Observasi

Observasi merupakan cara pengumpulan data yang melibatkan peneliti terjun ke lokasi penelitian (Sukestiyarno, 2009:46). Dengan begitu data mengenai keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* secara langsung terlihat selama proses belajar mengajar.

3.5.3.2.2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data secara langsung oleh peneliti dengan responden (Sukestiyarno, 2009:48). Perolehan data diambil dari proses tatap muka untuk kategori keterampilan guru dan siswa selama pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara untuk mengumpulkan data dari guru

3.5.3.2.3. Dokumentasi

Cara pengumpulan data dokumentasi diperoleh dari penyelidikan penggunaan dalam penelitian sebelumnya (Sukestiyarno, 2009:45). Peneliti menggunakan dokumen-dokumen yang ada disekolah berupa hasil belajar

ulangan harian siswa, disesuaikan dengan realita selama proses pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video secara langsung.

3.5.3.2.4. Catatan lapangan

Catatan lapangan berisi segala data yang diperoleh sehari atau kurun waktu tertentu (Trianto, 2011:57). Peneliti menggunakan catatan lapangan untuk memperoleh data aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video

3.5.3.2.5. Angket

Angket merupakan cara pengumpulan data dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang disusun menggunakan petunjuk yang lengkap sehingga dapat dijawab dan dimengerti oleh responden (Sukestiyarno, 2009:47). Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon dari siswa selama pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video.

3.6. TEKNIK ANALISIS DATA

3.6.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif untuk menentukan mean atau rerata yang disajikan dalam bentuk persentase.

Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan persentase nilai individu berdasarkan skor teoritis

$$N = \frac{B}{St} \times 100\%$$

Keterangan : N = nilai

B = skor jawaban benar

St = skor teoritis

(Poerwanti, 2008:6.15)

b) Menghitung ketuntasan belajar klasikal

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Presentase siswa yang tuntas

(Aqip, 2011:41)

c) Menghitung mean atau rata-rata

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

Keterangan : \bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

(Aqip, 2011:40)

d) Hasil penghitungan dikonsultasikan pada kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas,

dengan table berikut :

Kriteria Ketuntasan		Kualifikasi
Klasikal	Individual	
≥ 75	≥ 60	Tuntas
< 75	< 60	Tidak Tuntas

3.6.2. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video.

Adapun langkah-langkah penentuan kriterian penilaian keterampilan guru dan siswa, sebagai berikut :

- 4 : apabila ada 4 deskriptor muncul
- 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul
- 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
- 1 : apabila tidak ada atau 1 deskriptor yang muncul

Menurut Simangunsong (2005:321), dalam menghitung median menggunakan perhitungan berikut :

$$Q_2 = \text{median} = X_{\left(\frac{n}{2}\right)} + X_{\left(\frac{n}{2} + 1\right)}; \text{ untuk } n \text{ genap}$$

$$= X_{\left(\frac{n}{2} + 1\right)}; \text{ untuk } n \text{ ganjil}$$

R = skor terendah T = skor tertinggi

n = banyaknya skor = (T - R) + 1

letak $Q_2 = \frac{2}{4} (n+1)$ untuk data ganjil atau genap

Q_1 = kuartil pertama, letak $Q_1 = \frac{1}{4} (n+2)$ untuk data genap

atau $Q_1 = \frac{1}{4} (n+1)$ untuk data ganjil.

Q_3 = kuartil ketiga, letak $Q_3 = \frac{1}{4} (3n+2)$ untuk data genap

atau $Q_3 = \frac{3}{4} (n+1)$ untuk data ganjil

Q_4 = kuartil keempat = T

Nilai yang diperoleh dari lembar observasi kemudian dikonversikan dengan tabel ketuntasan data kualitatif berikut:

Skor yang diperoleh	Kategori	Nilai
$Q_3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat Baik	A
$Q_2 \leq \text{skor} < Q_3$	Baik	B
$Q_1 \leq \text{skor} < Q_2$	Cukup	C
$R \leq \text{skor} < Q_1$	Kurang	D

Untuk menghitung skor pengamatan terhadap keterampilan guru menggunakan perhitungan berikut :

$$\text{Skor maksimal} : 9 \times 4 = 36$$

$$\text{Skor minimal} : 9 \times 1 = 9$$

$$\text{Persentase} : \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

$$n = (36 - 9) + 1 = 28$$

$$\begin{aligned} Q_2 = \text{median, letak } Q_2 &= \frac{2}{4} (n + 1) \\ &= \frac{2}{4} \times 29 = 14,5 = 15 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Q_1 &= \text{kuartil pertama, letak } Q_1 = \frac{1}{4} (n + 1) \\ &= \frac{1}{4} (28 + 1) = 7,25 = 7 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Q_3 &= \text{kuartil ketiga, letak } Q_3 = \frac{3}{4} (n + 1) \\ &= \frac{3}{4} (28 + 1) = 21,75 = 22 \end{aligned}$$

$$Q_4 = \text{kuartil keempat} = T = 36$$

Kriteria ketuntasan keterampilan guru

Kriteria Ketuntasan	Kategori
$29,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik
$22,5 \leq \text{skor} < 29,5$	Baik
$15,5 \leq \text{skor} < 22,5$	Cukup
$9 \leq \text{skor} < 15,5$	Kurang

Sedangkan untuk menghitung skor pengamatan aktivitas siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor maksimal} : 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Skor minimal} : 10 \times 1 = 10$$

$$\text{Persentase} : \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

$$n = (40 - 10) + 1 = 31$$

$$Q2 = \text{median, letak } Q2 = \frac{2}{4} (n + 1)$$

$$= \frac{2}{4} \times 32 = 16$$

$$Q1 = \text{kuartil pertama, letak } Q1 = \frac{1}{4} (n + 2)$$

$$= \frac{1}{4} (31 + 2) = 8$$

$$Q3 = \text{kuartil ketiga, letak } Q3 = \frac{1}{4} (3n + 2)$$

$$= \frac{1}{4} (93 + 2) = 24$$

$$Q4 = \text{kuartil keempat} = T = 40$$

Kriteria ketuntasan aktivitas siswa

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Nilai
$33 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik	A
$25 \leq \text{skor} < 33$	Baik	B
$17 \leq \text{skor} < 25$	Cukup	C
$10 \leq \text{skor} < 17$	Kurang	D

3.7. INDIKATOR KEBERHASILAN

Model *Role Playing* dengan media video dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang sesuai indikator berikut :

- a) Meningkatnya keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video mencapai skor antara 22,5 sampai 29,5 dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
- b) Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video mencapai skor antara 25 sampai 33 dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
- c) Sebanyak $\geq 75\%$ siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang mengalami ketuntasan belajar individu sebesar ≥ 60 dalam pembelajaran IPS

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas melalui model *Role Playing* dengan media video dapat meningkatkan kualitas pembelajaran berupa keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus masing-masing dua kali pertemuan dalam waktu dua jam pelajaran untuk tiap pertemuan. Data hasil tes diperoleh dari evaluasi di tiap akhir pertemuan untuk melihat dan mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan. Sedangkan data nontes diambil selama pembelajaran berlangsung mulai dari keterampilan guru dan aktivitas siswa. Hasil yang diperoleh selama penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, meliputi keterampilan guru dan aktivitas siswa yang disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes evaluasi siswa di tiap akhir pertemuan. Berikut akan dipaparkan hasil penelitian yang meliputi keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar siswa selama pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video di kelas V SDN Kandri 01 Kota Semarang

4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

4.1.1.1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti membuat berbagai perencanaan untuk dua kali pertemuan dalam satu siklus yaitu :

- (1) Mengidentifikasi SK 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, KD 2.2. menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, Indikator pelajaran IPS kelas V mengenai peristiwa dan tokoh perjuangan persiapan kemerdekaan
- (2) Menyusun perangkat pembelajaran RPP meliputi materi ajar, media pembelajaran, LKPD, kunci jawaban LKPD, kisi-kisi evaluasi, soal tes akhir, kunci jawaban dan pedoman penskoran sesuai indikator pembelajaran yaitu menyebutkan peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan
- (3) Menyiapkan skenario yang sesuai materi melalui model *Role Playing*
- (4) Menyiapkan media berupa video peristiwa Dalat, rengasdengklok, penyusunan teks proklamasi dan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan
- (5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa

4.1.1.2. Pelaksanaan

Penelitian tindakan kelas siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Masing-masing pertemuan hari Selasa, 12 Februari dan Sabtu, 16 Februari 2013 selama dua jam pelajaran yaitu pukul 09.30 sampai 10.40. Materi pertemuan

pertama adalah peristiwa Dalat dan Rengasdengklok. Sedangkan pertemuan kedua tentang peristiwa perumusan dan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan. Data awal sebelumnya jumlah siswa sebanyak 32 kemudian pindah 1 jadi 31 siswa. Pertemuan pertama diikuti 30 siswa karena 1 ijin sakit, pertemuan kedua diikuti 29 siswa karena 2 ijin pergi keluar kota.

Dalam siklus I terdiri dua kali pertemuan, masing-masing pelaksanaannya meliputi kegiatan awal, kegiatan inti (eksplorasi, elaborasi, konfirmasi) dan kegiatan akhir. Penjabaran untuk masing-masing kegiatan di tiap pertemuan sebagai berikut:

(1) Pertemuan Pertama

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengkondisikan dan memotivasi siswa agar siap menerima materi selama pembelajaran berlangsung. Setelah siswa terkondisikan, guru melakukan apersepsi untuk menyambungkan pengetahuan siswa sebelumnya dengan materi tentang peristiwa Dalat dan Rengasdengklok kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mempelajari tentang peristiwa Dalat dan Rengasdengklok.

Kegiatan inti terdiri dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Kegiatan eksplorasi dilakukan guru untuk menggali pengetahuan siswa tentang materi yang akan dipelajari melalui penayangan video peristiwa-peristiwa Dalat dan Rengasdengklok. Selesai menayangkan video, guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang cerita video. Dengan bantuan guru, serempak jawaban sudah benar sehingga pengetahuan awal siswa cukup bagus. Setelah tanya jawab guru memberikan sedikit penjelasan tentang materi dan siswa mencatat

poin-poinnya. Karena menggunakan model *Role Playing*, guru memberikan sedikit penjelasan tentang cara bermain peran. Setelah itu guru dan siswa berdiskusi menentukan karakter dari masing-masing tokoh dan pemeran yang akan memerankannya sehingga secara langsung pengamat juga terbentuk.

Inti dari pembelajaran yaitu kegiatan elaborasi. Guru memanggil siswa pemeran untuk mempersiapkan diri sedangkan pengamat mempersiapkan tempat bermain peran. Setelah siap siswa pemeran memerankan sesuai scenario yang telah dibagikan guru, pengamat mengamati jalannya cerita yang sedang dimainkan. Selesai bermain peran, guru bersama siswa mengevaluasi jalannya bermain peran sesuai scenario yang ditentukan atau tidak kemudian pemeran berkesempatan menceritakan pengalamannya dan bersama-sama dengan pengamat menyimpulkan hasil bermain peran. Semua siswa kembali ke tempat duduk masing-masing kemudian guru membagikan lembar kerja kelompok teman sebangku. Seluruh siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya, dan guru membimbing jalannya diskusi. Setelah itu perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain menanggapi.

Kegiatan selanjutnya yaitu konfirmasi. Guru memberikan penjelasan tentang materi yang didiskusikan dalam diskusi kelompok. Setelah itu guru bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi kelompok dan memberikan reward berupa kata-kata bagi kelompok yang terbaik. Selesai menyimpulkan hasil diskusi guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari.

Kemudian masuk pada kegiatan akhir yaitu guru bersama siswa menyimpulkan secara lisan dan tertulis materi yang telah dipelajari. Setelah itu guru membagikan tes akhir berupa soal-soal tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Masing-masing siswa mengerjakan tanpa membuka catatan. Evaluasi dilakukan selama 10 menit mengerjakan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal dan 5 isian singkat. Selesai mengerjakan guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan dan memberikan tindak lanjut berupa pesan mempelajari materi tentang perumusan teks dan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan untuk pembelajaran selanjutnya.

(2) Pertemuan Kedua

Kegiatan awal dilakukan guru untuk mengkondisikan dan memotivasi siswa agar siap mengikuti pelajaran. Setelah terkondisikan, guru melakukan apersepsi untuk mengaitkan pengetahuan siswa sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dengan cara menyanyikan lagu hari merdeka. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mempelajari tentang perumusan teks dan pelaksanaan proklamasi.

Masuk dalam kegiatan inti meliputi eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Kegiatan eksplorasi dilakukan guru untuk menggali pengetahuan siswa tentang materi yang akan disampaikan melalui penayangan video peristiwa perumusan teks dan pelaksanaan proklamasi. Selesai menayangkan video guru melakukan tanya jawab tentang cerita dalam video. Serentak siswa dapat menjawab pertanyaan sehingga disimpulkan bahwa pengetahuan awal

siswa tentang materi sudah baik. Setelah tanya jawab, guru bersama siswa mendiskusikan karakter masing-masing tokoh dan menentukan pemeran yang akan memerankannya. Ada beberapa siswa langsung mengajukan diri ikut bermain peran tetapi ada juga yang masih malu. Dengan beberapa pertimbangan akhirnya guru mendapatkan beberapa siswa sebagai pemeran dan sisanya sebagai pengamat.

Masuk pada kegiatan inti yaitu elaborasi. Guru memberikan penjelasan cara bermain peran dan memanggil siswa pemeran untuk mempersiapkan diri sedangkan pengamat menata tempat. Setelah siap, pemeran langsung memainkan peran sesuai skenario dengan bimbingan guru dan pengamat mengamati kesesuaian bermain peran dengan skenario yang ada. Selesai bermain peran guru bersama siswa mengevaluasi kekurangan dalam bermain peran. Kemudian pemeran menceritakan pengalamannya saat bermain peran dan bersama-sama dengan pengamat menyimpulkan hasil bermain peran. Setelah memberikan simpulan, guru membagikan lembar kerja siswa secara berkelompok dengan teman sebangkunya. Guru berkeliling membimbing jalannya diskusi kelompok teman sebangku. Selesai berdiskusi perwakilan dari kelompok maju mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain memberikan tanggapan.

Selesai kegiatan elaborasi, masuk dalam konfirmasi. Kegiatan ini dilakukan guru untuk memberikan timbal balik selama pembelajaran. Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok, setelah itu guru memberikan simpulan tentang hasil diskusi kelompok. Guru memberikan

penghargaan dengan kata-kata pada kelompok terbaik sehingga ada beberapa siswa yang ramai. Guru memberikan motivasi pada siswa untuk tidak ramai dan lebih meningkatkan belajarnya. Setelah itu guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dimainkan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Masuk dalam kegiatan akhir yaitu guru bersama siswa menyimpulkan secara lisan dan tertulis seluruh materi yang telah dipelajari. Setelah itu guru membagikan soal tes akhir sebanyak 10 pilihan ganda dan 5 isian singkat dalam waktu 10 menit untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari. Tes akhir dikerjakan siswa secara individu tanpa bantuan atau contekan teman lain. Tetapi ada beberapa siswa yang membuat suasana kelas menjadi ramai sehingga guru memindahkan posisi duduk. Selesai mengerjakan tes akhir, guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan dan memberikan tindak lanjut berupa pesan untuk mempelajari tentang tahapan-tahapan waktu peristiwa-peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan Indonesia.

4.1.1.3.Observasi

Observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Aspek-aspek yang diamati meliputi keterampilan guru, dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

4.1.1.3.1. Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

(1) Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Guru Pertemuan 1

Hasil observasi keterampilan guru pertemuan 1 dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1

No.	Indikator Keterampilan Guru Menggunakan Model <i>Role Playing</i> Dengan Media Video	Jumlah skor
1	Membuka pelajaran	3
2	Menggali pengetahuan siswa	2
3	Menyajikan materi pembelajaran	2
4	Membimbing dalam pembentukan kelompok pemain dan pengamat	3
5	Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	2
6	Membimbing jalannya bermain peran	2
7	Evaluasi bermain peran	2
8	Memberikan kesimpulan	3
9	Menutup pelajaran	3
Jumlah skor yang diperoleh		22
Rata-rata skor		2,4
Kategori		Cukup

Dari data tabel diatas, jumlah skor keterampilan guru menggunakan model *Role Playing* dengan media video pertemuan 1 adalah 22. Rata-rata skor mencapai 2,4 termasuk kategori cukup. Setiap indikator, dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

a) Membuka pelajaran

Pada indikator membuka pelajaran, guru mendapatkan skor 3. Deskriptor yang nampak antara lain mengkondisikan kelas, menanyakan materi sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru mengkaitkan pengetahuan awal siswa tentang kemerdekaan melalui apersepsi

dengan cara melakukan tanya jawab. Sedangkan deskriptor yang belum nampak yaitu guru tidak memberikan motivasi pada siswa untuk konsentrasi selama pembelajaran.

b) Menggali pengetahuan siswa

Indikator keterampilan guru tentang menggali pengetahuan siswa mendapatkan skor 2 karena descriptor yang nampak hanya memutar video dan melakukan tanya jawab materi sesuai video. Sedangkan descriptor yang belum nampak yaitu mengkaitkan dengan permasalahan sehari-hari dan memberikan permasalahan sesuai materi. Kedua descriptor yang belum nampak dikarenakan guru tergesa-gesa saat menyampaikan materi.

c) Menyajikan materi pembelajaran

Keterampilan guru pada indicator menyajikan materi pembelajaran hanya memperoleh skor 2. Descriptor yang nampak meliputi melakukan tanya jawab materi sesuai video dan menyampaikan materi dengan bahasa baik dan benar. Sedangkan descriptor yang belum nampak yaitu menyajikan materi sesuai RPP dan memberikan penjelasan cara bermain peran. Oleh karena itu siswa belum bisa memainkan peran sesuai karakter dari masing-masing tokoh dan permainan tidak teratur sehingga materi yang disampaikan kurang berkesan.

d) Membimbing dalam pembentukan kelompok pemain dan pengamat

Keterampilan guru dalam indicator membimbing pembentukan kelompok pemain dan pengamat mendapatkan skor 3. Descriptor yang nampak yaitu menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan, menentukan

pemain dan pengamat. Sedangkan descriptor yang belum nampak adalah belum membantu siswa dalam mempelajari karakter masing-masing tokoh. Oleh karena itu siswa bermain peran sebatas pemahamannya saja.

e) Mempersiapkan kebutuhan bermain peran

Keterampilan guru dalam indicator mempersiapkan kebutuhan bermain peran memperoleh skor 2 karena descriptor yang nampak hanya membagikan scenario dan mengkondisikan siswa. Descriptor yang belum nampak adalah menata tempat untuk bermain peran dan menyiapkan kostum sehingga siswa tidak menghayati peran karena tempat dan kostum yang dikenakan masih sama seperti pembelajaran biasanya.

f) Membimbing jalannya bermain peran

Keterampilan guru pada indicator membimbing jalannya bermain peran mendapatkan skor 2. Descriptor yang nampak hanya memberikan penjelasan cara bermain peran dan pengarahan pada siswa pemain untuk bermain sesuai scenario. Sedangkan descriptor yang belum nampak adalah memberikan pengarahan pada pengamat untuk mengamati jalannya bermain peran dan mengkondisikan permainan sesuai waktu yang ditentukan. Keadaan seperti itu mengakibatkan ada beberapa pengamat yang malah bermain dengan temannya sehingga kelas kurang kondusif.

g) Evaluasi bermain peran

Keterampilan guru dalam indicator mengevaluasi bermain peran memperoleh skor 2. Descriptor yang nampak hanya menganalisis permainan sesuai rencana atau tidak dan umpan balik tentang scenario. Descriptor yang

belum nampak adalah menjelaskan kekurangan selama bermain perandan memberikan solusi perbaikan untuk bermain peran selanjutnya. Keadaan seperti itu mengakibatkan tidak adanya persiapan perbaikan pada permainan selanjutnya.

h) Memberikan kesimpulan

Keterampilan guru dalam indikator memberikan kesimpulan memperoleh skor 3. Descriptor yang nampak selama pembelajaran berlangsung yaitu menyimpulkan hasil bermain peran, membagikan lembar kerja siswa dan menyimpulkan hasil diskusi kelompok. Dalam tahap ini guru juga berkeliling membimbing jalannya diskusi sehingga siswa yang belum paham bisa bertanya. Descriptor yang belum nampak adalah pemberian reward sehingga siswa tidak termotivasi untuk mengerjakan lembar kerja diskusi dengan benar.

i) Menutup pelajaran

Keterampilan guru dalam menutup pelajaran mendapatkan skor 3. Descriptor yang nampak selama pembelajaran yaitu menyimpulkan materi pelajaran, memberikan tes akhir dan merencanakan pembelajaran selanjutnya. Sedangkan descriptor yang belum nampak yaitu memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah. Dengan begitu siswa tidak melakukan refleksi pelajaran yang sudah dipelajari sehingga materi kurang berkesan di memori.

(2) Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Guru Pertemuan 2 Siklus I

Hasil observasi keterampilan guru pertemuan 2 dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2

No.	Indikator Keterampilan Guru Menggunakan Model <i>Role Playing</i> Dengan Media Video	Jumlah skor
1	Membuka pelajaran	3
2	Menggali pengetahuan siswa	2
3	Menyajikan materi pembelajaran	3
4	Membimbing dalam pembentukan kelompok pemain dan pengamat	3
5	Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	3
6	Membimbing jalannya bermain peran	2
7	Evaluasi bermain peran	3
8	Memberikan kesimpulan	3
9	Menutup pelajaran	3
Jumlah skor yang diperoleh		25
Rata-rata skor		2,7
Kategori		Baik

Dari data tabel diatas, jumlah skor keterampilan guru menggunakan model *Role Playing* dengan media video pertemuan 2 adalah 25. Rata-rata skor mencapai 2,7 termasuk kategori baik. Setiap indikator, dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

a) Membuka pelajaran

Pada indikator membuka pelajaran, guru mendapatkan skor 3. Hal ini sama dengan pertemuan sebelumnya. Deskriptor yang nampak antara lain mengkondisikan kelas, menanyakan materi sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru mengkaitkan pengetahuan awal siswa tentang kemerdekaan melalui apersepsi dengan cara melakukan tanya jawab.

Sedangkan deskriptor yang belum nampak yaitu guru tidak memberikan motivasi pada siswa untuk konsentrasi selama pembelajaran. Belum ada peningkatan dari pertemuan sebelumnya.

b) Menggali pengetahuan siswa

Indikator keterampilan guru tentang menggali pengetahuan siswa mendapatkan skor 2 karena descriptor yang nampak hanya memutar video dan melakukan tanya jawab materi sesuai video. Sedangkan descriptor yang belum nampak yaitu mengkaitkan dengan permasalahan sehari-hari dan memberikan permasalahan sesuai materi. Kedua descriptor yang belum nampak dikarenakan guru tergesa-gesa saat menyampaikan materi sehingga untuk mengaitkan dengan permasalahan sehari-hari terlupakan.

c) Menyajikan materi pembelajaran

Keterampilan guru pada indikator menyajikan materi pembelajaran memperoleh skor 2. Terjadi peningkatan di pertemuan kedua pada indikator menyajikan materi. Descriptor yang nampak meliputi melakukan tanya jawab materi sesuai video, memberikan penjelasan cara bermain peran dan menyampaikan materi dengan bahasa baik dan benar. Sedangkan descriptor yang belum nampak yaitu menyajikan materi sesuai RPP. Hal ini dikarenakan guru tergesa-gesa ingin mensegerakan melaksanakan bermain peran sehingga guru hanya memberikan penjelasan materi sekilas saja.

d) Membimbing dalam pembentukan kelompok pemain dan pengamat

Keterampilan guru dalam indikator membimbing pembentukan kelompok pemain dan pengamat mendapatkan skor 3. Descriptor yang

nampak yaitu menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan, menentukan pemain dan pengamat. Sedangkan descriptor yang belum nampak adalah belum membantu siswa dalam mempelajari karakter masing-masing tokoh. Oleh karena itu siswa bermain peran sebatas pemahamannya saja. Sama seperti pertemuan sebelumnya, keterampilan guru dalam indikator ini belum ada peningkatan.

e) Mempersiapkan kebutuhan bermain peran

Keterampilan guru dalam indicator mempersiapkan kebutuhan bermain peran memperoleh skor 3 hampir mencakup semua descriptor yang ada. Descriptor yang nampak yaitu membagikan scenario, menata tempat bermain dan mengkondisikan siswa seperti dalam skenario. Descriptor yang belum nampak adalah menyiapkan kostum sehingga siswa tidak menghayati peran karena masih menggunakan seragam sekolah. Keterampilan guru pada indikator mempersiapkan kebutuhan bermain peran sudah meningkat dari pertemuan sebelumnya

f) Membimbing jalannya bermain peran

Keterampilan guru pada indicator membimbing jalannya bermain peran mendapatkan skor 3. Descriptor yang nampak adalah memberikan penjelasan cara bermain peran, pengarahan pada siswa pemain untuk bermain sesuai scenario dan pengamat untuk mengamati jalannya bermain peran. Sedangkan descriptor belum nampak yaitu mengkondisikan permainan sesuai waktu yang ditentukan sehingga permainan selesai melebihi waktu.

g) Evaluasi bermain peran

Keterampilan guru dalam indikator mengevaluasi bermain peran memperoleh skor 3. Descriptor yang nampak meliputi menganalisis permainan sesuai rencana atau tidak, memberikan umpan balik tentang scenario dan menunjukkan kekurangan selama bermain peran. Descriptor yang belum nampak adalah memberikan solusi perbaikan untuk bermain peran selanjutnya. Keadaan seperti itu mengakibatkan tidak adanya persiapan perbaikan pada permainan selanjutnya.

h) Memberikan kesimpulan

Keterampilan guru dalam indikator memberikan kesimpulan memperoleh skor 3. Descriptor yang nampak selama pembelajaran berlangsung yaitu menyimpulkan hasil bermain peran, membagikan lembar kerja siswa dan menyimpulkan hasil diskusi kelompok. Dalam tahap ini guru juga berkeliling membimbing jalannya diskusi sehingga siswa yang belum paham bisa bertanya. Descriptor yang belum nampak adalah pemberian reward sehingga siswa tidak termotivasi untuk mengerjakan lembar kerja diskusi dengan benar. Keterampilan guru dalam memberikan kesimpulan di pertemuan kedua sama seperti sebelumnya sehingga belum mencakup semua descriptor.

i) Menutup pelajaran

Keterampilan guru dalam menutup pelajaran mendapatkan skor 3. Descriptor yang nampak selama pembelajaran yaitu menyimpulkan materi pelajaran, memberikan tes akhir dan merencanakan pembelajaran selanjutnya.

Sedangkan descriptor yang belum nampak yaitu memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah. Dengan begitu siswa tidak melakukan refleksi pelajaran yang sudah dipelajari sehingga materi kurang berkesan di memori. Hal ini sama seperti pertemuan sebelumnya karena guru belum mencakup semua descriptor dalam indikator menutup pelajaran.

Dari data hasil observasi keterampilan guru pertemuan 1 dan 2, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Tabel 4.3
Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

No	Indikator Keterampilan Guru	Perolehan Skor	
		Pert. 1	Pert. 2
1	Membuka pelajaran	3	3
2	Menggali pengetahuan siswa	2	2
3	Menyajikan materi pembelajaran	2	3
4	Membimbing dalam pembentukan kelompok pemain dan pengamat	3	3
5	Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	2	3
6	Membimbing jalannya bermain peran	2	2
7	Evaluasi bermain peran	2	3
8	Memberikan kesimpulan	3	3
9	Menutup pelajaran	3	3
Jumlah skor		22	25
Rata-rata Skor		2,4	2,7
Kategori		Cukup	Baik

Berdasarkan tabel diatas, selengkapnya disajikan dalam diagram berikut:

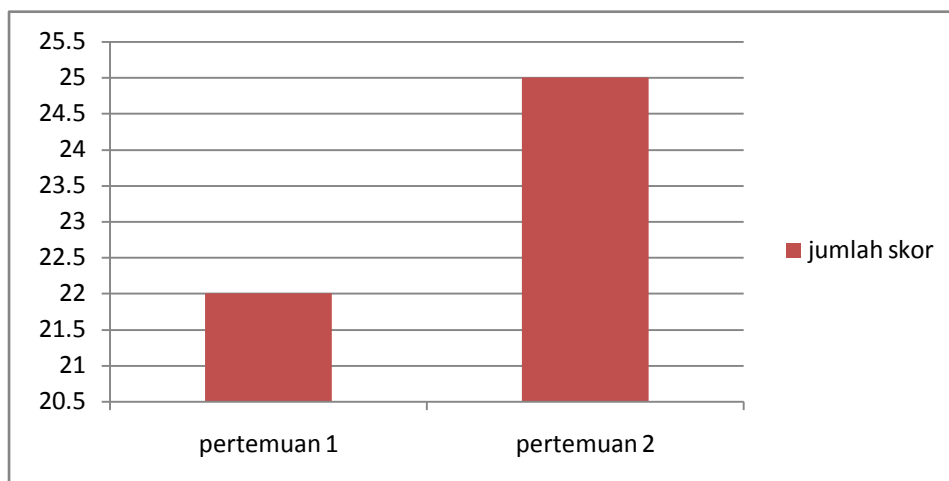


Diagram 4.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

Berdasarkan tabel dan diagram pada siklus I, keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui Model *Role Playing* dengan media video mendapatkan skor 23,5 dengan nilai rata-rata 2,6 termasuk dalam kategori baik. Perolehan rata skor sudah mencapai indikator keberhasilanketerampilan guru yang diinginkan yaitu dengan minimal rata-rata baik. Tetapi keterampilan guru dalam mengajar bisa lebih ditingkatkan misalnya dengan memberikan reward berupa benda agar siswa lebih termotivasi. Disamping itu juga guru harus bisa menguasai kelas agar siswa bisa terkondisikan mengikuti pelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

4.1.1.3.2. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Hasil observasi aktivitas siswa dilakukan dengan cara mengamati seluruh kegiatan selama proses pembelajaran. Jumlah siswa yang diamati adalah 31, 17 perempuan dan 14 laki-laki.

(1) Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1

Hasil pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh Novi Sugiyanti, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1

No	Indikator Aktivitas Siswa	Perolehan Skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Mempersiapkan diri menerima pelajaran	-	9	15	7	91
2	Bertanya dan menjawab pertanyaan	6	13	7	5	73
3	Keterlibatan pembentukan kelompok pemain dan pengamat	8	12	7	4	69
4	Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	9	12	8	2	65
5	Bermain peran	8	12	7	4	69
6	Berbagi pengalaman	8	12	7	4	69
7	Mengamati jalannya bermain peran	5	9	12	5	79
8	Evalasi jalannya bermain peran	6	12	9	4	73
9	Menyimpulkan materi bersama guru	5	9	12	5	79
10	Mengerjakan soal evaluasi	6	12	9	4	73
Jumlah skor yang diperoleh						740
Rata-rata skor total						23,8
Rata-rata skor						2,4
Kategori						Cukup

Dari data tabel diatas menunjukkan jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa adalah 588 dengan rata-rata skor 2,3 termasuk dalam kategori cukup. Secara lebih rinci dijelaskan sebagai berikut :

a) Mempersiapkan diri menerima pelajaran

Pada indikator aktivitas mempersiapkan diri menerima pelajaran, jumlah skor yang didapatkan dari seluruh siswa adalah 91 dengan rata-rata 2,9. Pendapatan skor pada indikator ini termasuk baik dibandingkan dengan

yang lain. Ditunjukkan adanya 7 siswa mencakup semua deskriptor yang ada yaitu masuk ke dalam kelas tepat waktu, duduk secara tertib di tempat masing-masing, menyiapkan alat tulis dan bersikap tenang. Selanjutnya ada 15 siswa mendapatkan skor 3 dan 9 lagi hanya mencakup 2 deskriptor.

b) Bertanya dan menjawab pertanyaan

Aktivitas pada indikator bertanya dan menjawab pertanyaan mendapatkan jumlah skor 73 dari seluruh siswa dengan rata-rata 2,3. Hal ini ditunjukkan adanya 5 siswa mendapatkan skor 4 yang berarti semua descriptor nampak yaitu menjawab pertanyaan guru, berani bertanya tentang materi, menyampaikan pendapat, menggunakan bahasa baik dan benar. Selibuhnya ada 7 siswa mendapatkan skor 3, 13 siswa hanya sampai skor 2 dan 6 siswa mencakup 1 deskriptor saja.

c) Keterlibatan pembentukan kelompok pemain dan pengamat

Pada indikator pembentukan kelompok pemain dan pengamat, aktivitas seluruh siswa hanya mendapatkan skor 69 dengan rata-rata 2,2. Ini berarti siswa kurang tertarik ketika penentuan siapa saja yang bermain dan tidak. Hal ini ditunjukkan hanya 2 siswa mendapatkan skor 4 mencakup semua descriptor yaitu berani mengajukan diri ikut bermain peran, mengkondisikan diri sesuai peranan, aktif mencari karakter sesuai tokoh dan memberanikan diri sebagai pengamat. Kemudian ada 7 siswa mendapatkan skor 3, 12 lagi memperoleh skor 2 dan 6 sisanya hanya menampakan 1 deskriptor saja.

d) Mempersiapkan kebutuhan bermain peran

Aktivitas pada indikator mempersiapkan kebutuhan bermain peran hanya mendapatkan skor 65 dari jumlah seluruh siswa dengan rata-rata 2,1. Perolehan skor inilah yang paling rendah dibandingkan dengan indikator yang lain. Hal ini ditunjukkan hanya ada 2 siswa yang mendapat skor 4 yaitu semua descriptor nampak. Adapun descriptor pada indikator ini adalah menyiapkan kostum, menata tempat sesuai scenario, mengkondisikan ruang kelas dan mencari atribut pelengkap bermain peran. Selebihnya 8 siswa mendapatkan skor 3, 12 lagi memperoleh 2 dan 9 sisanya hanya menampakkan 1 deskriptor saja. Keadaan ini dikarenakan tidak adanya pemberitahuan sebelumnya sehingga siswa belum mempersiapkan diri.

e) Bermain peran

Pada indikator bermain peran jumlah skor yang diperoleh dari seluruh siswa adalah 69 dengan rata-rata 2,2. Dari keempat descriptor yang ada, sebanyak 4 siswa yang mendapatkan skor 4 berarti semua descriptor nampak. Adapun descriptor pemain dalam indikator ini adalah memainkan peran sesuai scenario, menghayati tokoh yang diperankan, bermain sesuai waktu, bersuara keras dan lantang. Selebihnya 7 siswa mendapatkan skor 3 dan 12 lagi memperoleh skor 2 dan sisanya 8 siswa memperoleh skor 1.

f) Berbagi pengalaman

Pada indikator berbagi pengalaman, aktivitas siswa memperoleh jumlah skor 69. Descriptor pada indikator ini meliputi menceritakan pengalaman setelah memerankan tokoh, berani mengungkapkan

pengalamannya di depan kelas, bertukar pengalaman dengan pemeran yang lain, menggunakan bahasa yang baik dan benar. Dari keempat descriptor yang ada secara berturut-turut 4 siswa yang mendapatkan skor 4, 7 siswa memperoleh skor 3, 12 lagi mendapat skor 2 dan sisanya 8 siswa hanya menampakkan 1 deskriptor.

g) Mengamati jalannya bermain peran

Aktivitas siswa pada indikator mengamati jalannya bermain peran mendapatkan skor 79 dengan rata-rata 2,5 dari jumlah seluruh siswa. Descriptor yang tampak meliputi mengamati kesesuaian percakapan dengan scenario, bertindak sesuai peran, aktif mengikuti jalannya permainan dan membuat penilaian sesuai pengamatan. Dari keempat descriptor yang ada sebanyak 5 siswa memperoleh skor 4, 12 lagi mendapat skor 3, 9 siswa memperoleh skor 2 dan sisanya hanya 5 siswa menampakkan 1 deskriptor.

h) Mengevaluasi jalannya bermain peran

Aktivitas siswa pada indikator mengevaluasi jalannya bermain peran mendapatkan skor 73 dengan rata-rata 2,3 dari jumlah seluruh siswa. Descriptor pengamat meliputi mengungkapkan secara langsung penilaian selama bermain peran, berani mengajukan saran, memberikan komentar kekurangan, menggunakan bahasa baik dan benar. Dari 31 siswa yang ada sebanyak 5 siswa menampakkan 4 deskriptor, 7 lagi mendapat skor 3, 11 siswa memperoleh skor 2 dan selebihnya ada 8 siswa mendapatkan skor 1.

i) Menyimpulkan materi bersama guru

Aktivitas siswa pada indikator menyimpulkan materi bersama guru mendapatkan skor 79 dengan rata-rata 2,5 dari jumlah seluruh siswa. Descriptor menyimpulkan materi bersama guru meliputi mengungkapkan secara lisan materi yang telah dipelajari, menjawab pertanyaan guru, membuat rangkuman, menggunakan bahasa baik dan benar. Dari ke empat descriptor yang ada, 5 siswa mendapatkan skor 4,12 lagi memperoleh 3, 9 siswa mendapatkan skor 2 dan 5 hanya menampakkan 1 deskriptor saja.

j) Mengerjakan soal evaluasi

Pada indikator mengerjakan soal evaluasi, aktivitas siswa memperoleh skor 73 dengan rata-rata 2,3 dari jumlah seluruh siswa. Ada 4 siswa yang menampakkan semua descriptor yaitu mengerjakan tes akhir, tidak mencontek pekerjaan teman, tidak membuka catatan dan menjawab pertanyaan dengan benar. Selebihnya 9 siswa mendapatkan skor 3, 12 memperoleh skor 2 dan terakhir 6 mendapatkan skor 1.

(2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2

Hasil pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh Novi Sugiyanti, diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2

No	Indikator Aktivitas Siswa	Perolehan Skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Mempersiapkan diri menerima pelajaran	-	9	12	10	94
2	Bertanya dan menjawab pertanyaan	5	12	9	5	76
3	Keterlibatan pembentukan kelompok pemain dan pengamat	4	10	13	4	79

4	Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	7	11	10	3	71
5	Bermain peran	6	10	10	5	76
6	Berbagi pengalaman	6	10	10	5	76
7	Mengamati jalannya bermain peran	5	8	14	5	80
8	mengevaluasi jalannya bermain peran	5	9	12	5	79
9	Menyimpulkan materi bersama guru	5	8	14	5	80
10	Mengerjakan soal evaluasi	5	9	12	5	79
Jumlah skor yang diperoleh						790
Rata-rata skor total						25,5
Rata-rata skor						2,5
Kategori						Baik

Dari data tabel diatas menunjukkan jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa adalah 631 dengan rata-rata skor 2,5 termasuk dalam kategori baik. Secara lebih rinci dijelaskan sebagai berikut :

a) Mempersiapkan diri menerima pelajaran

Pada indikator aktivitas mempersiapkan diri menerima pelajaran, jumlah skor yang didapatkan dari seluruh siswa adalah 91 dengan rata-rata 2,9. Pendapatan skor pada indikator ini termasuk baik dibandingkan dengan yang lain. Ditunjukkan adanya 7 siswa mencakup semua diskriptor yang ada yaitu masuk ke dalam kelas tepat waktu, duduk secara tertib di tempat masing-masing, menyiapkan alat tulis dan bersikap tenang. Selanjutnya ada 15 siswa mendapatkan skor 3 dan 9 lagi hanya mencakup 2 deskriptor.

b) Bertanya dan menjawab pertanyaan

Aktivitas pada indikator bertanya dan menjawab pertanyaan mendapatkan jumlah skor 73 dari seluruh siswa dengan rata-rata 2,3. Hal ini ditunjukkan adanya 5 siswa mendapatkan skor 4 yang berarti semua descriptor nampak yaitu menjawab pertanyaan guru, berani bertanya tentang materi,

menyampaikan pendapat, menggunakan bahasa baik dan benar. Selbihnya ada 7 siswa mendapatkan skor 3, 13 siswa hanya sampai skor 2 dan 6 siswa mencakup 1 deskriptor saja.

c) Keterlibatan pembentukan kelompok pemain dan pengamat

Pada indikator pembentukan kelompok pemain dan pengamat, aktivitas seluruh siswa hanya mendapatkan skor 69 dengan rata-rata 2,2. Ini berarti siswa kurang tertarik ketika penentuan siapa saja yang bermain dan tidak. Hal ini ditunjukkan hanya 2 siswa mendapatkan skor 4 mencakup semua descriptor yaitu beranji mengajukan diri ikut bermain peran, mengkondisikan diri sesuai peranan, aktif mencari karakter sesuai tokoh dan memberanikan diri sebagai pengamat. Kemudian ada 7 siswa mendapatkan skor 3, 12 lagi memperoleh skor 2 dan 6 sisanya hanya menampakkan 1 deskriptor saja.

d) Mempersiapkan kebutuhan bermain peran

Aktivitas pada indikator mempersiapkan kebutuhan bermain peran hanya mendapatkan skor 65 dari jumlah seluruh siswa dengan rata-rata 2,1. Perolehan skor inilah yang paling rendah dibandingkan dengan indikator yang lain. Hal ini ditunjukkan hanya ada 2 siswa yang mendapat skor 4 yaitu semua descriptor nampak. Adapun descriptor pada indikator ini adalah menyiapkan kostum, menata tempat sesuai scenario, mengkondisikan ruang kelas dan mencari atribut pelengkap bermain peran. Selbihnya 8 siswa mendapatkan skor 3, 12 lagi memperoleh 2 dan 9 sisanya hanya menampakkan 1 deskriptor

saja. Keadaan ini dikarenakan tidak adanya pemberitahuan sebelumnya sehingga siswa belum mempersiapkan diri.

e) Bermain peran

Pada indikator bermain peran dan mengamatinya, jumlah skor yang diperoleh dari seluruh siswa adalah 69 dengan rata-rata 2,2. Dari 31 siswa ada 5 siswa yang mendapatkan skor 4 berarti semua descriptor nampak. Adapun descriptor pemain dalam indikator ini adalah memainkan peran sesuai scenario, menghayati tokoh yang diperankan, bermain sesuai waktu, bersuara keras dan lantang. Selebihnya 10 siswa mendapatkan skor 3, 10 siswa mendapat skor 2 dan 6 lagi memperoleh skor 1.

f) Berbagi pengalaman

Pada indikator berbagi pengalaman, descriptor pemain meliputi menceritakan pengalaman setelah memerankan tokoh, berani mengungkapkan pengalamannya di depan kelas, bertukar pengalaman dengan pemeran yang lain, menggunakan bahasa yang baik dan benar. Dari 31 siswa ada 5 siswa yang mendapatkan skor 4, selebihnya 10 lagi mendapatkan skor 3, 10 siswa mendapatkan skor 2 dan 6 sisanya hanya menampakkan 1 deskriptor.

g) Mengamati jalannya bermain peran

Aktivitas siswa pada indikator mengamati jalannya bermain peran mendapatkan skor 79 dari jumlah siswa. Dari 31 siswa ada 5 siswa menampakkan semua descriptor yaitu mengamati kesesuaian percakapan dengan scenario, bertindak sesuai peran, aktif mengikuti jalannya permainan

dan membuat penilaian sesuai pengamatan. Selibhnya ada 12 siswa mendapat skor 3, 9 lagi memperoleh skor 2 dan sisanya hanya memperoleh skor 1.

h) Mengevaluasi jalannya bermain peran

Aktivitas siswa pada indikator mengevaluasi jalannya bermain peran mendapatkan skor 73 dari jumlah siswa. Sebanyak 4 siswa menampakkan semua descriptor yaitu mengungkapkan secara langsung penilaian selama bermain peran, berani mengajukan saran, memberikan komentar kekurangan, menggunakan bahasa baik dan benar. Selibhnya 9 mendapatkan skor 3, 12 lagi menampakkan 2 deskriptor dan sisanya 6 siswa memperoleh skor 1.

i) Menyimpulkan materi bersama guru

Aktivitas siswa pada indikator menyimpulkan materi bersama guru mendapatkan skor 79 dengan rata-rata 2,5 dari jumlah seluruh siswa. Descriptor menyimpulkan materi bersama guru meliputi mengungkapkan secara lisan materi yang telah dipelajari, menjawab pertanyaan guru, membuat rangkuman, menggunakan bahasa baik dan benar. Dari ke empat descriptor yang ada, 5 siswa mendapatkan skor 4,12 lagi memperoleh 3, 9 siswa mendapatkan skor 2 dan 5 hanya menampakkan 1 deskriptor saja.

j) Mengerjakan soal evaluasi

Pada indikator mengerjakan soal evaluasi, aktivitas siswa memperoleh skor 73 dengan rata-rata 2,3 dari jumlah seluruh siswa. Ada 4 siswa yang menampakkan semua descriptor yaitu mengerjakan tes akhir, tidak mencontek pekerjaan teman, tidak membuka catatan dan menjawab pertanyaan dengan

benar. Selebihnya 9 siswa mendapatkan skor 3, 12 memperoleh skor 2 dan terakhir 6 mendapatkan skor 1.

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

No	Indikator Aktivitas Siswa	Jumlah Skor	
		Pert 1	Pert 2
1	Mempersiapkan diri menerima pelajaran	91	94
2	Bertanya dan menjawab pertanyaan	73	76
3	Keterlibatan pembentukan kelompok pemain dan pengamat	69	79
4	Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	65	71
5	Bermain peran	69	76
6	Berbagi pengalaman	69	76
7	Mengamati jalannya bermain peran	79	80
8	Mengevaluasi jalannya bermain peran	73	79
9	Menyimpulkan materi bersama guru	79	80
10	Mengerjakan soal evaluasi	73	79
Jumlah skor keseluruhan		740	790
Rata-rata		23,8	25,5
Kategori		Cukup	Baik

Berdasarkan tabel diatas, selengkapnya disajikan dalam diagram berikut:

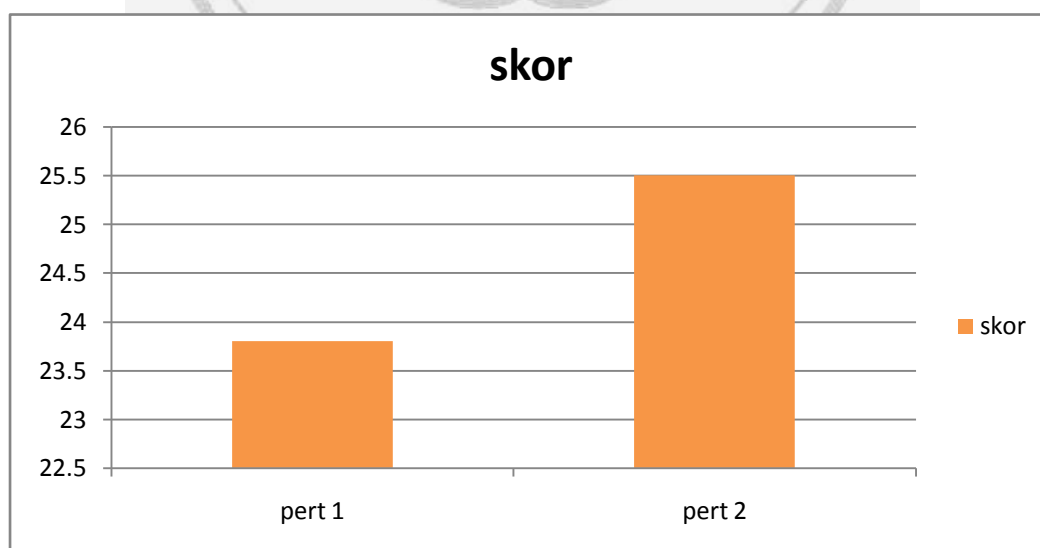


Diagram 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Berdasarkan tabel dan diagram pada siklus I, aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui Model *Role Playing* dengan media video pertemuan pertama mendapatkan skor 23,8 kategori cukup meningkat pada pertemuan kedua menjadi 25,5 dengan kategori baik. Perolehan rata-rata skor aktivitas belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan yaitu minimal sampai pada kategori baik. Belum tercapainya indikator keberhasilan aktivitas siswa siklus I karena kurang adanya rasa percaya diri dan motivasi baik dari guru maupun diri sendiri. Hal itu ditunjukkan oleh adanya beberapa siswa masih memperoleh skor 1 pada masing-masing indikator. Motivasi belajar siswa bisa terbangun melalui stimulus dari guru untuk memberikan dukungan dan rasa percaya diri ketika akan tampil didepan kelas. Dengan begitu siswa akan lebih mudah menyampaikan pendapat dan aktivitas didalam kelas meningkat.

4.1.1.3.3. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Hasil evaluasi pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video siswa kelas V SDN Kandri Semarang pada siklus I dalam dua kali pertemuan diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan
1	Candra Irawan	48	Tdk Tuntas	54	Tdk Tuntas
2	Adek Ahsanu Nadia	52	Tdk Tuntas	72	Tuntas
3	Arief Sukaeri	72	Tuntas	70	Tuntas
4	Deiya Ayu Anjani	50	Tdk Tuntas	60	Tuntas
5	Fadila Fatmawati	48	Tdk Tuntas	64	Tuntas
6	Asa Chusnul Afidah	72	Tuntas	92	Tuntas
7	Amanda Sabilana	52	Tdk Tuntas	64	Tuntas
8	Dinda Wulan Sari	68	Tuntas	74	Tuntas
9	Devita Rossa A.	60	Tuntas	80	Tuntas
10	Fikri Khusainul K.	72	Tuntas	74	Tuntas

11	Fiki Irfan Cahya	66	Tuntas	74	Tuntas
12	Hani Almihbal	68	Tuntas	-	-
13	Khaulin Arifiatun F.	60	Tuntas	92	Tuntas
14	Kholifah Nurul H.	56	Tdk Tuntas	66	Tuntas
15	Kheisya Nurvianita	34	Tdk Tuntas	56	Tdk Tuntas
16	Lailatul Maftukhah A.	48	Tdk Tuntas	58	Tdk Tuntas
17	Muhamad Nuril M.	66	Tuntas	100	Tuntas
18	Meina Isnaeni A.	52	Tdk Tuntas	50	Tdk Tuntas
19	Muchamad Sutiyoso	76	Tuntas	84	Tuntas
20	Maysha Avita	-	-	58	Tdk Tuntas
21	Nila Zahrotul Muna	64	Tuntas	86	Tuntas
22	Putri Indah Lestari	42	Tdk Tuntas	68	Tuntas
23	Rizky Sugeng Riyadi	38	Tdk Tuntas	62	Tuntas
24	Suci Novitasari	62	Tuntas	52	Tdk Tuntas
25	Zulianto Danu P.	62	Tuntas	54	Tdk Tuntas
26	Shinta Meru Sitoresmi	84	Tuntas	76	Tuntas
27	Yudha Pangestu Yulianto	30	Tdk Tuntas	40	Tdk Tuntas
28	Bayu Febriyansah	70	Tuntas	58	Tdk Tuntas
29	Ari Setyawan	66	Tuntas	84	Tuntas
30	Kevin Oktaviano	60	Tuntas	64	Tuntas
31	Alan Mardi Saputra	68	Tuntas	62	Tuntas
Nilai Terendah		30		40	
Nilai Tertinggi		84		100	
Tidak Tuntas		13		9	
Tuntas		18		22	
Persentase Ketuntasan		58%		70%	

Berdasarkan tabel di atas perolehan hasil belajar siswa siklus I pertemuan pertama meliputi nilai terendah 30, nilai tertinggi 84, siswa tuntas sebanyak 18 dan 13 lagi belum mencapai ketuntasan. Pada pertemuan pertama persentase ketuntasan mencapai 58%. Sedangkan pada pertemuan kedua nilai terendah 40, tertinggi 100, siswa yang tuntas 22 dan 9 lagi belum tuntas. Persentase ketuntasan klasikal pertemuan kedua mencapai 70%.

Dari perolehan data di atas, disimpulkan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video siklus I dapat meningkat. Hal ini terbukti adanya peningkatan ketuntasan belajar

klasikaldibandingkan data awal yaitu dari 21,8% menjadi 58% pada pertemuan pertama dan meningkat lagi pada pertemuan kedua yaitu sebesar 70%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui tabel dan diagram dibawah ini :

Tabel 4.8 Perbandingan Hasil Belajar Data Awal dan Siklus I

No	Pencapaian	Data Awal	Siklus I	
			Pert 1	Pert 2
1	Nilai Terendah	30	30	40
2	Nilai Tertinggi	80	84	100
3	Ketuntasan Klasikal	21,8%	58%	70%

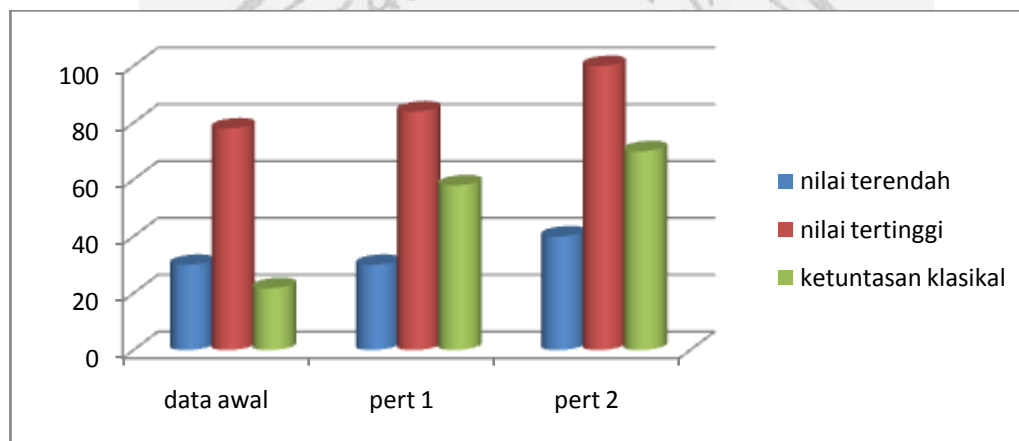


Diagram 4.3 Perbandingan Hasil Belajar Data Awal dan Siklus I

Berdasarkan tabel dan diagram hasil belajar siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang, diketahui data awal sebelum diadakannya tindakan pada pelajaran IPS nilai terendah 30, tertinggi 80 dan ketuntasan belajar klasikal hanya mencapai 21,8%. Setelah dilakukan tindakan melalui model *Role Playing* dengan media video pada pelajaran IPS, data siklus I pertemuan pertama nilai terendah 30, tertinggi 80 dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 58% meningkat pada pertemuan kedua dengan nilai terendah 40, tertinggi 100 dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 70%.

Belum tercapainya indikator keberhasilan hasil belajar siswa yang diinginkan yaitu $\geq 75\%$ dari jumlah siswa karena dalam pembelajaran ada beberapa siswa yang masih berbicara dengan temannya sehingga materi dari guru tidak dipahami. Tidak hanya itu saja, ketika bermain peran ada sebagian siswa pengamat yang tidak melakukan pengamatan permainan sehingga materi yang diberikan dari hasil bermain peran belum dipahami. Hal ini mengakibatkan siswa tidak bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan soal akhir dari guru sehingga hasil belajar secara klasikal masih dibawah rata-rata ketuntasan yang diinginkan. Dengan begitu perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya untuk mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan.

4.1.1.3.4. Deskripsi Observasi Respon Siswa

Untuk mengetahui antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video, guru membagikan angket respon terhadap pelajaran. Pengambilan data respon siswa dilakukan diakhir pertemuan tiap siklus. Adapun data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Respon Siswa Siklus I

No	Pertanyaan	Persentase Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Tertarikah kamu dengan pembelajaran IPS tadi?	67,7%	32,3%
2	Apakah pembelajaran dengan media video menyenangkan?	80,6%	19,4%
3	Mengertikah kamu dengan penjelasan guru?	58%	42%
4	Apakah kalian menyukai pembelajaran menggunakan cara bermain peran?	71%	29%
5	Tertarikah kamu belajar menggunakan cara bermain peran lagi?	74%	26%
Rata-rata		70,26%	29,74%

Adapun diagram hasil respon siswa terhadap pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* siklus I sebagai berikut:

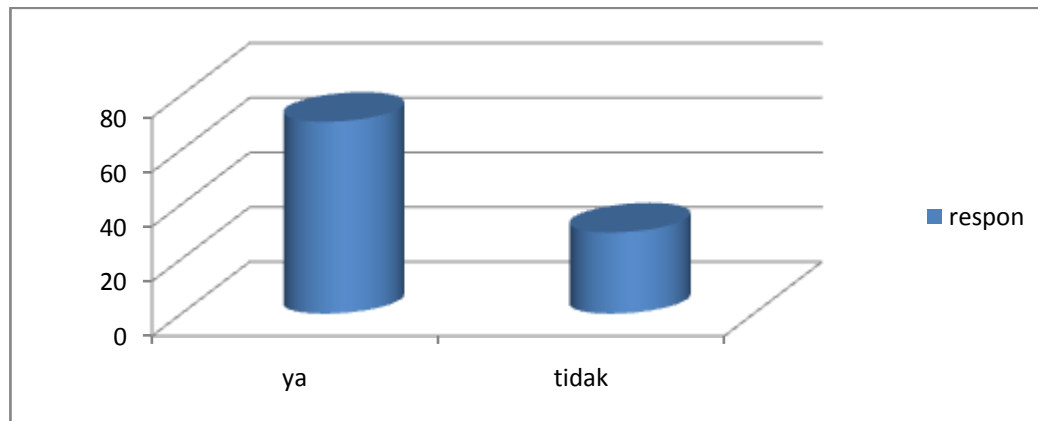


Diagram 4.4 Hasil Respon Siswa Siklus I

Berdasarkan tabel dan diagram diatas dapat disimpulkan respon siswa positif terhadap pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video. Hal ini terlihat dari jawaban siswa pada angket yang diberikan guru. Jawaban dari masing-masing pertanyaan menunjukkan bahwa siswa menyukai pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video.

Pertanyaan pertama berhubungan dengan ketertarikan pembelajaran yang telah dilalui, sebanyak 67,7% siswa menjawab ya dan 32,3% tidak. Ini berarti lebih dari setengah jumlah siswa tertarik terhadap pembelajaran menggunakan model *Role Playing* dengan media video. Pertanyaan kedua tentang pembelajaran menggunakan media video yang menyenangkan, rata-rata 80,6% siswa menjawab ya dan 19,4% tidak. Hal ini disebabkan karena siswa merasa senang ketika dapat mengamati gambar bergerak yang dilengkapi dengan suara. Oleh sebab itu penggunaan video disenangi lebih dari setengah jumlah siswa.

Pertanyaan ketiga berhubungan dengan pemahaman siswa terhadap materi ketika menggunakan model *Role Playing*. Rata-rata 58% siswa menjawab ya dan

42% tidak karena siswa lebih tertarik untuk bermain peran dibandingkan memahami materi yang disampaikan. Disambung pertanyaan keempat yang menanyakan tentang rasa senang saat pembelajaran menggunakan model *Role Playing* dengan media video. 71% siswa menjawab ya yang berarti senang ketika pembelajaran menggunakan *Role Playing* dan selebihnya menjawab tidak. Pertanyaan terakhir 74% siswa menjawab tertarik ketika pembelajaran berikutnya menggunakan model *Role Playing* dengan media video.

Dari beberapa respon siswa yang positif terhadap penggunaan model *Role Playing* dengan media video berarti peneliti tepat memilih model dan media untuk memperjelas penyampaian pembelajaran. Tetapi tidak hanya itu saja yang menjadi faktor utama, dari keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar siswa masih perlu perbaikan untuk mencapai tujuan penelitian.

4.1.1.4. Refleksi

Refleksi siklus I dipusatkan pada beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS pertemuan 1 dan 2. Adapun permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video antara lain:

- a) Hasil observasi keterampilan mengajar guru pertemuan pertama memperoleh skor 22 dengan kategori cukup meningkat di pertemuan kedua menjadi 25 dengan kategori baik namun bisa lebih ditingkatkan lagi
- b) Hasil observasi aktivitas siswa pertemuan pertama mendapatkan skor 23,8 termasuk kategori cukup meningkat pada pertemuan kedua dengan skor 25,5

kategori baik. Perolehan skor dapat lebih ditingkatkan agar aktivitas siswa mencapai indikator yang diinginkan.

- c) Guru kurang optimal dalam mengkondisikan siswa untuk bermain peran
- d) Guru kurang bisa mengelola kelas karena masih banyak siswa yang ramai dan belum berperan sesuai peranannya dalam bermain peran baik sebagai pengamat ataupun pemain
- e) Ketika bermain peran ada beberapa siswa yang susah menghafal teks sehingga ketika permainan berlangsung masih membawa teks
- f) Perolehan hasil belajar belum sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Ketuntasan klasikal belajar siswa pertemuan pertama hanya 58% dan pertemuan kedua 70% sehingga perlu ditingkatkan

Dari beberapa permasalahan yang muncul pada pertemuan 1 dan 2 siklus I, perlu diadakannya perbaikan pada siklus II agar hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan.

4.1.1.5.Revisi

Perbaikan akan dilakukan pada pelaksanaan tindakan siklus II untuk mencapai hasil yang diinginkan. Adapun perbaikannya antara lain:

- a) Guru memberikan pengarahan dan penjelasan bagi pemain untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap scenario yang harus diperankan sehingga tidak perlu menghafal teks
- b) Guru lebih memusatkan perhatian pada siswa kurang aktif dan pembuat gaduh dikelas dengan cara menunjuk ataupun memberikan tugas tambahan sehingga dapat membangun partisipasi dalam pembelajaran

- c) Guru memberikan penjelasan dan pemahaman tentang materi melalui tanya jawab yang lebih klasikal sehingga siswa tetap tertarik mengikuti pelajaran

4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

4.1.2.1. Perencanaan

- (1) Mengidentifikasi materi pembelajaran selanjutnya sesuai SK2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, KD 2.2. menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, dan Indikator yaitu tentang tahapan waktu peristiwa menjelang proklamasi dan ringkasan riwayat hidup tokoh proklamasi
- (2) Menyusun perangkat pembelajaran meliputi materi ajar, media pembelajaran, LKPD, kunci jawaban LKPD, kisi-kisi evaluasi, soal tes akhir, kunci jawaban dan pedoman penskoran tentang tahapan waktu peristiwa menjelang proklamasi dan riwayat hidup tokoh proklamasi
- (3) Menyiapkan scenario sesuai materi melalui model *Role Playing*
- (4) Menyiapkan video tentang peristiwa dan tokoh proklamasi kemerdekaan
- (5) Menyiapkan lembar evaluasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran

4.1.2.2. Pelaksanaan

Penelitian tindakan kelas siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Masing-masing pertemuan hari Selasa, 19 Februari dan Kamis, 21 Februari 2013 selama dua jam pelajaran yaitu pukul 09.30 sampai 10.40. Materi pertemuan pertama adalah tahapan waktu peristiwa menjelang proklamasi. Sedangkan

pertemuan kedua tentang riwayat hidup tokoh proklamasi. Data awal sebelumnya jumlah siswa sebanyak 32 kemudian pindah 1 jadi 31 siswa. Pertemuan pertama dan kedua diikuti 30 siswa karena 1 ijin pergi keluar kota.

Dalam siklus II terdiri dua kali pertemuan, masing-masing pelaksanaannya meliputi kegiatan awal, kegiatan inti (eksplorasi, elaborasi, konfirmasi) dan kegiatan akhir. Penjabaran untuk masing-masing kegiatan di tiap pertemuan sebagai berikut:

(1) Pertemuan Pertama

Kegiatan awal dimulai dari guru mengkondisikan dan memotivasi siswa untuk tetap tenang, berkonsentrasi dalam pelajaran. Setelah siap guru melakukan apersepsi dengan cara tanya jawab tentang cara penduduk Indonesia memperoleh kemerdekaan. Dari pertanyaan tersebut guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi yang akan dipelajari. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu tentang tahapan waktu peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan.

Masuk kegiatan inti yang terdiri eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Eksplorasi dilakukan guru dengan cara menayangkan video yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan tetapi sebelumnya diberikan sedikit penjelasan. Guru menayangkan video dan siswa mengamatinya. Setelah melihat video, guru melakukan tanya jawab tentang video yang berhubungan dengan materi. Jawaban semua siswa sudah sama dan memahami video yang sudah diputarkan. Kemudian guru berdiskusi dengan siswa menentukan

pemain dan pengamat. Ada beberapa siswa yang berani mengajukan diri ikut bermain peran tanpa ditunjuk guru.

Setelah terpilih pemain dan pengamat, masuk kegiatan elaborasi. Pemain diberi kesempatan untuk mempersiapkan diri sebelum memainkan peran sedangkan pengamat menata tempat bermain peran. Setelah siap pemain memainkan peran didepan kelas sedangkan pengamat mengamati jalannya permainan. Selesai memainkan peran pengamat mengevaluasi jalannya permainan dan pemain diberi kesempatan untuk menceritakan pengalamannya. Kemudian baik pemain maupun pengamat, memberikan simpulan tentang jalannya cerita yang telah dimainkan. Selesai memberikan simpulan guru membagikan lembar kerja siswa secara berkelompok dengan teman sebangkunya. Semua siswa mengerjakan soal diskusi kelompok dengan tenang. Selesai mengerjakan, perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain menanggapi.

Masuk kegiatan konfirmasi, guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok. Selesai membahas, guru memberikan simpulan tentang jawaban yang didiskusikan. Dari jawaban yang telah dipresentasikan, terpilihlah kelompok terbaik kemudian guru memberikan reward berupa tepuk tangan dan pujian-pujian. Selesai memberikan simpulan hasil diskusi kelompok, guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan akhir. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan secara lisan maupun tertulis.

Setelah menyimpulkan, guru membagikan soal tes akhir untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan. Kemudian pekerjaan dikumpulkan dan guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran. Selesai refleksi, guru menutup pelajaran dan memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah

(2) Pertemuan Kedua

Pada kegiatan awal guru mengkondisikan siswa untuk menerima pelajaran. Ketika sudah siap guru melanjutkan dengan apersepsi yaitu bertanya tokoh yang membacakan teks proklamasi. Melalui pertanyaan tersebut guru mengaitkan pengetahuan siswa tentang tokoh siapa saja yang berperan dalam mempersiapkan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Setelah siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mengetahui riwayat tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan.

Masuk ke kegiatan inti yang terdiri eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Eksplorasi dilakukan guru untuk menggali pengetahuan siswa melalui pemutaran video tentang riwayat tokoh persiapan proklamasi. Sebelum pemutaran, guru memberikan sedikit penjelasan tentang video yang akan ditayangkan. Kemudian siswa mengamati video dan mencatat hal-hal penting. Selesai melakukan pengamatan, guru memberikan pertanyaan berhubungan dengan video yang dilanjutkan pemilihan pemain dan pengamat untuk bermain peran.

Pada kegiatan elaborasi, pemain yang sudah ditunjuk mempersiapkan diri sebelum bermain peran sedangkan pengamat menata tempat sesuai scenario. Setelah siap pemain memainkan permainan didepan kelas dan pengamat tetap aktif mengamati jalannya bermain peran. Selesai permainan guru memberikan kesempatan pemain untuk menceritakan pengalamannya dan bertukar pikiran dengan pemain lain. Sedangkan pengamat memberikan penilaiannya terhadap permainan peran secara lisan. Kemudian secara bersamaan pemain dan pengamat memberikan simpulan dari bermain peran. Kegiatan dilanjutkan mengerjakan lembar kerja siswa secara berkelompok dengan teman sebangkunya. Selesai mengerjakan guru menunjuk perwakilan dari kelompok maju mempresentasikan hasil diskusinya sedangkan kelompok lain memberikan tanggapan dari jawaban masing-masing.

Masuk dalam kegiatan konfirmasi yaitu guru bersama siswa membahas jawaban kelompok yang dilanjutkan dengan memberikan simpulan diskusi. Saat memberikan simpulan sebagian besar siswa mencatat pembenaran jawaban dari guru. Selesai memberikan simpulan hasil diskusi guru menunjuk kelompok terbaik dengan jawaban yang mendekati sempurna kemudian memberikan reward berupa tepuk tangan dan pujian. Setelah memberikan reward guru melakukan tanya jawab tentang hasil bermain peran sehingga materi yang telah disampaikan tetap dalam ingatan siswa.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan akhir. Guru memberikan simpulan materi pelajaran secara menyeluruh dan siswa membuat rangkuman. Selesai menyimpulkan materi, guru membagikan tes akhir untuk mengetahui tingkat

pemahaman siswa tentang materi. Setelah memberikan tes akhir guru bersama siswa merefleksikan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan diakhiri dengan berdoa dan guru memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah.

4.1.2.3. Observasi

Observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Aspek-aspek yang diamati meliputi keterampilan guru, dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

4.1.2.3.1. Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

(1) Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1

Hasil observasi keterampilan guru pertemuan 1 dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1

No.	Indikator Keterampilan Guru Menggunakan Model <i>Role Playing</i> Dengan Media Video	Jumlah skor
1	Membuka pelajaran	4
2	Menggali pengetahuan siswa	3
3	Menyajikan materi pembelajaran	3
4	Membimbing dalam pembentukan kelompok pemain dan pengamat	4
5	Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	3
6	Membimbing jalannya bermain peran	3
7	Evaluasi bermain peran	3
8	Memberikan kesimpulan	3
9	Menutup pelajaran	4
Jumlah skor yang diperoleh		30
Rata-rata skor		3,3
Kategori		Sangat Baik

Dari data tabel diatas, jumlah skor keterampilan guru menggunakan model *Role Playing* dengan media video pertemuan 1 adalah 30. Rata-rata skor mencapai

3,3 termasuk kategori sangat baik. Setiap indikator, dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

a) Membuka pelajaran

Pada indikator membuka pelajaran, guru mendapatkan skor 4 yang berarti semua descriptor nampak. Adapun descriptor yaitu mengkondisikan kelas, memberikan motivasi pada siswa untuk konsentrasi selama pembelajaran, menanyakan materi sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru mengkaitkan pengetahuan awal siswa tentang tahapan waktu peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan melalui apersepsi dengan cara melakukan tanya jawab. Keterampilan guru pada indikator ini mengalami peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya.

b) Menggali pengetahuan siswa

Indikator keterampilan guru tentang menggali pengetahuan siswa mendapatkan skor 3 karena hampir semua descriptor nampak. Descriptor yang nampak meliputi memutar video, melakukan tanya jawab materi sesuai video dan mengkaitkan dengan permasalahan sehari-hari. Sedangkan descriptor yang belum nampak adalah memberikan permasalahan sesuai materi dikarenakan guru tergesa-gesa saat menyampaikan materi sehingga terlupakan. Pada indikator ini mengalami peningkatan satu tingkat dibanding pertemuan sebelumnya.

c) Menyajikan materi pembelajaran

Keterampilan guru pada indikator menyajikan materi pembelajaran memperoleh skor 3. Descriptor yang nampak meliputi melakukan tanya jawab

materi sesuai video, menjelaskan cara bermain peran, menyampaikan materi dengan bahasa baik dan benar. Sedangkan descriptor yang belum nampak yaitu menyajikan materi sesuai RPP. Oleh karena itu pemahaman siswa hanya seputar materi yang telah dipelajari dalam bermain peran.

d) Membimbing dalam pembentukan kelompok pemain dan pengamat

Keterampilan guru dalam indikator membimbing pembentukan kelompok pemain dan pengamat mendapatkan skor 4. Descriptor dari indikator ini semuanya nampak yaitu menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan, membantu siswa mempelajari karakter masing-masing tokoh, menentukan pemain dan pengamat. Ketika menentukan pemain dan pengamat guru kesulitan menyesuaikan karakter dengan tokoh sehingga penentuannya berasal dari keinginan siswa sendiri.

e) Mempersiapkan kebutuhan bermain peran

Keterampilan guru dalam indikator mempersiapkan kebutuhan bermain peran memperoleh skor 3 karena descriptor yang nampak meliputi membagikan scenario, mengkondisikan siswa, dan menata tempat untuk bermain peran. Descriptor yang belum nampak adalah menyiapkan kostum sehingga siswa tidak menghayati peran karena kostum yang dikenakan masih sama seperti pembelajaran biasanya. Tetapi pada indikator ini keterampilan guru sudah meningkat dibanding dengan pertemuan sebelumnya.

f) Membimbing jalannya bermain peran

Keterampilan guru pada indikator membimbing jalannya bermain peran mendapatkan skor 3. Descriptor yang nampak meliputi memberikan

penjelasan cara bermain peran, pengarahan pada siswa pemain untuk bermain sesuai scenario dan pengamat dalam mengamati jalannya bermain peran. Sedangkan descriptor yang belum nampak adalah mengkondisikan permainan sesuai waktu yang ditentukan. Keadaan ini mengakibatkan banyak waktu terbuang percuma hanya untuk bermain peran.

g) Evaluasi bermain peran

Keterampilan guru dalam indikator mengevaluasi bermain peran memperoleh skor 3. Descriptor yang nampak meliputi menganalisis permainan sesuai rencana atau tidak, umpan balik tentang scenario dan menjelaskan kekurangan selama bermain peran. Sedangkan descriptor yang belum nampak adalah memberikan solusi perbaikan untuk bermain peran selanjutnya. Keadaan ini mengakibatkan permainan selanjutnya kurang dipersiapkan karena solusi perbaikan belum dibicarakan.

h) Memberikan kesimpulan

Keterampilan guru dalam indikator memberikan kesimpulan memperoleh skor 3. Descriptor yang nampak selama pembelajaran berlangsung yaitu menyimpulkan hasil bermain peran, membagikan lembar kerja siswa dan menyimpulkan hasil diskusi kelompok. Dalam tahap ini guru juga berkeliling membimbing jalannya diskusi sehingga siswa yang belum paham bisa bertanya. Descriptor yang belum nampak adalah pemberian reward sehingga siswa tidak termotivasi untuk mengerjakan lembar kerja diskusi dengan benar.

i) Menutup pelajaran

Keterampilan guru dalam menutup pelajaran mendapatkan skor 4 yang berarti semua descriptor nampak. Descriptor dari indikator menutup pelajaran meliputi menyimpulkan materi pelajaran, memberikan tes akhir, merencanakan pembelajaran selanjutnya dan memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah. Keterampilan guru pada indikator menutup pelajaran mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya.

(2) Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2

Hasil observasi keterampilan guru pertemuan 2 dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2

No.	Indikator Keterampilan Guru Menggunakan Model <i>Role Playing</i> Dengan Media Video	Jumlah skor
1	Membuka pelajaran	4
2	Menggali pengetahuan siswa	4
3	Menyajikan materi pembelajaran	3
4	Membimbing dalam pembentukan kelompok pemain dan pengamat	4
5	Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	3
6	Membimbing jalannya bermain peran	4
7	Evaluasi bermain peran	3
8	Memberikan kesimpulan	3
9	Menutup pelajaran	4
Jumlah skor yang diperoleh		32
Rata-rata skor		3,5
Kategori		Sangat baik

Dari data tabel diatas, jumlah skor keterampilan guru menggunakan model *Role Playing* dengan media video pertemuan 2 adalah 32. Rata-rata skor mencapai

3,5 termasuk kategori sangat baik. Setiap indikator, dijelaskan slebih rinci sebagai berikut:

a) Membuka pelajaran

Pada indikator membuka pelajaran, guru mendapatkan skor 4 yang berarti semua descriptor nampak. Adapun deskriptornya meliputi mengkondisikan kelas, memotivasi siswa, menanyakan materi sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru mengkaitkan pengetahuan awal siswa tentang riwayat tokoh proklamasi kemerdekaan melalui apersepsi dengan cara tanya jawab. Guru menanyakan tokoh yang membacakan teks proklamasi kemudian dikembangkan untuk menggali pengetahuan siswa sehingga dapat menyebutkan tokoh-tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan.

b) Menggali pengetahuan siswa

Indikator keterampilan guru tentang menggali pengetahuan siswa mendapatkan skor 4 karena semua descriptor nampak. Adapun descriptor dari indikator menggali pengetahuan siswa adalah memutar video, melakukan tanya jawab materi sesuai video, mengkaitkan dengan permasalahan sehari-hari dan memberikan permasalahan sesuai materi. Pada indikator ini keterampilan guru sama seperti pertemuan sebelumnya yang juga mendapatkan skor 4.

c) Menyajikan materi pembelajaran

Keterampilan guru pada indicator menyajikan materi pembelajaran memperoleh skor 3. Descriptor yang nampak meliputi melakukan tanya jawab materi sesuai video, memberikan penjelasan cara bermain

peran, menyampaikan materi dengan bahasa baik dan benar. Sedangkan descriptor yang belum nampak yaitu menyajikan materi sesuai RPP. Hal ini dikarenakan guru tergesa-gesa ingin mensegerakan melaksanakan bermain peran sehingga guru hanya memberikan penjelasan materi sekilas saja.

d) Membimbing dalam pembentukan kelompok pemain dan pengamat

Keterampilan guru dalam indikator membimbing pembentukan kelompok pemain dan pengamat mendapatkan skor 4 berarti semua descriptor nampak yaitu menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan, membantu siswa dalam mempelajari karakter masing-masing tokoh, menentukan pemain dan pengamat. Keterampilan guru pada indikator ini sama seperti pertemuan sebelumnya yang mencapai skor maksimal.

e) Mempersiapkan kebutuhan bermain peran

Keterampilan guru dalam indikator mempersiapkan kebutuhan bermain peran memperoleh skor 3 hampir mencakup semua descriptor yang ada. Descriptor yang nampak yaitu membagikan scenario, menata tempat bermain dan mengkondisikan siswa seperti dalam skenario. Descriptor yang belum nampak adalah menyiapkan kostum sehingga siswa tidak menghayati peran karena masih menggunakan seragam sekolah. Guru kesulitan dalam mencari kostum yang sesuai ukuran masing-masing siswa pemain sehingga masih mengenakan seragam sekolah.

f) Membimbing jalannya bermain peran

Keterampilan guru pada indikator membimbing jalannya bermain peran mendapatkan skor 4 berarti semua descriptor nampak. Adapun

descriptor ini meliputi memberikan penjelasan cara bermain peran, mengkondisikan permainan sesuai ketentuan waktu, pengarahan pada siswa pemain untuk bermain sesuai scenario dan pengamat untuk mengamati jalannya bermain peran. Keterampilan guru pada indikator membimbing jalannya bermain peran mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya.

g) Evaluasi bermain peran

Keterampilan guru dalam indikator mengevaluasi bermain peran memperoleh skor 3. Descriptor yang nampak meliputi menganalisis permainan sesuai rencana atau tidak, memberikan umpan balik tentang scenario dan menunjukkan kekurangan selama bermain peran. Descriptor yang belum nampak adalah memberikan solusi perbaikan untuk bermain peran selanjutnya. Keadaan seperti itu mengakibatkan tidak adanya persiapan perbaikan pada permainan selanjutnya sehingga permainan sama seperti pertemuan sebelumnya.

h) Memberikan kesimpulan

Keterampilan guru dalam indikator memberikan kesimpulan memperoleh skor 3. Descriptor yang nampak selama pembelajaran berlangsung yaitu menyimpulkan hasil bermain peran, membagikan lembar kerja siswa dan menyimpulkan hasil diskusi kelompok. Dalam tahap ini guru juga berkeliling membimbing jalannya diskusi sehingga siswa yang belum paham bisa bertanya. Descriptor yang belum nampak adalah pemberian reward. Guru hanya memberikan reward sebatas kata-kata dan tepuk tangan

sehingga siswa tidak termotivasi untuk lebih baik dibandingkan dengan teman yang lain

i) Menutup pelajaran

Keterampilan guru dalam menutup pelajaran mencapai skor maksimal yaitu 4 karena semua descriptor nampak. Adapun descriptor menutup pelajaran adalah menyimpulkan materi pelajaran, memberikan tes akhir, merencanakan pembelajaran selanjutnya dan memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah.

Dari data hasil observasi keterampilan guru siklus II pertemuan 1 dan 2, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Tabel 4.12
Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

No	Indikator Keterampilan Guru	Perolehan Skor	
		Pert. 1	Pert. 2
1	Membuka pelajaran	4	4
2	Menggali pengetahuan siswa	3	4
3	Menyajikan materi pembelajaran	3	3
4	Membimbing dalam pembentukan kelompok pemain dan pengamat	4	4
5	Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	3	3
6	Membimbing jalannya bermain peran	3	4
7	Evaluasi bermain peran	3	3
8	Memberikan kesimpulan	3	3
9	Menutup pelajaran	4	4
Jumlah skor		30	32
Rata-rata jumlah skor		3,3	3,5
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, selengkapnya disajikan dalam diagram berikut

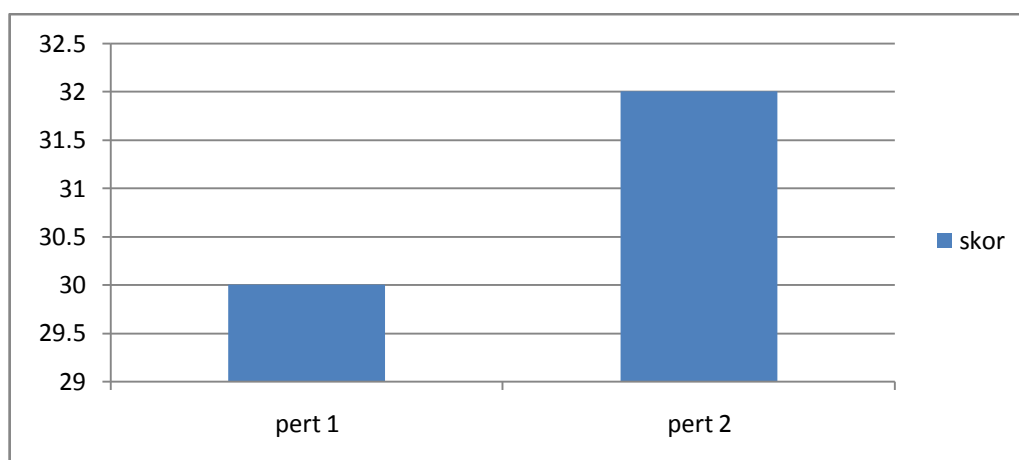


Diagram 4.5 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram diatas, disimpulkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video pertemuan 1 dan 2 mengalami peningkatan. Skor yang diperoleh dari 30 meningkat menjadi 32 termasuk kategori sangat baik.

Perbandingan peningkatan skor keterampilan guru pada siklus I dan II dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.13 Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I dan II

No	Pencapaian	Siklus I		Siklus II	
		Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2
1	Jumlah Skor	22	25	30	32
2	Rata-rata	2,4	2,7	3,3	3,5
3	Kategori	Cukup	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Lebih jelasnya disajikan dalam diagram berikut:

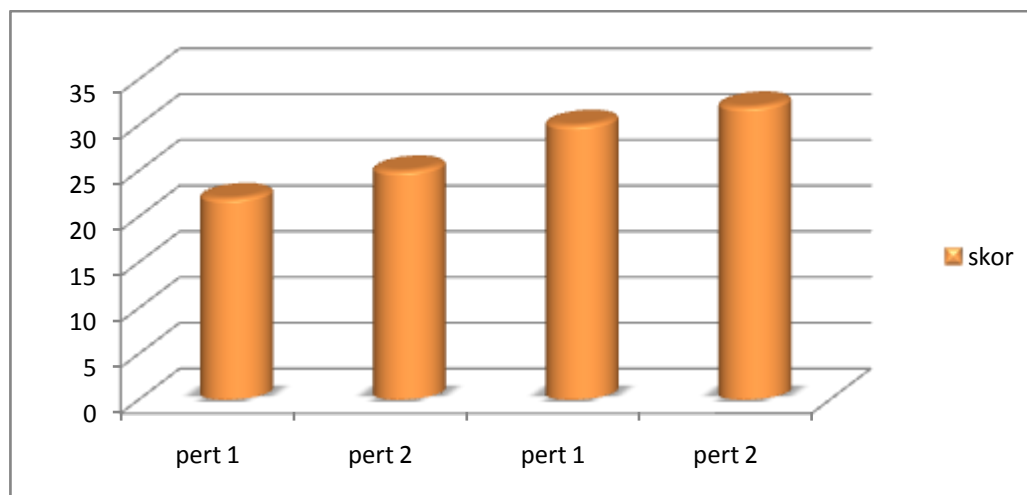


Diagram 4.6 Perbandingan Hasil Keterampilan Guru Siklus I dan II

Adanya peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video menandakan bahwa guru tepat memilih model dan media sesuai materi yang diajarkan.

4.1.2.3.2. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dilakukan dengan cara mengamati seluruh kegiatan selama proses pembelajaran. Jumlah siswa yang diamati adalah 31, 17 perempuan dan 14 laki-laki.

(1) Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1

Hasil pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh Indah Novita, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1

No	Indikator Aktivitas Siswa	Perolehan Skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Mempersiapkan diri menerima pelajaran	-	7	12	12	96
2	Bertanya dan menjawab pertanyaan	-	11	12	8	90

3	Keterlibatan pembentukan kelompok pemain dan pengamat	2	6	15	8	91
4	Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	3	10	13	5	82
5	Bermain peran	4	8	12	7	84
6	Berbagi pengalaman	4	8	12	7	84
7	Mengamati jalannya bermain peran	-	9	12	10	94
8	Mengevaluasi jalannya bermain peran	-	10	12	9	92
9	Menyimpulkan materi bersama guru	-	9	12	10	94
10	Mengerjakan soal evaluasi	-	10	12	9	92
Jumlah skor yang diperoleh						899
Rata-rata skor total						29
Rata-rata skor						2,9
Kategori						Baik

Dari data tabel diatas menunjukkan jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa adalah 899 dengan rata-rata skor total 29 termasuk dalam kategori baik. Secara lebih rinci dijelaskan sebagai berikut :

a) Mempersiapkan diri menerima pelajaran

Pada indikator aktivitas mempersiapkan diri menerima pelajaran, jumlah skor yang didapatkan seluruh siswa adalah 96 dengan rata-rata 3,1. Pendapatan skor pada indikator ini termasuk baik dibandingkan dengan yang lain. Ditunjukkan adanya 12 siswa mencakup semua diskriptor yang ada yaitu masuk ke dalam kelas tepat waktu, duduk secara tertib di tempat masing-masing, menyiapkan alat tulis dan bersikap tenang. Selanjutnya ada 12 siswa mendapatkan skor 3 dan 7 lagi hanya mencapai 2 deskriptor.

b) Bertanya dan menjawab pertanyaan

Aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan mendapatkan jumlah skor 90 dari seluruh siswa dengan rata-rata 2,6. Hal ini ditunjukkan adanya

8siswa mendapatkan skor 4 yang berarti semua descriptor nampak yaitu menjawab pertanyaan guru, berani bertanya tentang materi, menyampaikan pendapat, menggunakan bahasa baik dan benar. Selebihnya ada 12 siswa mendapatkan skor 3, 11 lagi hanya sampai skor 2 karena ada 2 deskriptor yang nampak.

c) Keterlibatan pembentukan kelompok pemain dan pengamat

Pada indikator pembentukan kelompok pemain dan pengamat, aktivitas seluruh siswa hanya mendapatkan skor 91 dengan rata-rata 2,9. Ketertarikan siswa dengan cara belajar bermain peran lumayan meningkat dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Hal ini ditunjukkan ada 8 siswa mendapatkan skor 4 yaitu mencakup semua descriptor meliputi berani mengajukan diri ikut bermain peran, mengkondisikan diri sesuai peranan, aktif mencari karakter sesuai tokoh dan memberanikan diri sebagai pengamat. Kemudian ada 15 siswa mendapatkan skor 3, 6 lagi memperoleh skor 2 dan 2 sisanya hanya menampakkan 1 deskriptor saja.

d) Mempersiapkan kebutuhan bermain peran

Aktivitas mempersiapkan kebutuhan bermain peran hanya mendapatkan skor 82 dari jumlah seluruh siswa dengan rata-rata 2,1. Perolehan skor inilah yang paling rendah dibandingkan dengan indikator yang lain tetapi ada peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Hal ini ditunjukkan ada 5 siswa yang mendapat skor 4 yaitu semua descriptor nampak. Adapun descriptor pada indikator ini adalah menyiapkan kostum, menata tempat sesuai scenario, mengkondisikan ruang kelas dan mencari atribut pelengkap bermain

peran. Selebihnya 13 siswa mendapatkan skor 3, 10 lagi memperoleh 2 dan 3 sisanya hanya menampakkan 1 deskriptor saja.

e) Bermain peran

Pada indikator bermain peran jumlah skor yang diperoleh dari seluruh siswa adalah 84. Dari 31 siswa ada 7 siswa yang mendapatkan skor 4 berarti semua descriptor nampak. Adapun descriptornya adalah memainkan peran sesuai scenario, menghayati tokoh yang diperankan, bermain sesuai waktu, bersuara keras dan lantang. Selebihnya 12 siswa mendapatkan skor 3, 8 lagi memperoleh skor 2 dan sisanya 4 siswa memperoleh skor 1.

f) Berbagi pengalaman

Pada indikator berbagi pengalaman jumlah skor yang diperoleh adalah 84 dari jumlah siswa. Descriptor berbagi pengalaman meliputi menceritakan pengalaman setelah memerankan tokoh, berani mengungkapkan pengalamannya di depan kelas, bertukar pengalaman dengan pemeran yang lain, menggunakan bahasa yang baik dan benar. Dari 31 siswa ada 7 siswa yang mendapatkan skor 4, selebihnya 12 lagi menampakkan 3 deskriptor, 8 siswa memperoleh skor 2 dan 1 siswa memperoleh skor 1.

g) Mengamati jalannya bermain peran

Aktivitas siswa pada indikator mengamati jalannya bermain peran mendapatkan skor 79 dengan rata-rata 2,5 dari jumlah siswa. Dari 31 siswa ada 5 siswa menampakkan semua descriptor yaitu mengamati kesesuaian percakapan dengan scenario, bertindak sesuai peran, aktif mengikuti jalannya permainan dan membuat penilaian sesuai pengamatan. Selebihnya ada 12

siswa mendapat skor 3, 9 lagi memperoleh skor 2 dan sisanya 5 siswa hanya memperoleh skor 1.

h) Mengevaluasi jalannya bermain peran

Aktivitas siswa pada indikator mengevaluasi jalannya bermain peran mendapatkan skor 73 dari jumlah siswa. Sebanyak 4 siswa menampakkan semua descriptor yaitu mengungkapkan secara langsung penilaian selama bermain peran, berani mengajukan saran, memberikan komentar kekurangan, menggunakan bahasa baik dan benar. Selebihnya 9 mendapatkan skor 3, 12 lagi menampakkan 2 deskriptor dan sisanya 6 siswa memperoleh skor 1.

i) Menyimpulkan materi bersama guru

Aktivitas menyimpulkan materi bersama guru mendapatkan skor 94 dengan rata-rata 3,1 dari jumlah seluruh siswa. Descriptor menyimpulkan materi bersama guru meliputi mengungkapkan secara lisan materi yang telah dipelajari, menjawab pertanyaan guru, membuat rangkuman, menggunakan bahasa baik dan benar. Dari ke empat descriptor yang ada, 10 siswa mendapatkan skor 4,12 lagi memperoleh 3, 9 siswa mendapatkan skor 2. Ada peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya karena siswa dapat memahami penjelasan guru tentang materi.

j) Mengerjakan soal evaluasi

Pada indikator mengerjakan soal evaluasi, aktivitas siswa memperoleh skor 92 dengan rata-rata 2,9 dari jumlah seluruh siswa. Ada 9 siswa yang menampakkan semua descriptor yaitu mengerjakan tes akhir, tidak mencontek pekerjaan teman, tidak membuka catatan dan menjawab pertanyaan dengan

benar. Selebihnya 12 siswa mendapatkan skor 3, 10 memperoleh skor 2. Meskipun sudah meningkat dari aktivitas sebelumnya, tetapi masih ada beberapa siswa yang mencontek pekerjaan temannya.

(2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2

Hasil pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh Indah Novita, diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.15 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2

No	Indikator Aktivitas Siswa	Perolehan Skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Mempersiapkan diri menerima pelajaran	-	-	11	12	113
2	Bertanya dan menjawab pertanyaan	-	5	15	11	99
3	Keterlibatan pembentukan kelompok pemain dan pengamat	-	2	14	15	106
4	Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	-	5	11	15	103
5	Bermain peran	-	4	14	13	102
6	Berbagi pengalaman	-	4	14	13	102
7	Mengamati jalannya bermain peran	-	5	10	16	104
8	Mengevaluasi jalannya bermain peran	-	4	7	20	109
9	Menyimpulkan materi bersama guru	-	5	10	16	104
10	Mengerjakan soal evaluasi	-	4	7	20	109
Jumlah skor yang diperoleh					1051	
Rata-rata skor total					34	
Rata-rata skor					3,4	
Kategori					Sangat Baik	

Dari data tabel diatas menunjukkan jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa adalah 1051 dengan rata-rata jumlah skor 34 termasuk dalam kategori sangat baik. Secara lebih rinci dijelaskan sebagai berikut :

a) Mempersiapkan diri menerima pelajaran

Pada indikator mempersiapkan diri menerima pelajaran, jumlah skor yang didapatkan dari seluruh siswa adalah 113 dengan rata-rata 3,6. Pendapatan skor pada indikator ini sudah sangat meningkat dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Ditunjukkan ada 20 siswa mencakup semua diskriptor yaitu masuk ke dalam kelas tepat waktu, duduk secara tertib di tempat masing-masing, menyiapkan alat tulis dan bersikap tenang. Selanjutnya ada 11 siswa mendapatkan skor 3.

b) Bertanya dan menjawab pertanyaan

Aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan mendapatkan jumlah skor 99 dari seluruh siswa dengan rata-rata 3,2. Hal ini ditunjukkan ada 11 siswa mendapatkan skor 4 yang berarti semua descriptor nampak yaitu menjawab pertanyaan guru, berani bertanya tentang materi, menyampaikan pendapat, menggunakan bahasa baik dan benar. Selebihnya ada 15 siswa mendapatkan skor 3, dan 5 lagi memperoleh skor 2.

c) Keterlibatan pembentukan kelompok pemain dan pengamat

Pada indikator pembentukan kelompok pemain dan pengamat, aktivitas seluruh siswa mencapai skor 106 dengan rata-rata 3,4. Ini berarti hampir semua siswa tertarik untuk ikut bermain peran dan sebagai pengamat. Hal ini ditunjukkan 15 siswa mendapatkan skor 4 mencakup semua descriptor yaitu berani mengajukan diri ikut bermain peran, mengkondisikan diri sesuai peranan, aktif mencari karakter sesuai tokoh dan memberanikan diri sebagai

pengamat. Kemudian 14 siswa mendapatkan skor 3, dan 2 lagi memperoleh skor 2.

d) Mempersiapkan kebutuhan bermain peran

Aktivitas mempersiapkan kebutuhan bermain peran mendapatkan skor 103 dari jumlah seluruh siswa dengan rata-rata 3,3. Dari sebagian siswa ada yang sudah mempersiapkan kostum dan perlengkapan. Hal ini ditunjukkan ada 15 siswa mendapat skor 4 yaitu semua descriptor nampak. Adapun descriptor pada indikator ini meliputi menyiapkan kostum, menata tempat sesuai scenario, mengkondisikan ruang kelas dan mencari atribut pelengkap bermain peran. Selebihnya 11 siswa mendapat skor 3 dan 5 lagi memperoleh skor 2.

e) Bermain peran

Pada indikator bermain peran jumlah skor yang diperoleh dari seluruh siswa adalah 102 dengan rata-rata 3,3 dari semua siswa. Dari 31 siswa ada 13 siswa yang mendapatkan skor 4 berarti semua descriptor nampak. Adapun descriptor pemain dalam indikator ini adalah memainkan peran sesuai scenario, menghayati tokoh yang diperankan, bermain sesuai waktu, bersuara keras dan lantang. Selebihnya 14 siswa mendapatkan skor 3 dan 4 lagi memperoleh skor 2.

f) Berbagi pengalaman

Pada indikator berbagi pengalaman jumlah perolehan skor mencapai 102 dengan rata-rata 3,3 dari semua siswa. Descriptor berbagi pengalaman meliputi menceritakan pengalaman setelah memerankan tokoh, berani mengungkapkan pengalamannya di depan kelas, bertukar pengalaman dengan

pemeran yang lain, menggunakan bahasa yang baik dan benar. Dari 31 siswa 13 siswa mendapatkan skor 4, selebihnya 14 siswa menampakkan 3 deskriptor dan 4 lagi memperoleh skor 2.

g) Mengamati jalannya bermain peran

Aktivitas siswa pada indikator mengamati jalannya bermain peran mendapatkan skor 104 dari jumlah siswa. Dari 31 siswa ada 16 siswa menampakkan semua descriptor yaitu mengamati kesesuaian percakapan dengan scenario, bertindak sesuai peran, aktif mengikuti jalannya permainan dan membuat penilaian sesuai pengamatan. Selebihnya ada 10 siswa mendapat skor 3, 5 lagi memperoleh skor 2.

h) Mengevaluasi jalannya bermain peran

Aktivitas siswa pada indikator mengevaluasi jalannya bermain peran mendapatkan skor 109 dari jumlah siswa. Sebanyak 20 siswa menampakkan semua descriptor yaitu mengungkapkan secara langsung penilaian selama bermain peran, berani mengajukan saran, memberikan komentar kekurangan, menggunakan bahasa baik dan benar. Selebihnya 7 mendapatkan skor 3 dan 4 lagi menampakkan 2 deskriptor.

i) Menyimpulkan materi bersama guru

Aktivitas siswa pada indikator menyimpulkan materi bersama guru mendapatkan skor 104 dengan rata-rata 23,4 dari jumlah seluruh siswa. Descriptor menyimpulkan materi bersama guru meliputi mengungkapkan secara lisan materi yang telah dipelajari, menjawab pertanyaan guru, membuat rangkuman, menggunakan bahasa baik dan benar. Dari ke empat descriptor

yang ada, 16 siswa mendapatkan skor 4,10 lagi memperoleh 3, dan 5 siswa mendapatkan skor 2.

j) Mengerjakan soal evaluasi

Pada indikator mengerjakan soal evaluasi, aktivitas siswa memperoleh skor 109 dengan rata-rata 3,5 dari jumlah seluruh siswa. Ada 20 siswa yang menampakkan semua descriptor yaitu mengerjakan tes akhir, tidak mencontek pekerjaan teman, tidak membuka catatan dan menjawab pertanyaan dengan benar. Selebihnya 7 siswa mendapat skor 3 dan 4 sisanya memperoleh skor 2.

Tabel 4.16
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Indikator Aktivitas Siswa	Rata-rata Skor	
		Pert 1	Pert 2
1	Mempersiapkan diri menerima pelajaran	96	113
2	Bertanya dan menjawab pertanyaan	90	99
3	Keterlibatan pembentukan kelompok pemain dan pengamat	91	106
4	Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	82	103
5	Bermain peran	84	102
6	Berbagi pengalaman	84	102
7	Mengamati jalannya bermain peran	94	104
8	Mengevaluasi jalannya bermain peran	92	109
9	Menyimpulkan materi bersama guru	94	104
10	Mengerjakan soal evaluasi	92	109
Jumlah skor		899	1051
Rata-rata jumlah skor		29	34
Rata-rata skor		2,9	3,4
katogori		Baik	Sangat Baik

Secara lebih jelas, data hasil aktivitas siswa disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

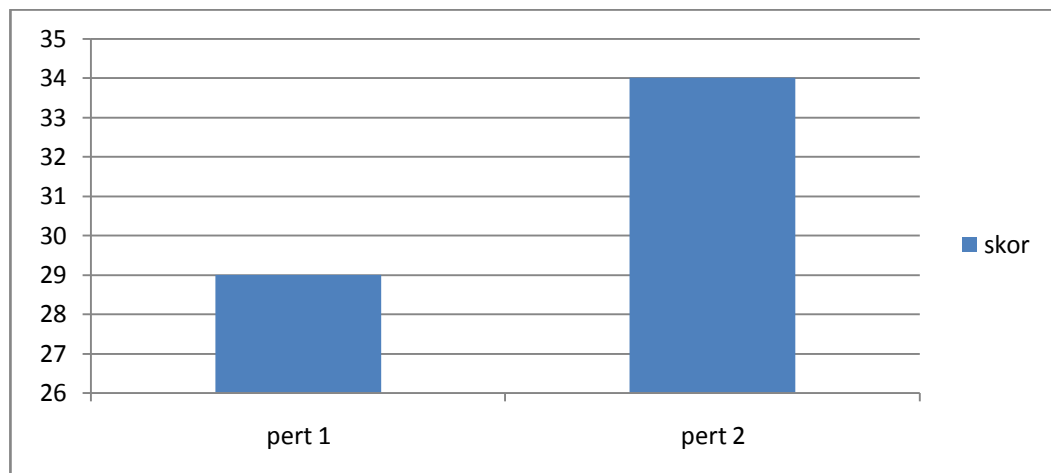


Diagram 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Berdasarkan data tabel dan diagram diatas, disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video meningkat. Adapun skor yang diperoleh di siklus II pertemuan pertama sebesar 29 dengan kategori baik meningkat pada pertemuan kedua menjadi 34 dengan kategori sangat baik.

Perbandingan peningkatan skor aktivitas siswa pada siklus I dan II dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.17 Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan II

No	Pencapaian	Siklus I		Siklus II	
		Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2
1	Skor rata-rata	23,8	25,5	29	34
2	Rata-rata	2,3	2,5	2,9	3,4
3	Kategori	Cukup	Baik	Baik	Sangat Baik

Lebih jelasnya disajikan dalam diagram sebagai berikut:

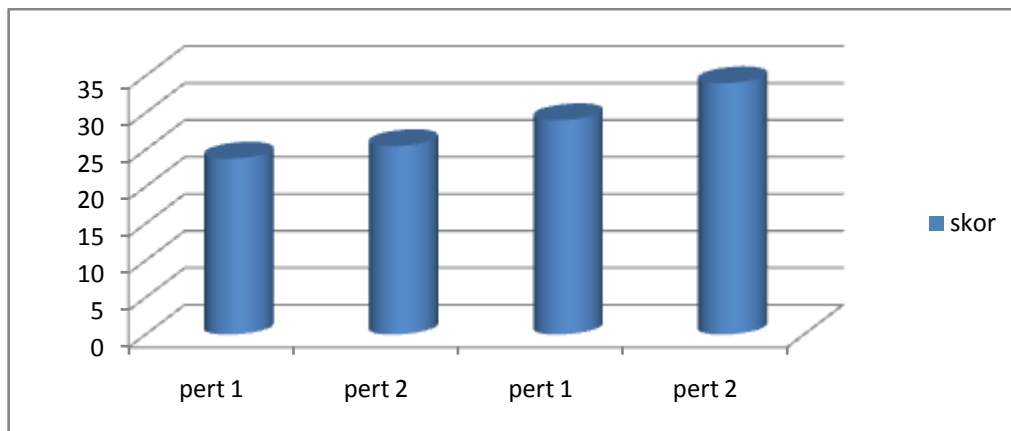


Diagram 4.8 Perbandingan Hasil Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I dan II menandakan bahwa penjelasan materi melalui model bermain peran dengan media disukai oleh siswa sehingga termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran. Hal ini ditandai dengan meningkatnya aktivitas siswa selama siklus II baik pertemuan 1 dan 2.

4.1.2.3.3. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil evaluasi pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video siswa kelas V SDN Kandri Semarang siklus II dilakukan dua kali pertemuan dengan perolehan data sebagai berikut :

Tabel 4.18 Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan
1	Candra Irawan	58	Tdk Tuntas	58	Tdk Tuntas
2	Adek Ahsanu Nadia	68	Tuntas	76	Tuntas
3	Arief Sukaeri	82	Tuntas	94	Tuntas
4	Deiya Ayu Anjani	68	Tuntas	76	Tuntas
5	Fadila Fatmawati	78	Tuntas	80	Tuntas
6	Asa Chusnul Afidah	96	Tuntas	96	Tuntas
7	Amanda Sabilana	68	Tuntas	66	Tuntas
8	Dinda Wulan Sari	82	Tuntas	86	Tuntas
9	Devita Rossa A.	74	Tuntas	86	Tuntas
10	Fikri Khusainul K.	74	Tuntas	78	Tuntas

11	Fiki Irfan Cahya	72	Tuntas	86	Tuntas
12	Hani Almihbal	-	-	74	Tuntas
13	Khaulin Arifiatun F.	88	Tuntas	88	Tuntas
14	Kholifah Nurul H.	66	Tuntas	68	Tuntas
15	Kheisy Nurvianita	58	Tdk Tuntas	58	Tdk Tuntas
16	Lailatul Maftukhah A.	58	Tdk Tuntas	60	Tuntas
17	Muhamad Nuril M.	100	Tuntas	100	Tuntas
18	Meina Isnaeni A.	56	Tdk Tuntas	58	Tdk Tuntas
19	Muchamad Sutyoso	86	Tuntas	88	Tuntas
20	Maysha Avita	62	Tuntas	66	Tuntas
21	Nila Zahrotul Muna	90	Tuntas	-	-
22	Putri Indah Lestari	58	Tdk Tuntas	68	Tuntas
23	Rizky Sugeng Riyadi	64	Tuntas	68	Tuntas
24	Suci Novitasari	70	Tuntas	74	Tuntas
25	Zulianto Danu P.	76	Tuntas	86	Tuntas
26	Shinta Meru Sitoresmi	86	Tuntas	90	Tuntas
27	Yudha Pangestu Yulianto	54	Tdk Tuntas	80	Tuntas
28	Bayu Febriyansah	56	Tuntas	78	Tuntas
29	Ari Setyawan	82	Tuntas	94	Tuntas
30	Kevin Oktaviano	74	Tuntas	80	Tuntas
31	Alan Mardi Saputra	78	Tuntas	82	Tuntas
Nilai Terendah		54		58	
Nilai Tertinggi		100		100	
Tidak Tuntas		7		4	
Tuntas		24		27	
Persentase ketuntasan klasikal		77%		87%	

Dari tabel diatas diketahui perolehan rata-rata hasil belajar siswa siklus I pertemuan pertama nilai terendah 54, nilai tertinggi 100, siswa tuntas sebanyak 24 dan 7 lagi belum mencapai ketuntasan sehingga persentase ketuntasan klasikal mencapai 77%. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 58 untuk nilai terendah, tertinggi 100, siswa tuntas sebanyak 27 dan hanya 4 siswa belum tuntas sehingga persentase ketuntasan klasikal menjadi 87%.

Dari perolehan data diatas, disimpulkan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video siklus II dapat meningkat. Hal ini terbukti adanya peningkatan ketuntasan belajar klasikal

dibandingkan siklus I. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui tabel dan diagram dibawah ini :

Tabel 4.19 Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan II

No	Pencapaian	Siklus I		Siklus II	
		Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2
1	Nilai Terendah	30	40	54	58
2	Nilai Tertinggi	84	100	100	100
3	Ketuntasan Klasikal	58%	70%	77%	87%

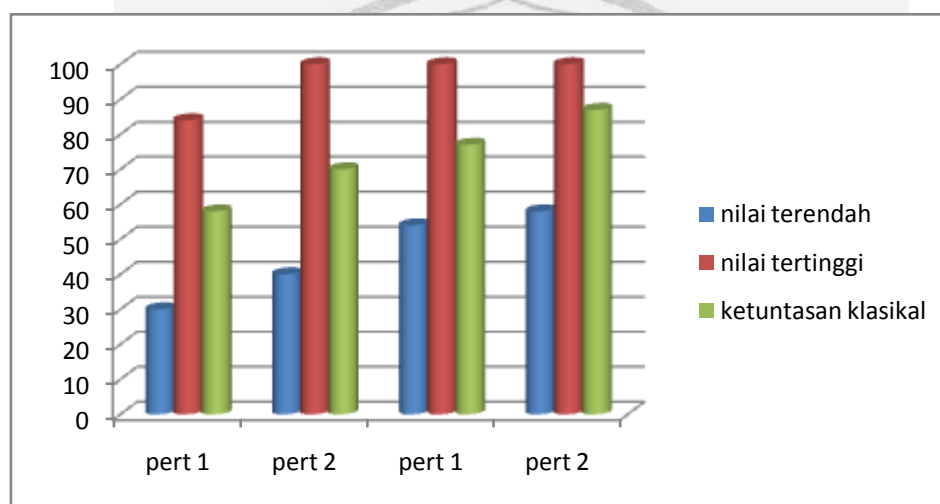


Diagram 4.9 Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan II

4.1.2.3.4. Deskripsi Respon Siswa Siklus II

Untuk mengetahui respon siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video, guru membagikan angket setelah pelajaran. Pengambilan data respon siswa dilakukan diakhir pertemuan tiap siklus. Adapun data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.20 Hasil Respon Siswa Siklus II

No	Pertanyaan	Persentase Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Tertarikah kamu dengan pembelajaran IPS tadi?	80,6%	19,4%
2	Apakah pembelajaran dengan media video menyenangkan?	93,5%	6,5%
3	Mengertikah kamu dengan penjelasan guru?	64,5%	35,5%

4	Apakah kalian menyukai pembelajaran menggunakan cara bermain peran?	77,4%	22,6%
5	Tertarikah kamu belajar menggunakan cara bermain peran lagi?	80,6%	19,4%
Rata-rata		79,32%	20,68%

Adapun diagram hasil respon siswa terhadap pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* siklus I sebagai berikut:

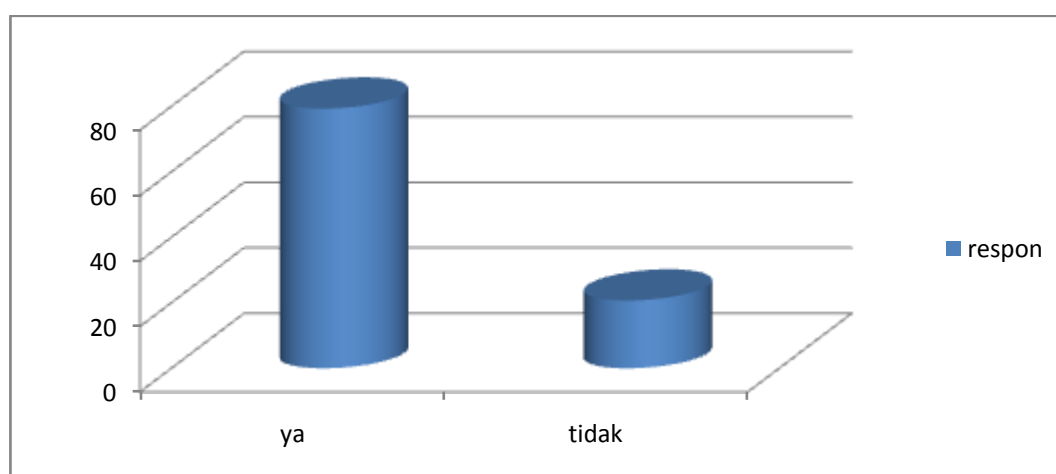


Diagram 4.10 Hasil Respon Siswa Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram diatas disimpulkan respon siswa positif terhadap pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video. Hal ini terlihat dari jawaban siswa pada angket yang dibagikan. Jawaban dari masing-masing pertanyaan menunjukkan bahwa siswa menyukai pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video.

Pertanyaan pertama berhubungan dengan ketertarikan pembelajaran yang telah dilalui, sebanyak 80,6% siswa menjawab ya dan 19,4% tidak. Pertanyaan kedua tentang pembelajaran menggunakan media video yang menyenangkan, rata-rata 93,5% siswa menjawab ya dan 6,5% tidak. Hal ini disebabkan karena siswa merasa senang ketika dapat mengamati gambar bergerak yang dilengkapi dengan

suara. Oleh sebab itu penggunaan video disenangi lebih dari setengah jumlah siswa.

Pertanyaan ketiga berhubungan dengan pemahaman siswa terhadap materi ketika menggunakan model *Role Playing*. Rata-rata 64,5% siswa menjawab ya dan 35,5% tidak karena siswa lebih tertarik untuk bermain peran dibandingkan memahami materi yang disampaikan. Selanjutnya pertanyaan keempat yang menanyakan tentang rasa senang saat pembelajaran menggunakan model *Role Playing* dengan media video. 77,4% siswa menjawab ya yang berarti senang ketika pembelajaran menggunakan *Role Playing* dan selebihnya menjawab tidak. Pertanyaan terakhir 80,6% siswa menjawab tertarik ketika pembelajaran berikutnya menggunakan model *Role Playing* dengan media video.

Dari beberapa respon, disimpulkan siswa merasa senang dan tertarik terhadap penggunaan model *Role Playing* dengan media video dalam pembelajaran. Dengan begitu berarti peneliti tepat memilih model dan media untuk memperjelas penyampaian pembelajaran.

4.1.2.4. Refleksi

Hasil refleksi pada pelaksanaan tindakan siklus II, diperoleh simpulan sebagai berikut:

- a) Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu pertemuan pertama mencapai skor 30 termasuk kategori sangat baik dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 32 dengan kategori sangat baik. Hal ini berarti telah mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan

- b) Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu pertemuan pertama mencapai skor 29 termasuk kategori baik meningkat pada pertemuan kedua menjadi 34 dengan kategori sangat baik. Dengan begitu aktivitas siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan
- c) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video mengalami peningkatan. Ketuntasan klasikal hasil belajar yang diperoleh pada pertemuan pertama 77% dengan nilai terendah 54 dan tertinggi 100. Pada pertemuan kedua menjadi 87% dari jumlah siswa dengan nilai terendah 58, tertinggi 100. Hasil yang dicapai sudah melebihi indikator keberhasilan yaitu $\geq 75\%$ siswa nilainya diatas KKM

4.2. PEMBAHASAN

4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian

Pembahasan pemaknaan temuan penelitian didasarkan pada hasil observasi keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video yang dideskripsikan tiap siklus. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

4.2.1.1. Pembahasan Observasi Keterampilan Guru

1) Siklus I

Keterampilan guru pada pelaksanaan tindakan siklus I mendapatkan skor 23,5 dengan rata-rata 2,6 termasuk kategori baik. Keterampilan guru membuka pelajaran mendapatkan skor 3 meliputi mengkondisikan kelas, melakukan

apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Apersepsi dilakukan dengan cara menanyakan tentang arti kemerdekaan dan menyanyikan lagu hari merdeka agar siswa tertarik mengikuti pelajaran. Sesuai pendapat Djamarah (2010:99) dalam membuka pelajaran guru harus dapat menjadikan siswa siap mental untuk memasuki persoalan yang akan dipelajari melalui pengkaitan materi dengan pengalaman.

Pada indikator menggali pengetahuan, guru menggunakan inovasi baru berupa penayangan video sehingga siswa tertarik dan penasaran dengan materi yang akan disampaikan. Penggunaan media video dapat membantu siswa mempermudah pemahaman materi melalui penglihatan dan pendengaran. Adanya variasi dalam pembelajaran membuat siswa tidak cepat bosan. Hal ini sesuai pendapat Marno (2010:141) menyebutkan guru harus pandai-pandai menggunakan seni mengajar melalui penggunaan media pembelajaran untuk menciptakan suasana yang lebih menyenangkan.

Selanjutnya kegiatan menyajikan materi, mempersiapkan kebutuhan bermain peran, membimbing pembentukan kelompok pemain dan pengamat mendorong guru melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pembentukan pembelajaran yang kreatif menuntut guru mengelola kelas dengan baik mulai dari waktu, perencanaan dan media agar penyampaian materi dapat diterima oleh siswa. Hal ini sesuai pendapat Rusman (2010:59) proses pembelajaran dapat berjalan lancar apabila berjalan tepat waktu dan perencanaan yang ditentukan.

Dalam kegiatan membimbing jalannya bermain peran guru juga harus dapat mengkondisikan siswa agar mengembangkan pemahamannya sesuai

karakter masing-masing tokoh. Tidak hanya pemain, untuk pengamat juga tetap berperan aktif dalam pembelajaran dengan cara membuat penilaian sesuai pengamatannya. Dengan memberikan tanggung jawab sesuai peranannya, siswa berkesempatan mengembangkan aktivitas sesuai kemampuan tanpa takut adanya sangsi. Hal ini sesuai pendapat Hamalik (2010:171) pembelajaran yang menyenangkan dilakukan dengan cara memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atau melakukan aktivitas sendiri.

Keterampilan guru dalam menutup pelajaran dilakukan dengan cara memberikan simpulan materi belajar secara keseluruhan, membagikan tes akhir untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, melakukan refleksi dan memberikan tindak lanjut. Dengan adanya refleksi dan perencanaan selanjutnya, membantu siswa mempersiapkan diri untuk pembelajaran selanjutnya. Sesuai pendapat Djamarah (2010:99) kegiatan menutup pelajaran, guru harus memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang dipelajari dan mengetahui tingkat pemahaman kompetensi siswa sehingga pembelajaran selanjutnya dapat dipersiapkan.

2) Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II, keterampilan guru dalam membuka pelajaran mendapatkan skor 4. Hal ini berarti semua descriptor yang ada sudah tercapai. Adapun descriptor membuka pelajaran meliputi mengkondisikan kelas, melakukan apersepsi, memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Dengan adanya apersepsi pemikiran siswa akan dikaitkan dengan pengetahuan sebelumnya untuk masuk materi selanjutnya. Hal ini sejalan dengan

pendapat Sumantri (2001:228) yang menyebutkan seorang guru profesional harus dapat mengkaitkan kemampuan sebelumnya untuk masuk materi selanjutnya.

Pada indikator menggali pengetahuan siswa, keterampilan guru memperoleh skor 4 yang berarti guru dapat menampakkan semua descriptor. Adapun descriptor menggali pengetahuan siswa meliputi memutar video pembelajaran, mengajukan pertanyaan berkaitan dengan video, mengaitkan materi dan memberikan permasalahan sesuai materi. Dengan menggunakan video pembelajaran guru dapat menarik perhatian siswa untuk tetap aktif dalam proses belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi yang membangun antara guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2011:1) interaksi selama berlangsungnya proses pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan seperti guru, siswa, materi dan media yang membantu memperjelas penyampaian materi.

Selanjutnya kegiatan menyajikan materi, mempersiapkan kebutuhan bermain peran, membimbing pembentukan kelompok pemain dan pengamat mendorong guru melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pembentukan pembelajaran yang kreatif menuntut guru mengelola kelas dengan baik mulai dari waktu, perencanaan dan media agar penyampaian materi dapat diterima oleh siswa. Hal ini sesuai pendapat Rusman (2010:59) proses pembelajaran dapat berjalan lancar apabila berjalan tepat waktu dan perencanaan yang ditentukan.

Dalam kegiatan membimbing jalannya bermain peran guru harus dapat mengkondisikan siswa agar mengembangkan pemahamannya sesuai karakter masing-masing tokoh. Tidak hanya pemain, untuk pengamat juga tetap berperan aktif dalam pembelajaran dengan cara membuat penilaian sesuai pengamatannya.

Dengan memberikan tanggung jawab sesuai peranannya, siswa berkesempatan mengembangkan aktivitas sesuai kemampuan tanpa takut adanya sangsi. Hal ini sesuai pendapat Hamalik (2010:171) pembelajaran yang menyenangkan dilakukan dengan cara memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atau melakukan aktivitas sendiri.

Keterampilan guru dalam menutup pelajaran dilakukan dengan cara memberikan simpulan materi secara keseluruhan, membagikan tes akhir untuk mengetahui tingkat pemahaman, melakukan refleksi dan memberikan tindak lanjut. Dengan adanya refleksi dan perencanaan, membantu siswa mempersiapkan diri untuk pembelajaran selanjutnya. Sesuai pendapat Djamarah (2010:99) kegiatan menutup pelajaran, guru harus memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang dipelajari dan mengetahui tingkat pemahaman kompetensi siswa sehingga pembelajaran selanjutnya dapat dipersiapkan.

4.2.1.2. Pembahasan Observasi Aktivitas Siswa

1) Siklus I

Pada indikator mempersiapkan diri menerima pelajaran pencapaian skor sudah baik dibandingkan dengan yang lain. Hal ini terbukti sudah banyak siswa masuk ke ruang kelas tepat waktu, menyiapkan alat tulis, duduk ditempat masing-masing dan bersikap tenang. Tetapi masih ada sebagian siswa yang membuat gaduh dikelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdani (2011:22) bahwa prinsip-prinsip pembelajaran adalah kesiapan belajar, perhatian, motivasi, keaktifan siswa, mengalami sendiri, pengulangan, materi pelajaran yang menantang, balikan dan penguatan, perbedaan individual.

Aktivitas siswa pada indikator bertanya dan menjawab pertanyaan memperoleh skor 74. Ada 4 siswa berani menjawab pertanyaan guru, menanyakan materi pelajaran, menyampaikan pendapat dan menggunakan bahasa yang sopan. Sedangkan sisanya mendapatkan skor dibawah 4. Begitu juga aktivitas siswa dalam mempersiapkan kebutuhan bermain peran, keterlibatan pembentukan pemain dan pengamat dapat membantu siswa lebih aktif. Sedangkan dalam indikator bermain peran dan pengamatan jalannya permainan dapat membantu siswa memberanikan diri mengeksplor kemampuan dan pemahamannya dalam menerima penjelasan materi dari guru. Hal ini sesuai pendapat Sardiman (2011:100) yang menyebutkan aktivitas belajar siswa adalah segala kegiatan yang bersifat fisik maupun mental selama proses pembelajaran.

Pada indikator menyimpulkan materi bersama guru skor yang diperoleh adalah 80. Adapun descriptor dari menyimpulkan materi bersama guru meliputi menjawab pertanyaan guru, mengungkapkan materi secara lisan maupun tertulis. Aktivitas siswa yang terbentuk melalui indikator ini adalah mengajarkan siswa mengambil keputusan sesuai pemahaman pemikirannya dan memberanikan diri mengungkapkan pendapat. Hal ini sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Hamalik, 2001:172) salah satu aktivitas siswa adalah lisan berupa mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

Sedangkan aktivitas siswa dalam indikator mengerjakan soal evaluasi antara lain mengerjakan tes akhir, tidak mencontek pekerjaan teman maupun membuka catatan dan menjawab pertanyaan dengan benar. Aktivitas yang

terbentuk melalui indicator ini adalah membantu siswa menumbuhkan rasa percaya diri, menghargai pekerjaan orang lain, berani dan jujur. Hal ini sesuai pendapat Dierick (dalam Sardiman, 2011:101) yang menyebutkan salah satu aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah aktivitas emosional seperti berani mengungkapkan pendapat, jujur dan dapat membedakan.

2) Siklus II

Pada indicator mempersiapkan diri menerima pelajaran pencapaian skornya lebih meningkat disbanding siklus sebelumnya. Hal ini terbukti sebanyak 20 siswa masuk ke ruang kelas tepat waktu, menyiapkan alat tulis, duduk ditempat masing-masing dan bersikap tenang. Tetapi masih ada sebagian siswa yang belum mencapai keempat descriptor diatas. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdani (2011:22) bahwa prinsip-prinsip pembelajaran adalah kesiapan belajar, perhatian, motivasi, keaktifan siswa, mengalami sendiri, pengulangan, materi pelajaran yang menantang, balikan dan penguatan, perbedaan individual.

Aktivitas siswa pada indicator bertanya dan menjawab pertanyaan memperoleh skor 99. Ada 11 siswa berani menjawab pertanyaan guru, menanyakan materi pelajaran, menyampaikan pendapat dan menggunakan bahasa yang sopan. Sedangkan sisanya mendapatkan skor dibawah 4. Begitu juga aktivitas siswa dalam mempersiapkan kebutuhan bermain peran, keterlibatan pembentukan pemain dan pengamat dapat membantu siswa lebih aktif. Sedangkan dalam indicator bermain peran dan pengamatan jalannya permainan dapat membantu siswa memberanikan diri mengeksplor kemampuan dan pemahamannya dalam menerima penjelasan materi dari guru. Hal ini sesuai pendapat Sardiman

(2011:100) yang menyebutkan aktivitas belajar siswa adalah segala kegiatan yang bersifat fisik maupun mental selama proses pembelajaran.

Pada indikator menyimpulkan materi bersama guru skor yang diperoleh adalah 104. Adapun descriptor dari menyimpulkan materi bersama guru meliputi menjawab pertanyaan guru, mengungkapkan materi secara lisan maupun tertulis. Aktivitas siswa yang terbentuk melalui indikator ini adalah mengajarkan siswa mengambil keputusan sesuai pemahaman pemikirannya dan memberanikan diri mengungkapkan pendapat. Hal ini sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Hamalik, 2001:172) salah satu aktivitas siswa adalah lisan berupa mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

Sedangkan aktivitas siswa dalam indikator mengerjakan soal evaluasi antara lain mengerjakan tes akhir, tidak mencontek pekerjaan teman maupun membuka catatan dan menjawab pertanyaan dengan benar. Aktivitas yang terbentuk melalui indikator ini adalah membantu siswa menumbuhkan rasa percaya diri, menghargai pekerjaan orang lain, berani dan jujur. Hal ini sesuai pendapat Dierick (dalam Sardiman, 2011:101) yang menyebutkan salah satu aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah aktivitas emosional seperti berani mengungkapkan pendapat, jujur dan dapat membedakan.

4.2.1.3. Pembahasan Observasi Hasil Belajar Siswa

1) Siklus I

Data observasi hasil belajar siswa kelas V SDN kandri 01 Semarang pada pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video mencapai rata-

rata ketuntasan klasikal pertemuan pertama sebesar 58%, nilai terendah 30 dan tertinggi 84 meningkat pada pertemuan kedua menjadi 70% dengan nilai terendah 40, tertinggi 100. Data yang diperoleh sudah meningkat dibandingkan dengan data awal yaitu 21,8% pada ketuntasan klasikal dengan nilai terendah 30, tertinggi 80.

Hal ini sesuai dengan pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2010:5), hasil belajar berupa informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang dan strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

2) Siklus II

Data observasi hasil belajar siswa kelas V SDN kandri 01 Semarang pada pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video mencapai rata-rata ketuntasan klasikal pertemuan pertama sebesar 77%, nilai terendah 54 dan tertinggi 100 meningkat pada pertemuan kedua menjadi 87% dengan nilai terendah 58, tertinggi 100. Data yang diperoleh sudah meningkat dibandingkan pada siklus I. Pencapaian hasil belajar sudah melebihi indikator keberhasilan yang diinginkan dalam penelitian ini yaitu sebesar $\geq 75\%$ dari jumlah siswa mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Hal ini sesuai dengan pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2010:5), hasil belajar berupa informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang dan strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

Secara lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video disajikan pada tabel dan diagram sebagai berikut:

Tabel 4.21 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Pencapaian	Data Awal	Siklus I		Siklus II	
			Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2
1	Nilai Terendah	30	30	40	54	58
2	Nilai Tertinggi	80	84	100	100	100
3	Ketuntasan	21,8%	58%	70%	77%	87%

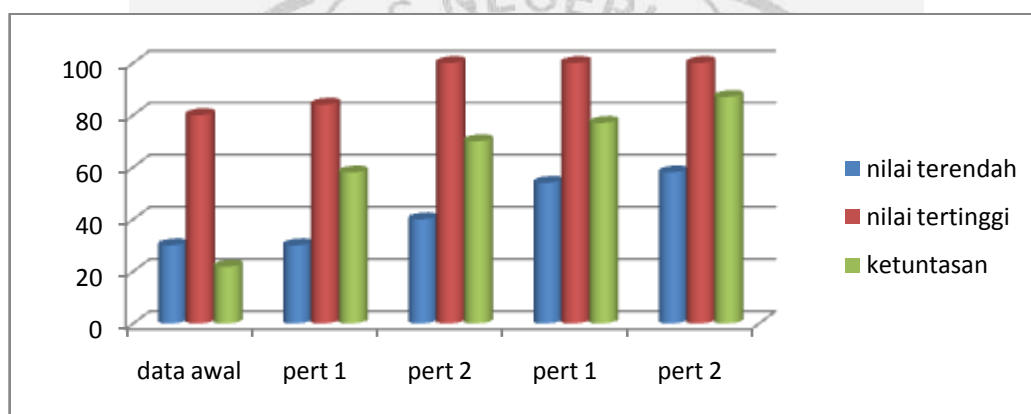


Diagram 4.11 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel dan diagram diatas pencapaian keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar siswa sudah mencapai indicator keberhasilan yang diinginkan sehingga penelitian dihentikan.

4.2.2. Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang. Pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video dapat meningkatkan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar

sehingga lebih aktif dan kreatif. Selain itu implikasi penelitian ini terbagi pada tiga hal yaitu teoritis, praktis dan paedagogik.

4.2.2.1. Implikasi Teoritis

Implikasi secara teoritis dari penelitian ini adalah penerapan model *Role Playing* dengan media video dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas V. Pembelajaran yang bervariasi didapat dari cara bermain peran sehingga dengan memainkan suatu peran dapat sekaligus memahami materi. Penggunaan media video juga dapat menarik perhatian siswa karena menampilkan gambar bergerak disertai suara sebagai penjelas. Penelitian penerapan model *Role Playing* dengan media video dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi pada pelajaran IPS maupun lainnya.

4.2.2.2. Implikasi Praktis

Implikasi secara praktis dari penelitian ini adalah adanya inovasi perbaikan kualitas pembelajaran IPS. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan sebagai bekal kelak ketika menjadi guru. Sedangkan bagi guru kelas atau kolaborator dapat dijadikan inovasi dalam melakukan pembelajaran berikutnya.

4.2.2.3. Implikasi Paedagogik

Implikasi secara paedagogik dari penelitian ini adalah memberikan gambaran keberhasilan penggunaan model *Role Playing* dengan media video dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang meliputi keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar.

BAB V

PENUTUP

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang. Adapun skor yang diperoleh pada siklus I pertemuan pertama adalah 22 termasuk kategori cukup meningkat pada pertemuan kedua menjadi 25 dengan kategori baik. Siklus II skor yang diperoleh pada pertemuan pertama 30 termasuk kategori sangat baik dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 32 dengan kategori sangat baik.
- 2) Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video kelas V SDN Kandri 01 Semarang. Adapun skor yang diperoleh siklus I pertemuan pertama adalah 23,8 dengan kategori cukup, meningkat pada pertemuan kedua menjadi 25,5 dengan kategori baik. Siklus II pertemuan pertama memperoleh skor 29 termasuk kategori baik, meningkat pada pertemuan kedua menjadi 34 dengan kategori sangat baik.
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video kelas V SDN Kandri 01 Semarang. Adapun hasil

ketuntasan belajar klasikal siklus I pertemuan pertama sebesar 58% dengan nilai terendah 30 dan tertinggi 84, meningkat pada pertemuan kedua sebesar 70% dengan nilai terendah 40, tertinggi 100. Siklus II meningkat, pertemuan pertama sebesar 77% ketuntasan belajar klasikal dengan nilai terendah 54, tertinggi 100, meningkat pada pertemuan kedua menjadi 87% dengan nilai terendah 58 dan tertinggi 100.

Dengan demikian hipotesis tindakan bahwa model *Role Playing* dengan media video dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di Kelas V SDN Kandri 01 Kota Semarang terbukti kebenarannya.

5.2. SARAN

Berdasarkan simpulan mengenai pembelajaran IPS melalui model *Role playing* dengan media video siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

- 1) Guru dapat menerapkan model *Role Playing* dengan media video untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar siswa
- 2) Hendaknya guru dapat memilih model pembelajaran dan media yang sesuai dengan materi sehingga meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar
- 3) Dengan menerapkan model dan media belajar yang sesuai materi, siswa dapat meningkatkan pemahamannya melalui penggunaan media dalam pembelajaran

- 4) Sekolah hendaknya memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang berbagai media dan model pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas dan mutu sekolah



DAFTAR PUSTAKA

- Aqip, Zaenal dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Baiti, Agustin Nur. 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang*. Skripsi UNNES
- Depdiknas. 2010. *Undang-Undang Sisdiknas*. Bandung: Fokus Media
- Djamarah, Saiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ekawarna. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Grafika
- _____. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Herrhyanto, Nar dan Akib Hamid. 2007. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hidayati. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Marno dan Idris. 2010. *Strategi dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Ruzz Media
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas
- Priharini, Ferdausy. 2012. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Role Playing dengan Media Pembelajaran pada Siswa Kelas III SD Negeri Petompon 01 Semarang*. Skripsi UNNES

- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Rusman, 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sagala, Saiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Simangunsong, Wilson. 2005. *Matematika Dasar*. Jakarta: Erlangga
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Soewarso dan Susila. 2010. *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Salatiga: Widya Sari Press Salatiga
- Sudjana, Nana. 2007. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sufanti, Main. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Sukestiyarno dan Wardono. 2009. *Statistika*. Semarang: Unnes.Press
- Sumantri, Mulyani. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Trianto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Uno, HB. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara

_____2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Usman, M Uzer. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya

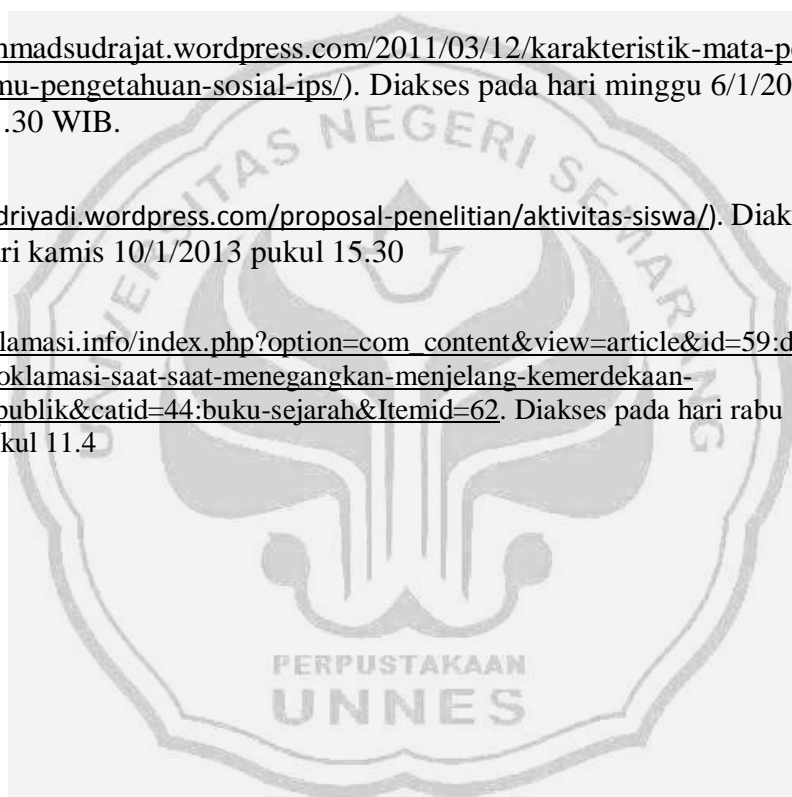
Winataputra, Udin S. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka

Winataputra, Udin S dkk. 2009. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

(<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/03/12/karakteristik-mata-pelajaran-ilmu-pengetahuan-sosial-ips/>). Diakses pada hari minggu 6/1/2013 pukul 21.30 WIB.

(<http://badriyadi.wordpress.com/proposal-penelitian/aktivitas-siswa/>). Diakses pada hari kamis 10/1/2013 pukul 15.30

http://proklamasi.info/index.php?option=com_content&view=article&id=59:detik-detik-proklamasi-saat-saat-menegangkan-menjelang-kemerdekaan-republik&catid=44:buku-sejarah&Itemid=62. Diakses pada hari rabu 16/1/2013 pukul 11.4



KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

JUDUL:

Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Role Playing*
dengan Media Video pada Siswa Kelas V SDN Kandri 01 Semarang

No	Variabel	Indikator	Sumber data	Alat/Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui Model <i>Role Playing</i> dengan Media Video	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka pelajaran 2. Menggali pengetahuan siswa 3. Menyajikan materi pembelajaran 4. Membimbing dalam pembentukan kelompok pengamat dan pemain 5. Mempersiapkan kebutuhan bermain peran 6. Membimbing jalannya bermain peran 7. Mengevaluasi jalannya bermain peran 8. Memberikan kesimpulan 9. Menutup pelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru 2. Foto 3. Video 4. Catatan lapangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan 3. Wawancara
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui Model <i>Role Playing</i> dengan Media Video	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran (aktivitas emosional) 2) Bertanya dan menjawab pertanyaan (aktivitas lisan, mendengarkan, emosional) 3) Keterlibatan pembentukan kelompok pemain dan pengamat (aktivitas mendengarkan, lisan, emosional) 4) Mempersiapkan kebutuhan bermain peran (aktivitas mental, emosional) 5) Bermain peran (aktivitas visual, lisan, metric, mental, emosional) 6) Mengamati jalannya bermain peran (aktivitas visual, mendengarkan, menulis, mental) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa 2. Foto 3. Video 4. Catatan lapangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan

		<p>7) Mengevaluasi jalannya bermain peran (aktivitas visual, mental, mendengarkan, emosional)</p> <p>8) Berbagi pengalaman setelah bermain peran (aktivitas lisan, mental, emosional)</p> <p>9) Menyimpulkan materi bersama guru (aktivitas mental)</p> <p>10) Mengerjakan soal evaluasi (aktivitas visual, menulis, mental)</p>		
3.	Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui Model Role Playing dengan Media Video	<p>1. Menyebutkan peristiwa apa saja yang terjadi saat persiapan proklamasi kemerdekaan</p> <p>2. Menjelaskan peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan</p> <p>3. Mendefinisikan tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan</p> <p>4. Menggolongkan golongan tua dan golongan muda tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan</p> <p>5. Mengurutkan peristiwa selama persiapan kemerdekaan</p> <p>6. Menyusun tahapan peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan</p> <p>7. Menyebutkan tokoh-tokoh peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan</p> <p>8. Merangkum riwayat hidup tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan</p>	<p>1. Siswa</p> <p>2. Foto</p>	1. Tes tertulis

LEMBAR OBSERVASI KETRAMPILAN GURU

Pertemuan siklus

Nama SD : SDN Kandri 01 Semarang
 Kelas/ semester : V/ II
 Materi : Peristiwa dan Tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan
 Nama Guru :
 Hari/Tanggal :

Petunjuk

1. Bacalah dengan cermat 9 indikator keterampilan guru
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
3. Skor penilaian :
 - 4: apabila ada 4 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 1 : apabila tidak ada atau hanya 1 deskriptor yang muncul

Indikator	Descriptor	Deskriptor Tampak(√)				Skor
		1	2	3	4	
1. Membuka pelajaran	1. Mengkondisikan kelas 2. Menanyakan materi sebelumnya (apersepsi) 3. Memberikan motivasi 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran					
2. Menggali pengetahuan siswa	1. Memutar video pembelajaran 2. Mengajukan pertanyaan tentang materi yang berkaitan dengan video 3. Mengkaitkan materi dengan permasalahan sehari-hari 4. Memberikan permasalahan sesuai materi					
3. Menyajikan materi pembelajaran	1. Menyajikan materi sesuai RPP 2. Melakukan tanya jawab materi sesuai video 3. Menyampaikan materi dengan bahasa yang baik dan benar 4. Menjelaskan cara bermain					

	peran sesuai materi					
4. Membimbing dalam pembentukan kelompok pengamat dan pemain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan 2. Menunjuk beberapa siswa sebagai pemeran 3. Menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat 4. Membantu siswa mempelajari karakter tokoh dalam cerita 					
5. Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan kostum bermain peran 2. Membagikan skenario 3. Menata tempat bermain peran 4. Mengkondisikan siswa sesuai scenario 					
6. Membimbing jalannya bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penjelasan cara bermain peran sesuai skenario 2. Memberikan pengarahan siswa pemain untuk berperan sesuai scenario 3. Memberikan pengarahan siswa pengamat untuk mengamati jalannya bermain peran 4. Mengkondisikan permainan sesuai waktu yang ditentukan 					
7. Evaluasi bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis permainan sesuai rencana atau tidak 2. Menjelaskan kekurangan selama bermain peran 3. Memberikan solusi perbaikan untuk bermain peran selanjutnya 4. Umpan balik mengenai scenario yang telah dilakukan 					
8. Memberikan kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan hasil bermain peran 2. Membagikan lembar kerja peserta didik 3. Menyimpulkan hasil diskusi kelompok 					

	4. Memerikan reward					
9. Menutup pelajaran	1. Menyimpulkan materi pelajaran 2. Memberikan tes akhir mengenai materi yang telah dipelajari 3. Memberikan tindak lanjut berupa PR 4. Merencanakan materi pembelajaran selanjutnya					
Jumlah						

Skor maksimal : $9 \times 4 = 36$

Skor minimal : $9 \times 1 = 9$

Persentase : $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$

$T = 9 \times 4 = 36$ $R = 9 \times 1 = 9$

$n = (36 - 9) + 1 = 28$

$Q2 = \text{median, letak } Q2 = \frac{2}{4} (n + 1)$
 $= \frac{2}{4} \times 29 = 15$

$Q1 = \text{kuartil pertama, letak } Q1 = \frac{1}{4} (n + 1)$
 $= \frac{1}{4} \times 29 = 7,25$

$Q3 = \text{kuartil ketiga, letak } Q3 = \frac{3}{4} (n + 1)$
 $= \frac{3}{4} \times 29 = 21,75$

$Q4 = \text{kuartil keempat} = T = 36$

Kriteria ketuntasan keterampilan guru

Kriteria Ketuntasan	Kategori
$29,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik
$22,5 \leq \text{skor} < 29,5$	Baik
$15,5 \leq \text{skor} < 22,5$	Cukup
$9 \leq \text{skor} < 15,5$	Kurang

Semarang,2013

Observer,

.....

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
Pertemuan ... Siklus

Nama Siswa :
 Nama SD : SDN Kandri 01 Semarang
 Kelas/semester : V/ II
 Materi : Peristiwa dan Tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan
 Hari/tanggal :

PETUNJUK :

1. Bacalah dengan cermat 8 indikator aktivitas siswa
2. Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 4 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 1 : apabila tidak ada atau hanya ada 1 deskriptor yang muncul

Indicator	Descriptor	Deskriptor Tampak(√)				Skor
		1	2	3	4	
1. Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran	1. Masuk ke dalam kelas tepat waktu 2. Duduk secara tertib di tempat masing-masing 3. Menyiapkan alat tulis 4. Bersikap tenang					
2. Bertanya dan menjawab pertanyaan	1. Menjawab pertanyaan guru 2. Berani bertanya mengenai materi pelajaran 3. Berani menyampaikan pendapat mengenai materi yang akan dipelajari 4. Menggunakan bahasa yang baik dan benar ketika akan bertanya atau menjawab					
3. Keterlibatan pembentukan kelompok pemain dan pengamat	1. Berani mengajukan diri ikut bermain peran 2. Mengkondisikan diri sesuai peranan 3. Aktif mencari karakter sesuai masing-masing tokoh 4. Memberanikan diri sebagai pengamat					

4. Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu menyiapkan kostum 2. Menata panggung sesuai scenario 3. Mengkondisikan ruang kelas 4. Mencari atribut pelengkap bermain peran 					
5. Bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memainkan peran sesuai scenario 2. Menghayati tokoh yang diperankan 3. Bermain peran sesuai waktu yang diberikan 4. Suara keras dan lantang 					
6. Berbagi pengalaman setelah bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menceritakan pengalaman setelah memerankan tokoh dalam cerita 2. Menggunakan kalimat yang baik dan benar ketika bercerita 3. Berani mengungkapkan pengalaman di depan kelas 4. Bertukar pengalaman dengan pemeran yang lain 					
7. Mengamati jalannya bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati kesesuaian percakapan dengan scenario 2. Bertindak sesuai peranan 3. Aktif mengikuti jalannya permainan 4. Membuat penilaian sesuai pengamatan saat bermain peran berlangsung 					
8. Mengevaluasi jalannya bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengungkapkan secara langsung penilaian bermain peran 2. Berani mengajukan saran 3. Memberikan komentar kekurangan dan kelebihan bermain peran 4. Menggunakan bahasa yang baik dan benar ketika menyampaikan pendapat 					
9. Menyimpulkan materi bersama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengungkapkan simpulan materi yang dipelajari 					

guru	secara lisan 2. Menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang dipelajari 3. Mengungkapkan simpulan dengan bahasa yang baik dan benar 4. Membuat rangkuman materi yang telah dipelajari secara tertulis					
10. Mengerjakan soal evaluasi	1. Mengerjakan tes akhir 2. Tidak mencontek pekerjaan teman 3. Tidak membuka catatan 4. Menjawab pertanyaan menggunakan kalimat yang baik dan benar					
Jumlah						

Skor maksimal : $10 \times 4 = 40$

Skor minimal : $10 \times 1 = 10$

Persentase : $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$

$T = 10 \times 4 = 40$ $R = 10 \times 1 = 10$

$n = (40 - 10) + 1 = 31$

$Q2 = \text{median, letak } Q2 = \frac{2}{4} (n + 1)$

$= \frac{2}{4} \times 32 = 16$

$Q1 = \text{kuartil pertama,}$

letak $Q1 = \frac{1}{4} (n + 2)$

$= \frac{1}{4} (31 + 2) = 8,25$

$Q3 = \text{kuartil ketiga,}$

letak $Q3 = \frac{1}{4} (3n + 2)$

$= \frac{1}{4} (93 + 2) = 23,75$

$Q4 = \text{kuartil keempat} = T = 40$

Kriteria ketuntasan aktivitas siswa

Kriteria Ketuntasan	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik
$25 \leq \text{skor} < 33$	Baik
$17 \leq \text{skor} < 25$	Cukup
$10 \leq \text{skor} < 17$	Kurang

Semarang,2013

Observer,

.....

LEMBAR OBSERVASI KETRAMPILAN GURU

Pertemuan 1 siklus I

Nama SD : SDN Kandri 01 Semarang
 Kelas/ semester : V/ II
 Materi : Peristiwa dan Tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan
 Nama Guru : Sri Mulyani
 Hari/Tanggal : Selasa, 12 Februari 2013

Petunjuk

1. Bacalah dengan cermat 9 indikator keterampilan guru
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
3. Skor penilaian :
 - 4: apabila ada 4 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 1 : apabila tidak ada atau hanya 1 deskriptor yang muncul

Indikator	Descriptor	Deskriptor Tampak(√)				Skor
		1	2	3	4	
1. Membuka pelajaran	1. Mengkondisikan kelas 2. Menanyakan materi sebelumnya (apersepsi) 3. Memberikan motivasi 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	√		√	3
2. Menggali pengetahuan siswa	1. Memutar video pembelajaran 2. Mengajukan pertanyaan tentang materi yang berkaitan dengan video 3. Mengkaitkan materi dengan permasalahan sehari-hari 4. Memberikan permasalahan sesuai materi	√	√			2
3. Menyajikan materi pembelajaran	1. Menyajikan materi sesuai RPP 2. Melakukan tanya jawab materi sesuai video 3. Menyampaikan materi dengan bahasa yang baik dan benar 4. Menjelaskan cara bermain		√	√		2

	peran sesuai materi					
4. Membimbing dalam pembentukan kelompok pengamat dan pemain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan 2. Menunjuk beberapa siswa sebagai pemeran 3. Menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat 4. Membantu siswa mempelajari karakter tokoh dalam cerita 	√	√	√		3
5. Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan kostum bermain peran 2. Membagikan scenario 3. Menata tempat bermain peran 4. Mengkondisikan siswa sesuai scenario 		√	√		2
6. Membimbing jalannya bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penjelasan cara bermain peran sesuai scenario 2. Memberikan pengarahan siswa pemain untuk berperan sesuai scenario 3. Memberikan pengarahan siswa pengamat untuk mengamati jalannya bermain peran 4. Mengkondisikan permainan sesuai waktu yang ditentukan 	√	√			2
7. Evaluasi bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis permainan sesuai rencana atau tidak 2. Menjelaskan kekurangan selama bermain peran 3. Memberikan solusi perbaikan untuk bermain peran selanjutnya 4. Umpan balik mengenai scenario yang telah dilakukan 	√			√	2
8. Memberikan kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan hasil bermain peran 2. Membagikan lembar kerja peserta didik 3. Menyimpulkan hasil diskusi kelompok 	√	√	√		3

	4. Memerikan reward					
9. Menutup pelajaran	1. Menyimpulkan materi pelajaran 2. Memberikan tes akhir mengenai materi yang telah dipelajari 3. Memberikan tindak lanjut berupa PR 4. Merencanakan materi pembelajaran selanjutnya	√	√		√	3
Jumlah						22

$$\text{Skor maksimal} : 9 \times 4 = 36$$

$$\text{Skor minimal} : 9 \times 1 = 9$$

$$\text{Persentase} : \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$T = 9 \times 4 = 36 \quad R = 9 \times 1 = 9$$

$$n = (36 - 9) + 1 = 28$$

$$\begin{aligned} Q2 &= \text{median, letak } Q2 = \frac{2}{4} (n + 1) \\ &= \frac{2}{4} \times 29 = 15 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Q1 &= \text{kuartil pertama, letak } Q1 = \frac{1}{4} (n + 1) \\ &= \frac{1}{4} \times 29 = 7,25 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Q3 &= \text{kuartil ketiga, letak } Q3 = \frac{3}{4} (n + 1) \\ &= \frac{3}{4} \times 29 = 21,75 \end{aligned}$$

$$Q4 = \text{kuartil keempat} = T = 36$$

Kriteria ketuntasan keterampilan guru

Kriteria Ketuntasan	Kategori
$29,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik
$22,5 \leq \text{skor} < 29,5$	Baik
$15,5 \leq \text{skor} < 22,5$	Cukup
$9 \leq \text{skor} < 15,5$	Kurang

Semarang, 12 Februari 2013

Observer,



Siti Safindun S.Pd. SD

NIP. 19550826 197802 2 002

LEMBAR OBSERVASI KETRAMPILAN GURU
Pertemuan 2siklus I

Nama SD : SDN Kandri 01 Semarang
 Kelas/ semester : V/ II
 Materi : Peristiwa dan Tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan
 Nama Guru : Sri Mulyani
 Hari/Tanggal : Sabtu, 16 Februari 2013

Petunjuk

1. Bacalah dengan cermat 9 indikator keterampilan guru
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
3. Skor penilaian :
 - 4: apabila ada 4 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 1 : apabila tidak ada atau hanya 1 deskriptor yang muncul

Indikator	Descriptor	Deskriptor Tampak(√)				Skor
		1	2	3	4	
1. Membuka pelajaran	1. Mengkondisikan kelas 2. Menanyakan materi sebelumnya (apersepsi) 3. Memberikan motivasi 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	√		√	3
2. Menggali pengetahuan siswa	1. Memutar video pembelajaran 2. Mengajukan pertanyaan tentang materi yang berkaitan dengan video 3. Mengkaitkan materi dengan permasalahan sehari-hari 4. Memberikan permasalahan sesuai materi	√	√			2
3. Menyajikan materi pembelajaran	1. Menyajikan materi sesuai RPP 2. Melakukan tanya jawab materi sesuai video 3. Menyampaikan materi dengan bahasa yang baik dan benar 4. Menjelaskan cara bermain		√	√	√	3

	peran sesuai materi					
4. Membimbing dalam pembentukan kelompok pengamat dan pemain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan 2. Menunjuk beberapa siswa sebagai pemeran 3. Menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat 4. Membantu siswa mempelajari karakter tokoh dalam cerita 	√	√	√		3
5. Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan kostum bermain peran 2. Membagikan scenario 3. Menata tempat bermain peran 4. Mengkondisikan siswa sesuai scenario 		√	√	√	3
6. Membimbing jalannya bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penjelasan cara bermain peran sesuai scenario 2. Memberikan pengarahan siswa pemain untuk berperan sesuai scenario 3. Memberikan pengarahan siswa pengamat untuk mengamati jalannya bermain peran 4. Mengkondisikan permainan sesuai waktu yang ditentukan 	√	√			2
7. Evaluasi bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis permainan sesuai rencana atau tidak 2. Menjelaskan kekurangan selama bermain peran 3. Memberikan solusi perbaikan untuk bermain peran selanjutnya 4. Umpan balik mengenai scenario yang telah dilakukan 	√	√		√	3
8. Memberikan kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan hasil bermain peran 2. Membagikan lembar kerja peserta didik 3. Menyimpulkan hasil diskusi kelompok 	√	√	√		3

	4. Memerikan reward					
9. Menutup pelajaran	1. Menyimpulkan materi pelajaran 2. Memberikan tes akhir mengenai materi yang telah dipelajari 3. Memberikan tindak lanjut berupa PR 4. Merencanakan materi pembelajaran selanjutnya	√	√		√	3
Jumlah						25

$$\text{Skor maksimal} : 9 \times 4 = 36$$

$$\text{Skor minimal} : 9 \times 1 = 9$$

$$\text{Persentase} : \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$T = 9 \times 4 = 36 \quad R = 9 \times 1 = 9$$

$$n = (36 - 9) + 1 = 28$$

$$\begin{aligned} Q2 &= \text{median, letak } Q2 = \frac{2}{4} (n + 1) \\ &= \frac{2}{4} \times 29 = 15 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Q1 &= \text{kuartil pertama, letak } Q1 = \frac{1}{4} (n + 1) \\ &= \frac{1}{4} \times 29 = 7,25 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Q3 &= \text{kuartil ketiga, letak } Q3 = \frac{3}{4} (n + 1) \\ &= \frac{3}{4} \times 29 = 21,75 \end{aligned}$$

$$Q4 = \text{kuartil keempat} = T = 36$$

Kriteria ketuntasan keterampilan guru

Kriteria Ketuntasan	Kategori
$29,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik
$22,5 \leq \text{skor} < 29,5$	Baik
$15,5 \leq \text{skor} < 22,5$	Cukup
$9 \leq \text{skor} < 15,5$	Kurang

Semarang, 16 Februari 2013
Observer,



Siti Safindun S.Pd. SD

NIP. 19550826 197802 2 002

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS I

No	Indicator	Skor	
		Pert 1	Pert 2
1	Membuka pelajaran	3	3
2	Menggali pengetahuan siswa	2	2
3	Menyajikan materi pembelajaran	2	3
4	Membimbing dalam pembentukan pemain dan pengamat	3	3
5	Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	2	3
6	Membimbing jalannya bermain peran	2	2
7	Evaluasi bermain peran	2	3
8	Memberikan kesimpulan	3	3
9	Menutup pelajaran	3	3
Jumlah Skor		22	25
Kategori		Cukup	Baik

Semarang, 16 Februari 2013

Observer,



Siti Safindun S.Pd. SD

NIP. 19550826 197802 2 002

LEMBAR OBSERVASI KETRAMPILAN GURU
Pertemuan 1siklus II

Nama SD : SDN Kandri 01 Semarang
 Kelas/ semester : V/ II
 Materi : Peristiwa dan Tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan
 Nama Guru : Sri Mulyani
 Hari/Tanggal : Selasa, 19 Februari 2013

Petunjuk

1. Bacalah dengan cermat 9 indikator keterampilan guru
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
3. Skor penilaian :
 4: apabila ada 4 deskriptor muncul
 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 1 : apabila tidak ada atau hanya 1 deskriptor yang muncul

Indikator	Descriptor	Deskriptor Tampak(√)				Skor
		1	2	3	4	
1. Membuka pelajaran	1. Mengkondisikan kelas 2. Menanyakan materi sebelumnya (apersepsi) 3. Memberikan motivasi 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	√	√	√	4
2. Menggali pengetahuan siswa	1. Memutar video pembelajaran 2. Mengajukan pertanyaan tentang materi yang berkaitan dengan video 3. Mengkaitkan materi dengan permasalahan sehari-hari 4. Memberikan permasalahan sesuai materi	√	√	√		3
3. Menyajikan materi pembelajaran	1. Menyajikan materi sesuai RPP 2. Melakukan tanya jawab materi sesuai video 3. Menyampaikan materi dengan bahasa yang baik dan benar 4. Menjelaskan cara bermain		√	√	√	3

	peran sesuai materi					
4. Membimbing dalam pembentukan kelompok pengamat dan pemain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan 2. Menunjuk beberapa siswa sebagai pemeran 3. Menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat 4. Membantu siswa mempelajari karakter tokoh dalam cerita 	√	√	√	√	4
5. Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan kostum bermain peran 2. Membagikan scenario 3. Menata tempat bermain peran 4. Mengkondisikan siswa sesuai scenario 		√	√	√	3
6. Membimbing jalannya bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penjelasan cara bermain peran sesuai scenario 2. Memberikan pengarahan siswa pemain untuk berperan sesuai scenario 3. Memberikan pengarahan siswa pengamat untuk mengamati jalannya bermain peran 4. Mengkondisikan permainan sesuai waktu yang ditentukan 	√	√	√		3
7. Evaluasi bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis permainan sesuai rencana atau tidak 2. Menjelaskan kekurangan selama bermain peran 3. Memberikan solusi perbaikan untuk bermain peran selanjutnya 4. Umpan balik mengenai scenario yang telah dilakukan 	√	√		√	3
8. Memberikan kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan hasil bermain peran 2. Membagikan lembar kerja peserta didik 3. Menyimpulkan hasil diskusi kelompok 	√	√	√		3

	4. Memerikan reward					
9. Menutup pelajaran	1. Menyimpulkan materi pelajaran 2. Memberikan tes akhir mengenai materi yang telah dipelajari 3. Memberikan tindak lanjut berupa PR 4. Merencanakan materi pembelajaran selanjutnya	√	√	√	√	4
Jumlah						30

$$\text{Skor maksimal} : 9 \times 4 = 36$$

$$\text{Skor minimal} : 9 \times 1 = 9$$

$$\text{Persentase} : \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$T = 9 \times 4 = 36 \quad R = 9 \times 1 = 9$$

$$n = (36 - 9) + 1 = 28$$

$$\begin{aligned} Q2 &= \text{median, letak } Q2 = \frac{2}{4} (n + 1) \\ &= \frac{2}{4} \times 29 = 15 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Q1 &= \text{kuartil pertama, letak } Q1 = \frac{1}{4} (n + 1) \\ &= \frac{1}{4} \times 29 = 7,25 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Q3 &= \text{kuartil ketiga, letak } Q3 = \frac{3}{4} (n + 1) \\ &= \frac{3}{4} \times 29 = 21,75 \end{aligned}$$

$$Q4 = \text{kuartil keempat} = T = 36$$

Kriteria ketuntasan keterampilan guru

Kriteria Ketuntasan	Kategori
$29,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik
$22,5 \leq \text{skor} < 29,5$	Baik
$15,5 \leq \text{skor} < 22,5$	Cukup
$9 \leq \text{skor} < 15,5$	Kurang

Semarang, 19 Februari 2013
Observer,



Siti Safindun S.Pd. SD

NIP. 19550826 197802 2 002

LEMBAR OBSERVASI KETRAMPILAN GURU
Pertemuan 2 siklus II

Nama SD : SDN Kandri 01 Semarang
 Kelas/ semester : V/ II
 Materi : Peristiwa dan Tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan
 Nama Guru : Sri Mulyani
 Hari/Tanggal : Kamis, 21 Februari 2013

Petunjuk

1. Bacalah dengan cermat 9 indikator keterampilan guru
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
3. Skor penilaian :
 4: apabila ada 4 deskriptor muncul
 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 1 : apabila tidak ada atau hanya 1 deskriptor yang muncul

Indikator	Descriptor	Deskriptor Tampak(√)				Skor
		1	2	3	4	
1. Membuka pelajaran	1. Mengkondisikan kelas 2. Menanyakan materi sebelumnya (apersepsi) 3. Memberikan motivasi 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	√	√	√	4
2. Menggali pengetahuan siswa	1. Memutar video pembelajaran 2. Mengajukan pertanyaan tentang materi yang berkaitan dengan video 3. Mengkaitkan materi dengan permasalahan sehari-hari 4. Memberikan permasalahan sesuai materi	√	√	√	√	4
3. Menyajikan materi pembelajaran	1. Menyajikan materi sesuai RPP 2. Melakukan tanya jawab materi sesuai video 3. Menyampaikan materi dengan bahasa yang baik dan benar 4. Menjelaskan cara bermain		√	√	√	3

	peran sesuai materi					
4. Membimbing dalam pembentukan kelompok pengamat dan pemain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan 2. Menunjuk beberapa siswa sebagai pemeran 3. Menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat 4. Membantu siswa mempelajari karakter tokoh dalam cerita 	√	√	√	√	4
5. Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan kostum bermain peran 2. Membagikan scenario 3. Menata tempat bermain peran 4. Mengkondisikan siswa sesuai scenario 		√	√	√	3
6. Membimbing jalannya bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penjelasan cara bermain peran sesuai scenario 2. Memberikan pengarahan siswa pemain untuk berperan sesuai scenario 3. Memberikan pengarahan siswa pengamat untuk mengamati jalannya bermain peran 4. Mengkondisikan permainan sesuai waktu yang ditentukan 	√	√	√	√	4
7. Evaluasi bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis permainan sesuai rencana atau tidak 2. Menjelaskan kekurangan selama bermain peran 3. Memberikan solusi perbaikan untuk bermain peran selanjutnya 4. Umpan balik mengenai scenario yang telah dilakukan 	√	√		√	3
8. Memberikan kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan hasil bermain peran 2. Membagikan lembar kerja peserta didik 3. Menyimpulkan hasil diskusi kelompok 	√	√	√		3

	4. Memerikan reward					
9. Menutup pelajaran	1. Menyimpulkan materi pelajaran 2. Memberikan tes akhir mengenai materi yang telah dipelajari 3. Memberikan tindak lanjut berupa PR 4. Merencanakan materi pembelajaran selanjutnya	√	√	√	√	4
Jumlah						32

$$\text{Skor maksimal} : 9 \times 4 = 36$$

$$\text{Skor minimal} : 9 \times 1 = 9$$

$$\text{Persentase} : \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$T = 9 \times 4 = 36 \quad R = 9 \times 1 = 9$$

$$n = (36 - 9) + 1 = 28$$

$$\begin{aligned} Q2 &= \text{median, letak } Q2 = \frac{2}{4} (n + 1) \\ &= \frac{2}{4} \times 29 = 15 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Q1 &= \text{kuartil pertama, letak } Q1 = \frac{1}{4} (n + 1) \\ &= \frac{1}{4} \times 29 = 7,25 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Q3 &= \text{kuartil ketiga, letak } Q3 = \frac{3}{4} (n + 1) \\ &= \frac{3}{4} \times 29 = 21,75 \end{aligned}$$

$$Q4 = \text{kuartil keempat} = T = 36$$

Kriteria ketuntasan keterampilan guru

Kriteria Ketuntasan	Kategori
$29,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik
$22,5 \leq \text{skor} < 29,5$	Baik
$15,5 \leq \text{skor} < 22,5$	Cukup
$9 \leq \text{skor} < 15,5$	Kurang

Semarang, 21 Februari 2013
Observer,



Siti Safindun S.Pd. SD

NIP. 19550826 197802 2 002

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS II

No	Indicator	Skor	
		Pert 1	Pert 2
1	Membuka pelajaran	4	4
2	Menggali pengetahuan siswa	3	4
3	Menyajikan materi pembelajaran	3	3
4	Membimbing dalam pembentukan pemain dan pengamat	4	4
5	Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	3	3
6	Membimbing jalannya bermain peran	3	4
7	Evaluasi bermain peran	3	3
8	Memberikan kesimpulan	3	3
9	Menutup pelajaran	4	4
Jumlah Skor		30	32
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

Semarang, 21 Februari 2013

Observer,



Siti Safindun S.Pd. SD

NIP. 19550826 197802 2 002

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
Pertemuan ... Siklus

Nama Siswa :
 Nama SD : SDN Kandri 01 Semarang
 Kelas/semester : V/ II
 Materi : Peristiwa dan Tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan
 Hari/tanggal :

PETUNJUK :

1. Bacalah dengan cermat 8 indikator aktivitas siswa
2. Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 4 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 1 : apabila tidak ada atau hanya ada 1 deskriptor yang muncul

Indicator	Descriptor	Deskriptor Tampak(√)				Skor
		1	2	3	4	
1. Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran	1. Masuk ke dalam kelas tepat waktu 2. Duduk secara tertib di tempat masing-masing 3. Menyiapkan alat tulis 4. Bersikap tenang					
2. Bertanya dan menjawab pertanyaan	1. Menjawab pertanyaan guru 2. Berani bertanya mengenai materi pelajaran 3. Berani menyampaikan pendapat mengenai materi yang akan dipelajari 4. Menggunakan bahasa yang baik dan benar ketika akan bertanya atau menjawab					
3. Keterlibatan pembentukan kelompok pemain dan pengamat	1. Berani mengajukan diri ikut bermain peran 2. Mengkondisikan diri sesuai peranan 3. Aktif mencari karakter sesuai masing-masing tokoh 4. Memberanikan diri sebagai pengamat					

4. Mempersiapkan kebutuhan bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu menyiapkan kostum 2. Menata panggung sesuai scenario 3. Mengkondisikan ruang kelas 4. Mencari atribut pelengkap bermain peran 					
5. Bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memainkan peran sesuai scenario 2. Menghayati tokoh yang diperankan 3. Bermain peran sesuai waktu yang diberikan 4. Suara keras dan lantang 					
6. Berbagi pengalaman setelah bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menceritakan pengalaman setelah memerankan tokoh dalam cerita 2. Menggunakan kalimat yang baik dan benar ketika bercerita 3. Berani mengungkapkan pengalaman di depan kelas 4. Bertukar pengalaman dengan pemeran yang lain 					
7. Mengamati jalannya bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati kesesuaian percakapan dengan scenario 2. Bertindak sesuai peranan 3. Aktif mengikuti jalannya permainan 4. Membuat penilaian sesuai pengamatan saat bermain peran berlangsung 					
8. Mengevaluasi jalannya bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengungkapkan secara langsung penilaian bermain peran 2. Berani mengajukan saran 3. Memberikan komentar kekurangan dan kelebihan bermain peran 4. Menggunakan bahasa yang baik dan benar ketika menyampaikan pendapat 					
9. Menyimpulkan materi bersama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengungkapkan simpulan materi yang dipelajari 					

guru	secara lisan 2. Menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang dipelajari 3. Mengungkapkan simpulan dengan bahasa yang baik dan benar 4. Membuat rangkuman materi yang telah dipelajari secara tertulis					
10. Mengerjakan soal evaluasi	1. Mengerjakan tes akhir 2. Tidak mencontek pekerjaan teman 3. Tidak membuka catatan 4. Menjawab pertanyaan menggunakan kalimat yang baik dan benar					
Jumlah						

Skor maksimal : $10 \times 4 = 40$

Skor minimal : $10 \times 1 = 10$

Persentase : $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$

$T = 10 \times 4 = 40$ $R = 10 \times 1 = 10$

$n = (40 - 10) + 1 = 31$

$Q2 = \text{median, letak } Q2 = \frac{2}{4} (n + 1)$

$= \frac{2}{4} \times 32 = 16$

$Q1 = \text{kuartil pertama,}$

letak $Q1 = \frac{1}{4} (n + 2)$

$= \frac{1}{4} (31 + 2) = 8,25$

$Q3 = \text{kuartil ketiga,}$

letak $Q3 = \frac{1}{4} (3n + 2)$

$= \frac{1}{4} (93 + 2) = 23,75$

$Q4 = \text{kuartil keempat} = T = 40$

Kriteria ketuntasan aktivitas siswa

Kriteria Ketuntasan	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik
$25 \leq \text{skor} < 33$	Baik
$17 \leq \text{skor} < 25$	Cukup
$10 \leq \text{skor} < 17$	Kurang

Semarang,2013

Observer,

.....

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PERTEMUAN 1 SIKLUS I

No	Nama	Indicator										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Candra Irawan	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12
2	Adek Ahsanu Nadia	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	21
3	Arief Sukaeri	3	3	1	1	1	1	2	1	2	1	16
4	Deiya Ayu Anjani	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22
5	Fadila Fatmawati	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	29
6	Asa Chusnul Afidah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
7	Amanda Sabilana	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	21
8	Dinda Wulan Sari	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	24
9	Devita Rossa A.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
10	Fikri Khusainul K.	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	32
11	Fiki Irfan Cahya	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32
12	Hani Almihbal	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	21
13	Khaulin Arifatun F.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
14	Kholifah Nurul H.	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	26
15	Kheisya Nurvianita	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22
16	Lailatul Maftukhah	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	25
17	Muhamad Nuril M.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
18	Meina Isnaeni A.	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	24
19	Muchamad Sutiyoso	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
20	Maysha Avita	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	26
21	Nila Zahrotul Muna	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
22	Putri Indah Lestari	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	24
23	Rizki Sugeng R.	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12
24	Suci Novitasari	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
25	Zulianto Danu P.	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12
26	Shinta Meru S.	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
27	Yudha Pangestu Y.	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12
28	Bayu Febriyansah	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12
29	Ari Setyawan	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	16
30	Kevin Oktavianto	3	3	1	1	1	1	2	2	2	2	18
31	Alan Mardi Saputra	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	22
Jumlah Perolehan Skor		91	73	69	65	69	69	79	73	79	73	740
Rata-rata skor												23,87
Kategori												Cukup

Semarang, 12 Februari 2013

Observer



Novi Sugiyanti

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PERTEMUAN 2 SIKLUS I

No	Nama	Indicator										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Candra Irawan	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
2	Adek Ahsanu Nadia	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
3	Arief Sukaeri	3	2	2	1	1	1	2	3	2	3	20
4	Deiya Ayu Anjani	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	22
5	Fadila Fatmawati	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	33
6	Asa Chusnul Afidah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
7	Amanda Sabilana	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	Dinda Wulan Sari	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	23
9	Devita Rossa A.	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
10	Fikri Khusainul K.	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	33
11	Fiki Irfan Cahya	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32
12	Hani Almihbal	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	28
13	Khaulin Arifatun F.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
14	Kholifah Nurul H.	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	26
15	Kheisya Nurvianita	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21
16	Lailatul Maftukhah	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24
17	Muhamad Nuril M.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
18	Meina Isnaeni A.	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	23
19	Muchamad Sutiyoso	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
20	Maysha Avita	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	25
21	Nila Zahrotul Muna	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
22	Putri Indah Lestari	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29
23	Rizki Sugeng R	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
24	Suci Novitasari	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
25	Zulianto Danu P.	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	12
26	Shinta Meru S.	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	33
27	Yudha Pangestu Y.	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
28	Bayu Febriyansah	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
29	Ari Setyawan	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	21
30	Kevin Oktavianto	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	24
31	Alan Mardi Saputra	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	26
Jumlah Perolehan Skor		94	76	79	71	76	76	80	79	80	79	790
Rata-rata skor												25,48
Kategori												Baik

Semarang, 16 Februari 2013

Observer,



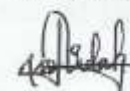
Novi Sugiyanti

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PERTEMUAN 1 SIKLUS II

No	Nama	Indicator										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Candra Irawan	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	17
2	Adek Ahsanu Nadia	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	21
3	Arief Sukaeri	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	26
4	Deiya Ayu Anjani	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	24
5	Fadila Fatmawati	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38
6	Asa Chusnul Afidah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
7	Amanda Sabilana	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	24
8	Dinda Wulan Sari	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	28
9	Devita Rossa A.	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	32
10	Fikri Khusainul K.	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
11	Fiki Irfan Cahya	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37
12	Hani Almihbal	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
13	Khaulin Arifatun F.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
14	Kholifah Nurul H.	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	28
15	Kheisya Nurvianita	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	23
16	Lailatul Maftukhah	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	28
17	Muhamad Nuril M.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
18	Meina Isnaeni A.	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	25
19	Muchamad Sutiyoso	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	34
20	Maysha Avita	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	26
21	Nila Zahrotul Muna	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
22	Putri Indah Lestari	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
23	Rizki Sugeng R	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	16
24	Suci Novitasari	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
25	Zulianto Danu P.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
26	Shinta Meru S.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
27	Yudha Pangestu Y.	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	16
28	Bayu Febriyansah	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	18
29	Ari Setyawan	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	25
30	Kevin Oktavianto	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
31	Alan Mardi Saputra	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
Jumlah Perolehan Skor		96	90	91	82	84	84	94	92	94	92	899
Rata-rata skor												29
Kategori												Baik

Semarang, 19 Februari 2013

Observer,



Indah Novita

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PERTEMUAN 2 SIKLUS II

No	Nama	Indicator										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Candra Irawan	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	17
2	Adek Ahsanu Nadia	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24
3	Arief Sukaeri	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	27
4	Deiya Ayu Anjani	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	26
5	Fadila Fatmawati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32
6	Asa Chusnul Afidah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32
7	Amanda Sabilana	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	25
8	Dinda Wulan Sari	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24
9	Devita Rossa A.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32
10	Fikri Khusainul K.	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	31
11	Fiki Irfan Cahya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32
12	Hani Almihbal	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	26
13	Khaulin Arifatun F.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32
14	Kholifah Nurul H.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24
15	Kheisy Nurvianita	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24
16	Lailatul Maftukhah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24
17	Muhamad Nuril M.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32
18	Meina Isnaeni A.	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	23
19	Muchamad Sutyoso	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	30
20	Maysha Avita	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24
21	Nila Zahrotul Muna	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32
22	Putri Indah Lestari	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	29
23	Rizki Sugeng R	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	19
24	Suci Novitasari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32
25	Zulianto Danu P.	4	3	3	2	3	3	2	4	2	4	24
26	Shinta Meru S.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32
27	Yudha Pangestu Y.	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	17
28	Bayu Febriyansah	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	18
29	Ari Setyawan	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	31
30	Kevin Oktavianto	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	31
31	Alan Mardi Saputra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32
Jumlah Perolehan Skor		113	99	106	103	102	102	104	109	104	109	1051
Rata-rata skor												34
Kategori												Sangat Baik

Semarang, 21 Februari 2013

Observer,



Indah Novita

Hasil Wawancara Guru Siklus I

Nama Guru : Siti Safindun, S.Pd.SD.

Nama SD : SDN Kandri 01

Kelas : V

Materi : Peristiwa-peristiwa Persiapan Proklamasi Kemerdekaan

Hari/Tanggal : Sabtu, 16 Februari 2013

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Menurut ibu bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS yang saya lakukan?	Pembelajarannya sudah baik, banyak siswa yang tertarik mengikuti pelajaran
2	Apakah penggunaan model <i>Role Playing</i> dengan media video dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami materi?	Pembelajarannya sudah dapat membantu mempermudah pemahaman siswa terhadap materi karena diperjelas dengan video
3	Bagaimana aktivitas saya sebagai guru dalam pembelajaran IPS melalui model <i>Role Playing</i> dengan media video, meningkat atau tidak?	Keterampilan dalam menguasai kelas sudah baik tetapi bisa ditingkatkan lagi
4	Bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran IPS melalui model <i>Role Playing</i> dengan media video, meningkat atau tidak?	Siswa tertarik mengikuti pembelajaran tetapi penyampaian materinya kurang bisa dimengerti siswa
5	Bagaimana hasil belajar siswa selama pembelajaran IPS melalui model <i>Role Playing</i> dengan media video?	Hasil belajar siswa sudah meningkat dari sebelumnya tetapi masih bisa ditingkatkan

Hasil Wawancara Guru Siklus II

Nama Guru : Siti Safindun, S.Pd.SD.

Nama SD : SDN Kandri 01

Kelas : V

Materi : Peristiwa-peristiwa Persiapan Proklamasi Kemerdekaan

Hari/Tanggal : Sabtu, 16 Februari 2013

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Menurut ibu bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS yang saya lakukan?	Pembelajarannya sudah baik, siswa termotivasi aktif dalam pembelajaran
2	Apakah penggunaan model <i>Role Playing</i> dengan media video dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami materi?	Penggunaan media video dan model <i>Role Playing</i> menarik perhatian siswa dalam memahami materi yang disampaikan
3	Bagaimana aktivitas saya sebagai guru dalam pembelajaran IPS melalui model <i>Role Playing</i> dengan media video, meningkat atau tidak?	Keterampilan pengelolaan dan pengkondisian kelas sudah baik sehingga pembelajaran berjalan lancar
4	Bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran IPS melalui model <i>Role Playing</i> dengan media video, meningkat atau tidak?	Siswa aktif memberikan saran dan pendapat dalam pembelajaran sehingga menumbuhkan rasa percaya diri
5	Bagaimana hasil belajar siswa selama pembelajaran IPS melalui model <i>Role Playing</i> dengan media video?	Hasil belajar siswa lebih meningkat karena mudah dalam memahami materi

Angket penggunaan model *Role Playing* dengan media video pada pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang

Nama :

Kelas :

1. Tertarikah kamu dengan pembelajaran IPS yang tadi ?

- a.  b. 

2. Apakah pembelajaran dengan media video menyenangkan ?

- a.  b. 

3. Mengertikah kamu tentang penjelasan dari guru ?

- a.  b. 

4. Apakah kalian menyukai pembelajaran menggunakan cara bermain peran ?

- a.  b. 

5. Tertarikah kamu belajar menggunakan cara bermain peran lagi ?

- a.  b. 

Cara menjawab



Hasil Observasi Respon Siswa Siklus I

No	Nama	Pertanyaan									
		1		2		3		4		5	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1	Candra Irawan		√		√		√		√	√	
2	Adek Ahsanu	√		√			√	√		√	
3	Arief Sukaeri		√		√		√		√		√
4	Deiya Ayu A.	√		√			√		√		√
5	Fadila F.	√		√		√		√		√	
6	Asa Chusnul	√		√		√		√		√	
7	Amanda S.	√		√		√		√		√	
8	Dinda Wulan		√	√			√		√		√
9	Devita Rossa	√		√		√		√		√	
10	Fikri K. A.	√		√		√		√		√	
11	Fiki Irfan C.	√		√		√		√		√	
12	Hani A.	√		√		√		√		√	
13	Khaulin A.F.	√		√		√		√		√	
14	Kholifah N.H.	√		√		√		√		√	
15	Kheisya N.		√	√			√	√		√	
16	Lailatul M.	√		√		√		√		√	
17	Muhamad N.	√		√		√		√		√	
18	Meina I. A.		√	√			√	√		√	
19	Muchamad S.	√		√		√		√		√	
20	Maysha Avita		√	√			√		√		√
21	Nila Zahrotul	√		√		√		√		√	
22	Putri Indah L.	√		√		√		√		√	
23	Rizky Sugeng		√	√			√		√		√
24	Suci Novitasari	√		√		√		√		√	
25	Zulianto Danu		√	√		√		√		√	
26	Shinta Meru S.	√		√		√		√		√	
27	Yudha P. Y.		√	√		√		√		√	
28	Bayu F.		√	√			√		√		√
29	Ari Setyawan	√		√		√		√		√	
30	Kevin O.	√		√			√	√		√	
31	Alan Mardi S.	√		√		√		√		√	
Jumlah		21	10	25	6	18	13	22	9	23	8
Rata-rata		67%	33%	81%	19%	58%	42%	71%	29%	74%	26%
Jumlah Rata-rata		Ya						71%			
		Tidak						29%			

Hasil Observasi Respon Siswa Siklus II

No	Nama	Pertanyaan									
		1		2		3		4		5	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1	Candra Irawan		√		√		√		√	√	
2	Adek Ahsanu	√		√			√	√		√	
3	Arief Sukaeri		√	√			√		√	√	
4	Deiya Ayu A.	√		√			√		√		√
5	Fadila F.	√		√		√		√		√	
6	Asa Chusnul	√		√		√		√		√	
7	Amanda S.	√		√			√	√		√	
8	Dinda Wulan	√		√			√		√		√
9	Devita Rossa	√		√		√		√		√	
10	Fikri K. A.	√		√		√		√		√	
11	Fiki Irfan C.	√		√		√		√		√	
12	Hani A.	√		√		√		√		√	
13	Khaulin A.F.	√		√		√		√		√	
14	Kholifah N.H.	√		√		√		√		√	
15	Kheisya N.	√		√		√		√		√	
16	Lailatul M.	√		√		√		√		√	
17	Muhamad N.	√		√		√		√		√	
18	Meina I. A.		√	√			√	√		√	
19	Muchamad S.	√		√		√		√		√	
20	Maysha Avita	√		√			√		√		√
21	Nila Zahrotul	√		√		√		√		√	
22	Putri Indah L.	√		√		√		√		√	
23	Rizky Sugeng		√	√			√		√		√
24	Suci Novitasari	√		√		√		√		√	
25	Zulianto Danu	√		√			√	√		√	
26	Shinta Meru S.	√		√		√		√		√	
27	Yudha P. Y.		√		√		√		√		√
28	Bayu F.		√	√		√		√			√
29	Ari Setyawan	√		√		√		√		√	
30	Kevin O.	√		√		√		√		√	
31	Alan Mardi S.	√		√		√		√		√	
Jumlah		25	6	29	2	20	11	24	7	25	6
Rata-rata		81%	29%	94%	6%	65%	35%	77%	23%	81%	29%
Jumlah Rata-rata		Ya						80%			
		Tidak						20%			

CATATAN LAPANGAN

Selama Pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video di SDN Kandri 01 Semarang

Siklus I

Ruang Kelas : V

Nama Guru : Sri Mulyani

Hari/tanggal : Selasa dan Sabtu, 12 & 16 Februari 2013

Pukul : 09.30-10.40

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video

Kegiatan pembelajaran siklus I dilakukan selama dua kali pertemuan yaitu tanggal 12 dan 16 Februari 2013. Kegiatan awal pertemuan 1 dan 2, guru mengkondisikan siswa untuk menerima pelajaran. Setelah siap guru mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan disampaikan melalui apersepsi. Jawaban dari pertanyaan guru hampir semua menjawab sama dan benar sehingga dapat disimpulkan pengetahuan siswa tentang materi sudah bagus. Dari apersepsi guru mengkaitkan materi kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti guru menggali pengetahuan siswa melalui penayangan video yang dilanjutkan tanya jawab seputar peristiwa dalam video. Guru memberikan penjelasan tentang bermain peran kemudian membagi kelompok siswa sebagai pemain dan pengamat. Setelah ditentukan, guru menyuruh siswa pemain mempersiapkan diri sedangkan pengamat menata tempat untuk bermain peran. Banyak siswa penasaran terhadap permainan peran yang akan dilakukan

tetapi ada juga siswa terlihat pasif saat pelajaran berlangsung. Pada pertemuan pertama, siswa belum memahami tentang cara bermain peran sehingga permainan masih sebatas pemahamannya saja. Sedangkan pada pertemuan kedua siswa sudah lumayan memahami bagaimana cara menyesuaikan karakter seperti pada scenario. Setelah permainan selesai ada beberapa siswa yang berani menyampaikan pengalamannya setelah bermain peran, tetapi sebagai kelompok pengamat belum ada yang berani menyampaikan pendapatnya tentang jalannya permainan peran. Selang beberapa waktu guru membagikan lembar kerja kelompok teman sebangku sehingga ada interaksi yang terjalin antara guru dan siswa maupun dengan temannya. Selesai berdiskusi guru perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusi kemudian guru memberikan simpulan hasil diskusi.

Pada kegiatan akhir guru bersama siswa menyimpulkan materi secara keseluruhan yang dilanjutkan mengerjakan soal tes akhir. Tes yang dikerjakan sebanyak 10 pilihan ganda dan 5 isian singkat. Pada pertemuan pertama banyak siswa yang masih saling mencontek dengan temannya, tetapi pertemuan kedua sudah berangsur berkurang dan masing-masing siswa mengerjakan tanpa membuka catatan. Selesai mengerjakan lembar soal dan jawaban dikumpulkan kembali, kemudian guru merefleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Tidak lupa guru memberikan tindak lanjut untuk mempelajari materi selanjutnya.

Semarang, 16 Februari 2013

Observer,



Maria Ulfa

CATATAN LAPANGAN

Selama Pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video di SDN Kandri 01 Semarang

Siklus II

Ruang Kelas : V

Nama Guru : Sri Mulyani

Hari/tanggal : Selasa dan Sabtu, 12 & 16 Februari 2013

Pukul : 09.30-10.40

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran IPS melalui model *Role Playing* dengan media video

Pembelajaran IPS pada siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan yaitu tanggal 19 dan 21 Februari 2013. Kegiatan awal pertemuan pertama dan kedua dilakukan dengan cara mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran. Setelah siap guru melakukan apersepsi untuk mengkaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari. Dari pertanyaan yang diajukan, hampir semua siswa menjawab dengan jawaban sama dan benar. Dari jawaban tersebut guru menyimpulkan pengetahuan awal siswa sudah bagus untuk menerima materi selanjutnya. Pada kegiatan awal guru tidak lupa memotivasi siswa untuk tetap aktif mengikuti pelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti guru menggali pengetahuan siswa terhadap materi melalui penayangan video yang dilanjutkan dengan tanya jawab seputar isi video. Setelah mengamati video guru memberikan sedikit penjelasan tentang materi kemudian dilanjutkan bermain peran. Sebelum permainan dimulai banyak siswa

yang mengajukan diri ikut bermain peran sehingga guru memilih beberapa siswa sesuai karakter masing-masing tokoh. Permainan peran dimulai, pengamat mengamati jalannya bermain peran dan memberikan komentar setelah permainan selesai. Sedangkan pemain bertukar pengalaman dengan teman yang lain. Selesai bermain peran guru membagikan lembar kerja siswa secara berkelompok dengan teman sebangkunya. Setelah berdiskusi, perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusinya kemudian guru memberikah simpulan hasil diskusi kelompok.

Pada kegiatan akhir guru menyimpulkan materi bersama siswa kemudian membagikan tes akhir. Semua siswa mengerjakan dengan teliti tanpa membuka catatan. Ketika waktu mengerjakan sudah selesai pekerjaan siswa dikumpulkan dan bersama-sama dengan guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan. Ketika akan mengakhiri pembelajaran guru memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah.

Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua hampir mirip yang membedakan hanyalah pada aktivitas siswa. Pada pertemuan kedua aktivitas siswa cenderung lebih aktif dan terkontrol dibandingkan sebelumnya.

Semarang, 21 Februari 2013

Observer,



Maria Ulfa

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP

Pertemuan Pertama, Siklus 1

Sekolah : SDN Kandri 01

Kelas/Semester : V/I

Mata Pelajaran : IPS

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Standar Kompetensi

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

Kompetensi Dasar

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

Indikator

- 2.3.1. Mendefinisikan peristiwa dalat dalam persiapan proklamasi kemerdekaan
- 2.3.2. Mendefinisikan peristiwa rengasdengklok dalam persiapan proklamasi kemerdekaan

I. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui bermain peran mengenai peristiwa dalat, siswa dapat menceritakan terjadinya peristiwa dalat dengan benar
2. Melalui pengamatan video tentang tokoh-tokoh persiapan proklamasi, siswa dapat menyebutkan tokoh dalam peristiwa dalat dengan benar

3. Melalui bermain peran mengenai peristiwa rengasdengklok, siswa dapat menjelaskan terjadinya peristiwa rengasdengklok dengan benar
4. Melalui pengamatan video mengenai tokoh-tokoh persiapan proklamasi, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dalam peristiwa rengasdengklok dengan benar

Pencapaian karakter : bertanggung jawab, bekerjasama, percaya diri

II. Materi Pokok

Peristiwa dan tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan

III. Metode dan Model Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran
 - a. Ceramah
 - b. Diskusi
 - c. Peragaan
2. Model Pembelajaran

Role Playing

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)
 - a. Guru mengkondisikan kelas
 - b. Guru memotivasi siswa untuk konsentrasi dalam pembelajaran melalui penjelasan
 - c. Apersepsi : bertanya tentang arti kata kemerdekaan
 - d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Kegiatan Inti (45 menit)
 - a. Eksplorasi (15 menit)
 - a) Guru memberikan penjelasan tentang peristiwa Dalat dan Rengasdengklok
 - b) Siswa mengamati video yang diputar oleh guru tentang peristiwa Dalat dan Rengasdengklok
 - c) Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang video
 - d) Guru dan siswa berdiskusi menentukan pemeran yang sesuai karakter

- e) Guru menentukan pengamat
- b. Elaborasi (20 menit)
 - a) Siswa pemeran mempersiapkan diri untuk bermain peran di depan kelas
 - b) Siswa yang lain mempersiapkan panggung sesuai skenario
 - c) Siswa pemeran memerankan karakter sesuai skenario
 - d) Siswa bersama guru mengevaluasi hasil pementasan peran untuk menilai kekurangan dan kelebihan yang ada
 - e) Siswa diberi kesempatan untuk menjelaskan pengalamannya setelah bermain peran
 - f) Siswa pengamat bersama pemeran memberikan kesimpulan mengenai jalannya bermain peran
 - g) Guru membagi lembar kerja kelompok teman sebangku
 - h) Perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusi
- c. Konfirmasi (10 menit)
 - a) Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok
 - b) Guru memberikan simpulan hasil diskusi kelompok
 - c) Guru memberikan reward pada siswa setelah bermain peran
 - d) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang telah dimainkan dalam situasi bermain peran
- 3. Kegiatan Akhir (15 menit)
 - a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
 - b. Guru memberikan tes akhir untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi
 - c. Guru memberikan tindak lanjut

V. Media dan Sumber Belajar

- 1. Media Belajar
 - Video pembelajaran
- 2. Sumber Belajar
 - a. Susilaningsih, Endang. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

- b. Syamsiyah, Siti dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 5. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- c. Silabus kelas V

VI. Penilaian

- a. Prosedur tes
 - Tes awal (pada apersepsi)
 - Tes proses (selama proses pembelajaran berlangsung)
 - Tes akhir (evaluasi)
- b. Jenis tes
 - Tertulis
 - lisan
- c. Bentuk tes
 - Pilihan ganda
 - Isian singkat

Semarang, 12 Februari 2013

Guru Kelas V/ Kolaborator

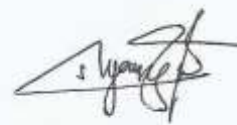
Peneliti/ Guru Kelas



Siti Safindun S.Pd. SD

NIP. 19550826 197802 2 002

PERPUSTAKAAN
UNNES



Sri Mulyani

NIM. 1401409190

Mengetahui,

Kepala Sekolah



LAMPIRAN 1

Materi Ajar

Menjelang proklamasi kemerdekaan, Indonesia berada dalam kekuasaan Jepang. Saat itu Jepang mengalami kekalahan dalam perang melawan Sekutu. Pasukan Sekutu terdiri dari Amerika, Inggris, Belanda, dan Perancis. Kesempatan itu digunakan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan. Ada beberapa peristiwa sejarah menjelang Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945 yang patut kita ketahui.

1. Pertemuan di Dalat

Pada tanggal 12 Agustus 1945 tiga tokoh pergerakan nasional, yaitu Dr. Radjiman Wedyodiningrat, Ir. Sukarno, dan Drs. Mohammad Hatta memenuhi undangan Jenderal Terauchi di Dalat (Vietnam Selatan). Jenderal Terauchi adalah Panglima tentara Jepang di Asia Tenggara. Dalam pertemuan itu, Jenderal Terauchi mengatakan pemerintah Jepang telah memutuskan untuk memberikan kemerdekaan kepada Indonesia. Keputusan itu diambil setelah Amerika Serikat menjatuhkan bom atom di Jepang. Bom atom pertama dijatuhkan di kota Hiroshima pada tanggal 6 Agustus 1945. Bom kedua dijatuhkan di kota Nagasaki pada tanggal 9 Agustus 1945. Akibatnya, Jepang menyatakan menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945.

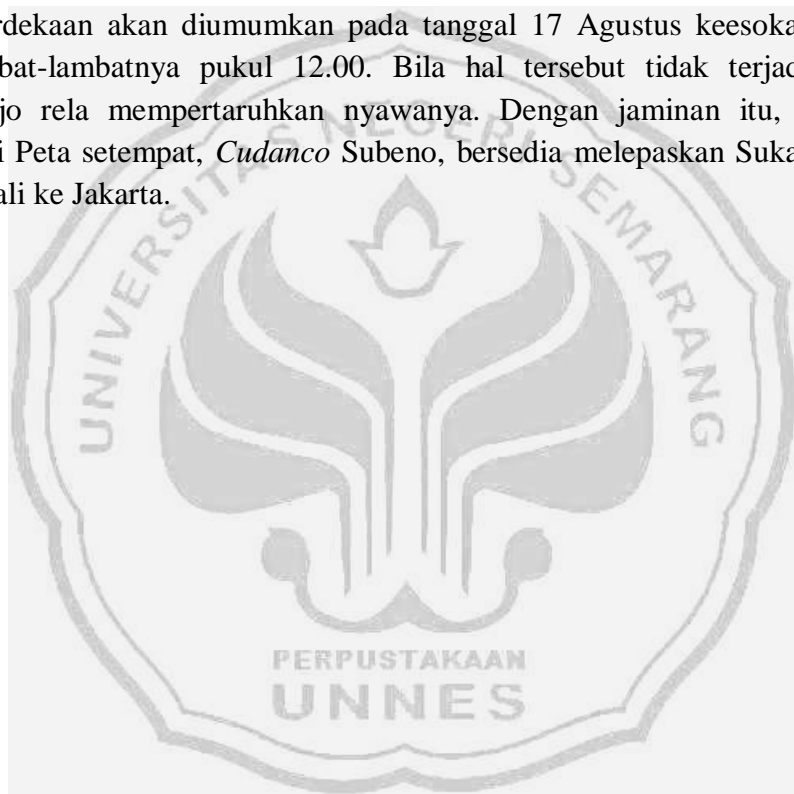
2. Menanggapi berita kekalahan Jepang Berita tentang kekalahan itu sangat dirahasiakan oleh Jepang. Semua radio disegel oleh pemerintah Jepang. Namun demikian, ada juga tokoh-tokoh pergerakan yang dengan sembunyi-sembunyi mendengar berita tentang kekalahan Jepang tersebut. Di antaranya adalah Sutan Syahrir. Pada tanggal 14 Agustus 1945 sore, Sutan Syahrir sudah menunggu kedatangan Mohammad Hatta dari Dalat. Syahrir mendesak agar proklamasi jangan dilakukan oleh PPKI. Menurut Syahrir, Negara Indonesia yang lahir dengan cara demikian akan dicap oleh Sekutu sebagai negara buatan Jepang. Syahrir mengusulkan agar proklamasi kemerdekaan dilakukan oleh Bung Karno saja sebagai pemimpin rakyat, atas nama rakyat lewat siaran radio. Hatta setuju kemerdekaan Indonesia diselenggarakan secepatnya. Namun, beliau tidak yakin proklamasi dapat dilakukan oleh Bung Karno saja sebagai pemimpin rakyat dan atas nama rakyat. Menurut Hatta, kalau Bung Karno bertindak seperti itu, berarti merampas hak PPKI. Hatta tidak yakin Bung Karno mau bertindak seperti usul Syahrir. Setelah terjadi perdebatan, akhirnya Hatta dan Syahrir pergi ke rumah Bung Karno. Syahrir menyatakan maksudnya. Bung Karno menjawab bahwa beliau tidak berhak bertindak sendiri. Memproklamasikan kemerdekaan adalah hak dan tugas PPKI. Pada tanggal 15 Agustus 1945 sore, para pemuda kembali menemui Bung Hatta dan mendesak agar beliau jangan menyetujui proklamasi di hadapan PPKI, karena

menurut mereka hal itu berbau Jepang. Malamnya, sekitar pukul 20.00, golongan muda revolusioner mengadakan rapat di salah satu ruangan Lembaga Bakteriologi di Pegangsaan Timur. Rapat ini antara lain dihadiri oleh Chairul Saleh, Wikana, Margono, Armansyah, dan Kusnandar. Dalam rapat itu golongan muda menegaskan pendirian mereka. Mereka berpendirian bahwa kemerdekaan Indonesia adalah hak dan urusan rakyat Indonesia sendiri. Kemerdekaan tidak dapat digantungkan kepada orang lain dan negara lain. Rapat juga memutuskan tuntutan agar Proklamasi Kemerdekaan dinyatakan oleh Ir. Sukarno pada keesokan harinya (16 Agustus 1945). Keputusan rapat pada tanggal 15 Agustus 1945 sore, disampaikan oleh Wikana dan Darwis kepada Sukarno. Utusan golongan muda mengancam akan terjadi pertumpahan darah jika tuntutan golongan muda tidak dilaksanakan. Hal itu menimbulkan suasana ketegangan. Sukarno marah mendengar ancaman itu. Peristiwa menegangkan itu disaksikan oleh golongan tua, seperti Mohammad Hatta, Ahmad Subarjo, Dr. Buntaran, Dr. Sanusi, dan Iwa Kusumasumantri. Golongan tua tetap menekankan perlunya melakukan proklamasi kemerdekaan dalam rapat PPKI untuk menghindari pertumpahan darah.

3. Peristiwa Rengasdengklok

Setelah mengetahui pendirian golongan tua, golongan muda mengadakan rapat lagi menjelang pukul 24.00. Mereka melakukan rapat di Asrama Baperpi, Cikini 71, Jakarta. Rapat tersebut selain dihadiri mereka yang mengikuti rapat di Pegangsaan Timur, juga dihadiri oleh Sukarni, Jusuf Kunto, dr. Muwardi, dan *Sodancho* Singgih. Dalam rapat itu diputuskan untuk mengungsikan Sukarno dan Hatta ke luar kota. Tempat yang dipilih adalah Rengasdengklok, sebuah kota kawedanan di sebelah timur Jakarta. Tujuan “penculikan” itu adalah menjauhkan kedua pemimpin nasional itu dari pengaruh Jepang. Untuk menghindari kecurigaan dan tindakan yang dapat diambil oleh tentara Jepang, rencana itu diserahkan kepada *Sodancho* Singgih. Rencana itu berhasil dengan baik berkat dukungan *Cudanco* Latief Hendraningrat, berupa perlengkapan tentara Peta. Pagi-pagi buta sekitar pukul 04.00, tanggal 16 Agustus 1945, Sukarno-Hatta dibawa ke Rengasdengklok. Sehari penuh kedua pemimpin “ditahan” di Rengasdengklok. Selain untuk menjauhkan Sukarno-Hatta dari pengaruh Jepang, para pemuda bermaksud memaksa mereka agar segera memproklamasikan kemerdekaan lepas dari segala sesuatu yang berkaitan dengan Jepang. Ternyata kedua tokoh ini cukup berwibawa. Para pemuda pun segan untuk mendesak mereka. Namun, *Sodancho* Singgih memberikan keterangan bahwa dalam pembicaraan berdua dengan Bung Karno, Bung Karno menyatakan bersedia melaksanakan proklamasi segera setelah kembali ke Jakarta. Berdasarkan hal itu, siang itu juga Singgih kembali ke Jakarta. Ia

menyampaikan rencana Proklamasi kepada para pemimpin pemuda di Jakarta. Sementara itu, di Jakarta, golongan tua dan golongan muda sepakat bahwa proklamasi kemerdekaan dilakukan di Jakarta. Golongan tua diwakili Mr. Ahmad Subarjo dan golongan muda yang diwakili Wikana. Laksamana Maeda, bersedia menjamin keselamatan mereka selama berada di rumahnya. Maeda adalah seorang Perwira penghubung Angkatan Darat dan Angkatan Laut Jepang. Berdasarkan kesepakatan itu, Jusuf Kunto, dari pihak Pemuda mengantar Ahmad Subarjo ke Rengasdengklok pada hari itu juga. Mereka akan menjemput Sukarno-Hatta. Semula para pemuda tidak mau melepas Sukarno-Hatta. Ahmad Subarjo memberi jaminan bahwa proklamasi kemerdekaan akan diumumkan pada tanggal 17 Agustus keesokan harinya, selambat-lambatnya pukul 12.00. Bila hal tersebut tidak terjadi, Ahmad Subarjo rela mempertaruhkan nyawanya. Dengan jaminan itu, komandan kompi Peta setempat, *Cudanco* Subeno, bersedia melepaskan Sukarno- Hatta kembali ke Jakarta.



LAMPIRAN 2

Media Pembelajaran

1. Video Pembelajaran mengenai peristiwa Dalat, menanggapi kekalahan Jepang dan Rengasdengklok
2. Teks percakapan dalam bermain peran

Pada tanggal 12 Agustus 1945 tiga tokoh pergerakan nasional yaitu Dr. Radjiman Wedyodiningrat, Ir. Soekarno dan Drs. Moh Hatta memenuhi undangan jendral Terauchi di Dalat. Dalam pertemuan tersebut diketahui bahwa Jepang menyerah kepada sekutu karena Hiroshima dan Nagasaki dibom atom pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945. Mengetahui hal tersebut Sutan Syahrir menunggu kedatangan Ir. Soekarno dan Moh. Hatta untuk mendesak

Sutan Syahrir : bung Hatta, marilah kita segera memproklamasikan Kemerdekaan tanpa harus menunggu sidang PPKI

Bung Hatta : kita tidak bisa melakukan proklamasi tanpa persetujuan sidang PPKI

Sutan Syahrir : tetapi jika kita melakukan proklamasi kemerdekaan dari sidang PPKI kita akan dicap sebagai Negara bentukan Jepang

Bung Hatta : tetapi bung karno tidak akan menyetujui hal tersebut karena itu akan merampas hak PPKI

mereka datang kerumah bung karno

Sutan Syahrir : bung bagaimana kalau kita melakukan proklamasi secepatnya tanpa melalui sidang PPKI ?

Bung Karno : tetapi itu adalah hak dan tugas PPKI

Malampun datang, golongan muda mengadakan rapat di lembaga Bakteriologi Pegangsaan dihadiri Chairul Saleh, Wikana, Margono, Armansyah, Kusnandar dan Darwis

Chairul Saleh : bagaimana ini, bung karno belum menyetujui proklamasi tanpa PPKI

Margono : bagaimana kalau kita melakukan unjuk rasa untuk mendesak bung karno agar segera melakukan proklamasi

Armansyah : iya saya setuju

Kusnandar : tapi apa tidak membahayakan ?

Darwis : kita coba gertak bung karno dengan ancaman tersebut

Wikana : ya sudah ayo darwis sekarang kita mendatangi rumah bung karno

Wikana dan Darwis mendatangi kediaman Soekarno. Disana ada bung Hatta, Akhmad Subarjo, Dr. Buntaran, Dr. Sanusi dan Iwa Kusuma

Darwis : bung kita harus segera melaksanakan proklamasi tanpa menunggu PPKI

Bung Karno : tetapi itu akan menyalahi tugas dari PPKI

Wikana : kalau tidak segera melaksanakan proklamasi, akan ada pertumpahan darah

Bung Karno : kamu kira melaksanakan proklamasi itu hal yang mudah, kita harus mempersiapkan segalanya dengan baik

Bung Hatta : kita laksanakan proklamasi tetap melalui PPKI
Golongan tua : iya kita laksanakan proklamasi melalui PPKI
Mengatahui pendirian golongan tua, golongan muda mengadakan rapat sekitar pukul 12 malam yang dihadiri golongan muda termasuk Sukarni, Jusuf Kunto, Dr Muwardi dan Sodancho Singgih
Wikana : kita harus cari cara agar bung karno dan bung hatta menyetujui usulan kita
Kusnandar : bagaimana caranya ?
Jusuf Kunto : bagaimana kalau kita menculik bung Karno dan bung Hatta
Sukarni : memang mau kita sembunyikan dimana ?
Sodancho Singgih : bagaimana kalau kita sembunyikan di daerah Rengasdengklok ? daerah itu sepertinya aman untuk menghindarkan bung karno dan bung hatta dari pengaruh jepang
Wikana : baiklah itu rencana yang bagus. Saya serahkan pelaksanaannya padamu singgih
Sodancho Singgih : baiklah,,
Sekitar pukul 4 pagi tanggal 16 Agustus 1945 sukarno-hatta dibawa ke Rengasdengklok. Tetapi sebelumnya bung karno berpamitan dengan ibu Fatmawati.
Bung Karno : bu saya mau pergi dulu
Fatmawati : kemana pak
Bung Karno : ke daerah Rengasdengklok
Fatmawati : bolehkah saya ikut, saat-saat ini saya merasa tidak enak
Disana singgih berbicara dengan bung karno dan hatta
Singgih : bagaimana bung apakah kita bisa mensegerakan proklamasi ?
Bung hatta : kita harus mempersiapkan segala kebutuhan dan resikonya
Singgih : segerakan proklamasi atau akan ada pertumpahan darah
Fatmawati : apa-apaan kamu ini, semua bisa dibicarakan baik-baik dengan kepala dingin
Bung karno : saya setuju untuk melakukan proklamasi segera setelah saya sudah di Jakarta
Singgih : baik bung, akan saya kabarkan pada pemuka-pemuka di Jakarta
Setelah itu singgih mengabarkan kepada golongan tua dan muda yang sedang berkumpul bahwa bung karno menyetujui proklamasi dilakukan di Jakarta. Setelah itu jusuf kunto mengantar akhmad subarjo ke rengasdengklok.
Akhmad subarjo : dimana bung karno dan bung hatta ?
Wikana : beliau ada di dalam, bung karno dan bung hatta tidak boleh ke Jakarta selama proklamasi belum disetujui
Akhmad subarjo : proklamasi akan dilaksanakan di Jakarta tanggal 17 Agustus, jika tidak saya rela mempertaruhkan nyawa
Akhirnya golongan muda mau melepaskan sukarno-hatta dan kembali ke Jakarta

LAMPIRAN 3

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama Kelompok :

Anggota : 1.

: 2.

Diskusikan dengan teman sebangkumu!

1. Jelaskan peristiwa apa saja yang terjadi selama persiapan proklamasi kemerdekaan?

Jawab :



.....

.....

.....

.....

2. Sebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam peristiwa Rengasdengklok

Jawab :



.....

.....

.....

Kunci Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik

1. Peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan
 - a. Pertemuan di Dalat yang dihadiri Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Radjiman Widyodiningrat
 - b. Rengasdengklok yaitu pengamanan Soekarno dan Hatta dari pengaruh jepang
 - c. Perumusan teks proklamasi di rumah laksamana Maeda
 - d. Pelaksanaan proklamasi kemerdekaan
2. Sukarni, Jusuf Kunto, dr. Muwardi, dan *Sodancho* Singgih.



LAMPIRAN 4

Kisi-kisi evaluasi

No.	Indikator	Materi	Aspek	Jumlah	Kategori
1.	1) Mendefinisikan peristiwa dalat dalam persiapan proklamasi kemerdekaan	a. Peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan antara lain dalat, menanggapi kekalahan jepang dan Rengasdengklok	C 1 menyebutkan	5 soal pilihan ganda dan esay	Mudah, sedang
		b. Peristiwa dalat tentang pemenuhan undangan yang menyatakan jepang menyerah terhadap sekutu, menanggapi kekalahan jepang tokoh golongan muda mendesak segera melaksanakan proklamasi, peristiwa Rengasdengklok tentang pengamanan soekarno-hatta terhadap pengaruh jepang	C 2 memahami	5 soal pilihan ganda dan esay	Mudah, sedang
	2) Mendefinisikan peristiwa rengasdengklok dalam persiapan proklamasi kemerdekaan		C 4 menganalisis	5 soal pilihan ganda dan esay	Mudah, sedang

LAMPIRAN 5

Soal Tes Akhir

Nama :

A. Berilah tanda (x) pada huruf a, b, c, atau d untuk jawaban yang tepat!

1. Pada tanggal berapakah Jepang menyerah pada sekutu?
 - a. 12 Agustus 1945
 - b. 13 Agustus 1945
 - c. 14 Agustus 1945
 - d. 15 Agustus 1945
2. Peristiwa dalat menerangkan bahwa Jepang menyerah pada sekutu dikarenakan ?
 - a. Tidak memiliki persenjataan perang
 - b. Hiroshima dan Nagasaki telah dibom atom
 - c. Tentara Jepang tidak memiliki siasat untuk berperang melawan sekutu
 - d. Tentara sekutu memberikan kekuasaan pada tentara Jepang
3. Siapakah orang Indonesia yang pertama kali mengetahui kekalahan Jepang oleh Sekutu ?
 - a. Soekarno
 - b. Bung Hatta
 - c. Wikana
 - d. Sutan Syahrir
4. Dalam persiapan memproklamasikan kemerdekaan terjadi perdebatan antara golongan tua dan golongan muda. Golongan muda menginginkan proklamasi dilaksanakan ?
 - a. Tanpa campur tangan sidang PPKI
 - b. Melalui sidang PPKI
 - c. Persetujuan sidang BPUPKI
 - d. Perwakilan satu orang
5. Rengasdengklok merupakan peristiwa ?
 - a. Penculikan Soekarno-Hatta oleh tentara Sekutu
 - b. Pengamanan Soekarno-Hatta dari pengaruh Jepang
 - c. Perencanaan proklamasi kemerdekaan
 - d. Penandatanganan piagam Jakarta
6. Siapakah yang memberi jaminan kepada golongan muda bahwa proklamasi kemerdekaan diadakan tanggal 17 Agustus 1945 ?
 - a. Akhmad Seobarjo
 - b. Wikana
 - c. Sukarni
 - d. Jusuf Kunto

7. Siapa nama jendral yang memimpin Jepang ketika mengalami kekalahan terhadap tentara Sekutu ?
 - a. Jendral Terauchi
 - b. Laksamana Maeda
 - c. Cudanco Subeno
 - d. Laksamana Chengho
 8. Peristiwa pengamanan di Rengasdengklok terjadi pada tanggal ?
 - a. 14 Agustus 1945
 - b. 15 Agustus 1945
 - c. 16 Agustus 1945
 - d. 17 Agustus 1945
 9. Menanggapi kekalahan Jepang, golongan muda mendesak Soekarno-Hatta untuk segera ?
 - a. Membubarkan PPKI
 - b. Membubarkan BPUPKI
 - c. Melaksanakan Demonstrasi
 - d. Memproklamasikan Kemerdekaan
 10. Setelah mengetahui kekalahan Jepang, golongan muda mengadakan rapat di ruangan Bakteriologi di daerah ?
 - a. Pegangsaan Timur
 - b. Rengasdengklok
 - c. Istana Negara
 - d. Dalat
- B. Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas!
1. Siapa sajakah yang memenuhi undangan Jendral Terauchi ke Dalat ?
 2. Jelaskan tanggapan golongan muda setelah mengetahui kekalahan Jepang terhadap Sekutu ?
 3. Sebut dan jelaskan tokoh-tokoh golongan muda yang berpengaruh terhadap persiapan proklamasi kemerdekaan!
 4. Jelaskan alur peristiwa Rengasdengklok
 5. Jelaskan keinginan golongan tua dalam memproklamasikan kemerdekaan

LAMPIRAN 6

Kunci Jawaban

A. Pilihan Ganda

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

B. Isian

1. Ir. Soekarno, Drs. Moh Hatta dan Dr. Radjiman Wedyodiningrat
2. Setelah mengetahui kekalahan jepang, golongan muda mendesak Soekarno-Hatta untuk segera memproklamasikan kemerdekaan tanpa campur tangan siding PPKI
3. Chairul Saleh, Wikana, Margono, Armansyah, Kusnandar dan Darwis
Chaerul Saleh merupakan salah satu golongan muda yang menginginkan segera dilaksanakan proklamasi setelah jepang menyerah terhadap sekutu
4. Rengasdengklok merupakan peristiwa pengamanan Soekarno-Hatta dengan tujuan menjauhkan dari pengaruh jepang tentang pelaksanaan proklamasi. Golongan muda menginginkan segera untuk dilaksanakan setelah jepang menyerah dari sekutu tanpa campur tangan hasil sidang PPKI, sedangkan golongan tua menganggap proklamasi harus dilaksanakan dengan persetujuan siding PPKI
5. Golongan tua menginginkan proklamasi kemerdekaan dilakukan melalui siding PPKI

LAMPIRAN 7

Pedoman Penskoran

Pilihan Ganda

Skor A = benar x 6

$$= 10 \times 6$$

$$= 60$$

Penilaian soal isian

Skor B = benar x 8

$$= 5 \times 8$$

$$= 40$$

Nilai keseluruhan

Nilai = skor A + skor B

$$= 60 + 40$$

$$= 100$$



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**RPP**

Pertemuan kedua, Siklus 1

Sekolah : SDN Kandri 01

Kelas/Semester : V/I

Mata Pelajaran : IPS

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Standar Kompetensi

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

Kompetensi Dasar

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

Indikator

- 2.3.1. Mendefinisikan peristiwa penyusunan teks proklamasi
- 2.3.2. Mendefinisikan peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan

I. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui bermain peran mengenai penyusunan teks proklamasi, siswa dapat menceritakan penyusunan teks proklamasi dengan benar
2. Melalui pengamatan video tentang teks proklamasi, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh yang menyusun teks proklamasi dengan benar
3. Melalui pengamatan video mengenai pelaksanaan proklamasi kemerdekaan, siswa dapat menjelaskan detik-detik proklamasi dengan benar

4. Melalui bermain peran mengenai pembacaan teks proklamasi kemerdekaan, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh pelaksanaan proklamasi dengan benar

Pencapaian karakter : bertanggung jawab, percaya diri, bekerjasama

II. Materi Pokok

Peristiwa dan tokoh persiapan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan

III. Metode dan Model Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran
 - a. Ceramah
 - b. Diskusi
 - c. Peragaan
2. Model Pembelajaran
Role Playing

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)
 - a. Guru mengkondisikan kelas
 - b. Guru memotivasi siswa melalui bernyanyi lagu hari merdeka
 - c. Apersepsi : melalui lagu hari merdeka guru bertanya tanggal berapa Indonesia merdeka
 - d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Kegiatan Inti (45 menit)
 - a. Eksplorasi (10 menit)
 - a) Guru memberikan penjelasan tentang pelaksanaan proklamasi
 - b) Siswa mengamati video pembelajaran mengenai pelaksanaan proklamasi
 - c) Guru bersama siswa melakukan tanya jawab mengenai video
 - d) Guru bersama siswa berdiskusi menentukan tokoh dan siswa yang akan memerankannya

- e) Guru menentukan siswa pengamat
- b. Elaborasi (25 menit)
 - a) Siswa pemeran mempersiapkan diri memainkan peran peristiwa detik-detik proklamasi
 - b) Siswa pengamat menata panggung sesuai scenario
 - c) Siswa pemeran memainkan peran sesuai skenario
 - d) Siswa bersama guru mengevaluasi hasil pementasan
 - e) Siswa diberi kesempatan untuk menceritakan pengalamannya setelah bermain peran
 - f) Siswa memberikan simpulan mengenai jalannya bermain peran
 - g) Guru membagikan lembar kerja kelompok sebangku
 - h) Perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusinya
- c. Konfirmasi (10 menit)
 - a) Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok
 - b) Guru memberikan simpulan dari hasil diskusi kelompok
 - c) Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik
 - d) Guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dimainkan dalam bermain peran
- 3. Kegiatan Akhir (15 menit)
 - a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi mengenai peristiwa detik-detik proklamasi
 - b. Guru memberikan tes akhir untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai peristiwa detik-detik proklamasi
 - c. Guru memberikan tindak lanjut

V. Media dan Sumber Belajar

1. Media Belajar

Video pembelajaran

2. Sumber Belajar

- a. Susilaningih, Endang. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- b. Syamsiyah, Siti dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 5. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- c. Silabus kelas V

VI. Penilaian

- a. Prosedur tes
 - Tes awal (pada apersepsi)
 - Tes proses (selama proses pembelajaran berlangsung)
 - Tes akhir (evaluasi)
- b. Jenis tes
 - Tertulis
 - lisan
- c. Bentuk tes
 - Pilihan ganda
 - Isian singkat

Semarang, 16 Februari 2013

Guru Kelas V/ Kolaborator

Peneliti/ Guru Kelas



Siti Safindun S.Pd. SD

NIP. 19550826 197802 2 002



Sri Mulyani

NIM. 1401409190

Mengetahui,

Kepala Sekolah



LAMPIRAN 1

MATERI AJAR

A. Perumusan teks proklamasi

Sesampai di Jakarta Sukarno-Hatta bersama Laksamana Maeda menemui Mayjen Nishimura untuk berunding. Nishimura tidak mengizinkan proklamasi kemerdekaan. Kemudian, mereka menuju rumah Laksamana Maeda di Jalan Imam Bonjol No. 1. Di tempat inilah naskah proklamasi dirumuskan. Para pemuka Indonesia yang hadir berkumpul dalam dua ruangan, ruang makan dan serambi depan. Perumusan teks proklamasi dilakukan di dalam ruang makan oleh Sukarno, Hatta, dan Mr. Ahmad Soebardjo. Sukarno menulis rumusan proklamasi tersebut. Setelah selesai, teks proklamasi tersebut dibacakan di hadapan tokoh-tokoh peserta rapat. Setelah terjadi kesepakatan bersama, teks proklamasi selanjutnya diserahkan kepada Sayuti Melik untuk diketik. Teks proklamasi yang sudah diketik ditandatangani oleh Ir. Sukarno dan Drs. Moh. Hatta atas nama bangsa Indonesia. Naskah itulah yang dikenal sebagai naskah Proklamasi yang autentik. Timbul persoalan tentang cara mengumumkan proklamasi. Sukarno mengatakan bahwa rakyat di sekitar Jakarta telah diberi tahu untuk datang berbondong-bondong ke lapangan Ikada pada tanggal 17 Agustus. Di sana mereka akan mendengarkan proklamasi kemerdekaan. Bung Karno menolak cara tersebut. Akhirnya, disepakati proklamasi kemerdekaan dilakukan di kediaman Sukarno di Jalan Pegangsaan Timur 56, pukul 10.00. Setelah itu, para tokoh bangsa yang hadir, keluar dari rumah Laksamana Maeda dan pulang ke rumah masing-masing. Sebelum semua pulang, Hatta berpesan kepada para pemuda yang bekerja pada pers dan kantor berita, terutama B.M Diah untuk memperbanyak teks proklamasi dan menyiarkannya ke seluruh dunia. Sementara itu, para pemuda tidak langsung pulang ke rumah masing-masing. Mereka dibagi dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok pemuda mengirim kurir untuk memberitahukan kepada masyarakat bahwa saat proklamasi telah tiba.

B. Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945

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

Berikut ini perkataan Sukarno pada pembacaan proklamasi kemerdekaan:

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

Permusyawaratan itu seia sekata berpendapat, bahwa sekaranglah datang saatnya untuk menyatakan kemerdekaan kita. Saudara-saudara! Dengan ini kami menyatakan kebulatan tekad itu. Dengarkanlah proklamasi kami:

Proklamasi

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan d.l.l., diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya. Jakarta, hari 17 bulan 8 tahun '05

*Atas nama Bangsa Indonesia
Sukarno/Hatta*

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

Setelah pembacaan teks proklamasi selesai, upacara dilanjutkan dengan pengibaran bendera Merah Putih. Pengibaran Bendera Merah Putih dilakukan oleh S. Suhud dan Cudanco Latif, serta diiringi lagu Indonesia Raya. Bendera Merah Putih itu dijahit oleh Ibu Fatmawati. Pada saat Sang Saka Merah Putih dikibarkan, tanpa ada yang memberi aba-aba, para hadirin menyanyikan lagu Indonesia Raya. Setelah pengibaran Bendera Merah Putih, Wali kota Suwiryo dan dr. Mawardi memberikansambutan. Kemudian mereka yang hadir saling bertukar pikiran sebentar lalu pulang ke rumah masing-masing. Peristiwa yang sangat penting bagi Bangsa Indonesia ini berlangsung sekitar satu jam. Meski sangat sederhana, namun upacara itu dilakukan penuh kehikmatan. Peristiwa itu membawa perubahan yang luar biasa dalam kehidupan bangsa Indonesia. Bangsa Indonesia menjadi bangsa yang merdeka. Bangsa baru telah lahir.

LAMPIRAN 2

Media Pembelajaran

1. Video pembelajaran mengenai perumusan teks proklamasi dan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan
2. Teks percakapan peristiwa perumusan teks dan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan
 Sesampainya di Jakarta, Sukarno-Hatta dan Maeda menemui Mayjen Nishimura
 Sukarno : bagaimana kalau kita mensegerakan proklamasi kemerdekaan ?
 Sudah banyak pemuka yang mendesak saya untuk mensegerakan proklamasi
 Nishimura : saya tidak menyetujui proklamasi ini
 Sukarno-Hatta dan Maeda menuju rumah Maeda di jalan Imam Bonjol no.1. disana teks proklamasi dirumuskan, para pemuka menunggu di serambi depan sedangkan Sukarno-Hatta dan Subarjo merumuskan di dalam ruang makan
 Sukarno : bagaimana kalau seperti ini
 Subarjo : iya saya setuju
 Hatta : jangan lupa menuliskan kata atas nama bangsa Indonesia sebagai bukti keputusan bersama
 setelah selesai, teks dibacakan pada semua yang hadir dan diberikan ke Sayuti Melik untuk mengetiknya.
 Sukarno : ini teks yang akan saya bacakan besok, tolong diketik ulang
 Sayuti Melik : iya bung
 Timbul persoalan cara mengumumkan proklamasi
 Sukarni : bagaimana kalau warga kita kumpulkan dilapangan ikada untuk mendengarkan proklamasi
 Sukarno : saya tidak setuju, itu akan terlalu kelihatan bagi pihak Jepang. Besok proklamasi akan dilaksanakan di rumah saya sekitar pukul 10.00
 selesai rapat semua pemuka pulang kerumah masing-masing. Bung Hatta memanggil BM Diah
 Hatta : jangan lupa untuk memperbanyak teks proklamasi dan menyiarkan ke seluruh dunia
 Diah : baiklah besok akan saya perbanyak dan siarkan ke seluruh dunia
 keesokan harinya warga berkumpul didepan rumah Bung Karno pukul 10 untuk mendengarkan proklamasi kemerdekaan

LAMPIRAN 3

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama Kelompok :

Anggota : 1.

: 2.

Diskusikan dengan teman sebangkumu!

1. Sebutkan tokoh-tokoh perumusan teks proklamasi!

Jawab :



.....

.....

.....

.....

.....

2. Jelaskan persiapan apa saja yang dilakukan para tokoh dalam pelaksanaan proklamasi kemerdekaan!

Jawab :



.....

.....

.....

.....

.....

Kunci jawaban Lembar Kerja Peserta Didik

1. Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Akhmad Soebarjo
2. Merumuskan teks proklamasi kemerdekaan di rumah Laksamana Maeda yang dihadiri oleh anggota golongan tua dan muda



LAMPIRAN 4

Kisi-kisi Evaluasi

No.	Indikator	Materi	Aspek	Jumlah	Kategori
1.	1) Mendefinisikan peristiwa perumusan teks proklamasi dalam persiapan proklamasi kemerdekaan	a. Peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan adalah perumusan teks proklamasi dan detik-detik proklamasi kemerdekaan	C 1 menyebutkan	5 soal pilihan ganda dan esay	Mudah, sedang
	2) Mendefinisikan peristiwa detik-detik proklamasi dalam persiapan proklamasi kemerdekaan	b. Penyusunan teks proklamasi dilakukan dirumah laksamana muda maeda oleh Soekarno, Hatta dan Soebarjo, diketik oleh BM Diah dan dibacakan saat proklamasi oleh Soekarno-Hatta dengan nama atas nama bangsa Indonesia	C 2 memahami C 4 menganalisis	5 soal pilihan ganda dan esay	Mudah, sedang Mudah, sedang

LAMPIRAN 5

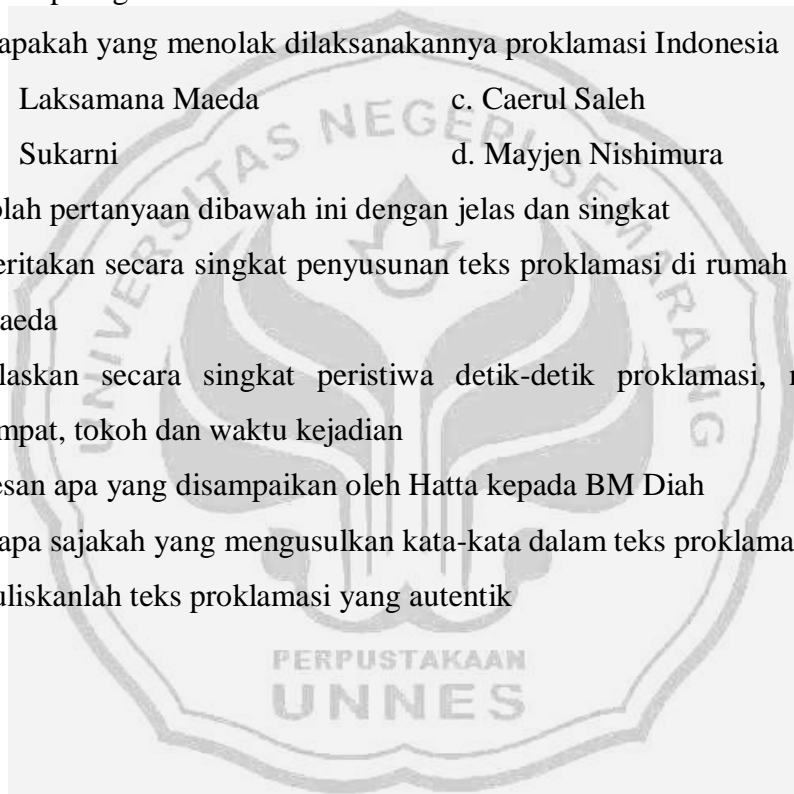
Soal Tes Akhir

Nama :

A. Berilah tanda (x) pada huruf a, b, c, atau d untuk jawaban yang tepat!

1. Perumusan teks proklamasi dilakukan dirumah siapa?
 - a. BM Diah
 - b. Sukarni
 - c. Laksamana Maeda
 - d. Akhmad Soebarjo
2. Proklamasi kemerdekaan dilakukan di ?
 - a. Lapangan Ikada
 - b. Jalan pegangsaan timur 56
 - c. Dalat
 - d. Istana Merdeka
3. Siapakah yang mengetik naskah proklamasi setelah disepakati ?
 - a. Sukarni
 - b. Sayuti Melik
 - c. Wikana
 - d. Darwis
4. Setelah adanya kesepakatan golongan tua dan muda, akhirnya proklamasi kemerdekaan diselenggarakan pada tanggal ?
 - a. 19 Agustus 1945
 - b. 18 Agustus 1945
 - c. 17 Agustus 1945
 - d. 16 Agustus 1945
5. BM Diah yang bekerja di kantor berita mendapatkan tugas untuk?
 - a. Memperbanyak teks proklamasi dan menyiarkannya ke seluruh dunia
 - b. Mengetik ulang naskah proklamasi
 - c. Menjahit bendera merah putih
 - d. Menciptakan lagu Indonesia raya
6. Setelah pembacaan teks proklamasi, dikibarkanlah bendera merah putih yang dilakuakan oleh
 - a. Suwiryo dan Mawardi
 - b. S. Suhud dan Cudanco Latif
 - c. Sukarni dan Sayuti Melik
 - d. Darwis dan Wikana
7. Selain sebagai istri Soekarno, ibu Fatmawati juga berperan dalam proklamasi kemerdekaan yaitu
 - a. Menciptakan lagu Indonesia raya
 - b. Menyusun teks proklamasi kemerdekaan
 - c. Menjahit bendera merah putih

- d. Menandatangani teks proklamasi
8. Dalam mempersiapkan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan, sukarni mengusulkan agar pelaksanaannya dilakukan di
- a. Pegangsaan timur
 - b. Istana Negara
 - c. Rumah Laksamana Maeda
 - d. Lapangan Ikada
9. Rumah laksamana Maeda berada di jalan
- a. Imam Bonjol
 - b. Diponegoro
 - c. Cut Nyak Dien
 - d. Ahmad Yani
10. Siapakah yang menolak dilaksanakannya proklamasi Indonesia
- a. Laksamana Maeda
 - b. Sukarni
 - c. Caerul Saleh
 - d. Mayjen Nishimura
- B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan singkat
1. Ceritakan secara singkat penyusunan teks proklamasi di rumah laksamana Maeda
 2. Jelaskan secara singkat peristiwa detik-detik proklamasi, mulai dari tempat, tokoh dan waktu kejadian
 3. Pesan apa yang disampaikan oleh Hatta kepada BM Diah
 4. Siapa sajakah yang mengusulkan kata-kata dalam teks proklamasi
 5. Tuliskanlah teks proklamasi yang autentik



LAMPIRAN 6

Kunci Jawaban

A. Pilihan Ganda

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

B. Isian

1. Setelah pulang dari Rengasdengklok, Soekarno-Hatta datang ke rumahnya Maeda untuk merumuskan teks proklamasi. Disana juga berkumpul para pemuka baik golongan tua maupun muda. Soekarno, Hatta dan Akhmad Soebarjo menyusun teks proklamasi diruang makan sedangkan yang lain menunggu di ruang depan. Setelah tersusun, teks kemudian dibacakan didepan seluruh anggota rapat. Setelah disetujui maka teks diserahkan ke Sayuti Melik untuk segera diketik dan ditandatangani oleh Soekarno-Hatta atas nama bangsa Indonesia.
2. Pada tanggal 17 Agustus 1945, banyak warga yang berkumpul didepan rumah Soekarno untuk mendengarkan pembacaan teks proklamasi sebagai bukti dimulainya kemerdekaan Indonesia. Setelah berpidato dan membacakan teks proklamasi, dilanjutkan upacara pengibaran bendera merah putih oleh S. Suhud dan Cudanco Latif. Bendera tersebut dijahit oleh ibu Fatmawati.
3. Hatta berpesan kepada BM Diah untuk memperbanyak teks proklamasi dan menyiarkan kemerdekaan Indonesia melalui surat kabar dan radio.
4. Ir. Soekarno, Drs. Moh Hatta dan Akhmad Soebarjo

5. PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia.

Hal-hal yang mengenai perpindahan kekuasaan d.l.l., diselenggarakan dengan tjara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnja.

Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05

Atas nama bangsa Indonesia

Soekarno/Hatta



LAMPIRAN 7

Pedoman Penskoran

Pilihan Ganda

Skor A = benar x 6

$$= 10 \times 6$$

$$= 60$$

Penilaian soal isian singkat

Skor B = benar x 8

$$= 5 \times 8$$

$$= 40$$

Nilai keseluruhan

Nilai = skor A + skor B

$$= 60 + 40$$

$$= 100$$



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP

Pertemuan pertama, Siklus 2

Sekolah : SDN Kandri 01

Kelas/Semester : V/I

Mata Pelajaran : IPS

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Standar Kompetensi

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

Kompetensi Dasar

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

Indikator

- 2.3.1. Membuat garis waktu tentang tahapan peristiwa menjelang proklamasi

I. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui bermain peran peristiwa-peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan, siswa dapat menyebutkan peristiwa-peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan dengan benar
2. Melalui pengamatan video mengenai tahapan waktu peristiwa proklamasi kemerdekaan, siswa dapat menjelaskan tahapan-tahapan waktu dalam peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan dengan benar

Pencapaian karakter : bekerjasama, bertanggung jawab, percaya diri

II. Materi Pokok

Tahapan-tahapan waktu peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan

III. Metode dan Model Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Diskusi
- c. Peragaan

2. Model Pembelajaran

Role Playing

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal (10 menit)

- a. Guru mengkondisikan kelas
- b. Guru memotivasi siswa untuk belajar giat dengan cara mendengarkan penjelasan guru
- c. Apersepsi : bagaimanakah cara masyarakat Indonesia mendapatkan kemerdekaan ?
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan

2. Kegiatan inti (45 menit)

- a. Eksplorasi (10 menit)
 - a) Guru memberikan penjelasan video yang akan diputar
 - b) Siswa mengamati video tentang tahapan waktu peristiwa sekitar persiapan proklamasi kemerdekaan
 - c) Guru melakukan tanya jawab tentang video yang telah diputar
 - d) Guru bersama siswa berdiskusi menentukan siswa pemeran sesuai tokoh dalam scenario
 - e) Guru menentukan siswa pengamat

- b. Elaborasi (25 menit)
 - a) Siswa pemeran mempersiapkan diri untuk menampilkan peran di depan kelas
 - b) Siswa yang lain mempersiapkan tempat sesuai scenario
 - c) Siswa pemeran memainkan peran sesuai skenario
 - d) Siswa bersama guru mengevaluasi hasil pementasan peran untuk menilai kekurangan dan kelebihan
 - e) Siswa diberi kesempatan untuk menjelaskan pengalamannya setelah bermain peran
 - f) Siswa pengamat bersama pemeran memberikan kesimpulan tentang jalannya bermain peran
 - g) Guru membagikan lembar kerja kelompok siswa sebangku
 - h) Perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusi
- c. Konfirmasi (10 menit)
 - a) Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok
 - b) Guru memberikan simpulan hasil diskusi kelompok
 - c) Guru memberikan reward pada siswa setelah bermain peran
 - d) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang telah dimainkan dalam situasi bermain peran
3. Kegiatan akhir (15 menit)
 - a. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran tentang peristiwa yang terjadi sekitar proklamasi kemerdekaan
 - b. Guru memberikan tes akhir untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan
 - c. Guru memberikan tindak lanjut

V. Media dan Sumber Belajar

1. Media Belajar

Video Pembelajaran

2. Sumber Belajar

- a. Susilaningih, Endang. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- b. Syamsiyah, Siti dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 5. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- c. Silabus kelas V

VI. Penilaian

- a. Prosedur tes
 - Tes awal (pada apersepsi)
 - Tes proses (selama proses pembelajaran berlangsung)
 - Tes akhir (evaluasi)
- b. Jenis tes
 - Tertulis
 - lisan
- c. Bentuk tes
 - Pilihan ganda
 - Isian singkat

Semarang, 19 Februari 2013


Guru Kelas V/ Kolaborator

Peneliti/ Guru Kelas



Siti Safindun S.Pd. SD

NIP. 19550826 197802 2 002



Sri Mulyani

NIM. 1401409190

Mengetahui,

Kepala Sekolah

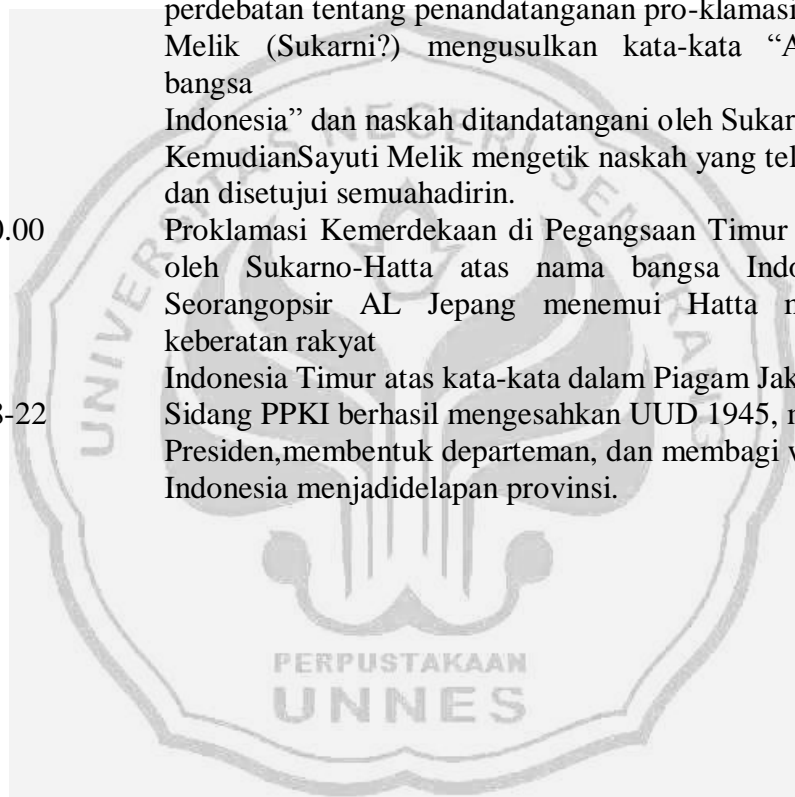


LAMPIRAN 1

Materi Ajar

Tgl	Pukul	Peristiwa
6		Kota Hiroshima dibom atom.
7		Jendral Terauchi menyetujui pembentukan PPKI.
9		Kota Nagasaki dibom.
9-14		Sukarno, Hatta, dan Rajiman Wedyodiningrat ke Dalat menemui Jenderal Terauchi untuk membicarakan kemerdekaan Indonesia.
14	11.00	Sukarno, Hatta, Radjiman tiba di Jakarta dari Dalat.
	12.00	Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu.
	14.00	Syahrir menemui Hatta, lalu mereka menemui Sukarno. Syahrir meminta agar kemerdekaan diproklamasikan lepas dari dukungan Jepang.
15		pagi Sukarno, Hatta, Subarjo menemui Maeda untuk menanyakan kebenaran berita Jepang menyerah kepada Sekutu. Hatta memerintahkan anggota PPKI berkumpul besok jam 10.00 untuk memproklamasikan kemerdekaan. sore Hatta didesak supaya jangan menyetujui proklamasi dalam rapat PPKI.
	20.00	Rapat pemuda di Institut Bakteriologi, di Pegangsaan Timur.
	22.00 - 23.30	Utusan pemuda, Darwis dan Wikana, menemui Sukarno. Mereka mendesak agar Sukarno-Hatta memproklamasikan kemerdekaan atas nama rakyat malam ini juga. Perundingan berjalan panas.
	24.00	Rapat pemuda di Cikini 71. Keputusannya, mereka akan mengamankan Sukarno-Hatta dari pengaruh Jepang.
16	04.30	Sukarno-Hatta dibawa oleh para pemuda ke Rengasdengklok.
	10.00	Anggota PPKI menuju gedung <i>Volksraad</i> untuk menghadiri proklamasi, tetapi mereka pulang karena Sukarno-Hatta tidak dapat hadir.
ses.	12.00	Markas Besar Tentara Jepang di Saigon menginstruksikan pimpinan tentara Jepang di Jakarta tidak boleh mendukung proklamasi kemerdekaan Indonesia dan harus menjaga <i>status quo</i> .
	17.30	Mr. Subarjo tiba di Rengasdengklok untuk menjemput Sukarno dan Hatta supaya kembali ke Jakarta. Soebarjo menjamin bahwa proklamasi kemerdekaan akan dilaksanakan besok (17 Agustus 1945).
	20.00	Sukarno-Hatta dan Subarjo kembali ke Jakarta.
	22.00	Sukarno dan Hatta ke rumah Laksamana Maeda di Jalan Diponegoro 1.

- 22.30 Sukarno-Hatta bersama Maeda menemui Mayjen Nishimura untuk merundingkan kemerdekaan. Keputusannya, Jepang mengikuti perintah Sekutu tidak mengubah *status quo*.
- 24.00 Sukarno-Hatta ke rumah Maeda, bertemu dengan anggota PPKI, para pemuda, wartawan, dan beberapa orang Jepang.
- 17 00.30 Perumusan naskah proklamasi di rumah Laksamana Maeda. Sukarno menulis konsep proklamasi, sementara Subardjo dan Hatta memberikan masukan. Setelah selesai, rumusan itu dibacakan di depan semua hadirin. Kemudian terjadi perdebatan tentang penandatanganan proklamasi. Sayuti Melik (Sukarni?) mengusulkan kata-kata "Atas nama bangsa Indonesia" dan naskah ditandatangani oleh Sukarno-Hatta. Kemudian Sayuti Melik mengetik naskah yang telah diubah dan disetujui semua hadirin.
- 10.00 Proklamasi Kemerdekaan di Pegangsaan Timur 56 Jakarta oleh Sukarno-Hatta atas nama bangsa Indonesia. Seorang opsir AL Jepang menemui Hatta melaporkan keberatan rakyat Indonesia Timur atas kata-kata dalam Piagam Jakarta.
- 18-22 Sidang PPKI berhasil mengesahkan UUD 1945, memilih Presiden, membentuk departemen, dan membagi wilayah Indonesia menjadi delapan provinsi.



LAMPIRAN 2

Media Pembelajaran

1. Video Pembelajaran mengenai urutan waktu peristiwa proklamasi kemerdekaan
2. Umpan balik guru untuk mengembangkan pemahaman siswa mengenai urutan peristiwa proklamasi kemerdekaan dengan cara memeragakan peran beberapa peristiwa proklamasi kemerdekaan
 - a. Peristiwa pertemuan di Dalat dilakukan oleh Soekarno-Hatta dan Radjiman widyodiningrat menemui jendral Terauchi
 - b. Peristiwa Rengasdengklok yaitu penculikan Soekarno-Hatta oleh golongan muda dengan tujuan menghindarkan dari pengaruh Jepang dalam memproklamasikan kemerdekaan. Yang melatarbelakangi adalah adanya perbedaan pendapat antara golongan tua dan muda sehingga terjadi pertentangan diantaranya
 - c. Perumusan teks dilakukan oleh Soekarno-Hatta dan Subardjo di rumah laksamana Maeda pada malam hari yang dihadiri oleh sebagian golongan tua dan muda
 - d. Pelaksanaan Proklamasi dengan cara membacakan teks proklamasi yang dibacakan Soekarno didampingi oleh Hatta di depan rumah Soekarno jalan pegangsaan timur nomor 56, pukul 10 pagi

LAMPIRAN 3

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama Kelompok :

Anggota : 1.

: 2.

Diskusikan dengan teman sebangkumu

1. Jelaskan urutan waktu dari kejadian peristiwa Rengasdengklok !

Jawab :



.....

.....

.....

.....

.....

2. Jelaskan urutan waktu terjadinya peristiwa perumusan teks proklamasi dan detik-detik pelaksanaan proklamasi kemerdekaan!

Jawab :



.....

.....

.....

.....

.....

Kunci Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik

1. 16 04.30 Sukarno-Hatta dibawa oleh para pemuda ke Rengasdengklok.
 - a. Anggota PPKI menuju gedung *Volksraad* untuk menghadiri proklamasi, tetapi mereka pulang karena Sukarno-Hatta tidak dapat hadir.

ses. 12.00 Markas Besar Tentara Jepang di Saigon menginstruksikan pimpinan tentara Jepang di Jakarta tidak boleh mendukung proklamasi kemerdekaan Indonesia dan harus menjaga *status quo*.

17.30 Mr. Subarjo tiba di Rengasdengklok untuk menjemput Sukarno dan Hatta supaya kembali ke Jakarta. Soebarjo menjamin bahwa proklamasi kemerdekaan akan dilaksanakan besok (17 Agustus 1945).

2. 20.00 Sukarno-Hatta dan Subarjo kembali ke Jakarta.

22.00 Sukarno dan Hatta ke rumah Laksamana Maeda di Jalan Diponegoro 1.

22.30 Sukarno-Hatta bersama Maeda menemui Mayjen Nishimura untuk merundingkan kemerdekaan. Keputusannya, Jepang mengikuti perintah Sekutu tidak mengubah *status quo*.

24.00 Sukarno-Hatta ke rumah Maeda, bertemu dengan anggota PPKI, para pemuda, wartawan, dan beberapa orang Jepang.

17 00.30 Perumusan naskah proklamasi di rumah Laksamana Maeda. Sukarno menulis konsep proklamasi, sementara Subardjo dan Hatta memberi masukan. Setelah selesai, rumusan itu dibacakan di depan semua hadirin. Kemudian terjadi perdebatan tentang penandatanganan proklamasi. Sayuti Melik (Sukarni?) mengusulkan kata-kata “Atas nama bangsa Indonesia” dan naskah ditandatangani oleh Sukarno-Hatta. Kemudian Sayuti Melik mengetik naskah yang telah diubah dan disetujui semua hadirin.

10.00 Proklamasi Kemerdekaan di Pegangsaan Timur 56 Jakarta oleh Sukarno-Hatta atas nama bangsa Indonesia. *sore* Seorang opsir AL Jepang menemui Hatta melaporkan keberatan rakyat Indonesia Timur atas kata-kata dalam Piagam Jakarta.

18-22 Sidang PPKI berhasil mengesahkan UUD 1945, memilih Presiden, membentuk departemen, dan membagi wilayah Indonesia menjadi delapan provinsi.

LAMPIRAN 4

Kisi-kisi Evaluasi

No.	Indikator	Materi	Aspek	Jumlah	Kategori
1.	1) Membuat garis waktu tentang tahapan peristiwa menjelang proklamasi	<p>a. Peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan terjadi sekitar tanggal 14-17 Agustus 1945</p> <p>b. Menyusun tahapan waktu peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan</p>	<p>C 1 menyebutkan</p> <p>C 2 memahami</p> <p>C 4 menganalisis</p> <p>C6 membuat</p>	<p>5 soal pilihan ganda dan esay</p> <p>4soal pilihan ganda dan esay</p> <p>4 soal pilihan ganda dan esay</p> <p>2 soal pilihan ganda dan esay</p>	<p>Mudah, sedang</p> <p>Mudah, sedang</p> <p>Mudah, sedang</p> <p>Mudah, sedang</p>

LAMPIRAN 5

Soal Tes Akhir

Nama :

A. Berilah tanda (x) pada huruf a, b, c, atau d untuk jawaban yang tepat!

1. Proklamasi merupakan puncak perjuangan bangsa Indonesia dalam mencapai
 - a. Keadilan
 - b. Kemakmuran
 - c. Kedamaian
 - d. Kemerdekaan
2. Kota yang dibom oleh Sekutu di Jepang pada tanggal 6 Agustus 1945 adalah kota
 - a. Hiroshima
 - b. Nagasaki
 - c. Tokyo
 - d. Fujiyama
3. Jepang menyerah pada Sekutu pada tanggal
 - a. 7 Agustus 1945
 - b. 15 Agustus 1945
 - c. 14 Agustus 1945
 - d. 9 Agustus 1945
4. Di bawah ini adalah utusan para pemuda yang menghadap Ir. Soekarnodi Jalan Pegangsaan Timur, yaitu
 - a. Wikana dan Soebarjo
 - b. Wikana dan Darwis
 - c. Soebarjo dan Darwis
 - d. Darwis dan Syahrir
5. Para pemuda menyampaikan tuntutan agar Bung Karno mengumumkan proklamasi kemerdekaan Indonesia pada tanggal
 - a. 14 Agustus 1945
 - b. 16 Agustus 1945
 - c. 15 Agustus 1945
 - d. 17 Agustus 1945
6. Pada tanggal 16 Agustus 1945, para pemuda membawa paksa Bung Karno sekeluarga dan Bung Hatta ke
 - a. Rangkasbitung
 - b. Dalat
 - c. Jakarta
 - d. Rengasdengklok
7. Tokoh Proklamator Kemerdekaan Indonesia ialah
 - a. Ir. Soekarno dan Ahmad Soebarjo
 - b. Ir. Soekarno dan Moh. Hatta
 - c. Ir. Soekarno dan Moh. Yamin

LAMPIRAN 6

Kunci Jawaban

A. Pilihan Ganda

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

B. Isian Singkat

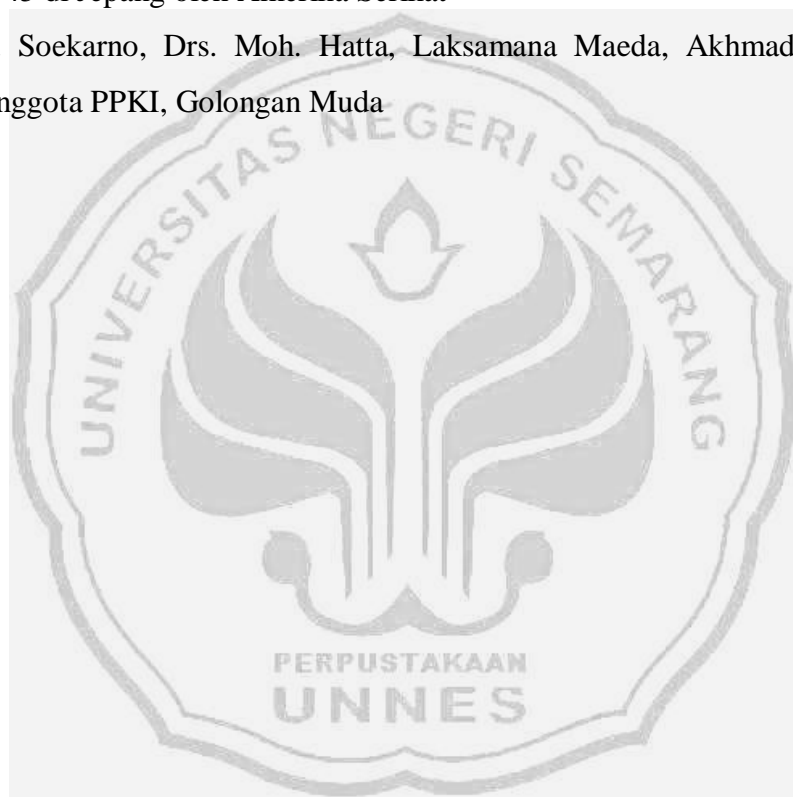
1. Urutan waktu peristiwa Rengasdengklok

(16 Agus-04.30) Sukarno-Hatta dibawa oleh para pemuda ke Rengasdengklok. (10.00) Anggota PPKI menuju gedung *Volksraad* untuk menghadiri proklamasi, tetapi mereka pulang karena Sukarno-Hatta tidak dapat hadir. (12.00) Markas Besar Tentara Jepang di Saigon menginstruksikan pimpinan tentara Jepang di Jakarta tidak boleh mendukung proklamasi kemerdekaan Indonesia dan harus menjaga *status quo*. (17.30) Mr. Subarjo tiba di Rengasdengklok untuk menjemput Sukarno dan Hatta supaya kembali ke Jakarta. Soebarjo menjamin bahwa proklamasi kemerdekaan akan dilaksanakan besok (17 Agustus 1945). 20.00 Sukarno-Hatta dan Subarjo kembali ke Jakarta. 22.00 Sukarno dan Hatta ke rumah Laksamana Maeda di Jalan Diponegoro 1. 22.30 Sukarno-Hatta bersama Maeda menemui Mayjen Nishimura untuk merundingkan kemerdekaan. Keputusannya, Jepang mengikuti perintah Sekutu tidak mengubah *status quo*. 24.00 Sukarno-Hatta ke rumah Maeda, bertemu dengan anggota PPKI, para pemuda, wartawan, dan beberapa orang Jepang.

2. (17 Agustus -00.30) Perumusan naskah proklamasi di rumah Laksamana Maeda. Sukarno menulis konsep proklamasi, sementara Subardjo dan Hatta memberi masukan. Setelah selesai, rumusan itu dibacakan di depan semua hadirin. Kemudian terjadiperdebatan tentang penandatanganan proklamasi. Sayuti Melik (Sukarni?) mengusulkan kata-kata "Atas nama bangsa Indonesia" dan naskah ditandatangani oleh Sukarno-Hatta. Kemudian Sayuti Melik mengetik naskah yang telah diubah dan disetujui semua hadirin. (10.00) Proklamasi Kemerdekaan di Pegangsaan

Timur 56 Jakarta oleh Sukarno-Hatta atas nama bangsa Indonesia. Seorang opsir AL Jepang menemui Hatta melaporkan keberatan rakyat Indonesia Timur atas kata-kata dalam Piagam Jakarta. (18-22) Sidang PPKI berhasil mengesahkan UUD 1945, memilih Presiden, membentuk departemen, dan membagi wilayah Indonesia menjadi delapan provinsi.

3. Pertemuan di Dalat, menyikapi kekalahan Jepang, Peristiwa Rengasdengklok, Perumusan Teks Proklamasi,
4. Pengeboman kota Hiroshima dan Nagasaki pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945 di Jepang oleh Amerika Serikat
5. Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Laksamana Maeda, Akhmad Soebarjo, Anggota PPKI, Golongan Muda



LAMPIRAN 7

Pedoman Penskoran

Pilihan Ganda

Skor A = benar x 6

$$= 10 \times 6$$

$$= 60$$

Penilaian soal isian singkat

Skor B = benar x 8

$$= 5 \times 8$$

$$= 40$$

Nilai keseluruhan

Nilai = skor A + skor B

$$= 60 + 40$$

$$= 100$$



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP

Pertemuan kedua, Siklus 2

Sekolah : SDN Kandri 01

Kelas/Semester : V/I

Mata Pelajaran : IPS

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Standar Kompetensi

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

Kompetensi Dasar

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

Indikator

- 2.3.1. Membuat rangkuman riwayat singkat tokoh-tokoh peristiwa persiapan proklamasi

I. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui bermain peran mengenai tokoh-tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh penting dalam proklamasi kemerdekaan dengan benar
 2. Melalui pengamatan video mengenai riwayat hidup tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan, siswa dapat membuat rangkuman riwayat singkat tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan dengan benar
- Pencapaian karakter : percaya diri, bertanggung jawab, bekerjasama

II. Materi Pokok

Riwayat tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan

III. Metode dan Model Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Diskusi
- c. Peragaan

2. Model Pembelajaran

Role Playing

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengkondisikan kelas
- b. Memotivasi siswa untuk konsentrasi saat pembelajaran
- c. Apersepsi : bertanya mengenai tokoh yang membacakan teks proklamasi
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai riwayat tokoh persiapan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan

2. Kegiatan Inti (45 menit)

- a. Eksplorasi (10 menit)
 - a) Guru memberikan penjelasan video yang akan diputar
 - b) Siswa mengamati video yang diputar oleh guru tentang tokoh-tokoh persiapan proklamasi
 - c) Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang video yang telah diamati
 - d) Guru bersama siswa berdiskusi menentukan pemeran sesuai tokoh dalam skenario
 - e) Guru menentukan pengamat
- b. Elaborasi (25 menit)
 - a) Siswa pemeran mempersiapkan diri untuk menampilkan peran di depan kelas

- b) Siswa yang lain mempersiapkan tempat sesuai scenario
- c) Siswa pemeran bermain peran di depan kelas
- d) Siswa bersama guru mengevaluasi hasil pementasan peran untuk menilai kekurangan yang ada
- e) Siswa diberi kesempatan untuk menjelaskan pengalamannya setelah bermain peran
- f) Siswa memberikan kesimpulan mengenai jalannya bermain peran
- g) Guru membagikan lembar kerja kelompok siswa sebangku
- h) Perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusi
- c. Konfirmasi (10 menit)
 - a) Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok
 - b) Guru memberikan simpulan hasil diskusi kelompok
 - c) Guru memberikan reward pada siswa setelah bermain peran
 - d) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang telah dimainkan dalam situasi bermain peran
- 3. Kegiatan Akhir (15 menit)
 - a. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran tentang riwayat tokoh proklamasi kemerdekaan
 - b. Guru memberikan tes akhir untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi
 - c. Guru memberikan tindak lanjut

V. Media dan Sumber Belajar

- 1. Media Belajar
 - Video pembelajaran
- 2. Sumber Belajar
 - a. Susilaningsih, Endang. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
 - b. Syamsiyah, Siti dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 5. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
 - c. Silabus kelas V

VI. Penilaian

- a. Prosedur tes
 - Tes awal (pada apersepsi)
 - Tes proses (selama proses pembelajaran berlangsung)
 - Tes akhir (evaluasi)
- b. Jenis tes
 - Tertulis
 - Lisan
- c. Bentuk tes
 - Pilihan ganda
 - Isian singkat

Semarang, 21 Februari 2013

Guru Kelas V/ Kolaborator

Peneliti/ Guru Kelas



Siti Safindun S.Pd. SD

NIP. 19550826 197802 2 002



Sri Mulyani

NIM. 1401409190

Mengetahui,

Kepala Sekolah



LAMPIRAN 1

MATERI AJAR

1. Ir. Sukarno (1901-1970)

Sukarno adalah tokoh sangat penting dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Sebagai pemimpin Indonesia yang menonjol waktu itu, Bung Karno dipilih menjadi ketua PPKI. PPKI adalah badan yang diberi wewenang untuk mempersiapkan segala sesuatu yang menyangkut masalah ketatanegaraan bagi negara Indonesia baru. Sepak terjang Bung Karno pada saat-saat menjelang kemerdekaan tidak bisa dilepaskan dari kedudukan beliau sebagai ketua PPKI. Bung Karno merupakan salah satu dari golongan tua yang menghendaki pelaksanaan proklamasi di dalam PPKI. Hal ini didasari pertimbangan untuk menghindari terjadinya pertumpahan darah. Karena pendapat ini, beliau harus berhadapan dengan para pemuda. Puncaknya adalah peristiwa Rengasdengklok. Bersama Bung Hatta Beliau diculik para pemuda dan diamankan di Rengasdengklok. Sebagai Ketua PPKI, beliau menemui penguasa Jepang di Indonesia, yaitu Mayjen Nishimura. Mereka membicarakan kemerdekaan Indonesia. Beliau dan para pemimpin yang lain tetap melanjutkan tekad memproklamasikan kemerdekaan meskipun tanpa persetujuan penguasa Jepang. Bung Karno bersama dengan Bung Hatta dan Ahmad Subarjo merumuskan naskah Proklamasi. Bahkan rumusan awal naskah proklamasi adalah tulisan tangan Bung Karno. Setelah naskah diketik oleh Sayuti Melik, Bung Karno dan Hatta menandatangani atas nama Bangsa Indonesia. Peran Bung Karno yang sangat menonjol adalah bersama Bung Hatta bertindak sebagai Proklamator. Bung Karno lah yang akhirnya dengan penuh keberanian dan kekhidmatan memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945.

2. Drs. Mohammad Hatta

Peran Drs. Mohammad Hatta dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan sangat penting. Waktu itu, Bung Hatta dianggap sebagai pemimpin utama Bangsa Indonesia selain Bung Karno. Beberapa kali beliau menjadi perantara antara golongan muda dan golongan tua, terutama dengan Bung Karno. Karena peran beliau, pendapat golongan tua dan golongan muda bisa dipertemukan. Beliau berdialog dengan golongan muda tentang cara memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Selain itu, Bung Hatta adalah salah seorang perumus naskah Proklamasi. Bersama Bung Karno, Bung Hatta bertindak sebagai proklamator kemerdekaan Indonesia. Selain menandatangani naskah Proklamasi, beliau mendampingi Bung Karno memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Bung Hatta juga sangat berjasa atas perubahan beberapa kata dalam Piagam Jakarta. Sebagai pemimpin bangsa beliau menerima aspirasi seluruh rakyat Indonesia. Beliau memikirkan keutuhan seluruh bangsa Indonesia.

3. Ahmad Subarjo,

Ahmad Subarjo adalah Penasihat PPKI. Beliau menjadi penengah golongan muda dan kedua pemimpin nasional, Sukarno-Hatta. Beliau mewakili golongan tua berunding dengan para pemuda ketika Sukarno-Hatta diculik dan diamankan ke Rengasdengklok. Setelah dicapai kesepakatan, beliau menjemput Sukarno-Hatta ke Rengasdengklok. Beliau meyakinkan para pemuda bahwa pada tanggal 17

Agustus 1945 akan diumumkan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Peran penting lain Subarjo adalah turut merumuskan naskah Proklamasi Kemerdekaan. Bersama Bung Karno dan Bung Hatta, Beliau merumuskan naskah Proklamasi di rumah Laksamana Maeda.

4. Ibu Fatmawati

Sebagai istri pemimpin Bangsa Indonesia, Fatmawati turut mendampingi Bung Karno. Ibu Fatmawati dikenal sebagai tokoh wanita yang dekat dengan rakyat Indonesia yang sedang memperjuangkan kemerdekaan. Jasa Ibu Fatmawati sangat menonjol dalam peristiwa Proklamasi. Beliau menjahit Bendera Pusaka, Merah Putih. Beliau menjahit Bendera Pusaka ini pada bulan Oktober 1944. Bendera ini dikibarkan setelah Bung Karno membaca Proklamasi.

5. Sutan Syahrir

Sutan Syahrir adalah tokoh politik, pejuang kemerdekaan, dan perdana menteri pertama RI. Syahrir dilahirkan di Bukit Tinggi. Pada zaman Jepang, Syahrir memutuskan untuk tidak bekerja sama dengan pemerintah Jepang. Beliau salah satu tokoh yang berani mengambil risiko mencari berita mendengarkan berita radio. Syahrir adalah salah satu tokoh yang paling awal mengetahui berita Jepang menyerah kepada Sekutu. Setelah beliau mengetahui berita tersebut beliau mendesak Sukarno Hatta untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia di luar rapat PPKI.

6. Laksamana Takasi Maeda

Laksamana Maeda adalah seorang perwira penghubung Jepang. Beliau mendukung gerakan kemerdekaan Indonesia. Dukungannya telah tumbuh sejak beliau menjabat atase militer di Belanda. Di Belanda, beliau menjalin hubungan dengan sejumlah tokoh mahasiswa, misalnya Ahmad Subarjo. Beliau menjamin keselamatan perencanaan proklamasi. Perumusan teks Proklamasi dilakukan di rumah beliau. Karena dukungannya terhadap persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia, beliau ditangkap oleh Sekutu dan dipenjarakan di Gang Tengah

LAMPIRAN 2

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Video Pembelajaran mengenai riwayat tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan
2. Umpan balik dari guru untuk mengembangkan pemahaman siswa mengenai tokoh-tokoh dalam peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan dengan cara memainkan peran sesuai petunjuk guru

Memeragakan beberapa tokoh diantaranya adalah Soekarno, Hatta, Subardjo, Chairul Saleh, Sutan Syahrir, Wikana, Sayuti Melik, BM Diah dan Fatmawati dalam peristiwa Pertemuan Dalat, Rengasdengklok, Perumusan Teks dan Pelaksanaan Proklamasi



LAMPIRAN 3

Lembar Kerja Peserta Didik




Nama Kelompok :

Anggota : 1.

: 2.

Diskusikan dengan teman sebangkumu!

A. Sebutkan nama dan riwayat hidupnya selama mempersiapkan proklamasi kemerdekaan!

Gambar Tokoh	Keterangan
1. 	1. Ir. Soekarno
2. 	2.
3. 	3.

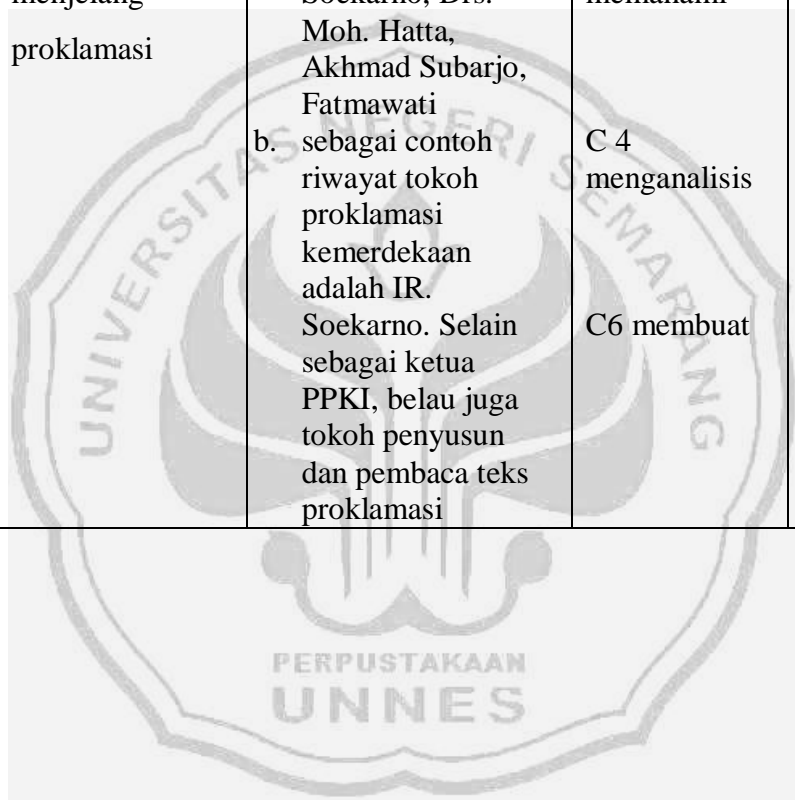
Kunci Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik

1. Ir. Sukarno (1901-1970) Sukarno adalah tokoh sangat penting dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Sebagai pemimpin Indonesia yang menonjol waktu itu, Bung Karno dipilih menjadi ketua PPKI. PPKI adalah badan yang diberi wewenang untuk mempersiapkan segala sesuatu yang menyangkut masalah ketatanegaraan bagi negara Indonesia baru. Sepak terjang Bung Karno pada saat-saat menjelang kemerdekaan tidak bisa dilepaskan dari kedudukan beliau sebagai ketua PPKI. Bung Karno merupakan salah satu dari golongan tua yang menghendaki pelaksanaan proklamasi di dalam PPKI. Hal ini didasari pertimbangan untuk menghindari terjadinya pertumpahan darah. Karena pendapat ini, beliau harus berhadapan dengan para pemuda. Puncaknya adalah peristiwa Rengasdengklok. Bersama Bung Hatta Beliau diculik para pemuda dan diamankan di Rengasdengklok. Sebagai Ketua PPKI, beliau menemui penguasa Jepang di Indonesia, yaitu Mayjen Nishimura. Bung Karno bersama dengan Bung Hatta dan Ahmad Subarjo merumuskan naskah Proklamasi. Bahkan rumusan awal naskah proklamasi adalah tulisan tangan Bung Karno. Setelah naskah diketik oleh Sayuti Melik, Bung Karno dan Hatta menandatangani atas nama Bangsa Indonesia. Peran Bung Karno yang sangat menonjol adalah bersama Bung Hatta bertindak sebagai Proklamator. Bung Karnolah yang akhirnya dengan penuh keberanian dan kekhidmatan memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945.
2. Drs. Mohammad Hatta. Peran Drs. Mohammad Hatta dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan sangat penting. Waktu itu, Bung Hatta dianggap sebagai pemimpin utama Bangsa Indonesia selain Bung Karno. Beberapa kali beliau menjadi perantara antara golongan muda dan golongan tua, terutama dengan Bung Karno. Karena peran beliau, pendapat golongan tua dan golongan muda bisa dipertemukan. Beliau berdialog dengan golongan muda tentang cara memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Selain itu, Bung Hatta adalah salah seorang perumus naskah Proklamasi. Bersama Bung Karno, Bung Hatta bertindak sebagai proklamator kemerdekaan Indonesia. Selain menandatangani naskah Proklamasi, beliau mendampingi Bung Karno memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Bung Hatta juga sangat berjasa atas perubahan beberapa kata dalam Piagam Jakarta. Sebagai pemimpin bangsa beliau menerima aspirasi seluruh rakyat Indonesia. Beliau memikirkan keutuhan seluruh bangsa Indonesia.
3. Ahmad Subarjo adalah Penasihat PPKI. Beliau menjadi penengah golongan muda dan kedua pemimpin nasional, Sukarno-Hatta. Beliau mewakili golongan tua berunding dengan para pemuda ketika Sukarno-Hatta diculik dan diamankan ke Rengasdengklok. Setelah dicapai kesepakatan, beliau menjemput Sukarno-Hatta ke Rengasdengklok. Beliau meyakinkan para pemuda bahwa pada tanggal 17 Agustus 1945 akan diumumkan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Peran penting lain Subarjo adalah turut merumuskan naskah Proklamasi Kemerdekaan. Bersama Bung Karno dan Bung Hatta, Beliau merumuskan naskah Proklamasi di rumah Laksamana Maeda.

LAMPIRAN 4

Kisi-kisi Evaluasi

No.	Indikator	Materi	Aspek	Jumlah	Kategori
1.	1) Membuat garis waktu tentang tahapan peristiwa menjelang proklamasi	<p>a. Tokoh-tokoh penting selama masa persiapan proklamasi kemerdekaan antara lain: Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Akhmad Subarjo, Fatmawati</p> <p>b. sebagai contoh riwayat tokoh proklamasi kemerdekaan adalah IR. Soekarno. Selain sebagai ketua PPKI, beliau juga tokoh penyusun dan pembaca teks proklamasi</p>	<p>C 1 menyebutkan</p> <p>C 2 memahami</p> <p>C 4 menganalisis</p> <p>C6 membuat</p>	<p>5 soal pilihan ganda dan esay</p> <p>4soal pilihan ganda dan esay</p> <p>4 soal pilihan ganda dan esay</p> <p>2 soal pilihan ganda dan esay</p>	<p>Mudah, sedang</p> <p>Mudah, sedang</p> <p>Mudah, sedang</p> <p>Mudah, sedang</p>



LAMPIRAN 5

Soal Tes Akhir

Nama :

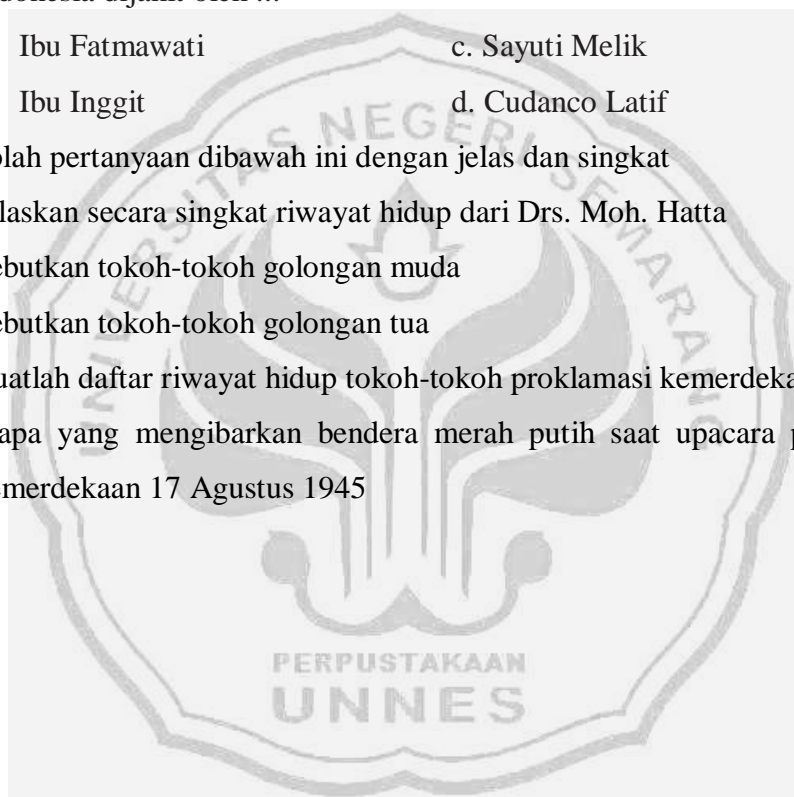
A. berilah tanda (x) pada huruf a, b, c, atau d untuk jawaban yang tepat

1. Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal
 - d. 6 Agustus 1945
 - e. 17 Agustus 1945
 - c. 9 Agustus 1945
 - d. 14 Agustus 1945
2. Menjelang Indonesia merdeka, yang menjadi panglima tentara Jepang di Asia Tenggara adalah
 - a. Jenderal Terauchi
 - b. Mayor Jenderal Nishimura
 - c. Laksamana Maeda
 - d. Shigetada Nishijima
3. Tokoh yang mendengar berita Jepang menyerah pada Sekutu dan mendesak Sukarno-Hatta segera memproklamasikan kemerdekaan adalah...
 - a. Chaerul Saleh
 - b. Sutan Sjahrird.
 - c. Ahmad Soebardjo
 - d. Wikana
4. Teks proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dirumuskan dirumah ...
 - a. Ir. Sukarno
 - b. Laksamana Maeda
 - c. Drs. Moh Hatta
 - d. Ahmad Subarjo
5. Teks proklamasi yang telah disetujui diketik oleh ...
 - a. Mohammad Hatta
 - b. B. M. Diah
 - c. Sayuti Melik
 - d. S. Suhud
6. Pengibaran Sang Saka Merah Putih setelah pembacaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dilakukan oleh
 - a. S. Suhud dan Latif
 - b. Sayuti Melik dan Latif
 - c. Wikana dan Darwis
 - d. Chaerul Saleh dan Margono
7. Tokoh yang secara khusus mengusulkan dasar negara dalam sidang BPUPKI adalah ...
 - a. Agus Salim
 - b. Radjiman Wedyodiningrat
 - c. Ahmad Subarjo
 - d. Supomo

8. Panitia Sembilan diketuai oleh ...
 - a. Mohammad Hatta
 - b. Radjiman Wedyodiningrat
 - c. Supomo
 - d. Sukarno
9. Undang-Undang Dasar 1945 disahkan oleh... .
 - a. BPUPKI
 - b. PPKI
 - c. Komite Nasional
 - d. Presiden Sukarno
10. Sang Saka Merah Putih yang dikibarkan setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia dijahit oleh ...
 - a. Ibu Fatmawati
 - b. Ibu Inggit
 - c. Sayuti Melik
 - d. Cudanco Latif

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan singkat

1. Jelaskan secara singkat riwayat hidup dari Drs. Moh. Hatta
2. Sebutkan tokoh-tokoh golongan muda
3. Sebutkan tokoh-tokoh golongan tua
4. Buatlah daftar riwayat hidup tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan
5. Siapa yang mengibarkan bendera merah putih saat upacara proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945



LAMPIRAN 6

Kunci Jawaban

A. Pilihan Ganda

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

B. Isian Singkat

1. Peran Drs. Mohammad Hatta dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan sangat penting. Waktu itu, Bung Hatta dianggap sebagai pemimpin utama Bangsa Indonesia selain Bung Karno. Beberapa kali beliau menjadi perantara antara golongan muda dan golongan tua, terutama dengan Bung Karno. Karena peran beliau, pendapat golongan tua dan golongan muda bisa dipertemukan. Beliau berdialog dengan golongan muda tentang cara memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Selain itu, Bung Hatta adalah salah seorang perumus naskah Proklamasi. Bersama Bung Karno, Bung Hatta bertindak sebagai proklamator kemerdekaan Indonesia. Selain menandatangani naskah Proklamasi, beliau mendampingi Bung Karno memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Bung Hatta juga sangat berjasa atas perubahan beberapa kata dalam Piagam Jakarta. Sebagai pemimpin bangsa beliau menerima aspirasi seluruh rakyat Indonesia. Beliau memikirkan keutuhan seluruh bangsa Indonesia.
2. Chairul Saleh, Wikana, Darwis, Sayuti Melik, BM Diah, Jusuf Kunto
3. Akhmad Soebarjo, laksamana Maeda, Soekarno, M.Hatta
4. Ir.Soekarno, Drs.Moh Hatta, Ibu Fatmawati, Akhmad Soebarjo
5. S. Suhud dan Latif

LAMPIRAN 7

Pedoman Penskoran

Pilihan Ganda

Skor A = benar x 6

$$= 10 \times 6$$

$$= 60$$

Penilaian soal isian singkat

Skor B = benar x 8

$$= 5 \times 8$$

$$= 40$$

Nilai keseluruhan

Nilai = skor A + skor B

$$= 60 + 40$$

$$= 100$$



INDIKATOR PENCAPAIAN KARAKTER SISWA

Nama Siswa :
 Nama SD : SDN Kandri 01 Semarang
 Kelas/semester : V/ II
 Materi : Peristiwa dan Tokoh persiapan proklamasi kemerdekaan
 Hari/tanggal :

PETUNJUK :

1. Bacalah dengan cermat 8 indikator aktivitas siswa
2. Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 4 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor muncul

Indicator	Descriptor	Skala penilaian (√)					Skor
		1	2	3	4	0	
1. Bekerja sama	1. Memberikan saran ketika berdiskusi 2. Mengajukan pendapat 3. Mencermati maksud dari setiap pertanyaan 4. Menjaga kekompakan kelompok						
2. Bertanggung jawab	1. Menyelesaikan tugas tepat waktu 2. Menjalankan tugas yang diberikan guru 3. Melakoni peran sesuai scenario 4. Menjaga ketertiban kelas						

3. Percaya diri	1. Berani mengungkapkan pendapat 2. Berani tampil didepan kelas 3. Memberikan saran sesuai pemikirannya 4. Tenang dalam pelajaran						
Jumlah skor							

Cara penilaian

$$\text{Skor tertinggi} = 3 \times 4 = 12$$

$$\text{Skor terendah} = 3 \times 0 = 0$$

Membagi keterampilan menjadi dalam 4 karakter sangat baik, baik, cukup, kurang

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas} &= \frac{12}{4} \\ &= 3 \end{aligned}$$

Skala penilaian	Kriteria karakter
10-12	Sangat Baik
7-9	Baik
4-6	Cukup
0-3	Kurang

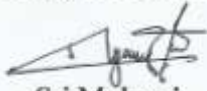
Semarang,

Observer

HASIL PENCAPAIAN KARAKTER SISWA SIKLUS I

No	Nama	Pert. 1				Pert. 2			
		Indikator			Jumlah	Indikator			Jumlah
		1	2	3		1	2	3	
1	Candra Irawan	1	1	2	4	1	2	2	5
2	Adek Ahsanu Nadia	2	2	1	5	2	2	2	6
3	Arief Sukaeri	2	2	2	6	2	3	2	7
4	Deiya Ayu Anjani	2	2	3	7	2	3	3	8
5	Fadila Fatmawati	2	3	3	8	3	3	3	9
6	Asa Chusnul Afidah	3	3	4	10	3	4	4	11
7	Amanda Sabilana	2	1	2	5	2	2	2	6
8	Dinda Wulan Sari	2	2	2	6	2	2	3	7
9	Devita Rossa A.	2	3	3	8	3	3	4	10
10	Fikri Khusainul K.	3	3	4	10	3	4	4	11
11	Fiki Irfan Cahya	3	3	3	9	3	4	4	10
12	Hani Almihbal	2	3	3	8	3	3	4	10
13	Khaulin Arifatun F.	3	3	4	10	3	4	4	11
14	Kholifah Nurul H.	2	2	1	5	2	3	2	7
15	Kheisya Nurvianita	2	2	1	5	2	2	2	6
16	Lailatul Maftukhah	2	2	2	6	2	2	3	7
17	Muhamad Nuril M.	3	4	4	11	4	4	4	12
18	Meina Isnaeni A.	2	1	2	5	2	2	3	7
19	Muchamad Sutiyoso	3	3	3	9	3	4	3	10
20	Maysha Avita	2	2	2	6	2	3	2	7
21	Nila Zahrotul Muna	3	2	3	8	3	3	4	10
22	Putri Indah Lestari	2	2	2	6	2	3	3	8
23	Rizki Sugeng Riyadi	1	2	2	5	2	2	3	7
24	Suci Novitasari	2	3	3	8	3	3	3	9
25	Zulianto Danu P.	1	2	2	5	2	3	3	8
26	Shinta Meru S.	2	3	3	8	3	3	4	10
27	Yudha Pangestu Y.	1	2	1	4	2	2	2	6
28	Bayu Febriyansah	1	2	2	5	2	2	3	7
29	Ari Setyawan	2	2	2	6	2	3	3	8
30	Kevin Oktavianto	2	2	2	6	2	2	3	7
31	Alan Mardi Saputra	2	2	3	7	2	3	3	8
Jumlah Skor		211				255			
Rata-rata Skor		6,8				8,2			
Kategori		Baik				Baik			

Semarang, 16 Februari 2013



Sri Mulyani

HASIL PENCAPAIAN KARAKTER SISWA SIKLUS II

No	Nama	Pert. 1				Pert. 2			
		Indikator			Jumlah	Indikator			Jumlah
		1	2	3		1	2	3	
1	Candra Irawan	2	2	2	6	2	3	2	7
2	Adek Ahsanu Nadia	2	3	3	8	3	3	4	10
3	Arief Sukaeri	2	3	3	8	3	3	4	10
4	Deiya Ayu Anjani	2	3	3	8	3	4	3	10
5	Fadila Fatmawati	3	3	4	10	3	4	4	11
6	Asa Chusnul Afidah	3	4	4	11	4	4	4	12
7	Amanda Sabilana	2	3	2	7	2	3	3	8
8	Dinda Wulan Sari	2	2	3	7	2	3	3	8
9	Devita Rossa A.	3	3	4	10	3	4	4	11
10	Fikri Khusainul K.	3	4	4	11	4	4	4	12
11	Fiki Irfan Cahya	3	4	4	11	3	4	4	11
12	Hani Almihbal	2	3	4	9	3	4	4	11
13	Khaulin Arifatun F.	3	4	4	11	4	4	4	12
14	Kholifah Nurul H.	2	3	3	8	3	3	3	9
15	Kheisya Nurvianita	2	2	2	6	2	3	3	8
16	Lailatul Maftukhah	2	2	3	7	2	3	3	8
17	Muhamad Nuril M.	4	4	4	12	4	4	4	12
18	Meina Isnaeni A.	2	2	2	6	2	3	3	8
19	Muchamad Sutiyoso	3	4	3	10	3	4	4	11
20	Maysha Avita	2	3	2	7	2	3	3	8
21	Nila Zahrotul Muna	3	3	4	10	3	4	4	11
22	Putri Indah Lestari	2	3	3	8	3	3	3	9
23	Rizki Sugeng Riyadi	2	2	3	7	2	3	3	8
24	Suci Novitasari	3	3	3	9	3	3	4	10
25	Zulianto Danu P.	2	3	3	8	3	3	4	10
26	Shinta Meru S.	3	3	4	10	3	4	4	11
27	Yudha Pangestu Y.	2	2	2	6	2	3	3	8
28	Bayu Febriyansah	2	2	3	7	3	3	3	9
29	Ari Setyawan	3	3	3	9	3	3	4	10
30	Kevin Oktavianto	2	3	3	8	2	3	4	9
31	Alan Mardi Saputra	3	3	3	9	3	3	4	10
Jumlah Skor		264				300			
Rata-rata Skor		8,5				9,7			
Kategori		Baik				Baik			

Semarang, 21 Februari 2013


 Sri Mulyani

Guru membuka pelajaran



Guru membimbing pembentukan pemain peran dan pengamat



Guru membimbing jalannya bermain peran



Guru membahas hasil bermain peran



Siswa mengerjakan tugas kelompok sebangku



Perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusi



Guru memberikan simpulan hasil diskusi



Siswa mengerjakan evaluasi



Guru mengumpulkan hasil evaluasi siswa



Guru menyimpulkan pembelajaran



Guru menutup pelajaran





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung A2 LT 1, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508019
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel:

No. : 696/KM.37-11/PP/2013
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Kandri 01 Semarang
di SDN Kandri 01 Semarang

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : SRI MULYANI
NIM : 1401409190
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Topik : Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Role Playing dengan Media Video pada siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 11 Februari 2013

Hardjono
UNNES Hardjono, M.Pd.
195108011979031007





PEMERINTAH KOTA SEMARANG
 DINAS PENDIDIKAN
 UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN
 GUNUNGPATI
 SEKOLAH DASAR NEGERI KANDRI 01
 Alamat : Jl. Kandri Raya No.54 RT 05 RW 1 Gunungpati
 Semarang

SURAT KETERANGAN

Nomor:

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala SDN Kandri 01 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang menerangkan bahwa:

Nama : SRI MULYANI
 NIM : 1401409190
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan penelitian di SDN Kandri 01 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang dari tanggal 12 Februari 2013 sampai 21 Februari 2013 dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA VIDEO SISWA KELAS V SDN KANDRI 01 SEMARANG".

Demikian surat keterangan ini agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 13 Maret 2013

SDN Kandri 01
 Kepala
 SD KANDRI 01
 KEC. GUNUNGPATI
 Drs. H. M. Sri Savogya, S.H.
 DINAS PENDIDIKAN
 NIP. 196312241987021002



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI
SD NEGERI KANDRI 01

JL. Kandri Raya RT 05 RW 1 Gunungpati Semarang

SURAT KETERANGAN

NO.

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Drs. H.M. Sri Sayogya, S.H
NIP : 196312241987021002
Jabatan : Kepala SDN Kandri 01
Unit Kerja : UPTD Pendidikan Kecamatan Gunungpati Kota Semarang

Menyatakan bahwa:

Kelas : V
Mata Pelajaran : IPS
KKM : 60

Merupakan benar-benar Kriteria Ketuntasan Minimal yang berlaku pada kelas tersebut SDN Kandri 01 Semarang.

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 13 Maret 2013

Kepala SDN Kandri 01

