



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE
PLAYING* DI KELAS V SD NEGERI CANDIREJO 01
KECAMATAN BAWANG BATANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar
Universitas Negeri Semarang

Oleh

META UTAMININGSIH

1401909027

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2011

PERNYATAAN

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



Semarang, 14 Desember 2011

Meta Utaminingsih
NIM. 1401909027

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SDN Candirejo 01 Kecamatan Bawang Batang ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 7 Desember 2011

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Mu'nisah, M. Pd.
NIP. 19550614 198803 2 001

Dr. Ali Sunarso, M.Pd.
NIP. 19600419 198302 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD

Dra. Hartati, M.Pd.
NIP. 19551005 198012 2 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul : Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD Negeri Candirejo 01 Kecamatan Bawang Batang.

Telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 21 Desember 2011

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Drs. Hardjono, M. Pd.
NIP. 19510801 197903 1 007

Drs. Umar Samadhy, M. Pd.
NIP. 19560403 198203 1 003

Penguji Utama
PERPUSTAKAAN
UNNES

Dra. Arini Esti Astuti, M. Pd.
NIP. 19580619 198702 2 001

Penguji I

Penguji II

Dra. Mu'nisah, M. Pd.
NIP.19550614 198803 2 001

Dr. Ali Sunarso, M. Pd.
NIP. 19600419 198302 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

❖ MOTTO

“ Setiap manusia adalah arsitek bagi kehidupannya sendiri” (Penulis)

“ Hidup ibarat sepak bola, kita harus tau kapan harus menyerang, kapan harus bertahan, dan kapan harus mengalah”. (Penulis)

❖ PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati dan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1. Kedua orang tuaku serta adik-adikku tersayang yang selalu mendoakan dan memotivasi dengan penuh kasih sayang.*
- 2. Mas Gading tersayang yang selalu memberi semangat sampai selesainya skripsi ini.*
- 3. Rekan-rekan guru dan siswa SDN Candirejo 01 Bawang Batang.*
- 4. Teman-teman S1 PGSD dan Almamaterku.*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat, karunia, serta kasih-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DI KELAS V SDN CANDIREJO 01 KECAMATAN BAWANG BATANG. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Negeri Semarang.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M. Si., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan belajar di UNNES.
2. Drs. Hardjono, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
3. Dra. Hartati, M. Pd., Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES yang telah memberi izin untuk melakukan ujian skripsi.
4. Dra. Mu'nisah, M. Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dengan kesabaran serta kesungguhan hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Dr. Ali Sunarso, M. Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan kesabaran serta kesungguhan hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Dosen Jurusan S1 PGSD FIP UNNES yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan.
7. Rososiamin, A. Ma. Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Candirejo 01, atas izin dan fasilitas yang diberikan.
8. Teman-teman mahasiswa program studi S1 PGSD UNNES.

“Tak ada gading yang tak retak” Begitu pula manusia tidak ada yang sempurna dalam hidupnya. Penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran yang sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat.

Semarang, 14 Desember 2011

Penulis



ABSTRAK

Utaminingsih, Meta. 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Role Playing di Kelas V SD Negeri Candirejo 01 Kecamatan Bawang Batang.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing (1) Dra. Mu'nisah, M. Pd (2) Dr. Ali Sunarso, M. Pd.

Kata Kunci: Kualitas Pembelajaran, Model Pembelajaran *Role Playing*, Ilmu Pengetahuan Sosial

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, serta memiliki keterampilan untuk mengkaji dan memecahkan masalah sosial di lingkungan sekitarnya. Penelitian ini dilaksanakan karena rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SDN Candirejo 01 pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk (1) meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, (2) meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dan (3) meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial, melalui model pembelajaran *role playing*.

Penelitian dilaksanakan di SDN Candirejo 01 Batang, dengan subyek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 22 siswa dan guru. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa tes tertulis, lembar observasi keterampilan guru, dan aktivitas siswa. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran *role playing*, dapat : (1) meningkatkan aktivitas siswa, dapat dilihat dari siklus I aktivitas siswa hanya 43%, siklus II 69%, pada siklus III menjadi 88%, (2) meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran. Terbukti dari hasil observasi keterampilan guru pada siklus I 54%, siklus II 72%, dan pada siklus III meningkat menjadi 91%, dan (3) meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai analisis data nilai rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus I 68, siklus II 71, dan siklus III 76, dengan persentase ketuntasan belajar 91%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SDN Candirejo 01. Saran bagi guru, dapat menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, karena model pembelajaran *role playing* lebih banyak memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A .Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	11
1. Hakekat Belajar dan Pembelajaran	11
2. Kualitas Pembelajaran	15
a. Keterampilan Mengajar Guru	15
b. Aktivitas Belajar	19
c. Hasil Belajar	23

3. Hakikat IPS di Sekolah Dasar.....	25
4. Media Pembelajaran IPS	31
5. Model Pembelajaran.....	34
6. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	37
B. Kajian Empiris	47
C. Kerangka Berpikir	49
D. Hipotesis Tindakan	51
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	52
B. Perencanaan Tahap Penelitian	54
C. Subyek Penelitian.....	58
D. Tempat Penelitian	59
E. Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	59
F. Teknik Analisis Data.....	61
G. Indikator Keberhasilan	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	65
1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I	65
a. Perencanaan.....	65
b. Pelaksanaan Tindakan.....	66
c. Observasi.....	69
1) Hasil Observasi Keterampilan Guru.....	69
2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	71

3) Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	72
d. Refleksi.....	74
2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II	75
a. Perencanaan.....	75
b. Pelaksanaan Tindakan.....	76
c. Observasi.....	80
1) Hasil Observasi Keterampilan Guru.....	80
2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	82
3) Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	85
d. Refleksi.....	85
3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III	87
a. Perencanaan.....	87
b. Pelaksanaan Tindakan.....	87
c. Observasi.....	91
1) Hasil Observasi Keterampilan Guru.....	91
2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	93
3) Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	94
d. Refleksi.....	96
B. Pembahasan	97
1. Pemaknaan Temuan Hasil.....	97
a. Keterampilan Guru	98
b. Aktivitas Siswa	99
c. Hasil Belajar Siswa	102

2. Implikasi Hasil Penelitian.....	104
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	107
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN	114



DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam Persentase	25
2. Skala Penilaian Keterampilan Guru	62
3. Skala Penilaian Aktivitas Siswa	62
4. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa	64
5. Data Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I	70
6. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	71
7. Data Hasil Analisis Tes Siklus I	73
8. Data Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II.....	81
9. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	82
10. Data Hasil Analisis Tes Siklus II	84
11. Data Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III.....	92
12. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III.....	93
13. Data Hasil Analisis Tes Siklus III	95



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Kerangka Berpikir	51
Gambar 2 : Spiral Tindakan Kelas	53

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 1 : Diagram Hasil Belajar Siklus I	73
Diagram 2 : Diagram Hasil Belajar Siklus II	84
Diagram 3 : Diagram Hasil Belajar Siklus III	95
Diagram 4 : Perbandingan Hasil Belajar Siklus I, II, dan III	96



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: KKM SDN Candirejo 01	114
Lampiran 2	: Kisi-kisi Instrumen	115
Lampiran 3	: Lembar Pengamatan Keterampilan Guru	116
Lampiran 4	: Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	119
Lampiran 5	: Catatan Lapangan Keterampilan guru	121
Lampiran 6	: Catatan Lapangan Aktivitas Siswa	122
Lampiran 7	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	123
Lampiran 8	: Lembar Kerja Siswa Siklus I	130
Lampiran 9	: Naskah <i>Role Playing</i> Siklus I	131
Lampiran 10	: Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I	135
Lampiran 11	: Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I	138
Lampiran 12	: Catatan Lapangan Keterampilan Guru Siklus I	140
Lampiran 13	: Catatan Lapangan Aktivitas Siswa Siklus I	141
Lampiran 14	: Hasil Belajar IPS Siklus I	142
Lampiran 15	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	143
Lampiran 16	: Lembar Kerja Siswa Siklus II	150
Lampiran 17	: Naskah <i>Role Playing</i> Siklus II	151
Lampiran 18	: Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II	154
Lampiran 19	: Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	157
Lampiran 20	: Catatan Lapangan Keterampilan Guru Siklus II.....	159
Lampiran 21	: Catatan Lapangan Aktivitas Siswa Siklus II	160

Lampiran 22	: Hasil Belajar IPS Siklus II	161
Lampiran 23	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	162
Lampiran 24	: Lembar Kerja Siswa Siklus III	169
Lampiran 25	: Naskah <i>Role Playing</i> Siklus III	170
Lampiran 26	: Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III	172
Lampiran 27	: Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III	175
Lampiran 28	: Catatan Lapangan Keterampilan Guru Siklus III.....	177
Lampiran 29	: Catatan Lapangan Aktivitas Siswa Siklus III	178
Lampiran 30	: Hasil Belajar IPS Siklus III	179
Lampiran 31	: Hasil Penelitian Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III ..	180
Lampiran 32	: Hasil Penelitian Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III	183
Lampiran 33	: Daftar Nilai IPS Siswa Siklus I, II, dan III	185
Lampiran 34	: Foto Siklus I	186
Lampiran 35	: Foto siklus II	190
Lampiran 36	: Foto Siklus III	194
Lampiran 37	: Ijin Penelitian	196
Lampiran 38	: Surat Keterangan	197
Lampiran 39	: Surat Pernyataan.....	198

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya terpenting dalam meningkatkan kemajuan suatu bangsa adalah melalui pendidikan, karena melalui pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik serta jauh dari kebodohan. Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mempunyai tujuan menciptakan manusia beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, berkepribadian mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, disiplin, bertanggung jawab serta sehat jasmani dan rohani. Melalui Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pemerintah berusaha memenuhi tuntutan pembaharuan tersebut yang dijabarkan dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) di SD/MI yang merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan bekerja ilmiah dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru (BNSP, 2006).

Sebagai fasilitator, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan dasar (PP. No 74 tahun

2008). Untuk meningkatkan profesionalismenya, guru harus memiliki 4 kompetensi, yang telah diamanatkan dalam Undang-Undang no. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yaitu: (1) kompetensi pedagogik; (2) kompetensi kepribadian; (3) kompetensi sosial; dan (4) kompetensi profesional. Selain itu, guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Numan Soemantri (dalam Sri Muryani dan Emy Wuryani, 2010: 4) menyatakan bahwa IPS merupakan penyederhanaan dari pelajaran ilmu-ilmu sosial yang dibelajarkan di tingkat SD, SMP, dan SMA. Penyederhanaan dimaksudkan untuk: (1) menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial sesuai dengan kematangan berpikir para siswa sekolah dasar dan lanjutan, dan (2) mempertautkan dan memadukan bahan yang berasal dari cabang ilmu-ilmu sosial dan masyarakat agar menjadi bahan yang mudah dicerna. IPS sebagai bidang pendidikan, tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial melainkan lebih jauh dari upaya membina dan mengembangkan menjadi sumber daya manusia Indonesia yang berketerampilan sosial dan intelektual sebagai warga negara yang memiliki perhatian serta kepedulian sosial bertanggung jawab merealisasikan tujuan nasional (Nursid Sumaatmadja, 2004 : 1.13).

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang

majemuk ditingkat lokal, nasional maupun global (KTSP, 2007: 42). Keberadaan Ilmu Pengetahuan Sosial pada pendidikan dasar sebagai sarana dalam mengembangkan pemahaman siswa tentang bagaimana individu dan kelompok hidup bersama dan berinteraksi dengan lingkungannya. Selain itu siswa dibimbing untuk mengembangkan rasa bangga terhadap warisan budaya yang positif dan kritis terhadap yang negatif serta memiliki kepedulian terhadap kegiatan sosial, proses demokrasi, kegagalan ekologi, memberikan pengetahuan sosio kultural yang majemuk, mengembangkan kesadaran hidup bermasyarakat serta memiliki keterampilan hidup secara mandiri.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS dan kompetensinya, diperlukan suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru. Pembelajaran dapat berlangsung secara aktif jika disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, siswa mengalami apa yang dipelajarinya sehingga menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajarinya, dan siswa membangun pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang dimilikinya dengan berinteraksi dengan teman atau gurunya, serta menggunakan berbagai sumber atau media.

Media dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran, karena dalam pembelajaran kadang terdapat materi yang sangat sulit dipahami dan sifatnya abstrak, sehingga diperlukan suatu media pembelajaran memudahkan

siswa memahami materi, selain itu media juga berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi serta menambah wawasan siswa (Ruminiati, 2007: 2-12).

Berdasarkan hasil pengalaman selama 3 tahun mengajar sebagai guru kelas (honorar dan CPNS) di SDN Candirejo 01, diantaranya satu tahun mengampu kelas V menghadapi kendala dalam mewujudkan kondisi ideal tersebut. Data hasil belajar siswa kelas V tahun pelajaran 2010/2011 pada materi “Peristiwa Sekitar Proklamasi” dari 22 siswa hanya 23% (5 siswa) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) IPS yaitu sebesar 65, sedangkan 77% (17 siswa) belum mencapai KKM. Berdasarkan data di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tindakan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan pertimbangan bahwa dengan *role playing* siswa dapat menghayati dan berperan dalam berbagai figur sesungguhnya dalam berbagai situasi (Hidayati, 2008: 7-37).

Pada materi IPS kelas V Kompetensi Dasar: menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan yang menekankan pada sikap-sikap nasionalisme yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Siswa SD pada umumnya berusia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret, sehingga dalam proses pembelajarannya harus menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa dengan melibatkan siswa sebagai subjek pembelajaran, dengan demikian siswa mengalami sendiri apa yang dipelajari, agar dapat

membangun pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang dimilikinya (Piaget dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 14).

Model pembelajaran *role playing* dapat membantu siswa menemukan makna sendiri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya konsep-konsep yang berbeda, dan memikirkan perilakunya sendiri dan perilaku orang lain. Proses bermain ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara (Hamzah B. Uno, 2007: 26).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Antara lain penelitian yang dilakukan oleh Harnanik tahun 2010 dengan judul “Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman kedisiplinan tema kehidupan sehari-hari siswa kelas 2 SDN Kauman 3 Kecamatan Klojen Kota Malang menyimpulkan bahwa: (1) pembelajaran tematik dengan metode *role playing* dapat dilaksanakan dengan baik untuk mengajarkan tentang kedisiplinan; (2) penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kedisiplinan dalam kegiatan sehari-

hari siswa kelas 2 di SDN Kauman 3; (3) penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan keaktifan, kerjasama, keberanian dan rasa senang siswa dalam belajar; (4) usaha untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran kedisiplinan yaitu memotivasi, memberi kesempatan dan selalu memberi bimbingan supaya siswa terampil dan berani dalam bermain peran (dalam <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/6161>).

Penelitian yang dilakukan oleh Rika Evalia Ariyanti (dalam <http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/7173>) tahun 2010 yang berjudul “Penerapan *role playing* untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Tegalweru Kabupaten Malang“. Menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan aktivitas dan pemahaman teks cerita rakyat siswa kelas V SDN Tegalweru Kecamatan Dau Kabupaten Malang. Peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 13,6%, peningkatan prosentase ketuntasan belajar kelas yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap teks cerita rakyat dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 20,7%.

Hasil penelitian tersebut memperkuat keinginan peneliti melaksanakan penelitian tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas V SDN Candirejo 01.

B. Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- a. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Candirejo 01 pada materi peristiwa sekitar proklamasi?
- b. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Candirejo 01 pada materi peristiwa sekitar proklamasi?
- c. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Candirejo 01 pada materi peristiwa sekitar proklamasi?

2. Pemecahan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, dapat dipecahkan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut (Hamzah B. Uno, 2007: 26-28):

a. Pemanasan (*warming up*)

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang harus mempelajari dan menguasainya, menggambarkan permasalahan yang jelas disertai contoh, dan dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh

guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

b. Memilih pemain (partisipan)

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.

c. Menyiapkan pengamat (*observer*)

Guru menunjuk siswa sebagai pengamat, pengamat juga harus terlibat aktif dalam bermain peran.

d. Menata panggung

Dalam menata panggung, guru mendiskusikan pada siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan dan apa saja kebutuhan yang diperlukan.

e. Memainkan peran

Permainan peran dilakukan secara spontan, pada awalnya masih banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan.

f. Diskusi dan evaluasi

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

g. Memainkan peran ulang (manggung ulang)

Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario, karena pada tahap sebelumnya telah dilakukan diskusi dan perbaikan.

h. Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi diarahkan pada realitas, karena saat bermain peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan.

i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema bermain peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Candirejo 01.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

- a. Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran IPS pada materi peristiwa sekitar proklamasi dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.
- b. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada materi peristiwa sekitar proklamasi dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.
- c. Untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi peristiwa sekitar proklamasi melalui model pembelajaran *role playing*

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.
 - b. Meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru
 - a. Mengembangkan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran IPS agar hasil belajar siswa meningkat.
 - b. Memotivasi guru dalam menggunakan pendekatan, strategi, metode, atau model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakteristik siswa SD dalam melaksanakan pembelajaran IPS sehingga akan lebih bermakna bagi siswa.
 - c. Mengembangkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran IPS untuk menaggulangi masalah yang dihadapi.
3. Bagi sekolah
 - a. Meningkatkan kinerja dalam memberikan pelayanan pendidikan dengan memberikan sumbangan serta dorongan dalam mengembangkan kurikulum pembelajaran yang inovatif.
 - b. Meningkatkan kualitas pembelajaran di SD.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu hal yang senantiasa dilakukan oleh seseorang, karena proses belajar berjalan secara terus-menerus sepanjang hayat dan tidak dapat dihentikan. Dalam proses belajar seseorang selalu berinteraksi dengan orang lain, dalam interaksi terkadang muncul berbagai permasalahan yang menuntut seseorang untuk menyelesaikannya sehingga terjadi suatu perubahan tingkah laku. Penyelesaian inilah yang kadang tidak disadari sebagai suatu proses belajar.

Menurut Ruminiati (2007: 1-18) belajar merupakan usaha aktif seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku akibat adanya rangsangan dari luar yang berupa pengamatan atau informasi.

Piaget (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 1999:13) berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang.

Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan suatu perubahan perilaku (Gagne, dalam Catharina Tri Anni 2006: 4).

Menurut Catharina Tri Anni (2006: 2) belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Proses belajar terjadi secara internal dan bersifat pribadi dalam diri siswa yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku siswa.

Beberapa teori belajar yang dapat mendukung dalam keberhasilan suatu pembelajaran (Achmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni, 2009: 106), antara lain:

1) Teori Behaviorisme

Aliran behavioristik beranggapan bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia, tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respons. Untuk itu, agar aktivitas belajar siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal, maka stimulus harus dirancang sedemikian rupa (menarik dan spesifik) sehingga mudah di respon oleh siswa.

2) Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dengan luar. Dengan kata lain aktivitas belajar pada diri manusia ditekankan pada proses internal dalam berpikir, yakni proses pengolahan informasi. Pendidik tidak dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik tetapi sebaliknya, peserta didik harus mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri.

Ada empat tingkat perkembangan kognitif yang mengacu pada teori piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi sampai menginjak dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif, yaitu:

a) Tahap sensori motorik (usia < 2 tahun)

Pada tahap ini mulai terbentuk konsep (kepermanenan obyek) dan kemajuan gradual dari perilaku refleksif ke perilaku yang mengarah pada tujuan.

b) Tahap Pra-operasional konkret (usa 2-7 tahun)

Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan obyek-obyek dunia, pemikiran masih bersifat egosentris dan sentrasi.

c) Tahap operasi konkret (usia 7-11 tahun)

Perbaikan dalam tahap kemampuan untuk berpikir secara logis. Pemikiran tidak lagi bersifat sentris tetapi desentris, dan pemecahan masalah tidak dibatasi oleh egosentris.

d) Tahap operasi formal (11 tahun sampai dewasa)

Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan, masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis (Nur dalam Trianto, 2007: 14-15).

3) Teori Belajar Humanistik

Para pakar pendekatan humanistik percaya bahwa setiap individu memiliki sifat-sifat kebajikan yang berasal dari dalam dan bersifat realistik. Sehingga pendekatan humanistik selalu memelihara kebebasan peserta didik untuk tumbuh dan melindungi peserta didik dari tekanan keluarga dan masyarakat.

Dari beberapa teori belajar di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran diperlukan suatu stimulus yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran dan memberi kebebasan bagi siswa untuk merespon terhadap stimulus yang timbul.

b. Pengertian Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar, terdapat suatu aktivitas yang memungkinkan terjadinya suatu perubahan. Dalam perubahan ini terdapat suatu respon terhadap suatu aktivitas, di mana ketika seseorang

berada dalam situasi yang sama dapat menguasai serta memecahkannya dengan cara yang berbeda.

Menurut Corey (dalam Ruminiati, 2007: 1-14), pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang dikelola secara sengaja untuk memungkinkan ia turut dalam tingkah laku tertentu, sehingga dalam situasi-situasi khusus akan menghasilkan respon dalam situasi tertentu juga. Sedangkan menurut Nurani (2003) konsep pembelajaran merupakan sistem lingkungan yang dapat menciptakan proses belajar pada diri siswa selaku peserta didik dan guru sebagai pendidik, dengan didukung oleh seperangkat kelengkapan, sehingga terjadi pembelajaran.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Moh Uzer Usman, 1995: 4).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh guru untuk memungkinkan peserta didik menguasai materi sebatas kesempatan serta dukungan dari seperangkat pembelajaran yang disediakan oleh lingkungan sekitarnya.

2. Kualitas Pembelajaran

Kualitas merupakan suatu tingkat kelebihan atau kekurangan sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kualitas adalah tingkat baik buruknya sesuatu, kadar, mutu, derajat/ taraf (kepandaian, kecakapan, dan sebagainya). Umaedi (1999:16) menyatakan kualitas merupakan derajat (tingkatan) keunggulan suatu proses hasil kerja atau upaya baik berupa barang maupun jasa. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja yang bertujuan agar siswa memperoleh pengalaman dengan pengalaman itu tingkah laku siswa berubah, baik kualitas maupun kuantitas.

Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu para siswa memperoleh berbagai pengalaman sehingga terjadi perubahan tingkah laku siswa. Tingkah laku ini meliputi pengetahuan, keterampilan dan nilai yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran harus dirancang untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk menggali pengetahuan, serta mengembangkan potensinya untuk meningkatkan kualitas dirinya menjadi jauh lebih baik.

Dalam menentukan suatu kualitas dalam pembelajaran, tidak hanya dilihat dari hasilnya saja, tetapi dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu:

a. Keterampilan Mengajar Guru

Guru adalah individu yang memiliki tugas membimbing belajar, sebagai model pemecahan masalah, sebagai katalisator dalam

memprakarsai proses belajar, sebagai pembantu dalam proses belajar, sebagai teman siswa dalam mengkaji dan memecahkan masalah (Catharina Tri Anni, 2006: 102). Sehingga guru harus mengembangkan berbagai keterampilan dalam mengajar.

Menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana dalam bukunya Strategi Belajar Mengajar menyatakan ada 8 keterampilan mengajar yang harus dimiliki guru, yaitu:

1) Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan merupakan suatu keterampilan menyajikan bahan pelajaran yang diorganisasikan secara sistematis sebagai satu kesatuan yang berarti, sehingga mudah dipahami para peserta didik.

2) Keterampilan Bertanya

Keterampilan bertanya merupakan ucapan atau pertanyaan yang dilontarkan guru yang menuntut respons atau jawaban dari siswa.

3) Keterampilan Menggunakan Variasi

Penggunaan variasi merupakan keterampilan guru didalam menggunakan bermacam kemampuan untuk mewujudkan tujuan belajar siswa sekaligus mengatasi kebosanan dan menimbulkan minat, gairah, dan aktivitas belajar yang efektif.

4) Keterampilan Memberi Penguatan

Memberi penguatan atau *reinforcement* merupakan tindakan atau respon terhadap suatu bentuk perilaku yang dapat mendorong

munculnya peningkatannya kualitas tingkah laku tersebut di saat yang lain untuk membesarkan hati para siswa agar lebih meningkatkan lagi proses belajarnya di masa yang akan datang.

5) Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran adalah usaha guru untuk mengkondisikan mental siswa agar siap dalam menerima pelajaran.

Dalam membuka pelajaran siswa harus mengetahui tujuan yang akan dicapai dan langkah-langkah yang akan ditempuh. Keterampilan menutup pelajaran adalah kemampuan guru dalam mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Dalam menutup pelajaran, guru dapat menyimpulkan materi pelajaran, mengetahui tingkat pencapaian siswa, dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar.

6) Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan

Keterampilan mengajar kelompok kecil merupakan kemampuan guru melayani kegiatan siswa dalam belajar secara kelompok dengan jumlah siswa berkisar antara 3 hingga 5 orang siswa atau paling banyak 8 orang untuk setiap kelompoknya. Sedangkan keterampilan dalam pengajaran perorangan atau pengajaran individual adalah kemampuan guru dalam menentukan tujuan, bahan ajar, prosedur, dan waktu yang digunakan dalam pengajaran dengan memperhatikan tuntutan-tuntutan atau perbedaan-perbedaan individual siswa. Dalam mengajar guru harus bertindak adil dalam memberikan pelayanan pendidikannya, bukan sekedar menyamaratakan (bersifat klasikal)

tetapi juga harus memiliki alternatif lain di dalam upaya memperhatikan kebutuhan-kebutuhan individual siswa.

7) Keterampilan Mengelola Kelas

Keterampilan mengelola kelas merupakan kemampuan guru dalam mewujudkan dan mempertahankan suasana belajar mengajar yang optimal.

8) Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Diskusi kelompok kecil adalah suatu proses belajar yang bertujuan memecahkan suatu permasalahan, mengkaji konsep, prinsip atau keterampilan tertentu, selain itu dimaksudkan pula untuk mewujudkan dampak pengiring berupa pembentukan sikap-sikap dan keterampilan hidup.

Dengan demikian sebagai seorang guru harus dapat menguasai dan mengembangkan 8 keterampilan mengajar dalam kegiatan pembelajarannya. Dalam penelitian ini, keterampilan guru yang diamati meliputi 8 keterampilan mengajar guru dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*.

b. Aktivitas Belajar

Mentessori dalam Sardiman (2001 : 94) menegaskan pendidik hanya berperan sebagai pembimbing dan mengamati perkembangan siswanya. Peran ini memberikan petunjuk bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri. Sedangkan pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan segala

kegiatan yang akan dilakukan oleh anak didik. Sedangkan menurut Thorndike (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 45) keaktifan siswa dalam belajar sesuai dengan hukum "*Law of exercise*" bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan.

Siswa adalah suatu organisme yang hidup, di dalam dirinya beranekaragam kemungkinan dan potensi yang hidup dan yang sedang berkembang. Di dalam dirinya terdapat prinsip aktif, keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri Oemar Hamalik (2008: 170). Dalam kemajuan metodologi dewasa ini asas aktivitas lebih ditonjolkan melalui suatu program unit activity, sehingga kegiatan belajar siswa menjadi dasar untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang lebih memadai.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas merupakan suatu kegiatan atau kesibukan yang dilakukan oleh siswa dalam rangka pembentukan diri. Dalam hal ini sebagian besar aktivitas-aktivitas yang dilakukan di sekolah adalah usaha-usaha untuk menguasai ilmu pengetahuan. Untuk itu siswa harus aktif melakukan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri dan bekerja sendiri. Oleh sebab itu pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mendorong siswa untuk lebih antusias mengikuti pembelajaran. Jadi sangat jelas bahwa dalam kegiatan belajar siswa harus aktif.

Banyak kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah, tidak hanya mendengarkan dan mencatat. Menurut Paul D. Dierich

dalam Oemar Hamalik (2008: 172-173) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, antara lain :

1) Kegiatan visual

Membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

2) Kegiatan lisan

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

3) Kegiatan mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

4) Kegiatan menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copi membuat rangkuman , mengerjakan tes dan mengisi angket.

5) Kegiatan menggambar

Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta dan pola.

6) Kegiatan metrik

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

7) Kegiatan mental

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

8) Kegiatan emosional

Minat, membedakan, berani, tenang dll.

Kegiatan tersebut tidak terpisah satu sama lain. Menurut Gagne dalam CatharinaTri Anni (2006: 16) merumuskan perubahan perilaku berkaitan dengan apa yang dipelajari oleh pembelajar dalam bentuk kemahiran intelektual strategi kognitif, informasi verbal, kemahiran motorik dan sikap.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Indikator keaktifan siswa dalam belajar adalah :

- 1) Sering bertanya kepada guru atau siswa lain.
- 2) Mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- 3) Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- 4) Senang jika diberi tugas dari guru.

Dalam penelitian ini, aktivitas siswa yang diteliti adalah keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan siswa pada saat bermain peran dan menjadi observer, kegiatan diskusi, evaluasi serta menyimpulkan materi pembelajaran.

c. Hasil Belajar

Dalam melakukan proses pembelajaran, seseorang tentunya memiliki tujuan dari apa yang dipelajari. Tujuan inilah yang sering disebut dengan hasil belajar. Hasil ini tidaklah semata-mata menjadi tujuan akhir, tetapi proses dalam hal ini juga harus tetap diperhatikan untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut S. Nasution (dalam <http://sunartombs.wordpress.com/2009/01/05/pengertian-prestasi-belajar/>): “Kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berpikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut”.

Menurut Oemar Hamalik (2008) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Carroll dalam R. Angkowo & A. Kosasih (2007:51) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor yaitu: (1) bakat belajar; (2) waktu yang tersedia dalam belajar; (3) kemampuan individu; (4) kualitas pengajaran; dan (5) lingkungan.

Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik dalam bentuk penguasaan pengetahuan sikap maupun keterampilan

motorik. Penguasaan tersebut sejalan dengan teori Piaget (dalam Trianto, 2010: 16) yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif dalam memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungan. Implikasi dalam model pembelajaran dari teori Piaget, yaitu:

- 1) Memusatkan perhatian pada berpikir atau proses mental anak, tidak sekedar pada hasil.
- 2) Memperhatikan peranan pelik dari inisiatif anak sendiri, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Di dalam kelas penyajian pengetahuan jadi (*ready-made*) tidak mendapat penekanan, melainkan anak didorong menemukan sendiri pengetahuan itu (*discovery* maupun *inquiry*) melalui interaksi spontan dengan lingkungannya.
- 3) Memaklumi adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. Karena seluruh siswa tumbuh melewati urutan perkembangan sama, namun berlangsung dalam kecepatan yang berbeda. Sehingga guru harus mampu mengupayakan untuk mengatur kegiatan kelas dalam bentuk kelompok kecil dari pada bentuk kelas utuh.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh oleh seseorang setelah melakukan proses belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Prestasi atau hasil belajar siswa dapat

diketahui setelah diadakan evaluasi, dari hasil evaluasi dapat mengetahui tingkat keberhasilan belajar seseorang.

Tingkat keberhasilan seseorang dalam belajar dapat dilihat dalam tabel dibawah ini, yaitu :

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85 – 100 %	Sangat Baik (SB)	Berhasil
65 – 84 %	Baik (B)	Berhasil
55 – 64 %	Cukup (C)	Tidak Berhasil (gagal)
0 – 54 %	Kurang (K)	Tidak Berhasil (gagal)

Tabel 1

Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar siswa (Zaenal Aqib, 2010:160)

Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah nilai tes formatif siswa yang diambil setelah pembelajaran, serta kemampuan siswa pada saat bermain peran dan menjadi observer (pengamat).

3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran IPS, merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah dasar, yang dijadikan sebagai dasar pengetahuan peserta didik dalam menghadapi tantangan dimasa akan datang.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB.

IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Permendiknas No. 22 Tahun 2006: 162).

Ilmu pengetahuan sosial menurut Samlawi Faqih (2001: 1) merupakan suatu program pendidikan yang mengintergrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial untuk tujuan pembinaan warga negara yang baik.

Ilmu pengetahuan sosial pada hakekatnya adalah ilmu pengetahuan yang menelaah tentang manusia dan dunianya, manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup dengan sesamanya, dan dalam kehidupannya manusia harus menghadapi tantangan yang berasal dari lingkungan maupun sebagai hidup bersama. IPS melihat bagaimana manusia hidup bersama dengan sesamanya, bagaimana keserasian hidup dengan lingkungannya, dan bagaimana manusia melakukan aktifitas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya (Sri Muryani dan Emy Wuryani, 2010: 9).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang dari ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan

satu pendekatan interdisipliner dari aspek-aspek cabang ilmu-ilmu sosial (Trianto, 2010: 171).

Numan Soemantri (dalam Sri Muryani, 2010: 4) Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin Ilmu Sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Saidiharjo (dalam Hidayati, 2008:1-7) IPS merupakan hasil kombinasi atau pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik. Mulyono Tj (dalam Hidayati, 2008:1-7) memberi batasan IPS bahwa IPS sebagai pendekatan interdisipliner (Inter-disciplinary approach) dari pelajaran Ilmu-ilmu sosial.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang diberikan dari SD sampai SMP dengan materi sejarah, antropologi, sosiologi, ekonomi dan tata negara, mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat, interaksi antara manusia dengan lingkungannya, dan bagaimana manusia melakukan aktivitas untuk memenuhi kebutuhan hidup serta cara mengatasi permasalahan dalam interaksinya.

b. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Tujuan pendidikan IPS menurut Nursid Sumaatmaja (dalam Hidayati, 2008: 1-24) adalah membina anak didik menjadi warga

negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat. Selain itu tujuan pendidikan berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu pengetahuan dan pemahaman, sikap hidup belajar, nilai-nilai sosial dan sikap, serta keterampilan (Oemar Hamalik dalam Sri Muryani, 2010: 11).

Tujuan mata pelajaran dalam KTSP 2006 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan mata pelajaran IPS di SD adalah untuk mengenalkan konsep kehidupan dengan bekal pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial dalam masyarakat dan lingkungan.

c. Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada hakekatnya dimaksudkan untuk memberikan landasan mengenai kebutuhan pembangunan yang memerlukan penyesuaian perkembangan masyarakat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Sasaran pokok pembelajaran IPS mencakup dua hal mendasar yaitu; (1) Memupuk kemauan dan tekad untuk hidup secara bertanggung jawab demi keselamatan diri, bangsa, negara, dan tanah air; dan (2) membangun sikap sosial yang rasional dalam kehidupan sehari-hari (Sri Muryani, 2010: 5-6).

Pendidikan IPS di SD disesuaikan dengan karakteristik anak SD yang pada umumnya memiliki karakteristik perhatian yang berfokus pada lingkungan terdekatnya (benda konkret) dan lebih tertarik pada benda bergerak. Berdasarkan karakteristik tersebut, maka sumber materi dalam pembelajaran IPS SD dapat menggunakan sumber-sumber yang ada disekitar kehidupan anak. Sumber materi tersebut dapat berupa:

- 1) Segala sesuatu atau apasaja yang ada disekitar anak, seperti:
keluarga, sekolah, desa, dan kota dengan berbagai permasalahannya
- 2) Kegiatan manusia, seperti: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, dan transportasi
- 3) Lingkungan geografi dan budaya
- 4) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, tokoh-tokoh, kejadian-kejadian besar, dan sebagainya

5) Kehidupan anak, seperti: makanan, pakaian, permainan, keluarga, dan sebagainya (Sri Muryani dan Emy Wuryani, 2010: 13).

Proses pembelajaran IPS, dilakukan dari lingkup kehidupan sempit dan sederhana ke lingkup luas dan rumit. Pembelajaran dimulai dari lingkup kehidupan anak, keluarga, masyarakat atau tetangga, kota, region, negara sampai lingkup kehidupan dunia. Sehingga mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar menurut Samlawi Faqih (2001: 1) berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa materi IPS di SD mempelajari tentang ilmu geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi, dan teknologi yang berdasarkan fakta, konsep, dan generalisasi untuk mengkajinya.

Pengajaran IPS diyakini akan lebih bermakna jika para siswa diajak untuk mempelajari konsep dan generalisasi. Melalui IPS para siswa didorong untuk mempelajari dan memahami konsep-konsep ilmu sosial, sehingga dapat memperoleh pengetahuan yang utuh, menyeluruh, dan tidak mudah dilupakan. Pengajaran IPS akan lebih baik lagi jika konsep yang dipelajari itu tidak berdiri sendiri, melainkan saling berkaitan dan digeneralisasikan, dengan demikian maka siswa akan memahami keterkaitan atau hubungan antar konsep dan dapat

memberlakukannya secara umum untuk memahami kehidupan mereka. Pengajaran tersebut sangat cocok diterapkan pada Kompetensi Dasar mata pelajaran IPS yaitu menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan, dimana dalam penyampaian materinya disajikan secara utuh dan menyeluruh kemudian digeneralisasikan, agar apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Generalisasi bukanlah rumusan yang harus dihafal oleh para siswa tetapi untuk dipahami secara lebih bermakna.

Dengan demikian dalam kegiatan pembelajaran IPS sebaiknya seorang guru menggunakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman langsung agar para siswa dapat menyimpan serta memaknai pengetahuan sebagai bekal dalam menghadapi hidup bermasyarakat.

4. Media Pembelajaran IPS

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, dalam berkomunikasi sering terjadi penyimpangan, sehingga komunikasi menjadi kurang efektif karena adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan, dan kurangnya minat belajar siswa. Kecenderungan ini dapat diatasi dengan menggunakan media secara terintegrasi dalam proses pembelajaran.

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat

terjadi proses belajar dalam dirinya. Media dapat digunakan sebagai perantara (*medium*) untuk menyampaikan pesan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat komunikasi yang didalamnya ada unsur-unsur: (1) sumber pesan yaitu guru; (2) penerima pesan yaitu siswa; dan (3) pesan yaitu materi pelajaran yang diambil dari kurikulum (Hidayati, dkk, 2008: 7-4).

Ruminiati (2007: 2-11) menyatakan bahwa media merupakan wahana penyuluhan informasi dan penyaluran pesan berupa materi ajar oleh guru kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan.

Fungsi media dalam pembelajaran IPS adalah sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan sebagai sumber belajar. Selain itu media pembelajaran memiliki nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
- b. Media dapat mengatasi ruangan kelas
- c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang konkret, benar, dan realistik
- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru

- g. Media dapat meningkatkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar
- h. Media dapat meningkatkan pengalaman yang integral dari sesuatu yang konkret sampai pada sesuatu yang abstrak.

(Hidayati, 2008: 7-6)

Aliran behavioristik beranggapan bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) tidak disebabkan oleh kemampuan internal seseorang, melainkan karena faktor stimulus yang menimbulkan respon. Untuk itu, agar aktivitas belajar siswa dapat optimal, maka stimulus perlu dirancang sedemikian rupa, sehingga mudah direspon oleh siswa. Stimulus ini dapat berupa media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak dalam pembelajaran IPS menjadi konkret (dunia nyata). Disamping itu, media pembelajaran atau alat peraga pembelajaran juga dapat membantu siswa menemukan strategi pemecahan masalah. Dari menggunakan media, siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya, memahami masalah, dan menemukan strategi pemecahan masalahnya sendiri (Aisyah : 2007).

Keberadaan media dalam proses pembelajaran IPS tidak hanya sebagai alat bantu, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan yang dibutuhkan siswa. Oleh karena itu media perlu dirancang dan dipersiapkan secara matang. John Jarolimek (dalam Hidayati, 2008: 7-13) menyatakan dalam menggunakan media pembelajaran hendaknya memperhatikan unsur-unsur: (1) tujuan yang akan dicapai; (2) tingkat usia dan kematangan anak; (3) kemampuan baca anak; (4) tingkat kesulitan dan jenis konsep

pelajaran; dan (5) keadaan/ latar belakang pengetahuan atau pengalaman anak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa atau sebaliknya, karena media dapat menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi konkret sesuai dengan kehidupan nyata, apalagi anak SD berada pada tahap operasional konkret yang menuntut guru harus mampu memberikan stimulus yang sifatnya nyata agar dalam direspon siswa dengan mudah.

5. Model pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, maka kita harus mempunyai suatu pola/ kerangka yang akan mempermudah dalam melaksanakan jalannya pembelajaran secara sistematis dan terarah.

Menurut Joice & Weil (dalam Mulyani Sumantri, 2001: 17) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran juga diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Sri Muryani dan Emy Wuryani, 2010: 77).

Oleh karena itu model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam merancang/ merencanakan pembelajaran dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat bermacam-macam model pembelajaran dengan memperhatikan berbagai pertimbangan dalam pengelompokkannya, yaitu :

- 1) Berdasarkan pengaturan guru dan peserta didik, terdapat model pembelajaran tim, mandiri, secara langsung, secara tidak langsung, klasikal, kelompok, individual, dan sebagainya.
- 2) Berdasarkan struktur peristiwa pembelajaran terdapat model pembelajaran terbuka dan tertutup.
- 3) Berdasarkan peranan guru dan peserta didik dalam mengolah pesan, terdapat model pembelajaran ekspositorik, heuristik atau hipotetik.
- 4) Berdasarkan proses pengolahan pesan, terdapat model pembelajaran deduktif dan induktif.
- 5) Berdasarkan tujuan pembelajaran, terdapat model pembelajaran kognitif, afektif, psikomotor atau gabungan dari kesemuanya.

Secara khusus Joyce & Weil (Sri Muryani dan Emy Wuryani, 2010: 80-81), mengelompokkan model pembelajaran dalam empat kelompok, yaitu :

- 1) Kelompok model pengolahan informasi

Model pengolahan informasi dalam pembelajaran bertitik tolak dari prinsip bahwa dalam proses kehidupan, segala sesuatu diputuskan dengan menggunakan informasi. Kelompok model pengolahan informasi meliputi model pembelajaran terdiri atas: (1) model pencapaian konsep; (2) berpikir induktif; (3) latihan penelitian; (4) pemandu awal; (5) memorisasi; (6) pengembangan intelektual; dan (7) penelitian ilmiah.

2) Kelompok model interaksi sosial

Model pembelajaran interaksi sosial menganggap bahwa mengajar pada hakeketnya adalah membangun hubungan sosial. Pembelajaran ditekankan pada pentingnya individu untuk melakukan hubungan dengan orang lain. Kelompok model interaksi sosial, meliputi model pembelajaran sebagai berikut: (1) bermain peran; (2) investigasi kelompok; (3) penelitian yurisprudensial; (4) latihan laboratorium; (5) penemuan ilmu sosial.

3) Kelompok model personal

Model pembelajaran personal bertitik tolak dari pandangan individu terhadap dirinya sendiri atau "*selfhood*" individu. Kelompok model personal meliputi model pembelajaran: (1) pembelajaran tanpa arahan; (2) sinectik; (3) latihan kesadaran; (4) latihan pengambilan keputusan (rapat kelas).

4) Kelompok model sistem perilaku

Model sistem perilaku bertitik tolak dari psikologi behavioristik, yang mementingkan penciptaan sistem lingkungan pembelajaran yang memungkinkan memanipulasi penguatan tingkah laku secara efektif sehingga terbentuk pola perilaku yang dikehendaki. Kelompok model sistem perilaku meliputi model pembelajaran sebagai berikut: (1) model pembelajaran pengendalian diri; (2) latihan asersif; dan (3) belajar tuntas.

Dari keempat model pembelajaran di atas, tidak ada yang paling baik dan paling buruk. Tetapi dalam menggunakannya kita telah menguasai model pembelajaran tersebut dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan serta disesuaikan dengan karakter peserta didik, materi, serta tingkat berpikir peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

6. Model Pembelajaran *Role Playing*

Dari lima macam model pembelajaran yang dikemukakan oleh Joyce & Weil (Sri Muryani dan Emy Wuryani, 2010: 80-81), model pembelajaran *role playing* termasuk kedalam model pembelajaran interaksi sosial, model ini menekankan pada pentingnya individu untuk membangun hubungan sosial dengan orang lain dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi. Inilah sebabnya model pembelajaran *role playing* termasuk dalam model ini karena dalam *role playing* pun

menekankan pada aspek kerja sama atau interaksi dengan orang lain dalam memecahkan suatu masalah.

Role playing (bermain peran) adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dapat dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain (Husein Achmad, dalam Hidayati, 2008: 7-34).

Role playing dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeran tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan.

Pada pembelajaran bermain peran, pemeranan tidak dilakukan secara tuntas sampai masalah dapat dipecahkan. Sehingga mengundang rasa kepenasaran peserta didik yang menjadi pengamat agar turut aktif

mendiskusikan dan mencari jalan keluar. Dengan demikian, diskusi setelah bermain peran akan berlangsung hidup dan menggairahkan peserta didik.

Hakekat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran peserta didik dapat: (1) mengeksplorasi perasaannya; (2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi; dan (4) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Selain itu dengan *role playing* (bermain peran), diharapkan siswa dapat menghayati dan berperan dengan berbagai figur khayalan atau figur sesungguhnya dalam berbagai situasi. Model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS dengan pokok bahasan tentang hubungan kehidupan sosial, misalnya: peranan tokoh-tokoh, susunan dan masyarakat feodal. Melalui model pembelajaran ini dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif meliputi pemecahan masalah, aspek afektif meliputi sikap, nilai-nilai pribadi/orang lain, membandingkan, mempertentangkan nilai-nilai, mengembangkan empati atas dasar tokoh yang mereka perankan, sedangkan aspek psikomotor terlihat ketika siswa memainkan peran di depan kelas. Dengan pembelajaran seperti ini diharapkan minat serta motivasi siswa terhadap pembelajaran IPS yang cenderung kaku dan membosankan menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Tujuan dan manfaat model pembelajaran *role playing* (Shaftel dalam Hidayati, 2008: 7-36), antara lain:

- a. Agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realita hidup.
- b. Agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya.
- c. Untuk mempertajam indra dan rasa siswa terhadap sesuatu.
- d. Sebagai penyaluran atau pelepasan ketegangan dan perasaan.
- e. Sebagai alat mendiagnosa keadaan kemampuan siswa.
- f. Pembentukan konsep secara mandiri.
- g. Menggali peranan-peranan dari pada seseorang dalam suatu kejadian/keadaan.
- h. Membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, analisis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain.
- i. Melatih anak ke arah pengendalian dan membaharui perasaanya, cara berpikirnya, dan perbuatannya.

Menurut Shaftel (dalam Kumara Endang, 2009) mengemukakan sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu:

a. Menghangatkan suasana kelompok

Tahap ini akan mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari, dengan cara mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan. Masalah dapat diangkat dari kehidupan peserta didik, agar dapat merasakan masalah itu hadir dihadapan mereka, dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah yang hangat dan actual, langsung menyangkut kehidupan peserta didik, menarik dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik, serta memungkinkan berbagai alternatif pemecahan. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

b. Memilih peran dalam pembelajaran

Tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika para peserta didik tidak menyambut tawaran tersebut,

guru dapat menunjuk salah seorang peserta didik yang pantas dan mampu memerankan posisi tertentu.

c. Menyusun tahap-tahap baru

Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan, sehingga tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan. Guru membantu peserta didik menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya di mana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan, dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik, dan mereka siap untuk memainkannya.

d. Menyiapkan pengamat

Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Sebaiknya pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas. Misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, bagaimana keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran, apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkan atau tidak.

e. Tahap pemeranan

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya. Mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena para peserta didik ragu dengan apa yang harus dikatakan akan ditunjukkan. Pemeranan cukup dilakukan secara singkat, sesuai tingkat kesulitan dan kompleksitas masalah yang diperankan serta jumlah peserta didik yang dilibatkan, tidak perlu memakan waktu yang terlalu lama. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Kadang kala para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah memakan waktu yang terlampaui lama. Untuk itu guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan. Sebaliknya pemeranan dihentikan pada saat terjadinya pertentangan agar memancing permasalahan untuk didiskusikan.

f. Diskusi dan evaluasi pembelajaran

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi. Diskusi dimulai dengan menafsirkan baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya

mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

g. Pemeranan ulang

Dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

h. Diskusi dan evaluasi tahap dua

Diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas. Para peserta didik menyetujui cara tertentu untuk memecahkan masalah, meskipun ada kemungkinan ada beberapa peserta didik yang belum menyetujuinya. Kesepakatan bulat tidak perlu dicapai karena tidak ada cara yang pasti dalam menghadapi masalah kehidupan.

i. Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan

Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu para peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya. Mereka bercermin pada orang lain untuk lebih memahami dirinya. Implikasi yang

paling penting dalam bermain peran adalah terjadinya saling tukar pengalaman. Proses ini mewarnai seluruh kegiatan bermain peran, yang ditegaskan lagi pada tahap akhir. Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

Kelebihan model pembelajaran *role playing* adalah :

- a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
- b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- d. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- e. Dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/ membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Selain kelebihanannya, model pembelajaran *role playing* juga memiliki kekurangan, antara lain:

- a. Memerlukan waktu yang relatif panjang/ banyak.
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, padahal tidak semua guru memilikinya.
- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- d. Apabila pelaksanaan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model pembelajaran ini.
- f. Pada pelajaran agama masalah keimanan, sulit disajikan melalui metode sosiodrama dan bermain peranan ini (Muthoharoh, Hafiz. 2010).

Dengan demikian model pembelajaran *role playing* dapat digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan rangsangan kepada siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran dengan jalan memainkan peran berbagai figur sesuai dengan karakternya dan mengahayatnya dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotornya, agar pembelajaran IPS yang oleh sebagian siswa dirasa membosankan menjadi lebih menyenangkan.

B. Kajian Empiris

Beberapa hasil penelitian yang mendukung penelitian ini diantaranya adalah dalam penelitian yang dilakukan oleh Harnanik tahun 2010, dengan judul “Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman kedisiplinan tema kehidupan sehari-hari siswa kelas 2 SDN Kauman 3 Kecamatan Klojen Kota Malang. Yang dilakukan 2 siklus, masing-masing siklus dilaksanakan dalam 2 hari. Siklus tindakan pembelajaran dihentikan jika telah mencapai kriteria ketuntasan sebesar 70% dari jumlah keseluruhan subyek penelitian dengan rata-rata skor minimal 75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (a) pelaksanaan pembelajaran *role playing* pada siklus I masih banyak kekurangan. Kekurangannya yaitu masih ada beberapa siswa yang merasa malu untuk bermain peran di depan kelas sehingga kegiatan belajar mengajar tidak dapat berjalan dengan baik. Pada siklus II diberi perbaikan sehingga pemahaman siswa dan keberanian siswa dalam bermain peran di depan kelas menjadi meningkat; (b) model pembelajaran tematik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kedisiplinan dari skor rata-rata pre tes 51,7 menjadi 61,3 pada siklus I dan pada siklus II menjadi 80,4; (c) model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan, kerjasama, keberanian dan rasa senang siswa dalam belajar. Jumlah siswa yang aktif dalam belajar meningkat dari 55% pada siklus I menjadi 67% pada siklus II. Kerjasama siswa dari 51% pada siklus I meningkat menjadi 70% pada siklus II. Keberanian siswa juga mengalami peningkatan dari 49% pada siklus I menjadi 67% pada siklus II. Serta rasa senang dalam

belajar siswa juga meningkat dari 54% pada siklus I menjadi 70% pada siklus II (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/6161>).

Penelitian yang dilakukan oleh Nurma Indah Pangesti tahun 2010 dengan judul “Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kotaanyar I Kecamatan kotaanyar Kabupaten Probolinggo”. Dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* pada Pembelajaran IPS telah berhasil meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kotaanyar 1. Peningkatan ini diperoleh dari hasil observasi tentang motivasi dan aktivitas siswa serta rata-rata postes yang terus meningkat. Berdasarkan hasil observasi, motivasi siswa mengalami peningkatan pada siklus II. Begitu juga dengan aktivitas siswa, yang paling tampak yaitu sebagian besar siswa sudah berani bertanya/menjawab serta melaporkan hasil diskusi. Hasil belajar siswa terus meningkat mulai dari rata-rata sebelumnya (63,55) mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata kelas sebesar (74,48) dan prosentase ketuntasan belajar kelasnya yaitu (55,17%) meningkat pada siklus II dengan rata-rata kelasnya sebesar (83,21) dan prosentase ketuntasan belajar kelasnya sebesar (82,76%). Dalam penelitian selanjutnya hendaknya dapat memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada sehingga pembelajaran diharapkan berjalan seoptimal mungkin (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/indek.php/KDSP/article/view/4449>).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rika Evalia Ariyanti tahun 2010 yang berjudul “Penerapan *role playing* untuk Meningkatkan Pemahaman

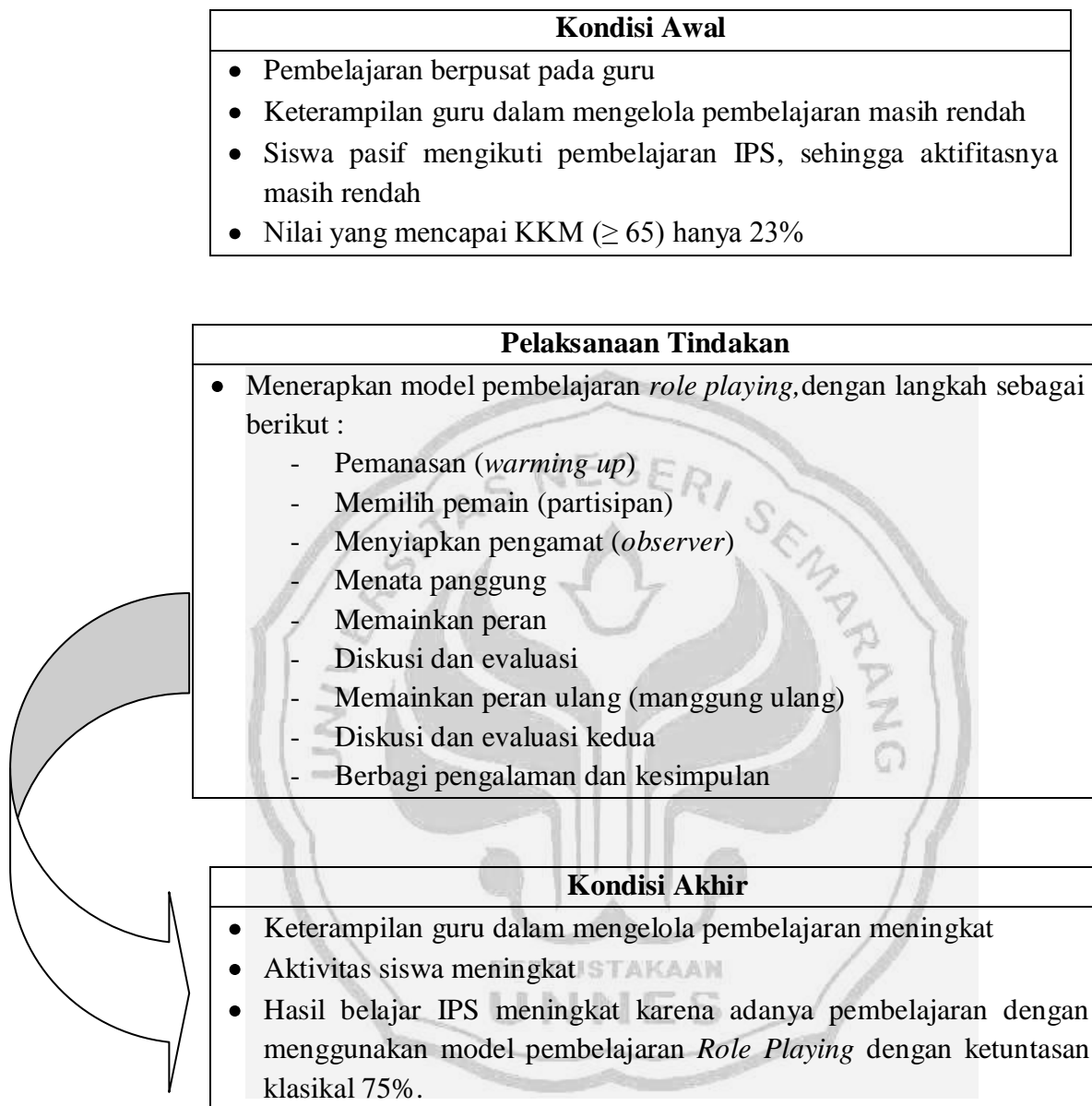
Teks Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Tegalweru Kabupaten Malang“. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan aktivitas dan pemahaman teks cerita rakyat siswa kelas V SDN Tegalweru. Peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 13,6%, peningkatan prosentase ketuntasan belajar kelas yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap teks cerita rakyat dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 20,7%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas, dan pemahaman teks cerita rakyat siswa kelas V di SDN Tegalweru Kecamatan Dau Kabupaten Malang.

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kerjasama, keberanian, motivasi, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa adanya permasalahan siswa dalam mempelajari IPS khususnya kompetensi dasar “Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan” pada pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi siswa kurang merespon terhadap pelajaran yang dilakukan oleh guru, siswa merasa bosan dan sulit memahami materi yang dipelajarinya sehingga pemahaman dan keaktifan siswa kurang. Masalah tersebut dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran

role playing karena dengan *role playing* siswa dapat menghayati peran yang dimainkannya, sehingga siswa dapat bertanggungjawab dan bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat dan kemampuan orang lain serta belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok. Siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret (Piaget), oleh karena itu pembelajaran harus dirancang mampu untuk membangkitkan siswa, menarik perhatian siswa, karena perhatian siswa pada usia tersebut mudah beralih, dalam jangka waktu tertentu perhatian anak dapat tertarik pada banyak hal. Selain itu perhatian anak terfokus pada lingkungan terdekat. Pada umumnya anak lebih tertarik pada benda yang bergerak, anak ingin mengetahui sebab-sebab terjadinya sesuatu. Rasa ingin tahu ini merupakan gerak awal untuk belajar dan dorongan untuk mengeksplorasi dunia sekitarnya. Kegiatan ini akan memacu anak untuk terus mencari sampai keinginannya terpenuhi, sehingga dengan *role playing*, dapat menjembatani anak dengan memberikan situasi yang benar-benar mencerminkan keadaan nyata serta bisa merasakan serta mengalaminya sendiri. Selain itu keterampilan guru meningkat sehingga aktivitas serta hasil belajar siswa juga meningkat.



Gambar 1

Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*, maka keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Candirejo 01 meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

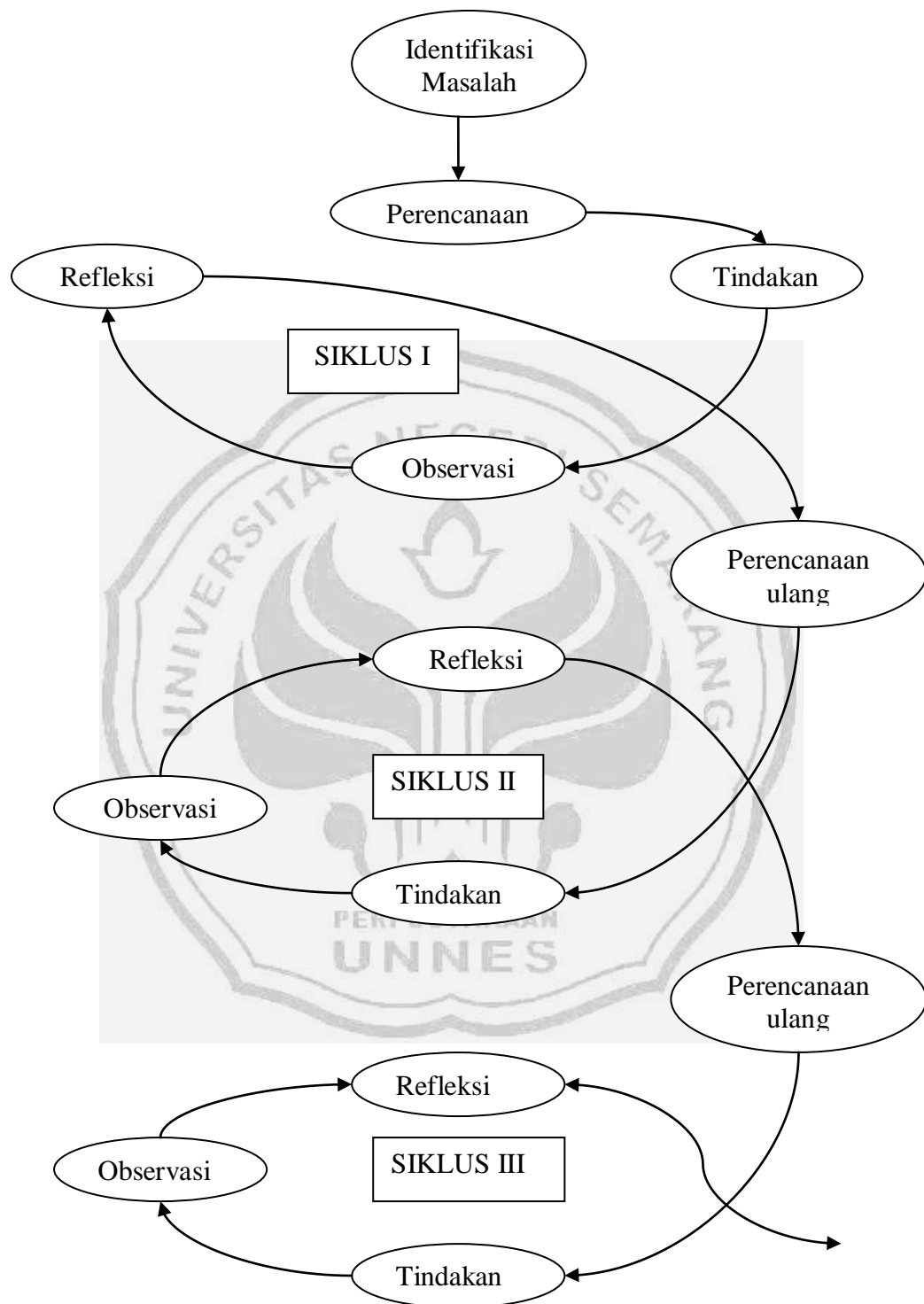
Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu cara yang strategis bagi guru untuk memperbaiki layanan pendidikan yang harus dilaksanakan dalam konteks pembelajaran di kelas dan peningkatan kualitas program sekolah secara keseluruhan. PTK merupakan suatu kebutuhan bagi guru untuk meningkatkan profesionalismenya, karena PTK dapat membuat guru menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran di kelasnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri berdasarkan permasalahan dari hasil refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Selain itu PTK membuat guru menjadi kreatif karena selalu dituntut untuk melakukan inovasi sebagai implementasi dan adaptasi berbagai teori dan teknik pembelajaran serta bahan ajar yang dipakainya (Zaenal Aqib, 2006: 13-14).

Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri atas 4 tahap (Zaenal Aqib, 2010: 10), yaitu:

1. Merencanakan
2. Melakukan Tindakan
3. Mengamati (observasi)
4. Refleksi

Prosedur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dapat dilihat dalam gambar di bawah ini :



Gambar 2

Spiral Tindakan Kelas (Zainal Aqib, 2006: 31)

B. Perencanaan Tahap Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing*. Tahapan dalam perencanaan penelitian ini adalah:

1. Perencanaan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini merupakan refleksi awal dari kegiatan penelitian. Dalam tahap ini peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat. Kegiatan dalam tahap perencanaan ini adalah:

- 1) Menelaah materi pembelajaran IPS serta mengkaji indikatornya.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan media pembelajaran.
- 4) Menyiapkan alat evaluasi berupa test tertulis, dan lembar kerja siswa.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dengan mengimplementasikan perencanaan yang dipersiapkan yaitu pelaksanaan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *role playing* di kelas V SD Negeri Candirejo 01. Dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru mengkondisikan kelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kondusif.
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi sekitar proklamasi kemerdekaan RI.
- 4) Guru membagi kelompok, yaitu kelompok bermain peran dan kelompok observer.
- 5) Guru menunjuk kelompok dan membagi peran kembali kepada siswa untuk bermain peran tentang persiapan kemerdekaan Indonesia.
- 6) Siswa bersama guru menata panggung untuk kegiatan bermain peran.
- 7) Siswa bermain peran dengan tokoh-tokohnya yaitu Ir. Soekarno, Moh Hatta, Sutan Syahrir, Chairul Shaleh, Wikana, Darwis, Ahmad Soebardjo, Jusuf Kunto, Sukarni, dan Sayuti Melik.
- 8) Siswa yang tidak bermain peran mengamati temannya yang sedang bermain peran.
- 9) Setelah selesai, partisipan mempresentasikan hasil pengamatannya.
- 10) Siswa memperbaiki bermain perannya, dengan mengulanginya kembali.

- 11) Siswa dan guru berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan.
- 12) Siswa yang belum memahami materi diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah dipelajari.
- 13) Siswa mengerjakan evaluasi, kemudian siswa bersama guru membahas soal serta memberikan penilaian.
- 14) Guru memberi tindak lanjut dan motivasi kepada siswa.

c. Tahap Observasi

Kegiatan observasi atau pengamatan terhadap objek penelitian dilakukan secara langsung oleh teman sejawat pada saat proses pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *role playing* di kelas V SD Negeri Candirejo 01. Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data dan mengamati proses pembelajaran. Kegiatan yang diamati meliputi:

- 1) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran
- 2) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran
- 3) Hasil belajar siswa

Indikator keterampilan guru dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *role playing* antara lain :

- 1) Menyiapkan pra pembelajaran
- 2) Melaksanakan kegiatan awal
- 3) Penguasaan dalam menyajikan materi
- 4) Mengorganisasikan siswa dalam kelompok

- 5) Memberikan LKS sebagai bahan bermain peran
- 6) Membimbing siswa bekerja sama saat bermain peran
- 7) Membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi bermain peran
- 8) Malaksanakan kegiatan akhir.

Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *role playing* antara lain :

- 1) Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Keaktifan siswa dalam bermain peran (partisipan).
- 3) Kemampuan melakukan diskusi dan evaluasi.
- 4) Kemampuan menyimpulkan materi pembelajaran.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti berdiskusi bersama teman sejawat untuk mengkaji proses pembelajaran yang meliputi, aktivitas siswa, keterampilan guru, serta hasil belajar siswa, apa sudah efektif atau belum dengan cara melihat ketercapaian dalam indikator pada siklus pertama, serta mengkaji kekurangan dan kelebihan siklus pertama, kemudian peneliti membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus selanjutnya.

2. Perbaikan Pembelajaran Siklus II

Pada rancangan siklus II, tindakan yang diambil dari hasil yang telah dicapai pada siklus I sebagai usaha perbaikan. Langkah-langkah yang dilaksanakan peneliti dalam siklus II hampir sama dengan siklus I,

demikian halnya dengan siklus III yang perbaikannya dikaitkan dengan tindakan pada siklus II dan seterusnya.

C. Subyek Penelitian

Subjek yang diteliti adalah siswa kelas V SD Negeri Candirejo 01 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang tahun pelajaran 2011/2012. Jumlah siswa kelas V adalah 22 siswa terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan, serta guru kelas V SDN Candirejo 01.

Sedangkan variabel atau faktor yang di selidiki dalam penelitian ini adalah:

1. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran IPS pada materi peristiwa sekitar proklamasi dengan model pembelajaran *role playing*.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada materi peristiwa sekitar proklamasi dengan model pembelajaran *role playing*.
3. Hasil belajar IPS pada materi peristiwa sekitar proklamasi dengan model pembelajaran *role playing*.

Penelitian Tindakan Kelas pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri Candirejo 01 Tahun Ajaran 2011/2012, dilaksanakan dengan jadwal sebagai berikut:

1. Hari Selasa, tanggal 8 Nopember 2011 pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.
2. Hari Selasa, tanggal 15 Nopember 2011 pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.

3. Hari Selasa, tanggal 22 Nopember 2011 pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus III.

D. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Candirejo 01 Tahun Ajaran 2011/2012. SD Negeri Candirejo 01 terletak di Desa Candirejo Kecamatan Bawang Kabupaten Batang. SD Negeri Candirejo 01 memiliki 9 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang Kepala Sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang musola, 1 ruang UKS, 1 ruang dapur dan 4 ruang WC.

E. Data dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

a. Data Kuantitatif

Jenis data diwujudkan dalam bentuk angka yang diperoleh dari data hasil belajar siswa kelas V yang diambil dengan cara memberikan tes setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran serta catatan lapangan selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Data tersebut merupakan beberapa variabel yang menjadi sumber pembuatan dalam laporan,

dengan menggunakan instrumen observasi aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam kegiatan pembelajaran.

2. Sumber Data

Data yang akan dianalisis adalah data yang dikumpulkan baik pada saat pra-tindakan, selama tindakan, maupun sesudah tindakan pembelajaran dilaksanakan yang diperoleh dari keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini sumber data terdiri atas:

- a. Siswa kelas V SDN Candirejo 01 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang.
- b. Guru kelas V SDN Candirejo 01 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang.
- c. Dokumen, data ini diperoleh dari hasil tes siswa kelas V mata pelajaran IPS, aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Catatan Lapangan, data ini diperoleh dari catatan selama proses pembelajaran berlangsung, meliputi aktivitas siswa dan ketrampilan guru.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Tes

Teknik tes berupa tes tertulis, digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian hasil belajar siswa. Tes diberikan kepada siswa setiap akhir pembelajaran pada siklus I, II, dan III.

b. Non Tes

Teknik non tes berupa observasi, dengan alat pengumpul data berupa lembar observasi, dokumentasi dan catatan lapangan.

F. Teknik Analisis Data

Data kualitatif dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan sesuai dengan data. Data kualitatif diperoleh dari keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran serta respon dan aktivitas siswa yang dianalisis dengan menggunakan rumus:

1. Penilaian hasil keterampilan guru

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

Keterangan: N = Persentase keterampilan guru

A = Skor yang diperoleh

B = Jumlah skor yang diamati

Hasil perhitungan dideskripsikan dengan skala sebagai berikut :

Tabel 2
Skala Penilaian Keterampilan Guru

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85 – 100 %	Sangat Baik (SB)	Berhasil
65 – 84 %	Baik (B)	Berhasil
55 – 64 %	Cukup (C)	Tidak Berhasil (gagal)
0 – 54 %	Kurang (K)	Tidak Berhasil (gagal)

(Zaenal Aqib, 2010:160)

2. Penilaian aktivitas siswa

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

Keterangan: N = Persentase keaktifan siswa

A = Skor yang diperoleh

B = Jumlah skor yang diamati

Hasil Perhitungan dideskripsikan dengan skala aktivitas siswa, yaitu:

Tabel 3
Skala Penilaian Aktivitas siswa

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85 – 100 %	Sangat Baik (SB)	Berhasil
65 – 84 %	Baik (B)	Berhasil
55 – 64 %	Cukup (C)	Tidak Berhasil (gagal)
0 – 54 %	Kurang (K)	Tidak Berhasil (gagal)

(Zaenal Aqib, 2010:160)

Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa. Tingkat ketuntasan belajar siswa dianalisis setelah proses pembelajaran berlangsung pada tiap siklusnya, dilakukan dengan memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis. Analisis ini dihitung dengan menggunakan rumus:

1. Penilaian hasil belajar siswa

$$Na = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan: Na = Nilai akhir

n = Nilai yang diperoleh

N = Nilai total (Depdiknas:2007)

2. Nilai rata-rata hasil belajar siswa

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

Keterangan x : nilai rata-rata

$\sum X$: jumlah semua nilai siswa

$\sum N$: jumlah siswa (Zaenal Aqib, 2010:40)

3. Penilaian ketuntasan belajar klasikal

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

Keterangan: P = Persentase (Zaenal Aqib, 2010:41)

Adapun kriteria untuk menentukan taraf keberhasilan tindakan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85 – 100 %	Sangat Baik (SB)	Berhasil
65 – 84 %	Baik (B)	Berhasil
55 – 64 %	Cukup (C)	Tidak Berhasil (gagal)
0 – 54 %	Kurang (K)	Tidak Berhasil (gagal)

(Zaenal Aqib, 2010:160)

G. Indikator Keberhasilan

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Candirejo 01 dengan indikator sebagai berikut :

1. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran IPS pada materi peristiwa sekitar proklamasi menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada materi peristiwa sekitar proklamasi menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
3. Ketuntasan belajar individu minimal sebesar >65 dan ketuntasan klasikal sebesar 75% pada materi peristiwa sekitar proklamasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I perlu adanya perencanaan terlebih dahulu. Perencanaan ini dimaksudkan agar pelaksanaan dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan. Perencanaan dalam tindakan siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi masalah dan menetapkan alternatif pemecahan masalah
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi “Persiapan Kemerdekaan Indonesia”
- 3) Menyiapkan media pembelajaran
- 4) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.
- 6) Mengembangkan skenario pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing*.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 8 Nopember 2011 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) dengan materi persiapan kemerdekaan Indonesia dimulai pada pukul 07.30-08.45 WIB.

Pada tahap pelaksanaan penelitian, dilakukan bersama teman sejawat (observer) untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan peneliti, dengan uraian kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1) Pendahuluan (\pm 10 menit)

Sebelum pembelajaran dimulai siswa berbaris di depan kelas, dan memasuki ruangan kelas satu per satu dengan tertib, setelah semua siswa masuk kedalam kelas, siswa berdoa dipimpin oleh ketua kelas. Pagi itu pembelajaran pun segera dimulai, guru mulai mengajukan pertanyaan yang dapat mengantarkan serta merangsang siswa pada materi yang akan dipelajari.

Guru bertanya “ Kapankah Indonesia merdeka?”, serentak anak-anak menjawab 17 Agustus 1945 Bu.”Siapa yang bisa membuat negara kita merdeka? Apakah itu hadiah atau karena perjuangan dari para pahlawan?”. Jawaban beragam muncul dari siswa ada yang menjawab hadiah dari Tuhan YME, ada yang menjawab hadiah dari Bung Karno, adapula yang menjawab karena berkat perjuangan para pahlawan yang gigih melawan

penjajah. Dari semua jawaban yang disampaikan kemudian guru menjelaskan bahwa kemerdekaan negara Indonesia adalah berkat perjuangan para pahlawan. Sekaligus menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa hari ini akan belajar tentang persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia.

2) Kegiatan Inti (\pm 45 menit)

a) Eksplorasi

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan tanya jawab antara guru dengan siswa tentang peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia, tokoh-tokoh yang berperan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia yaitu Ir. Soekarno, Moh Hatta, Sutan Syahrir, Chairul Saleh, Wikana, Darwis, Ahmad Soebardjo, Jusuf Kunto, Sukarni, dan Sayuti Melik.

Setelah mengetahui tokoh-tokohnya, kemudian guru membagi kelompok bermain peran yang bertugas memainkan peran dan kelompok observer yang bertugas mengamati jalannya bermain peran. Guru juga membagikan LKS sebagai bahan untuk bermain peran, diskusi dan evaluasi.

b) Elaborasi

Pada tahap ini siswa mulai memainkan peran sesuai dengan tokoh yang telah disepakati sebelumnya, dalam bermain peran siswa masih malu-malu bahkan ada yang tidak mau ketika ditunjuk untuk bermain peran. Bermain peran ini

tidak dituntaskan secara sempurna, karena dengan seperti ini dapat merangsang siswa untuk terus berpikir bagaimana akhir ceritanya. Dari sinilah mulai terlihat adanya suatu interaksi/ diskusi dalam kelompok. Tetapi pada saat diskusi berlangsung terlihat didominasi oleh beberapa anak saja, karena kebanyakan dari kelompok observer tidak memperhatikan ketika bermain peran berlangsung, sehingga ketika diskusi berlangsung mereka bingung untuk menyampaikan pendapat/kritik, bahkan sekedar hasil pengamatan saja, mereka masih terlihat bingung.

Selesai berdiskusi dilanjutkan dengan manggung ulang untuk memperbaiki bermain peran yang pertama sesuai dengan tanggapan, saran/ kritik dari kelompok observer ataupun dari para pemain sendiri kemudian hasilnya didiskusikan lagi pada diskusi yang kedua agar siswa dapat saling bertukar pengalaman.

c) Konfirmasi

Guru memberikan penguatan terhadap hasil kerja sama kelompok baik pada saat bermain peran atau menjadi observer pada saat diskusi berlangsung. Selesai berdiskusi siswa menanyakan materi yang belum mereka pahami, tetapi hanya beberapa siswa saja yang berani bertanya, setelah semua pertanyaan terjawab kemudian bersama dengan guru, siswa

menyimpulkan materi dari hasil bermain peran, serta merefleksi hasil bermain peran agar bermain peran berikutnya dapat lebih baik lagi.

3) Kegiatan Akhir (\pm 15 menit)

Siswa mengerjakan soal evaluasi. Sebelum menutup pelajaran guru memberi tindak lanjut yaitu berupa tugas rumah bagi setiap siswa.

Setelah proses pembelajaran siklus I selesai, seluruh data yang didapat yaitu aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa, selanjutnya diolah bersama dengan observer untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan sebagai acuan perencanaan siklus II.

b. Observasi Siklus I

1) Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

Data hasil observasi keterampilan guru digunakan untuk mengetahui kemampuan guru selama proses belajar mengajar. Data ini diperoleh dari lembar observasi keterampilan guru.

Berdasarkan hasil observasi dan dilakukan analisis pada siklus I maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5

Data Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skala	Kualifikasi
1.	Menyiapkan pra pembelajaran	3	Baik
2.	Melaksanakan kegiatan awal	2	Cukup
3.	Penguasaan dalam menyajikan materi	2	Cukup
4.	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok	2	Cukup
5.	Memberikan LKS sebagai bahan bermain peran	2	Cukup
6.	Membimbing siswa bekerjasama dalam kelompok	1	Kurang
7.	Membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi hasil bermain peran	2	Cukup
8.	Melaksanakan kegiatan akhir	3	Baik
Jumlah		17	
Prosentase Rata-rata		54%	Kurang

Berdasarkan hasil observasi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Candirejo 01 dengan materi persiapan kemerdekaan Indonesia menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat diketahui bahwa aspek menyiapkan pra pembelajaran mendapatkan skala penilaian 3. Pelaksanaan kegiatan inti mendapat skala 2. Penguasaan dalam menyajikan materi mendapat skala 2. Aspek mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok mendapat skala 2. Memberikan LKS sebagai bahan bermain peran mendapat skala 2. Membimbing siswa bekerjasama saat bermain peran mendapat skala 1, dalam membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi hasil

bermain peran mendapat skala 2, dan dalam melaksanakan kegiatan akhir mendapat skala 3. Hasil pengamatan keterampilan guru mendapat persentase 54% dengan kualifikasi kurang.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6
Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor	Kualifikasi
1	Keantusiasan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	2	Kurang
2	Keaktifan siswa dalam bermain peran (partisipan)	1	Kurang
3	Melakukan diskusi dan evaluasi	2	Cukup
4	Menyimpulkan materi pembelajaran	2	Cukup
Jumlah		7	
Persentase Rata-rata		43%	Kurang

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan kualifikasi kurang dengan persentase 43% dari 22 siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pada aspek keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran mendapat skor 2 dengan kualifikasi kurang hal ini disebabkan karena siswa

sudah menyiapkan alat tulis seadanya. Keaktifan siswa dalam bermain peran (partisipan) mendapat skor 1 dengan kualifikasi kurang karena dalam bermain peran siswa atau pada saat menjadi pengamat masih banyak siswa yang malu-malu dan tidak mau ketika memerankan tokoh dalam bermain peran serta pada saat diskusi kelompok masih didominasi oleh beberapa orang saja.

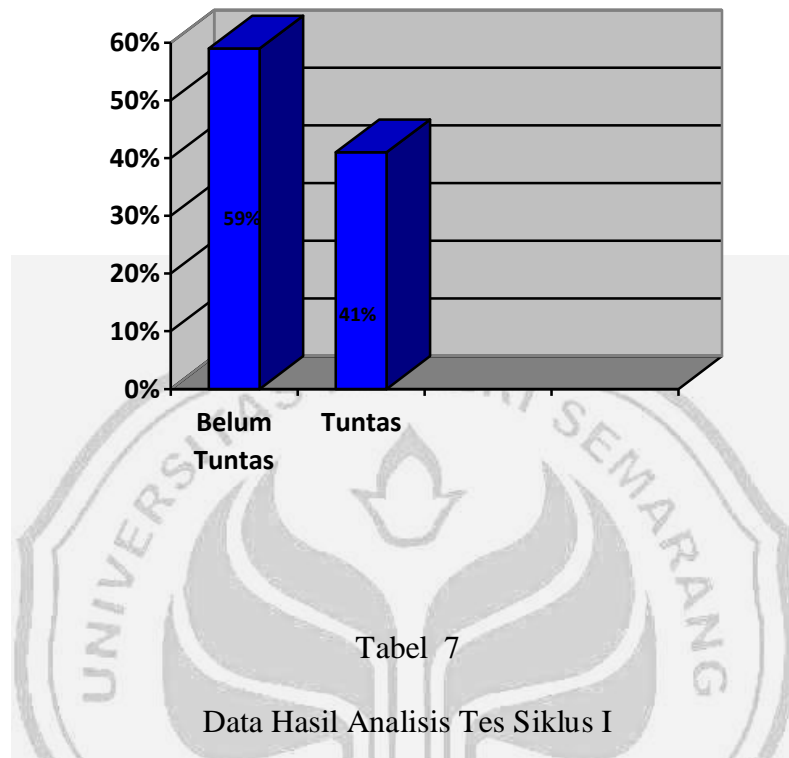
Kemampuan siswa dalam diskusi atau evaluasi mendapat skor 2 dengan kualifikasi cukup, hal ini disebabkan sebagian besar siswa masih malu-malu untuk mengemukakan pendapatnya. Kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi mendapat skor 2 dengan kualifikasi cukup dikarenakan siswa kurang menguasai materi sehingga siswa mengalami kesulitan dalam membuat kesimpulan.

3) Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan rata-rata data awal hanya 57, sedangkan pada siklus I rata-ratanya menjadi 68. Ketuntasan belajar juga meningkat dari data awal 23% yang tuntas belajar menjadi 41% pada siklus I yang berjumlah 9 siswa. Diagram hasil belajar siklus I dapat digambarkan sebagai berikut:

Diagram 1

Hasil Belajar Siklus I



Tabel 7

Data Hasil Analisis Tes Siklus I

No	Pencapaian	Data Awal	Siklus I
1.	Rata-rata	57	68
2.	Nilai Terendah	50	50
3.	Nilai Tertinggi	75	80
4.	Belum Tuntas	72 %	59 %
5.	Tuntas	23 %	41 %

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa pada awalnya rata-rata nilai yang diperoleh masih kurang. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 23%. Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* ada peningkatan yaitu diperoleh rata-rata nilai pada data akhir siklus I adalah 68

dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Pada siklus ini masih ada 59% siswa yang nilainya belum tuntas, maka perlu diadakan siklus berikutnya.

c. Refleksi Siklus I

Refleksi tindakan pada siklus I ini lebih difokuskan pada masalah yang muncul selama tindakan. Adapun permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru dalam memberikan bimbingan belum menyeluruh, hanya kepada beberapa kelompok saja, sehingga semua siswa belum terlihat aktif dalam melaksanakan diskusi.
- 2) Kemampuan siswa dalam bermain peran (partisipan), masih kurang karena siswa masih malu-malu saat memerankan tokoh, bahkan ada anak yang tidak mau ikut bermain peran.
- 3) Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat pada saat diskusi masih kurang dikarenakan siswa masih takut dan malu-malu untuk menyatakan pendapatnya, tetapi kerjasamanya sudah cukup baik.
- 4) Siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi masih takut sehingga perlu ditunjuk untuk membacakan hasil diskusinya kedepan.
- 5) Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang terutama pada saat bermain peran dan pada saat diskusi.

6) Hasil tes akhir menunjukkan masih ada 59% siswa yang belum tuntas, ketuntasan belajar hanya 41%. Rata-rata prosentase keterampilan guru 54% (kurang), aktivitas siswa 43% (kurang) sehingga masih perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil refleksi yang telah diuraikan di atas, perlu adanya perbaikan dalam siklus berikutnya, antara lain :

- 1) Dalam proses diskusi dan evaluasi hasil bermain peran, guru harus lebih interaktif dengan siswa sehingga siswa akan lebih aktif dalam memberikan penilaian terhadap proses bermain peran.
- 2) Dalam memberikan bimbingan harus lebih merata pada semua kelompok maupun individu, sehingga semua siswa merasa diperhatikan.
- 3) Pada saat bermain peran, guru harus lebih mengarahkan siswa, sehingga siswa menjadi lebih yakin dan percaya diri dalam memainkan peran yang telah diberikan kepadanya.

2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini masih tetap melaksanakan tindakan seperti pada siklus I yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pada siklus II juga perlu adanya perencanaan terlebih dahulu. Perencanaan ini

dimaksudkan supaya pelaksanaan dapat berjalan lancar sesuai dengan yang diharapkan. Perencanaan tindakan dalam siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat skenario perbaikan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* sesuai hasil refleksi siklus I agar siklus II lebih efektif.
- 2) Menyusun RPP dengan materi “Proklamasi kemerdekaan Indonesia”.
- 3) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dan sebagai pedoman pengamatan kegiatan.
- 4) Merancang dan menyiapkan lembar kerja kelompok sebagai bahan bermain peran dan diskusi.
- 5) Menyiapkan alat evaluasi berupa ter tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 15 Nopember 2011 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) dengan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia dimulai pukul 07.30 – 08.45 WIB.

Pelaksanaan penelitian ini, dilakukan bersama teman sejawat (observer) untuk mengamati proses pembelajaran yang

dilakukan peneliti. Dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Pendahuluan (\pm 10 menit)

Seperti pada pembelajaran sebelumnya, pagi ini siswa sudah berbaris rapi setelah mendengar bel tanda masuk berbunyi. Satu per satu siswa memasuki ruang kelas V seraya mencium tangan ibu guru, dan guru berdiri di depan pintu untuk mengawasi kerapihan siswa. Siswa berdoa sebelum memulai pelajaran, dilanjutkan dengan memperhatikan gambar para pahlawan serta gambar peristiwa proklamasi yang dibawa oleh guru. Guru mulai memancing siswa dengan mengajukan berbagai pertanyaan, diantaranya adalah apakah yang kalian lihat dalam gambar ini?”. Anak-anak serentak menjawab “sepertinya itu gambar bung Hatta ya Bu”. “Siapa Bung Hatta itu anak-anak?”. Sambung bu guru. “Wakil presiden Indonesia Bu”, itulah salah satu jawaban dari siswa. Kemudian guru menunjukkan gambar lagi tentang pelaksanaan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Dari sinilah kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, bahwa nanti kita akan mengetahui bagaimana peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia berlangsung.

2) Kegiatan Inti (\pm 45 menit)

a) Ekplorasi

Sebelum memulai bermain peran, terlebih dahulu guru menunjuk kelompok yang akan bermain peran dan menjadi observer. Seraya menjelaskan bahwa pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja tetapi juga akan dilaksanakan di lapangan upacara. Serta membagi peran pada masing-masing kelompok. Siswa bersama guru kemudian menata panggung dan bersiap-siap untuk bermain peran, agar siswa tidak bingung ketika terjadi pergantian adegan.

b) Elaborasi

Siswa mulai memainkan peran sesuai dengan tokoh-tokoh yang telah disepakati diantaranya yaitu Ir. Sukarno, Moh. Hatta, Suhud, Latief Hendraningrat, Sukarni, Darwis, Chairul Shaleh, W. R. Supratman dan Ibu Fatmawati. Siswa mulai bermain peran tentang proklamasi kemerdekaan Indonesia yang dimulai dari pembacaan teks proklamasi, mengibarkan bendera serta menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan penuh sukacita tetapi masih terlihat khikmad, kemudian dilanjutkan dengan para pemuda menyebarkan berita kemerdekaan Indonesia melalui radio.

Siswa sudah mulai terlihat antusias meskipun ada siswa masih tampak kaku dan ragu-ragu, mereka masih terlihat bingung, apalagi ketika pergantian adegan. Para observer juga terlihat memperhatikan jalannya bermain peran, karena para observer juga terlibat langsung dalam bermain peran dan terlihat ada beberapa siswa yang membuat catatan kecil tentang pelaksanaan bermain peran.

Selesai bermain peran, guru bersama dengan siswa juga observer segera membentuk lingkaran kecil untuk berdiskusi. Saat diskusi berlangsung, suasana menjadi semakin ramai, karena sudah mulai terlihat adanya beberapa sanggahan/tanggapan dari siswa terhadap komentar/pendapat dari teman-temannya. Siswa tidak lagi saling menunjuk untuk mempresentasikan/ menyampaikan hasil pengamatannya.

Dari hasil diskusi dengan para observer, kemudian siswa melakukan permainan kembali, dengan memperhatikan kritik serta saran dari observer, sehingga permainan peran mereka menjadi lebih baik lagi.

c) Konfirmasi

Selesai bermain peran, siswa menyimpulkan hasil permainan peran mereka, kemudian guru memberikan penguatan serta penghargaan terhadap kerjasama/ hasil

kerja kelompok. Siswa dan guru juga berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan sekaligus merefleksi hasil bermain peran/diskusi yang telah dilakukan agar lebih baik lagi pada pembelajaran berikutnya.

3) Penutup (\pm 15 menit)

Sebelum menutup pelajaran guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Dilanjutkan dengan evaluasi (post tes). Setelah siswa selesai mengerjakan evaluasi, guru bersama siswa membahas soal yang mereka kerjakan serta memberikan nilai.

Setelah proses pembelajaran siklus II selesai, seluruh data yang didapat dari proses pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, selanjutnya diolah bersama dengan teman sejawat (observer) untuk diketahui kekurangan dan kelebihan sebagai acuan perencanaan siklus berikutnya.

c. Observasi Siklus II

1) Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

Data hasil observasi keterampilan guru digunakan untuk mengetahui keterampilan guru selama proses belajar mengajar. Data ini diperoleh dari lembar observasi keterampilan guru.

Berdasarkan hasil observasi dan dilakukan analisis pada siklus II maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 8
Data Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skala	Kualifikasi
1.	Menyiapkan pra pembelajaran	3	Baik
2.	Melaksanakan kegiatan awal	3	Baik
3.	Penguasaan dalam menyajikan materi	2	Cukup
4.	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok	3	Baik
5.	Memberikan LKS sebagai bahan bermain peran	3	Baik
6.	Membimbing siswa bekerjasama dalam kelompok	2	Cukup
7.	Membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi hasil bermain peran	3	Baik
8.	Melaksanakan kegiatan akhir	3	Baik
Jumlah		23	
Persentase Rata-rata		72%	Baik

Berdasarkan hasil observasi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Candirejo 01 dengan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat diketahui bahwa aspek pra pembelajaran mendapatkan skala penilaian 3.

Kegiatan awal mendapat skala 3. Penguasaan materi pembelajaran skala 2. Aspek mengorganisasikan siswa dalam kelompok mendapat skala 3. Memberikan LKS sebagai bahan bermain peran mendapat skala 3. Membimbing siswa bekerja sama saat bermain peran mendapat skala 2. Membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi hasil bermain peran mendapat skala 3.

Dalam melaksanakan kegiatan akhir mendapat skala 3. Hasil pengamatan keterampilan guru mendapat persentase 72% dengan kualifikasi baik.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada di bawah ini:

Tabel 9

Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor	Kualifikasi
1	Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran	3	Baik
2	Keaktifan siswa dalam bermain peran (partisipan)	2	Cukup
3	Melakukan diskusi dan evaluasi	3	Baik
4	Menyimpulkan materi pembelajaran	3	Baik
Jumlah		11	
Persentase Rata-rata		69%	Baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II mendapatkan kualifikasi baik dengan persentase 69% dari 22 siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pada aspek keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran mendapat skor 3. Keaktifan siswa dalam bermain peran (partisipan) mendapat skor 2 dengan kualifikasi cukup karena didalam bermain peran (partisipan) masih ada beberapa siswa yang masih malu-malu untuk bermain peran. Kemampuan siswa dalam melaksanakan diskusi kelompok mendapat skor 3 tetapi masih tetap didominasi oleh beberapa siswa saja, tetapi lebih baik dari siklus I karena hampir sebagian siswa sudah mulai aktif memberikan tanggapan serta siswa mampu untuk mempertahankan pendapatnya. Aktivitas siswa dalam kemampuan menyimpulkan materi skor 3 dengan kualifikasi baik, pada siklus II ini siswa lebih menguasai materi karena terjadi tukar pendapat yang cukup baik antar siswa, tetapi dalam membuat kesimpulan ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan.

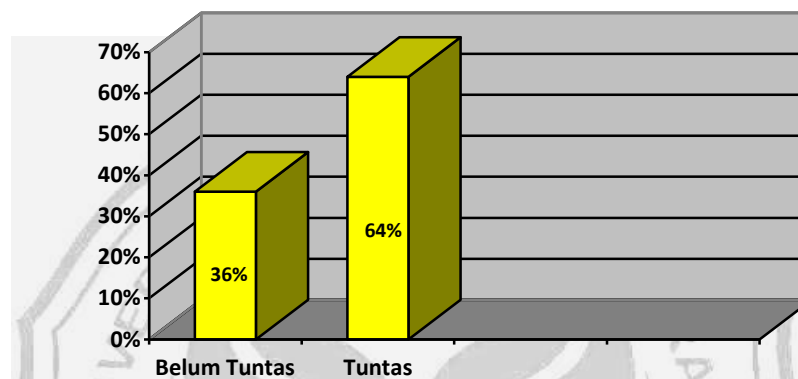
3) Hasil Belajar Siswa Siklus II

Nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I hanya 68 menjadi 71 pada siklus II. Ketuntasan belajar juga meningkat dari siklus I sebesar 41% yang tuntas

belajar menjadi 64% pada siklus II yang berjumlah 14 siswa. Diagram hasil belajar siklus II dapat digambarkan sebagai berikut:

Diagram 2

Hasil Belajar Siklus II



Tabel 10

Data Hasil Analisis Tes Siklus II

No	Pencapaian	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata	57	68	71
2.	Nilai Terendah	50	50	60
3.	Nilai Tertinggi	70	80	85
4.	Belum Tuntas	77 %	59 %	36 %
5.	Tuntas	23 %	41 %	64 %

Dari tabel analisis nilai rata-rata siklus II adalah 71 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 60. Pada siklus ini masih ada

36% siswa yang nilainya belum tuntas, maka perlu diadakan siklus berikutnya.

d. Refleksi Siklus II

Refleksi tindakan pada siklus II ini lebih difokuskan pada masalah yang muncul selama tindakan. Adapun permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru sudah lebih menyeluruh dalam memberikan perhatian serta variasi dalam mengajar, tetapi ada beberapa siswa yang masih kurang aktif, jadi perlu lebih memperhatikan siswanya lagi.
- 2) Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat sudah cukup baik, hanya saja masih perlu bimbingan terutama pada saat presentasi.
- 3) Kerjasama siswa dalam kelompok sudah cukup baik, namun perlu ditingkatkan lagi, sehingga semua dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Beberapa siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi masih takut sehingga masih perlu ditunjuk untuk mempresentasikan hasil diskusinya.
- 5) Hasil tes akhir menunjukkan masih ada 36% siswa yang belum tuntas, ketuntasan belajar hanya 64%. Rata-rata persentase kemampuan guru 72% (baik), aktifitas siswa 69% (baik) sehingga

masih perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka hal-hal yang perlu diperbaiki untuk tahap pelaksanaan proses pembelajaran siklus berikutnya adalah:

- 1) Guru perlu mengkondisikan kelas terlebih dahulu dengan memberikan motivasi dan penguatan agar siswa tidak takut dalam bermain peran dan mengeluarkan pendapatnya sebagai observer (pengamat) sehingga dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Dalam proses pembelajaran berlangsung guru harus lebih interaktif dengan siswa sehingga siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Dalam pelaksanaan pembelajaran guru perlu memberikan bimbingan yang lebih merata kesemua kelompok maupun individu.
- 4) Guru perlu meningkatkan variasi penyampaian materi dalam pembelajaran, sehingga dalam siklus III ketuntasan belajar mencapai 75%.

3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

a. Perencanaan Siklus III

Langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus III adalah mendesain kembali skenario pembelajaran melalui model pembelajaran *role playing*, sesuai dengan hasil refleksi siklus II. Pembelajaran masih tetap dilanjutkan dengan cara bermain peran, dengan harapan siswa akan lebih memahami materi dengan mengalami sendiri sebuah situasi yang memungkinkan mereka dapat merasakan secara langsung, sehingga apa yang dipelajari akan lebih terkenang dalam jangka waktu yang lebih lama.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 22 Nopember 2011 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Dalam pembelajaran IPS materi peristiwa setelah kemerdekaan Indonesia dimulai pukul 07.30 – 08.45 WIB.

Pelaksanaan tindakan dilakukan bersama teman sejawat (observer) untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan peneliti. Sehingga terlaksana langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Pendahuluan (\pm 10 menit)

Seperti hari-hari biasa, setelah bel tanda masuk sekolah berbunyi, anak-anak segera berbaris rapi di depan kelas sebelum masuk ke dalam kelas, setelah semua masuk,

disiapkan oleh ketua kelas untuk selanjutnya berdo'a bersama sebelum memulai pelajaran. Keantusiasan siswa sudah mulai terlihat ketika guru menunjukkan foto ketika sidang PPKI. Tanpa ditanya anak-anak langsung sudah dapat menebak, "Itu foto orang yang sedang bersidang kan bu?". Tanya salah satu siswa. Belum sempat ibu guru menjawab terdengar ada salah seorang siswa yang langsung menjawab " Itu memang foto ketika sidang PPKI kan bu, seperti yang pernah bu guru tunjukkan di Monjali". Ada juga yang menjawab " Itu bukan sidang tapi orang sedang bermusyawarah kan bu?". "Bagus sekali anak-anak, ayo beri tepuk tangan pada teman-teman kalian yang pintar-pintar ini". Serentak anak-anak memberikan tepuk tangan. Selanjutnya guru menyempurnakan jawaban dari siswa. Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada pagi hari ini adalah peristiwa yang terjadi setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia.

2) Kegiatan inti (\pm 45 menit)

a) Eksplorasi

Sebelum memulai bermain peran, siswa dan guru bertanyajawab tentang peristiwa apasaja yang terjadi setelah proklamasi kemerdekaan. Anak-anak serentak menjawab " Sidang PPKI kan Bu". "Betul sekali", jawab bu guru. Kemudian ada salah satu siswa yang bertanya

“Untuk apa si Bu sidang PPKI itu?”. Guru melemparkan pertanyaan tersebut kepada siswa yang lain, jawaban beragam muncul dari siswa. Kemudian guru menjelaskan sidang PPKI dilakukan untuk membentuk alat kelengkapan negara. Setelah itu guru menjelaskan tentang siapa saja yang ikut bersidang yaitu Ir. Soekarno, Moh Hatta, Iwa K, Ahmad Soebardjo, Sayuti Melik, Wirananta Kusumah, Ki Hajar Dewantara, dan Kasman Singodimejo.

Kemudian siswa menata panggung untuk bersidang, sementara itu guru juga tidak lupa memberikan LKS sebagai bahan bermain peran, diskusi dan evaluasi kepada masing-masing siswa.

b) Elaborasi

Siswa mulai memainkan peran sesuai dengan tokoh yang telah ditentukan sebelumnya, pada proses bermain peran ini siswa terlihat tampil percaya diri dan tidak malu-malu lagi untuk memainkan perannya. Meskipun sesekali mereka masih terlihat bingung. Sidang itu mereka lakukan sebanyak empat kali, dengan agenda atau keputusan yang berbeda-beda. Dalam pelaksanaannya tampak ada beberapa bagian yang tidak dimainkan secara tuntas, ini sengaja dilakukan untuk mengundang rasa penasaran siswa terhadap akhir cerita yang sedang mereka

mainkan dalam diskusi nanti. Para observer juga terlihat serius memperhatikan jalannya bermain peran. Ketika sampai pada gilirannya mereka menyampaikan komentar, mereka saling berebut untuk menyampaikan apa yang mereka lihat. Dalam diskusi tampak siswa tidak hanya mengkritik saja, tetapi mereka cenderung saling bertukar pendapat dan berusaha untuk mempertahankan pendapatnya, dengan membagi pengalaman yang telah mereka dapat sebelumnya..

Dari hasil diskusi inilah, para siswa melakukan bermain kembali. Walaupun begitu masih ada saja siswa yang mendengarkan saja.

c) Konfirmasi

Selesai bermain peran, siswa menyimpulkannya, mereka terlihat tidak begitu kesulitan dalam menyimpulkan karena mereka betul-betul mengamati jalannya bermain peran. Guru juga merefleksi serta memberikan penghargaan terhadap hasil kerjasama kelompok, baik kelompok pemain maupun kelompok observer.

3) Penutup (\pm 15 menit)

Siswa dan guru berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian

dilanjutkan dengan siswa mengerjakan soal evaluasi kemudian dikoreksi bersama dan dinilai. Guru juga memberikan PR sebelum menutup pelajaran

Setelah proses pembelajaran siklus III selesai, seluruh data yang didapat dari proses pembelajaran berlangsung yang meliputi aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa diolah bersama dengan kolaborasi (observer) untuk diketahui kekurangan dan kelebihan.

c. Observasi

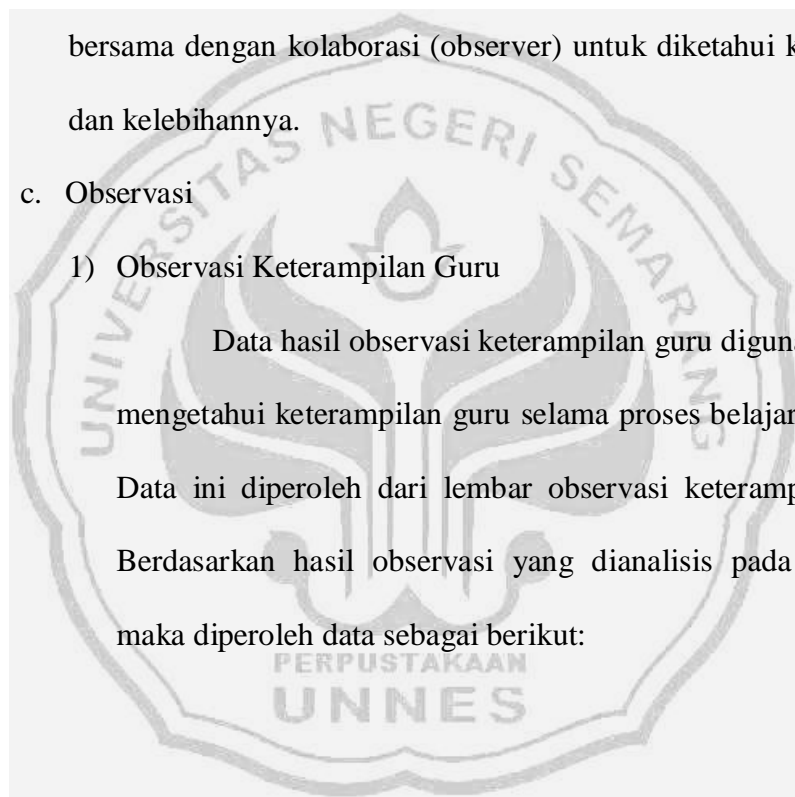
1) Observasi Keterampilan Guru

Data hasil observasi keterampilan guru digunakan untuk mengetahui keterampilan guru selama proses belajar mengajar.

Data ini diperoleh dari lembar observasi keterampilan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dianalisis pada siklus III

maka diperoleh data sebagai berikut:



Tabel 11

Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III

No	Aspek yang diamati	Skala	Kualifikasi
1.	Menyiapkan pra pembelajaran	4	Sangat Baik
2.	Melaksanakan kegiatan awal	4	Sangat Baik
3.	Penguasaan dalam menyajikan materi	3	Baik
4.	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok	3	Baik
5.	Memberikan LKS sebagai bahan bermain peran	3	Baik
6.	Membimbing siswa bekerjasama dalam kelompok	4	Sangat Baik
7.	Membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi hasil bermain peran	4	Sangat Baik
8.	Melaksanakan kegiatan akhir	4	Sangat Baik
Jumlah		29	
Persentase Rata-rata		91%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Candirejo 01 materi peristiwa setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siklus III dapat diketahui bahwa aspek pra pembelajaran mendapatkan skala penilaian 4. Kegiatan awal mendapat skala 4. Penguasaan dalam menyajikan materi mendapat skala 3. Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok mendapat skala 3, memberikan LKS sebagai bahan bermain peran mendapat skala 3, pada aspek membimbing siswa bekerjasama saat

bermain peran mendapat skala 4, pada aspek membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi bermain peran mendapat skala 4, dan pada aspek kegiatan akhir mendapat skala 4. Hasil pengamatan keterampilan guru mendapat persentase 91% dengan kualifikasi sangat baik.

2) Observasi Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus III dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 12

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III

No	Aspek yang diamati	Skor	Kualifikasi
1	Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran	3	Baik
2	Keaktifan siswa dalam bermain peran (partisipan)	4	Sangat Baik
3	Melakukan diskusi dan evaluasi	4	Sangat Baik
4	Menyimpulkan materi pembelajaran	3	Baik
Jumlah		14	
Persentase Rata-rata		88%	Sangat Baik

Berdasarkan data tersebut bahwa aktivitas siswa pada siklus III mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya. Pada aspek keantusiasan siswa dalam mengikuti

pembelajaran mendapat skor 3, siswa telah mempersiapkan alat tulis serta buku pelajaran yang sangat menunjang proses keberhasilan pembelajaran, serta mampu menanggapi pertanyaan dari guru. Keaktifan siswa dalam bermain peran mendapat skor 4 dengan kualifikasi sangat baik, pada siklus III ini siswa terlihat lebih berani memerankan peran yang telah menjadi tanggungjawabnya tanpa malu-malu. Aktivitas siswa dalam melakukan diskusi dan evaluasi mendapat skor 4 dengan kualifikasi sangat baik, siswa sudah terlihat lebih terbuka dalam berdiskusi, jawaban ataupun sanggahan dari siswa sudah sangat beragam dan bervariasi. Aktivitas siswa dalam materi pembelajaran mendapat skor 3 dengan kualifikasi baik, siswa terlihat sudah bisa mengikuti jalan cerita, sehingga memudahkan mereka untuk menyimpulkan materi. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus III mendapat persentase 88% dengan kualifikasi sangat baik.

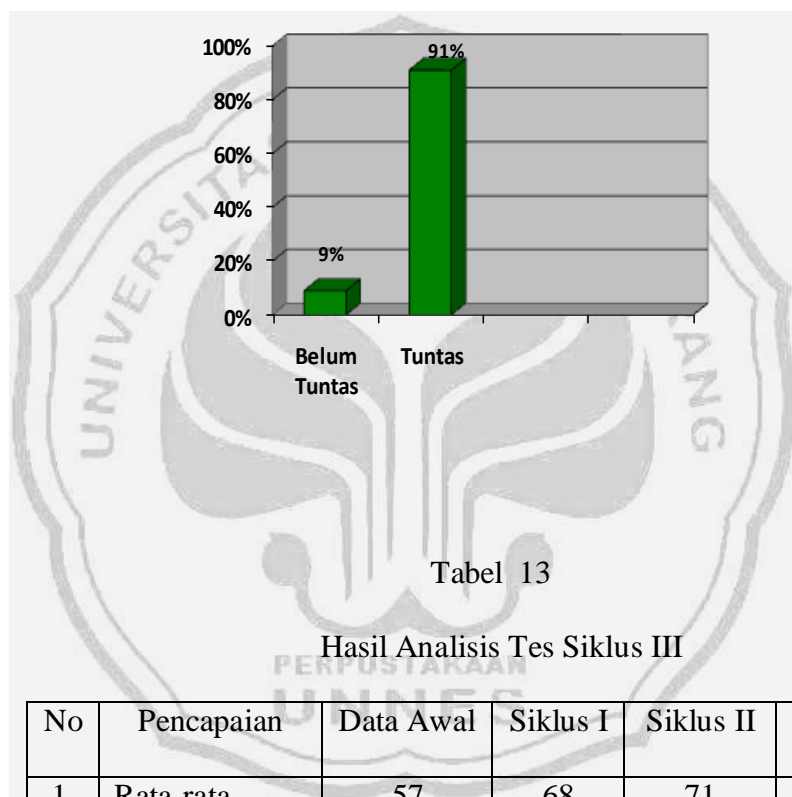
3) Observasi Hasil Belajar Siswa

Nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I nilai rata-ratanya sebesar 68, pada siklus II menjadi 71, dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 76. Sedangkan ketuntasan belajar juga meningkat dari siklus I, siklus II, dan siklus III siswa yang tuntas belajar sebanyak 20 siswa dengan

persentase 91% dan siswa yang belum tuntas belajar hanya 2 siswa dengan persentase 9%. Diagram hasil belajar siklus III dapat digambarkan sebagai berikut:

Diagram 3

Hasil Belajar Siklus III



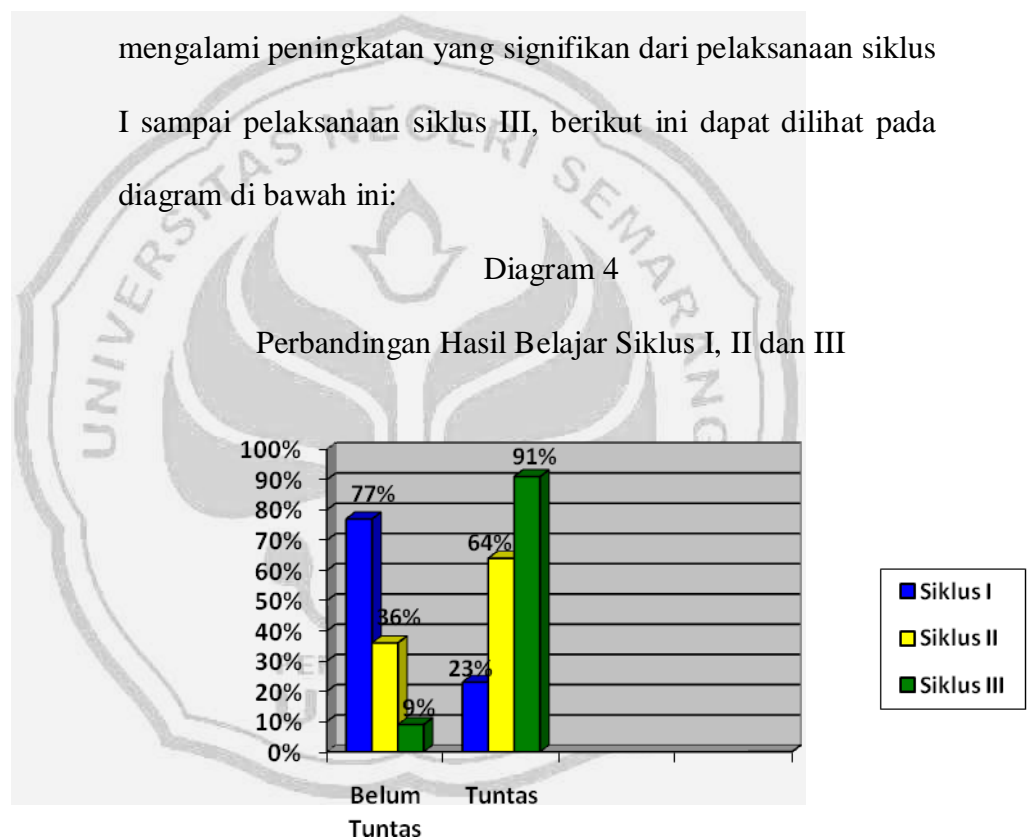
Tabel 13

Hasil Analisis Tes Siklus III

No	Pencapaian	Data Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Rata-rata	57	68	71	76
2.	Nilai Terendah	50	50	60	60
3.	Nilai Tertinggi	70	80	85	90
4.	Belum Tuntas	77 %	59 %	36 %	9 %
5.	Tuntas	23 %	41 %	64 %	91 %

Berdasarkan tabel analisis nilai rata-rata siklus III adalah 76 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Pada siklus III hanya 9% siswa yang nilainya belum tuntas, sehingga 91% siswa sudah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 75%.

Pada hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi peristiwa setelah kemerdekaan Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dari pelaksanaan siklus I sampai pelaksanaan siklus III, berikut ini dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



d. Refleksi

Dari hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa tiap siklus mengalami peningkatan, sehingga dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Rata-rata persentase keterampilan guru pada siklus III juga peningkatan menjadi 91% dengan kualifikasi sangat baik sehingga sudah dapat memenuhi indikator yang telah ditetapkan yaitu adanya peningkatan keterampilan guru dengan kualifikasi sekurang-kurangnya baik.
- 2) Rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus III meningkat yaitu 88% dengan kualifikasi sangat baik sehingga sudah dapat memenuhi indikator yang telah ditetapkan yaitu adanya peningkatan aktivitas siswa dengan kualifikasi sekurang-kurangnya baik.
- 3) Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai akhir pada siklus III dari jumlah 22 siswa hanya 2 anak yang belum tuntas, dengan persentase sebanyak 9%. Sedangkan 20 anak nilainya sudah mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 65, dengan persentase 91% dengan nilai rata-rata 76, sehingga indikator keberhasilan sudah tercapai pada siklus III yaitu ketuntasan hasil belajar klasikal sudah mencapai 75%.

B. Pembahasan

1. Pemaknaan Temuan Penelitian

Pembahasan lebih banyak didasarkan pada hasil observasi dan refleksi pada setiap siklus I, II, dan III. Kegiatan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Candirejo 01 tahun pelajaran 2011/2012

materi peristiwa sekitar proklamasi menggunakan model pembelajaran *role playing*.

a. Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan data keterampilan guru dalam pembelajaran pada siklus I diperoleh rata-rata persentase 54% dengan kualifikasi kurang (K) masih dibawah kriteria tingkat keberhasilan belajar yaitu minimal baik. Ini disebabkan guru masih kurang maksimal dalam melaksanakan proses pembelajaran, ketika proses bermain peran berlangsung, guru tidak segera menegur ketika ada siswa yang bercanda, pada saat siswa bermain peran guru kurang memandu siswa, ketika diskusi serta persentasi guru kurang merata dalam membimbing dan memberikan kesempatan yang sama rata pada semua siswa. Sedangkan hasil pengamatan keterampilan guru, pada siklus II diperoleh rata-rata persentase mencapai 72% dengan kualifikasi baik (B). Pada proses pelaksanaan pembelajaran guru sudah dapat mengoptimalkan aspek-aspek yang belum tercapai dalam siklus I, perhatian serta bimbingan guru sudah mulai menyeluruh, sehingga lebih banyak siswa yang mau terlibat dalam bermain peran. Sedangkan hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus III mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata persentase yang di dapat mencapai 91% dengan kualifikasi sangat baik (SB).

Berdasarkan data di atas terdapat peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *role playing* pada tiap siklusnya. Data tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran. Ini sesuai dengan yang disebutkan oleh Hidayati, dkk. 2008:6.5 bahwa guru dalam pembelajaran berperan sebagai pembimbing, sebagai fasilitator, dan sebagai stimulator. Selain itu guru juga harus dapat menguasai 8 keterampilan mengajar karena guru adalah individu yang memiliki tugas membimbing belajar, sebagai model pemecahan masalah, sebagai katalisator dalam memprakarsai proses belajar, sebagai pembantu dalam proses belajar, sebagai teman siswa dalam mengkaji dan memecahkan masalah (Catharina Tri Anni, 2006: 102).

b. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan persentase rata-rata seluruh aspek yang diamati adalah 43%, aktivitas siswa dalam pembelajaran mendapat kualifikasi kurang (K) karena masih dibawah kriteria hasil keberhasilan belajar yang ditetapkan yaitu minimal baik. Hal ini disebabkan siswa masih malu-malu saat bermain peran, bahkan ada beberapa siswa yang tidak mau bermain peran, selain itu pada saat

mereka bertugas menjadi partisipan (observer), mereka masih banyak bercanda dan mengobrol dengan anggota lainnya, sehingga ketika mereka harus berdiskusi kemudian mempresentasikan hasil pengamatannya masih banyak yang bingung. Aktivitas siswa pada siklus II ada kenaikan rata-rata persentase yang mencapai 26% dari 43% pada siklus I menjadi 69% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *role playing* dan mencapai kategori baik (B). Pada siklus II proses kegiatan belajar mengajar siswa lebih terlihat antusias baik pada saat menata panggung ataupun ketika bermain peran mereka sudah lebih berani, hanya saja masih terlihat hati-hati dan masih terlihat menghafal dialog. Para partisipan juga sudah mulai memperhatikan jalannya bermain peran, terbukti ketika para partisipan memberikan komentar terhadap hasil bermain peran sudah terlihat saling bertukar pendapat dan mempertahankan pendapatnya, hanya saja masih tetap ada beberapa siswa yang masih pasif. Pada siklus III aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 19%, dengan rata-rata persentase pada siklus II 69% menjadi 88% pada siklus III. Pada siklus III persentase rata-rata mendapat penilaian sangat baik (SB). Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS siswa merespon dan menanggapi materi pembelajaran dengan sangat baik. Pada siklus III ini siswa terlihat

antusias dan bersemangat dalam melakukan setiap proses pembelajaran.

Berdasarkan data di atas terdapat peningkatan aktivitas siswa melalui model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS dari tiap siklusnya. Peningkatan ini membuktikan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa, karena dengan bermain peran siswa menghayati dan berperan dalam berbagai figur sesungguhnya dalam berbagai situasi (Hidayati, 2008: 7-37). Model pembelajaran *role playing* dapat membantu siswa menemukan makna sendiri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya konsep-konsep yang berbeda, dan memikirkan perilakunya sendiri dan perilaku orang lain. Proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:

1. Menggali perasaannya
2. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya
3. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah
4. Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

(Hamzah B. Uno, 2007: 26).

Menurut teori behavioristik agar aktivitas belajar siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal, maka stimulus harus dirancang sedemikian rupa (menarik dan spesifik) sehingga mudah di respon oleh siswa (Achmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni, 2009: 106). Dengan demikian hasil belajar (perubahan perilaku) itu tidak hanya disebabkan oleh kemampuan internal manusia, tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respons.

Dalam proses pembelajaran jelas terlihat bahwa adanya interaksi antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa akan dapat membentuk pengetahuan serta keterampilan yang terwujud dari adanya keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

c. Hasil Belajar IPS

Berdasarkan nilai hasil belajar IPS siswa pada siklus I rata-rata nilai yang dicapai sebesar 68 dengan persentase ketuntasan 39% dengan nilai minimal 50. Hasil belajar ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu ketuntasan belajar mencapai 75% dengan nilai minimal 65. Nilai rata-rata siswa pada siklus II meningkat menjadi 71 dengan persentase ketuntasan 64% dengan nilai minimal 60. Pada siklus III rata-rata nilai siswa mencapai 76 dengan persentase ketuntasan mencapai 91% dengan

nilai minimal 60. Hasil yang diperoleh pada tiap siklusnya, menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa, walaupun pada siklus III nilai minimal masih 60, namun ketuntasan belajarnya mencapai 91% yang berarti sudah mencapai indikator ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan yaitu sebesar 75%. Dari data yang diperoleh hanya 2 siswa dari 22 siswa yang belum tuntas belajar. Oleh sebab itu peneliti menetapkan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan sehingga berakhir sampai siklus III dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan data di atas membuktikan bahwa melalui model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Candirejo 01 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang. Catharina Tri Anni (2006: 2) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Karena belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan suatu perubahan perilaku (Gagne, dalam Catharina Tri Anni 2006: 4). Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang.

Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan, dan lingkungan tersebut selalu mengalami perubahan.

2. Implikasi Hasil Penelitian

Role playing dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah siswa bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya.

Melalui bermain peran, siswa berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeran tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasikan perasaan dengan perasaan yang tengah berkejolak dan menguasai pemeranan.

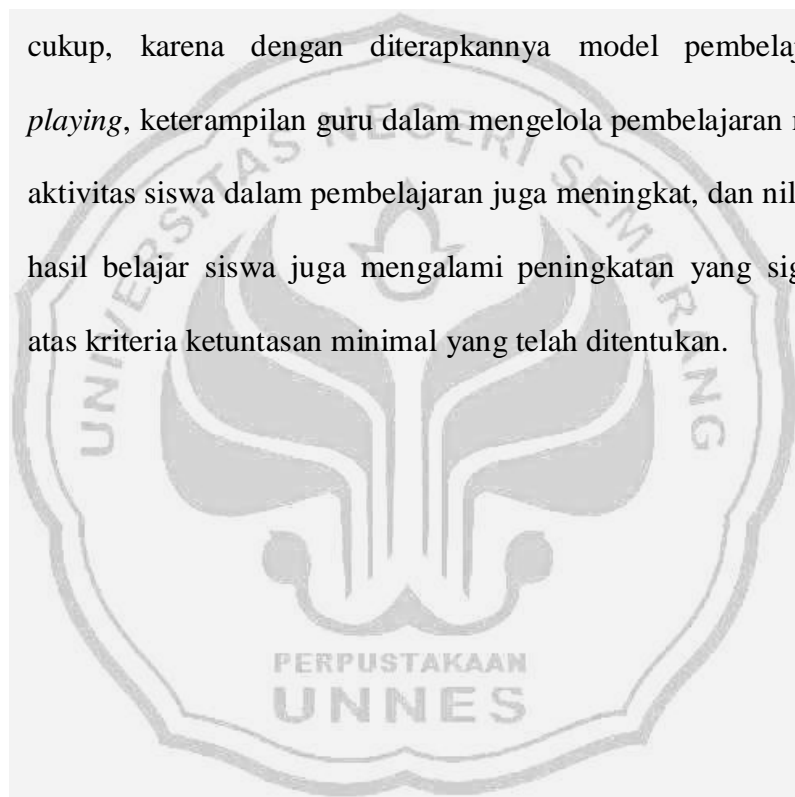
Selain itu dengan model pembelajaran *role playing* (bermain peran), siswa dapat menghayati dan berperan dengan berbagai figur khayalan atau figur sesungguhnya dalam berbagai situasi. Model ini dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS dengan pokok bahasan tentang hubungan kehidupan sosial, misalnya: peranan tokoh-tokoh,

susunan dan masyarakat feodal. Melalui model ini proses pembelajaran dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif meliputi pemecahan masalah, aspek afektif meliputi sikap, nilai-nilai pribadi atau orang lain, membandingkan, mempertentangkan nilai-nilai, mengembangkan empati atas dasar tokoh yang mereka perankan, sedangkan aspek psikomotor terlihat ketika siswa memainkan peran di depan kelas. Dengan pembelajaran seperti ini minat serta motivasi siswa terhadap pembelajaran IPS yang cenderung kaku dan membosankan menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Dari hasil tes yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil tes pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 68 dengan ketuntasan belajar siswa 39%, pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 71 dengan ketuntasan belajar siswa 64%, dan pada siklus III diperoleh nilai rata-rata sebesar 76 dengan ketuntasan belajar siswa 91%. Nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar juga telah memenuhi indikator keberhasilan. Aktivitas siswa dalam pembelajaran juga meningkat. Peningkatan ini, dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I adalah 43%, pada siklus II adalah 69%, sedangkan pada siklus III adalah 88%. Dengan demikian terjadi peningkatan persentase aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II sebesar

26%, dari siklus II ke siklus III sebesar 19%. Demikian juga dengan keterampilan guru diperoleh rata-rata persentase sebesar 91%, artinya keterampilan guru dalam kualifikasi sangat baik. Terdapat peningkatan keterampilan guru siklus I sebesar 54%, siklus II sebesar 72% dan menjadi 91% pada siklus III.

Pelaksanaan siklus III dalam penelitian ini dipandang sudah cukup, karena dengan diterapkannya model pembelajaran *role playing*, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran meningkat, aktivitas siswa dalam pembelajaran juga meningkat, dan nilai rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan di atas kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Melalui model pembelajaran *role playing*, dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Terbukti dari hasil observasi keterampilan guru pada siklus I adalah 54%, pada siklus II menjadi 72%, dan pada siklus III meningkat menjadi 91%.
2. Melalui model pembelajaran *role playing*, dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Peningkatan ini dapat dilihat dari siklus I adalah 43%, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 69%, kemudian diperbaiki lagi pada siklus III sehingga aktivitas siswa menjadi 88%.
3. Melalui model Pembelajaran *role playing*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai analisis data diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I hanya sebesar 68, siklus II 71, dan pada siklus III meningkat menjadi 76, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 91%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* terjadi peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran juga mengalami peningkatan yaitu mencapai 91%, aktivitas siswa dalam pembelajaran mencapai 88%, dan hasil belajar siswa mencapai 91% dengan nilai rata-rata 76, maka saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Bagi Siswa

Dalam memahami suatu materi pembelajaran tidaklah selalu dengan mendengarkan penjelasan guru tetapi siswa dapat menggali pengetahuannya sendiri dengan jalan memainkan peran berbagai figur sesuai dengan karakternya dan mengahayatnya dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotornya, agar pembelajaran yang dirasa membosankan menjadi lebih menyenangkan.

2. Bagi Guru

- a. Guru sebaiknya menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* yang memungkinkan siswa untuk menggali pengetahuannya sendiri, baik pembelajaran untuk mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya.
- b. Guru sebaiknya lebih banyak memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru.

3. Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada guru untuk melakukan peningkatan kualitas pembelajaran dengan memberikan fasilitas guna mendukung peningkatan inovasi dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Aqib, Zainal, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Aqib, Zainal, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Aqib, Zainal, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- BSNP. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dalyono. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2007. *SKKD Tingkat SD/MI*. Jakarta: Depdiknas
- Djumiran, dkk. 2009. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Evalia Ariyanti, Rika. 2010. *Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Cerita Rakyat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Tegalweru Kabupaten Malang*.
<http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/7173> diakses pada Rabu, 23 Maret 2011 pukul 20.47 WIB
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Harnanik. 2010. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Kedisiplinan Tema Kehidupan Sehari-hari Siswa Kelas 2 SDN Kauman 3 Kecamatan Klojen Kota Malang.*

Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD.* Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

<http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/6161> diakses

Rabu, 23 Maret 2011 pukul 20.45 WIB

<http://sunartombs.wordpress.com/2009/01/05/pengertian-prestasi-belajar/diakses> pada hari minggu 20/03/2011 Jam 11.11 WIB

Komara, Endang. 2009. Model Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran Partisipatif. http://alhafizh84.wordpress.com/2009/12/21/model-bermain-peran-dalam_pembelajaran-partisipatif/ diakses Selasa, 22 Maret 2011 pukul 19.20 WIB

Mudjiono dan Dimiyati. 1999. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: PT Rineka Cipta

Muryani, Sri. Dan Emy Wuryani. 2009. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial.* Salatiga: UKSW

Muryani, Sri. Dan Emy Wuryani. 2010. *Pengembangan Pendidikan IPS SD.* Salatiga: UKSW

- Muthoharoh, Hafiz. 2010. *Metode Sosiodrama dan Bermain Peranan*.
<http://alhafizh84.wordpress.com/2010/01/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method/> diakses pada 26 Mei 2010 pukul 17.10 WIB.
- Pangesti, Nurma Indah. 2010. *Penerapan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktifitas, dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kotanyar 1 Kecamatan Kotaonyar Kabupaten Probolinggo*. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/4449> diakses pada Rabu, 23 Maret 2011 pukul 20.47 WIB
- Permendiknas. 2008. *Permen no. 22, 23 dan 24 Tahun 2006*. Jakarta : Depdiknas
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- Rifa'I, Achmad. dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional
- Salam Burahnuddin. 2004. *Cara Belajar Yang Sukses di Perguruan Tinggi*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA
- Samlawi, Faqih & Maftuh, Bunyamin, dkk. 2001. *Konsep dasar IPS*. Bandung: CV Maulana

- Sumaatmadja, Nursid, dkk. 2004. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Sumantri, Mulyani dan H. Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. MAULANA
- Tri Anni, Catharina, dkk. 2005. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivis*. Surabaya: Prestasi Pustaka.
- Umaedi. 2000. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*. Jakarta: Depdiknas.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan nasional. www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf diakses Selasa, 22 Nopember 2011.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Moh. Uzer. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wibowo Edi Mugin, 2006. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: UNNES
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Lampiran 1

KKM Kelas V SD Negeri Candirejo 01

Tahun Ajaran 2011/2012

No	Mata Pelajaran	KKM
1	Pendidikan Agama Islam	65
2	Pendidikan Kewarganegaraan	65
3	Bahasa Indonesia	64
4	Matematika	60
5	Ilmu Pengetahuan Alam	65
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	65
7	Penjaskes	70
8	Seni Budaya dan Keterampilan	65
9	Muatan Lokal	
	a. Bahasa Jawa	62
	b. Bahasa Inggris	60
	c. Budidaya Ubi Kayu	60

(Sumber: Data SDN Candirejo 01)

Lampiran 2

**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN TINDAKAN KELAS
PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DI KELAS V SD NEGERI
CANDIREJO 01 KECAMATAN BAWANG BATANG**

VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	INSTRUMEN
Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran IPS melalui model pembelajaran <i>role playing</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan pra pembelajaran. 2. Melaksanaan kegiatan awal. 3. Penguasaan dalam menyajikan materi. 4. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok. 5. Memberikan lembar kerja siswa sebagai bahan bermain peran. 6. Membimbing siswa bekerja sama saat bermain peran. 7. Membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi hasil bermain peran. 8. Melaksanaan kegiatan akhir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar observasi • Catatan lapangan • Foto
Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada materi peristiwa sekitar proklamasi melalui model pembelajaran <i>role playing</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran. 2. Keaktifan siswa dalam bermain peran (partisipan). 3. Melakukan diskusi dan evaluasi. 4. Menyimpulkan materi pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar observasi • Catatan lapangan • Foto
Hasil belajar siswa pada materi tentang peristiwa sekitar proklamasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan siswa memainkan peran sesuai dengan karakter. 2. Kemampuan siswa dalam mengamati proses bermain peran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes

Lampiran 3

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURUPembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Role Playing*

Siklus.....

Nama Guru :

Kelas :

Pokok Bahasan :

Hari / Tanggal :

Keterangan : Berilah tanda check (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan indikator pengamatan dengan skala penilaian :

1 Jika 1 deskriptor tampak

2 Jika 2 deskriptor tampak

3 Jika 3 deskriptor tampak

4 Jika 4 deskriptor tampak

No	Indikator	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
1.	Pra pembelajaran	1. Memeriksa kesiapan ruang 2. Memeriksa kesiapan alat dan sumber belajar 3. Memeriksa kesiapan media 4. Memeriksa kesiapan siswa				
2.	Kegiatan Awal	1. Melaksanakan apersepsi 2. Menarik perhatian siswa 3. Memberi motivasi pada siswa 4. Menyampaikan topik dan menginformasikan tujuan pembelajaran				
3.	Penguasaan dalam menyajikan materi	1. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran 2. Mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan 3. Penyampaian materi jelas dan sesuai dengan karakteristik siswa 4. Mengaitkan materi dengan kehidupan nyata				

4.	Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan perangkingan siswa 2. Menetapkan jumlah anggota pada tiap kelompok. 3. Menetapkan siswa kedalam kelompok. 4. Membagi siswa dalam kelompok secara heterogen 				
5.	Memberikan LKS sebagai bahan bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. LKS mudah dipahami siswa 2. LKS sesuai dengan materi 3. LKS sesuai dengan tingkat berpikir siswa 4. LKS dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari 				
6.	Membimbing siswa bekerja sama saat bermain peran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melibatkan siswa untuk bekerjasama dalam kelompok 2. Menumbuhkan suasana dalam kelompok yang menyenangkan 3. Menunjukkan sikap hangat dengan semua kelompok 4. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon setiap kelompok 				
7.	Membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi hasil bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hanya membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi 2. Memberikan tanggapan hasil diskusi dan evaluasi. 3. Memberikan penilaian terhadap hasil diskusi dan evaluasi 4. Memberikan umpan balik terhadap hasil diskusi dan evaluasi 				
8.	Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan umpan balik 2. Menarik kesimpulan 3. Memberikan evaluasi 4. Memberikan tindak lanjut 				
Jumlah						
Persentase						
Kualifikasi						

Skor maksimal = 32

Persentase keterampilan guru = $\frac{\text{Skor hasil pengamatan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$

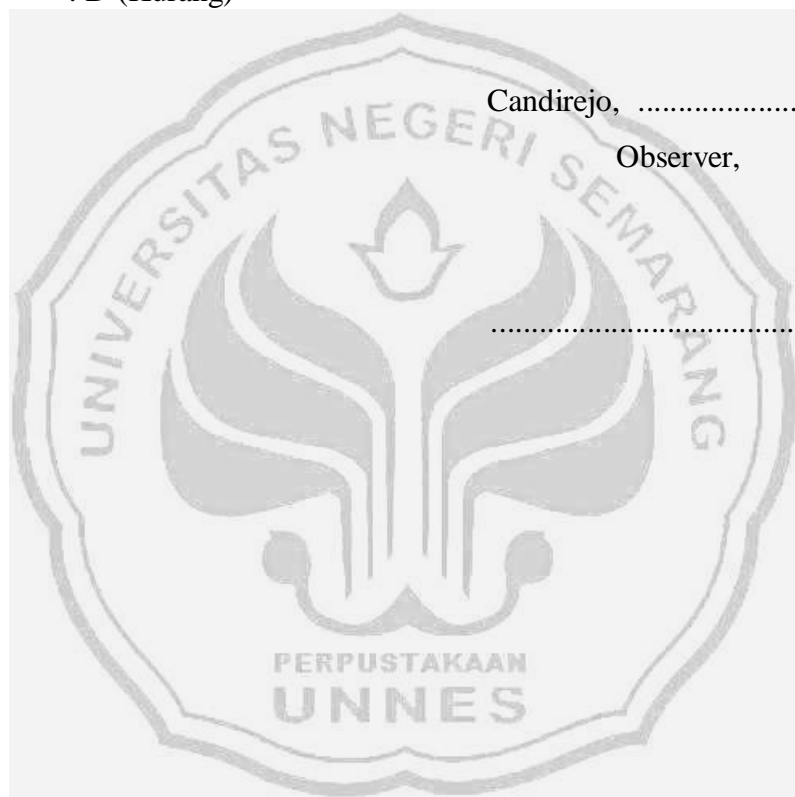
Kriteria Penilaian

85 – 100 : A (Sangat baik)

65 – 84 : B (Baik)

55 – 64 : C (Cukup)

0 – 54 : D (Kurang)



Lampiran 4

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWAPembelajaran IPS dengan Model Pembelajaran *Role Playing*

Siklus.....

Nama SD :

Kelas :

Hari / Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda ceck (V) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan !

1 Jika 1 deskriptor tampak

2 Jika 2 deskriptor tampak

3 Jika 3 deskriptor tampak

4 Jika 4 deskriptor tampak

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran	1. Menyiapkan alat tulis, buku pelajaran, dan bahan pembelajaran lainnya. 2. Memperhatikan penjelasan guru 3. Mampu menjawab pertanyaan secara spontan 4. Menanggapi diskusi dan evaluasi				
2.	Keaktifan siswa dalam bermain peran (partisipan)	1. Semua siswa berpartisipasi dalam bermain peran (observer) 2. Siswa membagi tugas/ peran dalam bermain peran (observer). 3. Siswa aktif bermain peran (partisipan) sesuai dengan skenario, dengan pengembangan. 4. Siswa saling membantu dan bekerjasama dalam bermain peran (observer)				
3.	Melakukan diskusi dan	1. Berani menyampaikan hasil diskusi 2. Menjawab pertanyaan dari kelompok lain. 3. Menanggapi komentar dari kelompok lain				

	evaluasi	4. Menerima kritik, saran, serta menghargai jawaban dari kelompok lain.				
4.	Menyimpulkan materi pembelajaran	1. Siswa berani menanyakan materi yang belum dipahami 2. Siswa membuat kerangka/alur materi pembelajaran 3. Siswa mampu bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari 4. Siswa dapat memberikan umpan balik kepada temannya dari kesimpulan yang telah dibuat.				
Jumlah						
Persentase						
Kualifikasi						

Skor maksimal = 16

Persentase aktivitas siswa = $\frac{\text{Skor hasil pengamatan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

Kriteria Penilaian

85 – 100 : A (Sangat baik)

65 – 84 : B (Baik)

55 – 64 : C (Cukup)

0 – 54 : D (Kurang)

Candirejo,

Observer,

.....

Lampiran 5

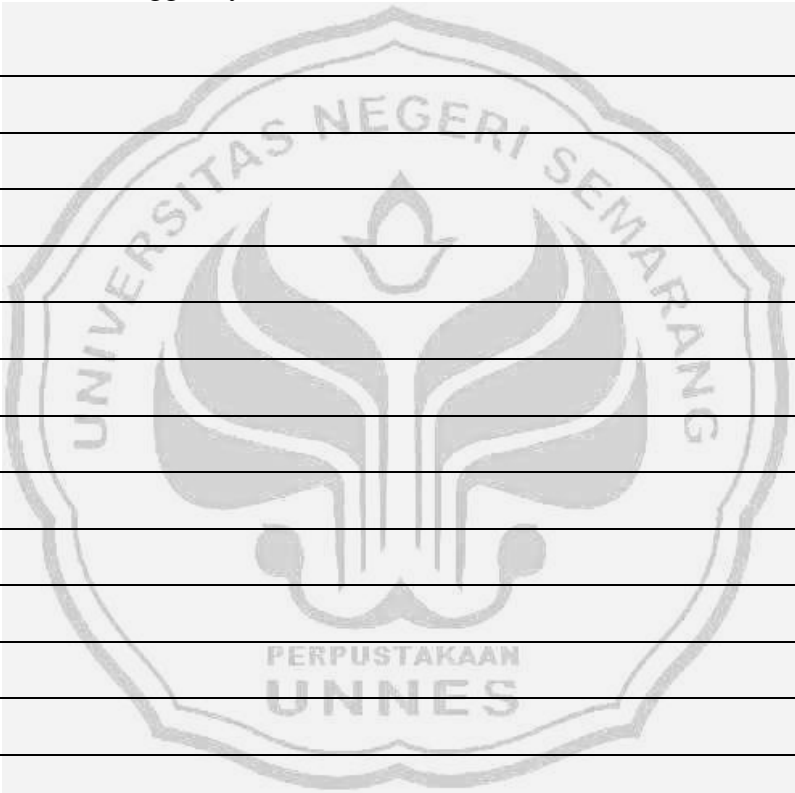
CATATAN LAPANGAN KETERAMPILAN GURU

Nama SD : SD Negeri Candirejo 01

Kelas : V (Lima)

Hari/ Tanggal :

Petunjuk : Catatlah keadaan lapangan yang sesuai dengan kenyataan
sesungguhnya!



Candirejo,

Observer,

.....

Lampiran 6

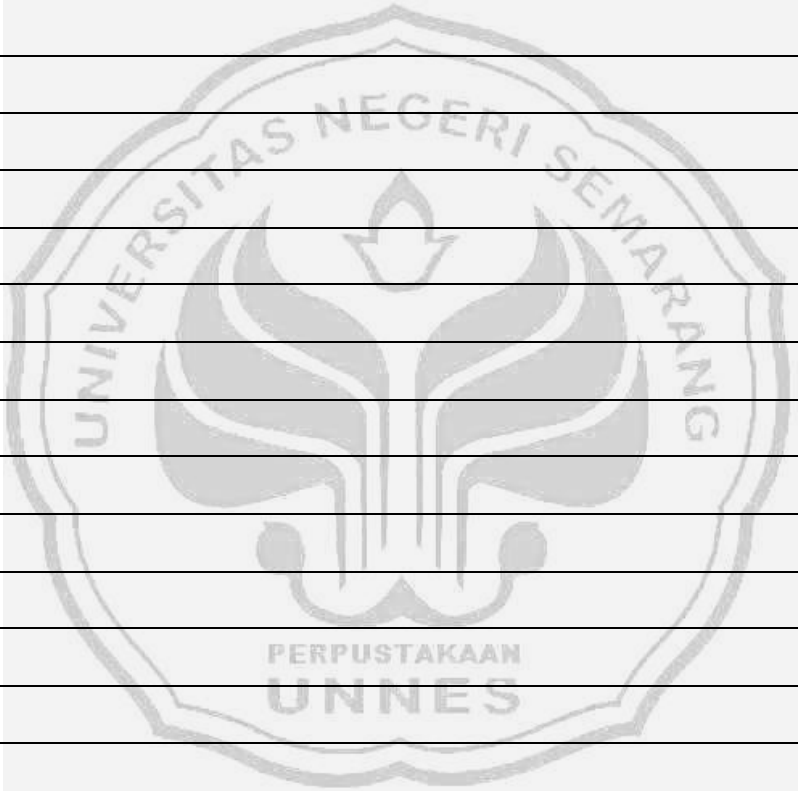
CATATAN LAPANGAN AKTIVITAS SISWA

Nama SD : SD Negeri Candirejo 01

Kelas : V (Lima)

Hari/ Tanggal :

Petunjuk : Catatlah keadaan lapangan yang sesuai dengan kenyataan
sesungguhnya!



A large watermark of the Universitas Negeri Semarang (UNNES) logo is centered on the page. The logo is circular with a stylized tree or flame-like symbol in the center. The text "UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG" is written around the top inner edge of the circle, and "PERPUSTAKAAN UNNES" is written at the bottom. The watermark is semi-transparent and overlaid on a series of horizontal lines intended for writing.

Candirejo,

Observer,

.....

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**SIKLUS I**

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : V (Lima)

Materi pokok : Persiapan Kemerdekaan Indonesia

Alokasi Waktu : 2 × 35 menit

Pelaksanaan : Selasa, 8 Nopember 2011

I. STANDAR KOMPETENSI

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

II. KOMPETENSI DASAR

- 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

III. INDIKATOR

- Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan.
- Menceritakan peristiwa menjelang proklamasi.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui tanya jawab, siswa dapat mengidentifikasi tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan dengan benar.
- Melalui bermain peran siswa dapat menceritakan peristiwa menjelang proklamasi dengan benar.

V. MATERI PEMBELAJARAN

- Tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia antara lain Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Mr. Ahmad Soebarjo, Ibu Fatmawati,

Laksamana Tadashi Maeda, dll.

- Peristiwa-peristiwa menjelang kemerdekaan, antara lain:
 - a. Jepang menyerah kepada sekutu
 - b. Peristiwa Rengasdengklok
 - c. Perumusan Teks Proklamasi
 - d. Proklamasi kemerdekaan

VI. METODE DAN MEDIA

a. Metode

1. Tanya jawab
2. Bermain peran
3. Demonstrasi
4. Diskusi
5. Penugasan

b. Media

1. Gambar pahlawan (Ir Soekarno dan Moh Hatta)
2. Kartu kata
3. Naskah bermain peran

VII. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

a. Kegiatan Pendahuluan (± 10 menit)

1. Pra Kegiatan

- Salam
- Do'a
- Absensi
- Pengkondisian kelas
- Guru menyiapkan alat peraga/media pembelajaran

2. Kegiatan Awal

- Appersepsi

Guru bertanya pada siswa: Kapan Indonesia merdeka? Siapa yang

membuat Indonesia bisa merdeka? Apakah itu hadiah atau karena perjuangan dari para pahlawan?

- Guru memberikan motivasi pada siswa
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan Inti (± 45 menit)

- Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang peristiwa-peristiwa menjelang kemerdekaan Indonesia.
- Siswa dan guru bertanya jawab tentang tokoh-tokoh yang berperan dalam persiapan kemerdekaan Indonesia.
- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu kelompok bermain peran dan observer.
- Siswa diberi LKS, sebagai bahan untuk bermain peran, pengamatan dan diskusi.
- Siswa bersama guru menata panggung/tempat bermain peran.
- Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tata cara bermain peran.
- Siswa dibimbing guru bermain peran tentang peristiwa-peristiwa menjelang kemerdekaan Indonesia.
- Observer mengamati jalannya bermain peran dan mendiskusikan hasil pengamatannya kepada teman dalam satu kelompoknya.
- Setelah selesai bermain peran, siswa mempresentasikan hasil pengamatannya dan siswa yang lain menanggapi.
- Siswa bermain peran kembali untuk memperbaiki kekurangan pada pemeranan yang pertama.
- Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil kerja sama kelompok.
- Siswa bersama dengan guru merefleksi tentang bermain peran/diskusi yang telah dilakukan.

c. Kegiatan Penutup (± 15 menit)

- Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- Guru memberikan umpan balik kepada siswa
- Evaluasi
- Tindak lanjut
- Guru menutup pelajaran.

VIII. EVALUASI

1. Prosedur tes : Tes proses dan tes akhir
2. Jenis tes : Tertulis dan unjuk kerja
3. Bentuk tes : Isian singkat dan Pengamatan
4. Alat tes : Soal dan lembar pengamatan

SOAL TES TERTULIS

- I. Berilah tanda silang pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang benar!
1. Jepang menyerah kepada sekutu pada tanggal
 - a. 14 Agustus 1945
 - b. 15 Agustus 1945
 - c. 16 Agustus 1945
 - d. 17 Agustus 1945
 2. Tujuan golongan muda membawa Soekarno- Hatta ke Rengasdengklok adalah
 - a. Mengasingkan dari kota Jakarta
 - b. Mengamankan dari pengaruh Jepang
 - c. Mengadakan pertemuan
 - d. Merumuskan teks Proklamasi
 3. Peristiwa Rengasdengklok diabadikan menjadi monumen yang bernama ...
 - a. Monumen Nasional
 - b. Monumen Jogja
 - c. Monumen Rengasdengklok
 - d. Monumen Ambarawa

4. Pengetik naskah teks proklamasi adalah
 - a. Sayuti Melik
 - b. Ahmad Subardjo
 - c. Bung Hatta
 - d. Sutan Sjahrir
5. Tokoh golongan tua yang menjemput Bung Karno dan Bung Hatta ke Rengasdengklok adalah
 - a. Chairul Shaleh
 - b. Sukarni
 - c. H. Agus Salim
 - d. Ahmad Subardjo

II. Isilah titik-titik dibawah ini dengan tepat !

1. Berita kekalahan jepang pada peran dunia II diketahui melalui
2. Tokoh pemuda yang membawa Soekarno- Hatta ke Rengasdengklok adalah.....,, dan
3. Penyusunan teks proklamasi dilakukan di rumah
4. Penjahit bendera merah putih adalah
5. Naskah UUD 1945 dirumuskan oleh

III. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

1. Sebutkan tokoh-tokoh yang termasuk golongan muda!
2. Mengapa golongan tua belum berani memproklamasikan kemerdekaan setelah mengetahui Jepang kalah?
3. Mengapa golongan muda membawa Bung Karno dan Bung Hatta dibawa ke rengasdengklok?
4. Bagaimana cara merumuskan teks proklamasi?
5. Apa yang disumbangkan oleh bung Hatta dalam perumusan teks proklamasi?

KUNCI JAWABAN

- | | | |
|---------|------|------|
| I. 1. B | 3. C | 5. D |
| 2. B | 4. A | |

II. 1. Radio

2. Sutan Syahrir, Chairul Saleh, Wikana, dan Darwis
3. Laksamana Tadashi Maeda
4. Ibu Fatmawati
5. Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, dan Mr. Ahmad Subardjo

III 1. Sutan Sjahrir, Chairul Shaleh, Wikana, Darwis, Sukarni

2. Khawatir akan memancing konflik dengan Jepang
3. Karena terjadi penolakan dari Bung Karno terhadap proklamasi kemerdekaan Indonesia sehingga membuat para pemuda tidak sabar.
4. Dengan cara musyawarah bersama.
5. Pemindahan kekuasaan dan lain-lain diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya.

IX. PENILAIAN

- I. Jawaban benar skor 1
- II. Jawaban benar skor 2
- III. Jawaban benar skor 3

Skor Maksimum 30

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

X. SUMBER BELAJAR

1. KTSP 2006
2. Padil, dkk. 2010. *Ilmu Pengetahuan Sosial V*. Solo: CV. Sindhutama
3. Silabus kelas V
4. Tim penyusun. 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial V*. Jakarta: Erlangga
5. Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Candirejo, 8 Nopember 2011



Lampiran 8

LEMBAR KERJA SISWA**Siklus I**

Kelompok :

Ketua :

Anggota : 1.

2.

3.

4.

5.

Petunjuk :

1. Hafalkan dialog tokoh yang kamu perankan
2. Berlatihlah dengan kelompokmu masing-masing
3. Perankanlah masing-masing tokoh (Ir, Soekarno, Moh Hatta, Sutan Syahrir, Chairul Saleh, Wikana, Darwis, Ahmad Subardjo, Jusuf Kunto, Sukarni, Sayuti Melik) sesuai dengan hasil kesepakatan (bagi pemain)
4. Amatilah temanmu yang sedang bermain peran, berikan komentarmu, dan diskusikan dengan teman satu kelompokmu, kemudian presentasikan di depan kelas (bagi observer).

Hasil :

PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 9

NASKAH BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)**Siklus I****Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia**

Pada tanggal 9 Agustus 1945, ada tiga tokoh pemimpin Indonesia berangkat ke Dalat, Vietnam. Mereka adalah Ir. Soekarno, Moh. Hatta, dan dr. Radjiman Widiyodiningrat untuk bertemu dengan Marsekal Terauci untuk membicarakan mengenai rencana kemerdekaan Indonesia. Pada tanggal 15 Agustus 1945 akhirnya mereka kembali ke Indonesia. Bersamaan dengan itu Sutan Syahrir mendengar kabar kekalahan Jepang kepada Sekutu.

- Sutan Syahrir : “ Bung Karno,.. Bung Hatta,..
 Aku baru saja mendengar berita bahwa Jepang telah menyerah tanpa syarat kepada sekutu”.
- Bung Hatta : “ Dari mana kau mendengar berita itu ?”. (tanya Bung Hatta dengan gugup)
- Sutan Syahrir : “ Dari radio, jadi harus secepatnya kemerdekaan Indonesia diproklamasikan”.
- Bung Karno : “ Sabar, kita tidak boleh terburu-buru mengambil keputusan”.
- Bung Hatta : “ Iya, kita tunggu saja janji kemerdekaan yang telah diberikan Jepang pada kita”.
- Bung Karno : “ Betul, yang dikatakan oleh bung Hatta, kalau kita terburu-buru nanti bisa menimbulkan konflik baru dengan pemerintah Jepang”.
- Sutan Syahrir : “ Tapi,....”

Karena Sutan Syahrir merasa tidak puas dengan sikap dari bung Karno dan bung Hatta, maka Sutan Syahrir akhirnya mengadakan pertemuan pada tanggal 15 Agustus 1945 di Jl. Pegangsaan Timur No. 17, Jakarta dengan para tokoh pemuda lainnya.

Chairul Saleh : “ Aku mendengar tadi kamu sudah bertemu dengan bung Karno dan Bung Hatta”.

Sutan Syahrir : “ Iya, tadi saya telah menyampaikan berita kekalahan Jepang kepada bung karno dan Bung Hatta”.

Wikana : “ Lalu bagaimana sikap mereka?”.

Sutan Syahrir : “ Mereka hanya tersenyum, dan menyuruh kita untuk bersabar karena kemerdekaan negara ini telah dijanjikan oleh Pemerintah Jepang kepada kita”.

Darwis : “ Lalu bagaimana jika pemerintah Jepang mengingkari janji itu, mereka tidak mau memberikan kemerdekaan yang sudah sepatutnya kita rasakan?”.

Chairul Saleh : “ Sabarlah, mari kita bicarakan masalah ini dengan kepala dingin, agar keputusan yang kita ambil tidaklah salah”.

Setelah cukup lama berunding, golongan muda sepakat untuk bersama-sama menemui bung Karno dan bung Hatta kembali.

Chairul Saleh : “Bung Karno, apa tidak sebaiknya proklamasi kemerdekaan Indonesia segera kita laksanakan. Mengingat kondisi yang sekarang ini sedang terjadi di Jepang”.

Bung Hatta : “ Mengapa engkau juga mendesak kami seperti ini?”. (tanya bung Hatta heran)

Chairul Saleh : “ Apabila proklamasi kemerdekaan Indonesia tidak segera dilaksanakan, maka kami khawatir kalau kita akan dijajah kembali oleh sekutu”.

Darwis : “ Betul sekali, jika tidak secepatnya proklamasi dilaksanakan maka nanti kita yang akan rugi sendiri, sebab ada kemungkinan kita akan kembali dijajah”.

Sutan Syahrir : “ Sudah saatnya kita untuk merdeka, telah banyak harta benda dan nyawa telah dikorbankan demi kemerdekaan bangsa kita ini”.

Chairul Saleh : “ Kesempatan seperti ini tidak seharusnya kita sia-siakan”.
(jawab Darwis mendesak)

Bung Karno : “ Aku sangat memahami keinginan kalian, tetapi kita harus tetap bersabar, sebab pemerintah Jepang telah memberikan janji kemerdekaan kepada negara kita”.

Perdebatan panjang antara golongan tua dengan golongan muda terus berlanjut. Akhirnya golongan muda tidak sabar, akhirnya mereka memutuskan untuk membawa bung Karno dan bung Hatta ke Rengasdengklok agar mereka segera memproklamsikan kemerdekaan Indonesia dan mereka tidak terpengaruh oleh Jepang.

Sementara itu di Jakarta terjadi perundingan antara Mr. Ahmad subarjo (wakil golongan tua) dengan Jusuf Kunto (wakil golongan muda).

Ahmad Subarjo : “ Bagaimana ini, apa memang bung Karno dan bung Hatta sampai harus di bawa ke Rengasdengklok”.

Jusuf Kunto : “ Iya, hal itu sangat tepat agar mereka tidak terpengaruh lagi oleh Jepang”.

Ahmad subarjo : “ Tetapi kita harus tetap menunggu keputusan dari pemerintah Jepang sebelum kita memproklamasikan kemerdekaan”.

Jusuf kunto : “ Kami tidak mau lagi menunggu, kita harus secepatnya memanfaatkan situasi seperti ini”.

Ahmad Subarjo : “ Tetapi mungkin mereka punya pertimbangan lain mengenai hal ini”.

Jusuf Kunto : “ Justru karena itu kami membawa mereka ke Rengasdengklok agar tidak dipengaruhi lagi oleh jepang”.

Ahmad Subarjo : “ Baiklah kalau seperti itu pandangan kalian, aku akan membantu kalian, sekarang bawalah aku menemui mereka, nanti kita rundingkan bersama lagi”.

Sore itu mereka menjemput bung Karno dan bung Hatta di Rengasdengklok untuk kembali ke Jakarta dengan jaminan bahwa proklamasi kemerdekaan akan segera dilaksanakan. Tiba juga mereka di Jakarta pada pukul 23.00 WIB tepatnya di rumah Laksamana Maeda. Kemudian mereka langsung bermusyawarah bagaimana cara untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia

Bung Karno : “ Bagaimana caranya kita bisa mempersiapkan proklamasi kemerdekaan dalam waktu yang sebentar”.

Ahmad Subarjo : “ Bagaimana pula kita merumuskan isi naskah proklamasi?”.

Jusuf kunto : “ Lalu apa saja isinya? Bagaimana mungkin kita bisa membuat keputusan dalam waktu yang singkat ini”.

Bung Hatta : “ Begini saja, segala bentuk pemindahan kekuasaan dan lain-lain diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya. Dengan begitu segala sesuatu dapat kita putuskan dengan seksama meski dalam waktu yang sangat singkat”.

Bung Karno : “ Usulan yang sangat bagus, bagaimana setuju?”.
(serentak semua yang hadir mengatakan setuju)

Akhirnya rumusan teks proklamasi telah selesai dibuat tetapi masih ada yang menganjal tentang siapa yang akan menandatangani naskah tersebut

Sukarni : “ Bagaimana kalau Soekarno-Hatta yang menandatangani naskah proklamasi atas nama bangsa Indonesia”.

Semua setuju dengan usul dari Sukarni, dan naskah proklamasi pun diberikan kepada Sayuti Melik untuk di ketik.

Sayuti Melik : “ Ini naskah proklamasi telah selesai aku ketik”.

Selanjutnya teks proklamasi itu ditandatangani oleh Soekarno-Hatta atas nama bangsa Indonesia.

Lampiran 10

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURUPembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Role Playing*

Siklus I

Nama Guru : Meta Utaminingsih

Nama SD : SD Negeri Candirejo 01

Kelas : V (Lima)

Pokok Bahasan : Persiapan Kemerdekaan Indonesia

Hari / Tanggal : Selasa, 8 Nopember 2011

Keterangan : Berilah tanda check (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan indikator pengamatan dengan skala penilaian :

1 Jika 1 deskriptor tampak

2 Jika 2 deskriptor tampak

3 Jika 3 deskriptor tampak

4 Jika 4 deskriptor tampak

No	Indikator	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
1.	Pra pembelajaran	1. Memeriksa kesiapan ruang 2. Memeriksa kesiapan alat dan sumber belajar 3. Memeriksa kesiapan media 4. Memeriksa kesiapan siswa			√	
2.	Kegiatan Awal	1. Melaksanakan apersepsi 2. Menarik perhatian siswa 3. Memberi motivasi pada siswa 4. Menyampaikan topik dan menginformasikan tujuan pembelajaran		√		
3.	Penguasaan dalam menyajikan materi	1. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran 2. Mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan 3. Penyampaian materi jelas dan sesuai dengan karakteristik siswa		√		

		4. Mengaitkan materi dengan kehidupan nyata				
4.	Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan perangkingan siswa 2. Menetapkan jumlah anggota pada tiap kelompok. 3. Menetapkan siswa kedalam kelompok. 4. Membagi siswa dalam kelompok secara heterogen 		√		
5.	Memberikan LKS sebagai bahan bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. LKS mudah dipahami siswa 2. LKS sesuai dengan materi 3. LKS sesuai dengan tingkat berpikir siswa 4. LKS dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari 		√		
6.	Membimbing siswa bekerja sama saat bermain peran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melibatkan siswa untuk bekerjasama dalam kelompok 2. Menumbuhkan suasana dalam kelompok yang menyenangkan 3. Menunjukkan sikap hangat dengan semua kelompok 4. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon setiap kelompok 	√			
7.	Membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi hasil bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hanya membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi 2. Memberikan tanggapan hasil diskusi dan evaluasi. 3. Memberikan penilaian terhadap hasil diskusi dan evaluasi 4. Memberikan umpan balik terhadap hasil diskusi dan evaluasi 		√		
8.	Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan umpan balik 2. Menarik kesimpulan 3. Memberikan evaluasi 4. Memberikan tindak lanjut 			√	
Jumlah			17			
Persentase			54%			
Kualifikasi			Kurang			

Skor maksimal = 32

Persentase keterampilan guru = $\frac{\text{Skor hasil pengamatan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$

Kriteria Penilaian

85 – 100 : A (Sangat baik)

65 – 84 : B (Baik)

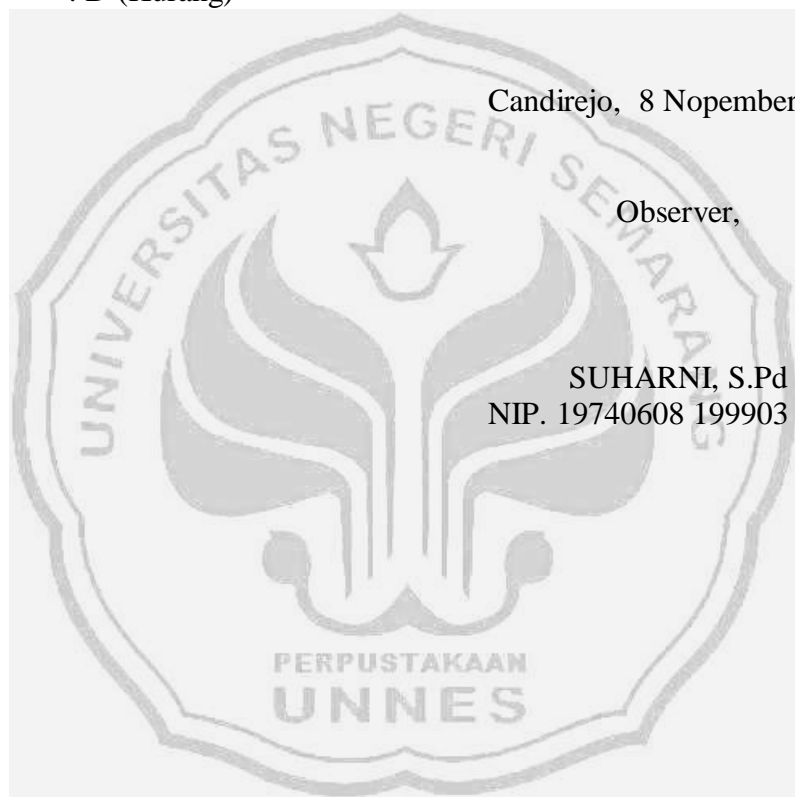
55 – 64 : C (Cukup)

0 – 54 : D (Kurang)

Candirejo, 8 Nopember 2011

Observer,

SUHARNI, S.Pd
NIP. 19740608 199903 2 006



Lampiran 11

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
 Pembelajaran IPS dengan Model Pembelajaran *Role Playing*
 Siklus I

Nama SD : SD Negeri Candirejo 01

Kelas : V (Lima)

Hari / Tanggal : Selasa, 8 Nopember 2011

Petunjuk : Berilah tanda ceck (V) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan !

1 Jika 1 deskriptor tampak

2 Jika 2 deskriptor tampak

3 Jika 3 deskriptor tampak

4 Jika 4 deskriptor tampak

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran	1. Menyiapkan alat tulis, buku pelajaran, dan bahan pembelajaran lainnya. 2. Memperhatikan penjelasan guru 3. Mampu menjawab pertanyaan secara spontan 4. Menanggapi diskusi dan evaluasi		√		
2.	Keaktifan siswa dalam bermain peran (partisipan)	1. Semua siswa berpartisipasi dalam bermain peran (observer) 2. Siswa membagi tugas/ peran dalam bermain peran (observer). 3. Siswa aktif bermain peran (partisipan) sesuai dengan skenario, dengan pengembangan. 4. Siswa saling membantu dan bekerjasama dalam bermain peran (observer)	√			
3.	Melakukan diskusi dan	1. Berani menyampaikan hasil diskusi 2. Menjawab pertanyaan dari kelompok lain. 3. Menanggapi komentar dari kelompok lain		√		

	evaluasi	4. Menerima kritik, saran, serta menghargai jawaban dari kelompok lain.				
4.	Menyimpulkan materi pembelajaran	1. Siswa berani menanyakan materi yang belum dipahami 2. Siswa membuat kerangka/alur materi pembelajaran 3. Siswa mampu bertanyajawab tentang materi yang telah dipelajari 4. Siswa dapat memberikan umpan balik kepada temannya dari kesimpulan yang telah dibuat.		√		
Jumlah			7			
Persentase			43%			
Kualifikasi			Kurang			

Skor maksimal = 16

Persentase aktivitas siswa = $\frac{\text{Skor hasil pengamatan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

Kriteria Penilaian

85 – 100 : A (Sangat baik)

65 – 84 : B (Baik)

55 – 64 : C (Cukup)

0 – 54 : D (Kurang)

Candirejo, 8 Nopember 2011

Observer,

Meta Utaminingsih

Lampiran 12

CATATAN LAPANGAN KETERAMPILAN GURU

SIKLUS I

Nama SD : SD Negeri Candirejo 01

Kelas : V (Lima)

Hari/ Tanggal : Selasa, 8 Nopember 2011

Petunjuk : Catatlah keadaan lapangan yang sesuai dengan kenyataan
sesungguhnya!

Persiapan yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus pertama ini sudah cukup baik, hanya saja ketika pembelajaran berlangsung guru perlu menambahkan motivasi serta merangsang peserta didik di awal agar tertarik pada pembelajaran.

Pada saat bermain peran berlangsung, guru perlu mendampingi dan mengarahkan ketika siswa bingung untuk melakukan adegan dalam bermain peran, sehingga materi yang diperankan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Guru juga perlu memberikan penguatan juga rangsangan ketika para observer (pengamat) memberikan tanggapan terhadap hasil bermain peran. Sehingga semua siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

Ketika di akhir pembelajaran siswa menarik kesimpulan, hendaknya guru memberikan umpan balik serta motivasi kepada siswa agar mereka lebih menikmati pembelajaran.

Candirejo, 8 Nopember 2011

Observer,

SUHARNI, S. Pd
NIP. 19740608 199903 2 006

Lampiran 13

CATATAN LAPANGAN AKTIVITAS SISWA

SIKLUS I

Nama SD : SD Negeri Candirejo 01

Kelas : V (Lima)

Hari/ Tanggal : Selasa, 8 Nopember 2011

Petunjuk : Catatlah keadaan lapangan yang sesuai dengan kenyataan
sesungguhnya!

Pada siklus yang pertama ini, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran masih terlihat kaku, siswa masih tidak mau ketika ditunjuk untuk bermain peran, kalau ada yang mau masih terlihat malu-malu. Siswa masih tampak binggung ketika harus bergantian bermain peran.

Ketika bermain peran berlangsung, masih banyak siswa yang tidak memperhatikan temannya yang bermain peran, sehingga ketika diskusi berlangsung siswa yang bertugas menjadi observer, belum bisa memberikan tanggapan. Terlihat hanya beberapa siswa saja yang mendominasi jalannya diskusi. Akibatnya pada saat presentasi dilakukan belum terjadi perdebatan yang dapat merangsang siswa untuk berpikir lebih jauh. Sehingga ketika siswa menyimpulkan materi mereka hanya sesekali saja menjawab pertanyaan pancingan dari guru.

Candirejo, 8 Nopember 2011

Observer,

Meta Utaminingsih

Lampiran 14

Data Hasil Belajar IPS Siklus I

No	Nama Siswa	Siklus I	Keterangan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1.	Ahmad Khoerudin	50	√	-
2.	Ahmad Mudhofir	60	√	-
3.	Ahmad Khoeron	60	√	-
4.	Alaik Manuto M	75	-	√
5.	Andrian Reyhan Y.T.	70	-	√
6.	Anta Uvia F	60	√	-
7.	Anjaryani	70	-	√
8.	Arifatus Soheh	60	√	-
9.	Inama Nahnu	60	√	-
10.	Kholimatul Fitriah	70	-	√
11.	Laelia	70	-	√
12.	Laeli Soraya	60	√	-
13.	Majib Khaeron	50	√	-
14.	Mevi Fauziah	70	-	√
15.	Multofian	60	√	-
16.	Oki Prasetyo	60	√	-
17.	Putri Dwi Aprilia	80	-	√
18.	Rifan Setiawan	50	√	-
19.	Riski Romadhon	70	-	√
20.	Rohmah	50	√	-
21.	Siti Khofifah	75	-	√
22.	Siti Latifah	60	√	-
	Jumlah	1510	13	9
	Rata-rata	68	59%	41%

Kriteria persentase ketuntasan:

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

Lampiran 15

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**SIKLUS II**

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : V (Lima)

Materi pokok : Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Alokasi Waktu : 2 × 35 menit

Pelaksanaan : Selasa, 15 Nopember 2011

I. STANDAR KOMPETENSI

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

II. KOMPETENSI DASAR

- 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

III. INDIKATOR

- Menjelaskan peran tokoh-tokoh dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia.
- Menceritakan peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan peran tokoh-tokoh dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan benar.
- Melalui bermain peran siswa dapat menceritakan peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan benar.

V. MATERI PEMBELAJARAN

- Tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia antara lain Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Mr. Ahmad Soebarjo, Ibu Fatmawati, Laksamana Tadashi Maeda, dll.
- Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 17 Agustus 1945 pukul 10.00 di Jalan Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta.
- Teks proklamasi dibacakan oleh bung Karno diampingi oleh Bung Hatta.

VI. METODE DAN MEDIA

a. Metode

1. Tanya jawab
2. Bermain peran
3. Demonstrasi
4. Diskusi
5. Penugasan

b. Media

1. Gambar peristiwa proklamasi
2. Kartu kata
3. Teks Proklamasi
4. Naskah bermain peran

VII. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

a. Kegiatan Pendahuluan (± 10 menit)

1. Pra Kegiatan

- Salam
- Do'a
- Absensi
- Pengkondisian kelas
- Guru menyiapkan alat peraga/media pembelajaran.

2. Kegiatan Awal

- Appersepsi

Guru menunjukkan gambar peristiwa proklamasi.



Perhatikan gambar di atas? Apa yang kalian lihat dalam gambar tersebut? Apa yang sedang mereka lakukan?

- Guru memberikan motivasi pada siswa
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti (± 45 menit)

- Siswa dan guru bertanya jawab tentang peristiwa-peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia.
- Siswa dan guru bertanya jawab tentang tokoh-tokoh yang berperan dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia.
- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok bermain peran dan observer.
- Siswa bersama guru menata panggung/tempat bermain peran.
- Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tata cara bermain peran.
- Siswa dibimbing guru bermain peran tentang proklamasi kemerdekaan Indonesia.
- Observer mengamati jalannya bermain peran dan

mendiskusikan hasil pengamatannya.

- Setelah selesai bermain peran, observer mempresentasikan hasil pengamatannya dan siswa yang lain menanggapi.
- Siswa melakukan bermain peran kembali untuk memperbaiki kekurangannya.
- Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil kerja sama kelompok.
- Siswa bersama dengan guru menyimpulkan dan merefleksi hasil bermain peran/diskusi yang telah dilakukan

c. Kegiatan Penutup (± 15 menit)

- Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- Guru memberikan umpan balik kepada siswa
- Evaluasi
- Tindak lanjut
- Guru menutup pelajaran.

VIII. EVALUASI

- | | |
|-----------------|--------------------------------|
| 1. Prosedur tes | : Tes proses dan tes akhir |
| 2. Jenis tes | : Tertulis dan unjuk kerja |
| 3. Bentuk tes | : Isian singkat dan Pengamatan |
| 4. Alat tes | : Soal dan lembar pengamatan |

SOAL TES TERTULIS

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang tepat!

1. Teks proklamasi dibacakan oleh

a. Ir. Soekarno

b. Moh. Hatta

c. Laksamana Maeda

d. Ahmad Subardjo

2. Penandatanganan teks proklamasi oleh Soekarno-Hatta atas nama bangsa Indonesia merupakan usul dari
 - a. Sayuti Melik
 - b. Jusuf Kunto
 - c. Sukarni
 - d. Chairul Saleh
3. Pada saat proklamasi seluruh hadirin menyanyikan lagu
 - a. Syukur
 - b. Padamu Negeri
 - c. Indonesia Raya
 - d. Satu Nusa Satu Bangsa
4. Surat kabar yang pertama kali memuat berita tentang Proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah
 - a. Bintang Timur
 - b. Cahaya Asia
 - c. Sinar Djawa
 - d. Soeara Asia
5. Proklamasi kemerdekaan RI dikumandangkan pada pukul
 - a. 09.00 WIB
 - b. 10.00 WIB
 - c. 11.00 WIB
 - d. 12.00 WIB

II. Isilah titik-titik dibawah ini dengan tepat !

1. Proklamasi kemerdekaan merupakan jembatan emas menuju bangsa Indonesia
2. Sebelum membaca teks proklamasi Ir. Soekarno menyampaikan
3. Naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia dibacakan di
4. Pada saat proklamasi kemerdekaan Indonesia, bendera merah putih dikibarkan oleh
5. Ir Soekarno dan Moh. Hatta dikenal sebagai bapak

III. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Sebutkan tokoh-tokoh yang mempersiapkan proklamasi kemerdekaan RI?
2. Bagaimana cara menyebarluaskan berita kemerdekaan Indonesia?
3. Bagaimanakah suasana ketika menyanyikan lagu Indonesia Raya

pada saat proklamasi?

4. Bagaimanakah bunyi teks proklamasi?
5. Siapakah yang menciptakan lagu kebangsaan Indonesia?

KUNCI JAWABAN

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

II. 1. Kemerdekaan

1. Pidato singkat
2. Jalan Pengangsaan Timur No. 56 Jakarta
3. Suhud dan Latif Hendraningrat
4. Bapak Proklamator

III 1. Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Mr. Ahmad Soebarjo, Ibu Fatmawati, Laksamana Tadashi Maeda, dll

2. Melalui kantor berita Jepang yaitu Domei dan melalui surat kabar
3. Para hadirin menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan penuh semangat
4. Proklamasi

Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan kemerdekaan hal hal jang mengenai pemindahan kekuasaan dll, diselenggarakan dengan tjara seksama dan dalam tempoh jang sesingkat-singkatnja.

Djakarta tanggal 17- boelan 8- tahun 45

Atas nama bangsa Indonesia

Soekarno- Hatta

5. Wage Rudolf Supratman.

IX. PENILAIAN

- I. Jawaban benar skor 1
 - II. Jawaban benar skor 2
 - III. Jawaban benar skor 3
- Skor Maksimum 30

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

X. SUMBER BELAJAR

1. KTSP 2006
2. Padil, dkk. 2010. *Ilmu Pengetahuan Sosial V*. Solo: CV.Sindhutama
3. Tim penyusun. 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial V*. Jakarta: Erlangga
4. Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Candirejo, 15 Nopember 2011

Observer,

Guru Kelas V ,

SUHARNI, S. Pd
NIP. 19740608 199903 2 006

META UTAMININGSIH
NIM. 1401909027

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Candirejo 01

ROSOSIAMIN
NIP. 19521105 197512 1 005

Lampiran 16

LEMBAR KERJA SISWA

Siklus II

Kelompok :

Ketua :

Anggota : 1.

2.

3.

4.

5.

Petunjuk :

1. Hafalkan dialog tokoh yang kamu perankan
2. Berlatihlah dengan kelompokmu masing-masing
3. Perankanlah masing-masing tokoh (Ir. Soekarno, Moh Hatta, Suhud, Latief Hendraningrat, Sutan Syahrir, Sukarni, Darwis, Chairul Saleh, W.R Supratman, Ibu Fatmawati) sesuai dengan hasil kesepakatan (bagi pemain)
4. Amatilah temanmu yang sedang bermain peran, berikan komentarmu, dan diskusikan dengan teman satu kelompokmu, kemudian presentasikan di depan kelas (bagi observer).

Hasil :

Lampiran 17

NASKAH BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)

Siklus II

Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Setelah melalui perjalanan yang cukup panjang dengan pengorbanan jiwa raga, harta benda serta nyawa. Akhirnya pada hari Jum'at tanggal 17 Agustus 1945 pukul 10.00 naskah proklamasi akhirnya dibacakan oleh Bung Karno dengan didampingi oleh Bung Hatta di Jalan Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta.

Bung Karno : “ Saudara-saudara serbangsa dan setanah air Marilah kita proklamasikan kemerdekaan bangsa kita ini agar tidak dijajah lagi oleh bangsa-bangsa yang lain “.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia menjatakan dengan ini kemerdekaan indonesia hal-hal jang mengenai pemindahan kekeuasaan d. l. l, diselenggarakan dengan tjara saksama dan dalam tempoh jang sesingkat-singkatnja.

Djakarta tanggal 17 boelan 8 tahun 45

Atas nama bangsa Indonesia

Soekarno-Hatta

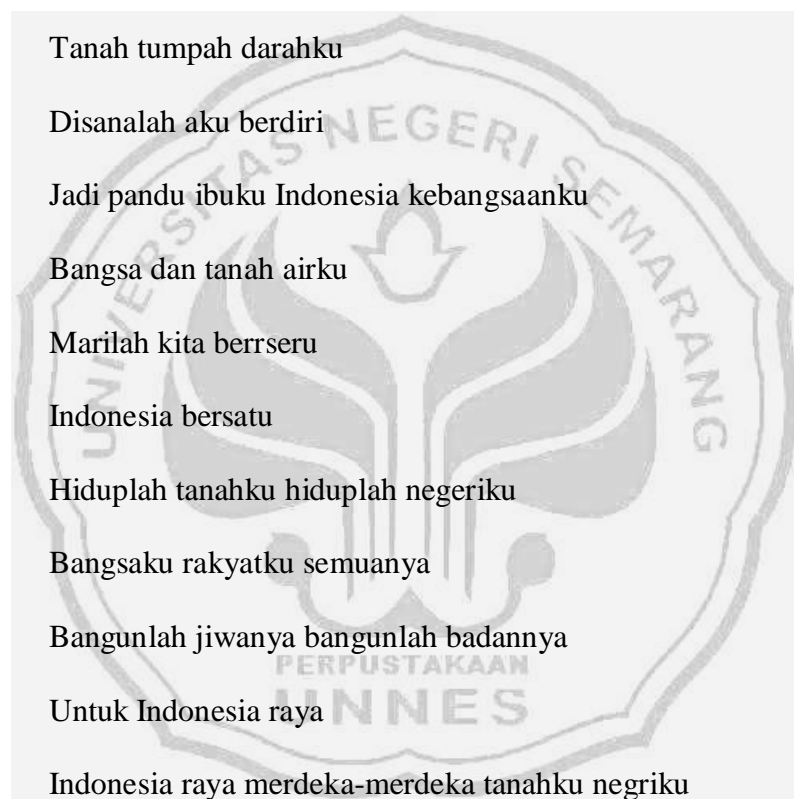
Setelah teks proklamasi dibacakan dilanjutkan dengan pengibaran bendera merah putih oleh Suhud dan latief Hendraningrat

Suhud : “ Mari kita kibarkan bendera merah putih ini?”

Latief : “ Iya mari kita kibarkan, aku sudah tidak sabar untuk melihat sang saka merah putih yang telah dijahit sendiri oleh Ibu Fatmawati berkibar”.

Seluruh hadirin yang mengikuti upacara proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan penuh semangat menyanyikan lagu Indonesia Raya yang diciptakan oleh W. R Supratman.

Semua : “ Indonesia tanah airku



Yang kucinta

Indonesia raya merdeka-merdeka

Hiduplah Indonesia raya

Setelah pelaksanaan upacara proklamasi kemerdekaan, para pemuda menyebarluaskan berita kemerdekaan Indonesia.

Sahrir : “ Teman-teman mari kita beritahukan kepada semua rakyat Indonesia bahwa kita sudah merdeka..... Kita sudah merdeka (Sambil berteriak)

Sukarni :” Aku setuju sekali, sudah seharusnya semua rakyat Indonesia mengetahui kemerdekaan ini, mereka tentunya juga sudah tidak sabar untuk merdeka”

Darwis : “ Lalu bagaimana caranya kita menyampaikan kabar gembira ini kepada semua rakyat Indonesia, tidak mungkin kita akan mengelilingi Indonesia untuk menyampaikan berita ini”.

Chairul : “ Tenang saja saudaraku, kenapa tidak kita siarkan saja melalui kantor berita Jepang (Domei)”.

Darwis : “ Usulan yang sangat bagus, mari kita segera berangkat, aku sudah tidak sabar”.

Para pemuda pun segera bergegas menuju kantor berita Jepang,

Pemuda : “ Saudara-saudara sebangsa dan setanah air, hari ini kita telah merdeka, kita telah bebas dari belenggu penjajah yang selama ini telah menyiksa kita. Segala pengorbanan kita telah terbayarkan karna hari ini kita merdeka saudara-saudara.

Merdeka..... Merdeka..... Merdeka.....

Selain melalui Kantor berita Jepang, berita kemerdekaan Indonesia juga disebarluaskan melalui surat kabar yaitu Air Asia di Surabaya.

Lampiran 18

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
 Pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Role Playing*
 Siklus II

Nama Guru : Meta Utaminingsih
 Nama SD : SD Negeri Candirejo 01
 Kelas : V (Lima)
 Pokok Bahasan : Proklamasi Kemerdekaan Indonesia
 Hari / Tanggal : Selasa, 15 Nopember 2011
 Keterangan : Berilah tanda check (v) pada kolom yang tersedia
 sesuai dengan indikator pengamatan dengan skala
 penilaian :

- 1 Jika 1 deskriptor tampak
- 2 Jika 2 deskriptor tampak
- 3 Jika 3 deskriptor tampak
- 4 Jika 4 deskriptor tampak

No	Indikator	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
1.	Pra pembelajaran	1. Memeriksa kesiapan ruang 2. Memeriksa kesiapan alat dan sumber belajar 3. Memeriksa kesiapan media 4. Memeriksa kesiapan siswa			√	
2.	Kegiatan Awal	1. Melaksanakan apersepsi 2. Menarik perhatian siswa 3. Memberi motivasi pada siswa 4. Menyampaikan topik dan menginformasikan tujuan pembelajaran			√	
3.	Penguasaan dalam menyajikan	1. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran 2. Mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan		√		

	materi	3. Penyampaian materi jelas dan sesuai dengan karakteristik siswa 4. Mengaitkan materi dengan kehidupan nyata				
4.	Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok	1. Melaksanakan perangkingan siswa 2. Menetapkan jumlah anggota pada tiap kelompok. 3. Menetapkan siswa kedalam kelompok. 4. Membagi siswa dalam kelompok secara heterogen			√	
5.	Memberikan LKS sebagai bahan bermain peran	1. LKS mudah dipahami siswa 2. LKS sesuai dengan materi 3. LKS sesuai dengan tingkat berpikir siswa 4. LKS dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari			√	
6.	Membimbing siswa bekerja sama saat bermain peran.	1. Melibatkan siswa untuk bekerjasama dalam kelompok 2. Menumbuhkan suasana dalam kelompok yang menyenangkan 3. Menunjukkan sikap hangat dengan semua kelompok 4. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon setiap kelompok			√	
7.	Membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi hasil bermain peran	1. Hanya membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi 2. Memberikan tanggapan hasil diskusi dan evaluasi. 3. Memberikan penilaian terhadap hasil diskusi dan evaluasi 4. Memberikan umpan balik terhadap hasil diskusi dan evaluasi			√	
8.	Kegiatan Akhir	1. Memberikan umpan balik 2. Menarik kesimpulan 3. Memberikan evaluasi 4. Memberikan tindak lanjut			√	
Jumlah					23	
Persentase					72%	
Kualifikasi					Baik	

Skor maksimal = 32

Persentase keterampilan guru = $\frac{\text{Skor hasil pengamatan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$

Kriteria Penilaian

85 – 100 : A (Sangat baik)

65 – 84 : B (Baik)

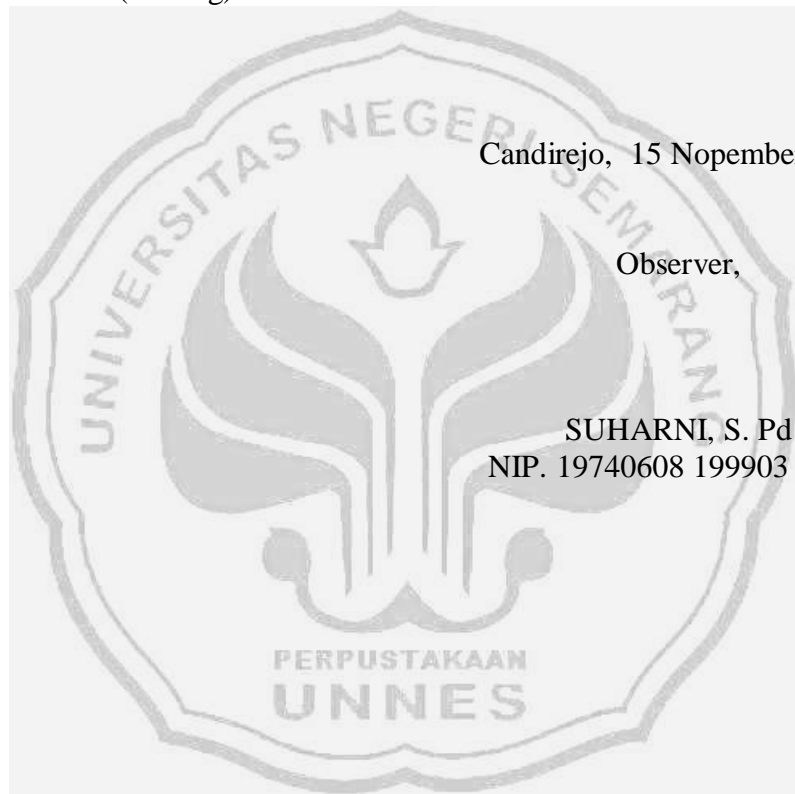
55 – 64 : C (Cukup)

0 – 54 : D (Kurang)

Candirejo, 15 Nopember 2011

Observer,

SUHARNI, S. Pd
NIP. 19740608 199903 2 006



Lampiran 19

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
 Pembelajaran IPS dengan Model Pembelajaran *Role Playing*
 Siklus II

Nama SD : SD Negeri Candirejo 01

Kelas : V (Lima)

Hari / Tanggal : Selasa, 15 Nopember 2011

Petunjuk : Berilah tanda ceck (V) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan !

1 Jika 1 deskriptor tampak

2 Jika 2 deskriptor tampak

3 Jika 3 deskriptor tampak

4 Jika 4 deskriptor tampak

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran	1. Menyiapkan alat tulis, buku pelajaran, dan bahan pembelajaran lainnya. 2. Memperhatikan penjelasan guru 3. Mampu menjawab pertanyaan secara spontan 4. Menanggapi diskusi dan evaluasi			√	
2.	Keaktifan siswa dalam bermain peran (partisipan)	1. Semua siswa berpartisipasi dalam bermain peran (observer) 2. Siswa membagi tugas/ peran dalam bermain peran (observer). 3. Siswa aktif bermain peran (partisipan) sesuai dengan skenario, dengan pengembangan. 4. Siswa saling membantu dan bekerjasama dalam bermain peran (observer)		√		
3.	Melakukan diskusi dan	1. Berani menyampaikan hasil diskusi 2. Menjawab pertanyaan dari kelompok lain. 3. Menanggapi komentar dari kelompok lain			√	

	evaluasi	4. Menerima kritik, saran, serta menghargai jawaban dari kelompok lain.				
4.	Menyimpulkan materi pembelajaran	1. Siswa berani menanyakan materi yang belum dipahami 2. Siswa membuat kerangka/alur materi pembelajaran 3. Siswa mampu bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari 4. Siswa dapat memberikan umpan balik kepada temannya dari kesimpulan yang telah dibuat.			√	
Jumlah			11			
Persentase			69%			
Kualifikasi			Baik			

Skor maksimal = 16

Persentase aktivitas siswa = $\frac{\text{Skor hasil pengamatan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

Kriteria Penilaian

85 – 100 : A (Sangat baik)

65 – 84 : B (Baik)

55 – 64 : C (Cukup)

0 – 54 : D (Kurang)

Candirejo, 15 Nopember 2011

Observer,

Meta Utaminingsih

Lampiran 20

CATATAN LAPANGAN KETERAMPILAN GURU

SIKLUS II

Nama SD : SD Negeri Candirejo 01

Kelas : V (Lima)

Hari/ Tanggal : Selasa, 15 Nopember 2011

Petunjuk : Catatlah keadaan lapangan yang sesuai dengan kenyataan
sesungguhnya!

Pada siklus II, guru sudah terlihat lebih terampil dalam mengelola pembelajaran baik sebelum bermain peran dilaksanakan ataupun pada saat bermain peran dilakukan. Panggung sudah ditata terlebih dahulu karena ada salah satu adegan yang harus dilakukan di luar kelas (proklamasi kemerdekaan). Sehingga siswa lebih mudah menempatkan diri begitu juga pengkondisiannya pun juga semakin mudah.

Pada saat bermain peran guru mampu bertindak sebagai fasilitator, dengan terampil mengarahkan setiap adegan demi adegan dalam bermain peran, siswa menjadi lebih fokus, meskipun masih terlihat terpotong-potong, tetapi alur cerita sesuai dengan materi.

Ketika para observer mengemukakan tanggapannya, guru terlihat lebih merata dalam memberikan perhatian baik kepada individu siswa maupun kelompok., dominasi sedikit berkurang.

Candirejo, 15 Nopember 2011

Observer,

SUHARNI, S. Pd

NIP. 19740608 199903 2 006

Lampiran 21

CATATAN LAPANGAN AKTIVITAS SISWA

SIKLUS II

Nama SD : SD Negeri Candirejo 01

Kelas : V (Lima)

Hari/ Tanggal : Selasa, 15 Nopember 2011

Petunjuk : Catatlah keadaan lapangan yang sesuai dengan kenyataan
sesungguhnya!

Pada kegiatan pembelajaran siklus II ini, siswa terlihat lebih antusias ketika mereka harus memainkan tokoh-tokoh yang sesuai dengan skenario. Ketika siswa membaca dialog mereka sudah mulai bertanya-tanya, ini berarti mereka sudah mulai berpikir untuk mengetahui materi. Siswa tampak lebih berani dalam memainkan peran walaupun masih terlihat agak kaku. Tetapi disetiap pergantian adegan siswa sudah mulai bisa menempatkan diri sesuai dengan perannya.

Siswa yang bertugas sebagai observer (pengamat), sudah memperhatikan jalan cerita yang dimainkan oleh teman-temannya, dengan mendiskusikan apa yang mereka lihat. Sehingga ketika tiba saatnya untuk presentasi mereka tidak kesulitan, baik observer maupun pemain. Ketika observer memberikan tanggapan/komentar dan para pemain menanggapi. Walaupun demikian masih saja tetap ada beberapa siswa yang masih diam saja. Sehingga perlu dilakukan perbaikan lagi pada siklus berikutnya.

Candirejo, 15 Nopember 2011

Observer,

Meta Utaminingsih



Lampiran 22

Data Hasil Belajar IPS Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Siklus II	Keterangan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1.	Ahmad Khoerudin	60	√	-
2.	Ahmad Mudhofir	80	-	√
3.	Ahmad Khoeron	60	√	-
4.	Alaik Manuto M	85	-	√
5.	Andrian Reyhan Y.T.	80	-	√
6.	Anta Uvia F	85	-	√
7.	Anjaryani	60	√	-
8.	Arifatus Soheh	70	-	√
9.	Inama Nahnu	60	√	-
10.	Kholimatul Fitriah	75	-	√
11.	Laelia	80	-	√
12.	Laeli Soraya	70	-	√
13.	Majib Khaeron	60	√	-
14.	Mevi Fauziah	80	-	√
15.	Multofian	60	√	-
16.	Oki Prasetyo	70	-	√
17.	Putri Dwi Aprilia	85	-	√
18.	Rifan Setiawan	60	√	-
19.	Riski Romadhon	60	√	-
20.	Rohmah	75	-	√
21.	Siti Khofifah	80	-	√
22.	Siti Latifah	70	-	√
	Jumlah	1565	8	14
	Rata-rata	71	36%	64%

Kriteria persentase ketuntasan:

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

Lampiran 23

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS III

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas : V (Lima)
 Materi pokok : Peristiwa Setelah Proklamasi Kemerdekaan
 Indonesia
 Alokasi Waktu : 2 × 35 menit
 Pelaksanaan : Selasa, 22 Nopember 2011

I. STANDAR KOMPETENSI

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

II. KOMPETENSI DASAR

- 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

III. INDIKATOR

- Menceritakan peristiwa setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia.
- Menjelaskan cara menghargai jasa tokoh-tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan RI.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui bermain peran siswa dapat menceritakan peristiwa setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan benar.
- Melalui diskusi siswa dapat menjelaskan cara menghargai jasa tokoh-tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan RI dengan benar.

V. MATERI PEMBELAJARAN

- Setelah Indonesia merdeka PPKI mengadakan beberapa sidang. Sidang PPKI bertujuan untuk membentuk alat kelengkapan negara.
- Sidang PPKI dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu:
 1. Sidang PPKI pertama, dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 1945 di Gedung kesenian Jakarta.
 2. Sidang PPKI kedua, dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 1945.
 3. Sidang PPKI ketiga, dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 1945.
 4. Sidang PPKI keempat, dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 1945.
- Cara menghormati dan menghargai jasa para tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia adalah dengan mengisi kemerdekaan, memperingati HUT kemerdekaan RI, mengunjungi taman makam pahlawan, dll.

VI. METODE DAN MEDIA

a. Metode

1. Tanya jawab
2. Bermain peran
3. Demonstrasi
4. Diskusi
5. Penugasan

b. Media

1. Gambar sidang PPKI
2. Kartu kata

VII. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

a. Kegiatan Pendahuluan (± 10 menit)

1. Pra Kegiatan

- Salam
- Do'a
- Absensi

- Pengkondisian kelas
- Guru menyiapkan alat peraga/media pembelajaran

2. Kegiatan Awal

- Appersepsi



Apa yang kalian lihat dari gambar ini? Kegiatan apa yang sedang mereka lakukan? Mereka adalah para anggota PPKI yang sedang melakukan sidang? Siapa saja Mereka?

- Guru memberikan motivasi pada siswa
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti (± 45 menit)

- Siswa dan guru bertanya jawab tentang alat-alat kelengkapan suatu negara.
- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan adanya alat kelengkapan negara serta cara menyusunnya.
- Siswa dibagi menjadi kelompok bermain peran dan observer.
- Siswa diberi LKS, sebagai bahan untuk kegiatan pengamatan dan diskusi.
- Siswa bersama guru menata panggung/tempat bermain peran.
- Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tata cara bermain peran.
- Siswa dibimbing guru bermain peran tentang proses penyusunan kelengkapan negara (Sidang PPKI).
- Observer mengamati jalannya bermain peran dan mempresentasikan

hasil pengamatannya dan siswa yang lain menanggapi..

- Siswa melakukan bermain peran kembali untuk memperbaiki kekurangannya.
- Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil kerja sama kelompok.
- Siswa bersama dengan guru menyimpulkan dan merefleksi hasil bermain peran/diskusi yang telah dilakukan.

c. Kegiatan Penutup (± 15 menit)

- Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- Guru memberikan umpan balik kepada siswa
- Evaluasi
- Tindak lanjut
- Guru menutup pelajaran.

VIII. EVALUASI

- | | |
|-----------------|--------------------------------|
| 1. Prosedur tes | : Tes proses dan tes akhir |
| 2. Jenis tes | : Tertulis dan unjuk kerja |
| 3. Bentuk tes | : Isian singkat dan Pengamatan |
| 4. Alat tes | : Soal dan lembar pengamatan |

SOAL TES TERTULIS

- I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d depan jawaban yang tepat
1. Tindakan yang dilakukan oleh Jepang setelah mengetahui proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah
 - a. Menghalangi perjuangan kemerdekaan Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia
 - b. Mendukung perjuangan kemerdekaan Indonesia
 - c. Bergabung dengan tentara sekutu untuk menjajah Indonesia
 - d. Minta bantuan aasekutu untuk mengagalkan proklamasi

kemerdekaan Indonesia

2. Rapat PPKI tanggal 18 Agustus 1945 menghasilkan beberapa keputusan penting yaitu
 - a. Membentuk BKR
 - b. Membentuk DPR
 - c. Mengesahkan UUD 1945
 - d. Mengadakan Pemilu
3. Badan Keamanan Rakyat (BKR) dibentuk pada tanggal
 - a. 16 Agustus 1945
 - b. 19 Agustus 1945
 - c. 20 Agustus 1945
 - d. 23 Agustus 1945
4. Setiap tanggal 16 Agustus diselenggarakan pidato kenegaraan oleh dihadapan sidang paripurna DPR RI.
 - a. Ketua DPR RI
 - b. Ketua MPR RI
 - c. Presiden RI
 - d. Menteri
5. Berikut ini cara menghormati dan menghargai tokoh proklamasi kemerdekaan, kecuali
 - a. Memperingati hari kemerdekaan
 - b. Memuja para tokoh proklamasi
 - c. Membuat taman makam pahlawan
 - d. Mengisi kemerdekaan

II. Isilah titik-titik dibawah ini dengan tepat !

1. Setelah merdeka bentuk negara Indonesia adalah
2. UUD 1945 disahkan pada tanggal 18 Agustus 1945 oleh
3. Menurut sidang PPKI, wilayah Indonesia dibagi menjadi wilayah.
4. Pada tanggal 5 Oktober 1945, BKR diubah menjadi
5. KNIP yang berfungsi sebagai DPR diketuai oleh

III. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Apa tujuan Presiden Soekarno membentuk Badan Keamanan Rakyat (BKR)?
2. Bagaimana cara menghargai jasa para tokoh proklamasi kemerdekaan

Indonesia?

3. Mengapa setiap tanggal 5 Oktober diperingati sebagai hari TNI?
4. Sebutkan hasil sidang PPKI yang keempat?
5. Apakah hikmah dari proklamasi kemerdekaan Indonesia?

KUNCI JAWABAN

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

- II. 1. Republik 4. TKR
 2. PPKI 5. Kasman Singodimejo
 3. 8

- III. 1. Untuk menjaga keamanan negara
 2. Mengisi kemerdekaan, memperingati HUT kemerdekaan RI, Mengunjungi taman makam pahlawan, dll.
 3. Untuk mengenang pembentukan pertahanan negara.
 4. Pembentukan komite nasional, pembentukan PNI, dan pembentukan BKR.
 5. Melepaskan rakyat Indonesia dari belenggu penjajah yang penuh penderitaan, serta bangsa Indonesia bisa mandiri memulai kehidupan sendiri tanpa harus tunduk pada aturan penjajah.

IX. PENILAIAN

- I. Jawaban benar skor 1
 II. Jawaban benar skor 2
 III. Jawaban benar skor 3
 Skor Maksimum 30

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

X. SUMBER BELAJAR

1. KTSP 2006
2. Padil, dkk. 2010. Ilmu Pengetahuan Sosial V. Solo: CV. Sindhutama
3. Tim penyusun. 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial V*. Jakarta: Erlangga
4. Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Candirejo, 22 Nopember 2011



Lampiran 24

LEMBAR KERJA SISWA

Siklus III

Kelompok :

Ketua :

Anggota : 1.

2.

3.

4.

5.

Petunjuk :

1. Hafalkan dialog tokoh yang kamu perankan
2. Berlatihlah dengan kelompokmu masing-masing
3. Perankanlah masing-masing tokoh (Ir. Soekarno, Moh Hatta, Ahmad Soebardjo, Iwa K, Sayuti Melik, Wirananta Kusumah, Ki Hajar Dewantara, Kasman Singodimejo) sesuai dengan hasil kesepakatan (bagi pemain)
4. Amatilah temanmu yang sedang bermain peran, berikan komentarmu, dan diskusikan dengan teman satu kelompokmu, kemudian presentasikan di depan kelas (bagi observer).

Hasil :

Lampiran 25

NASKAH BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)

Siklus III

Materi Peristiwa Setelah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Setelah Indonesia merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945, PPKI yang merupakan badan bentukan Jepang, mengadakan beberapa kali sidang yang bertujuan untuk membentuk alat-alat kelengkapan negara.

Bung Karno : “ Saudara-saudara, kemarin kita telah merdeka, sekarang marilah kita musyawarahkan mengenai hal-hal yang menyangkut kehidupan ketatanegaraan serta landasan politik bagi bangsa Indonesia yang telah merdeka ini”.

Bung Hatta : “ Benar bung apa yang anda katakan, kita memang harus secepatnya bermusyawarah”.

A. Soebarjo : “ Baiklah kalau begitu akan saya siapkan waktu juga tempat untuk kita bermusyawarah”.

Pada tanggal 18 Agustus 1945 PPKI mengadakan sidang untuk yang pertama kali di Gedung kesenian Jakarta.

Kasman : “ Marilah saudara-saudara kita mulai saja sidang pada hari ini”.

Bung Karno : “ Baiklah saudara-saudara, ada beberapa hal yang perlu kita bentuk”

Iwa : “ Apasajakah itu Bung?” (tanya Iwa bingung)

Bung Karno : “ Kita perlu punya dasar negara serta pemimpin negara?”.

Semua sepakat untuk mengesahkan UUD 1945, menetapkan Ir. Soekarno sebagai Presiden dan Drs. Moh Hatta sebagai wakil, dan membentuk Komite Nasional yang akan membantu presiden untuk sementara waktu.

A. Subarjo : “ Apakah sudah cukup kita hanya menetapkan itu saja?”.

Sayuti : “ Rasanya masih ada yang kurang.”

Wiranata : “ iya, kita perlu membagi wilayah negara kita yang luas ini, selain itu juga mengenai siapa yang akan membantu tugas dari pemerintah”.

Ki Hajar D : “ Kalau begitu kita perlu mengadakan sidang lanjutan, bagaimana semuanya setuju?”

Kemudian dilaksanakan lagi sidang PPKI yang kedua pada tanggal 19 Agustus 1945.

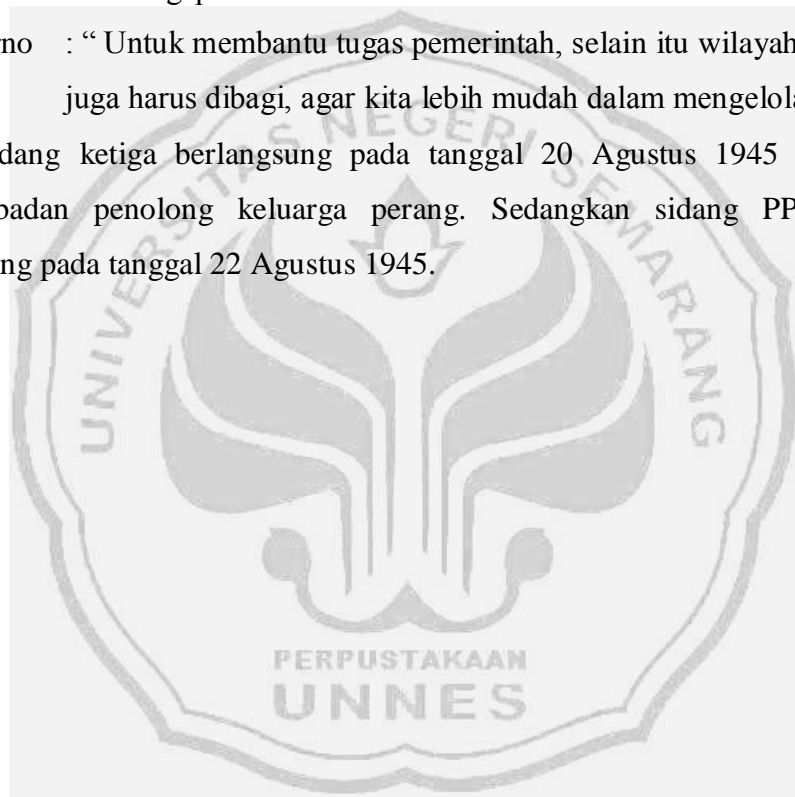
Bung Hatta : “ Apakah perlu kita membentuk departemen kementerian yang dapat menunjang tugas pemerintah?”

A. Subarjo : “ Iya kita memang perlu membentuknya.”

Kasman : “ Mengapa harus demikian”.

Bung Karno : “ Untuk membantu tugas pemerintah, selain itu wilayah negara ini juga harus dibagi, agar kita lebih mudah dalam mengelolanya”.

Sidang ketiga berlangsung pada tanggal 20 Agustus 1945 membahas tentang badan penolong keluarga perang. Sedangkan sidang PPKI ketiga berlangsung pada tanggal 22 Agustus 1945.



Lampiran 26

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURUPembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Role Playing*

Siklus III

Nama Guru : Meta Utaminingsih
 Nama SD : SD Negeri Candirejo 01
 Kelas : V (Lima)
 Pokok Bahasan : Peristiwa Setelah Proklamasi
 Hari / Tanggal : Selasa, 22 Nopember 2011
 Keterangan : Berilah tanda check (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan indikator pengamatan dengan skala penilaian :

1 Jika 1 deskriptor tampak
 2 Jika 2 deskriptor tampak
 3 Jika 3 deskriptor tampak
 4 Jika 4 deskriptor tampak

No	Indikator	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
1.	Pra pembelajaran	1. Memeriksa kesiapan ruang 2. Memeriksa kesiapan alat dan sumber belajar 3. Memeriksa kesiapan media 4. Memeriksa kesiapan siswa				√
2.	Kegiatan Awal	1. Melaksanakan apersepsi 2. Menarik perhatian siswa 3. Memberi motivasi pada siswa 4. Menyampaikan topik dan menginformasikan tujuan pembelajaran				√
3.	Penguasaan dalam menyajikan materi	1. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran 2. Mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan 3. Penyampaian materi jelas dan sesuai dengan karakteristik siswa 4. Mengaitkan materi dengan kehidupan nyata			√	
4.	Mengorganisasik	1. Melaksanakan perangsangan siswa			√	

	an siswa kedalam kelompok	2. Menetapkan jumlah anggota pada tiap kelompok. 3. Menetapkan siswa kedalam kelompok. 4. Membagi siswa dalam kelompok secara heterogen				
5.	Memberikan LKS sebagai bahan bermain peran	1. LKS mudah dipahami siswa 2. LKS sesuai dengan materi 3. LKS sesuai dengan tingkat berpikir siswa 4. LKS dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari			√	
6.	Membimbing siswa bekerja sama saat bermain peran.	1. Melibatkan siswa untuk bekerjasama dalam kelompok 2. Menumbuhkan suasana dalam kelompok yang menyenangkan 3. Menunjukkan sikap hangat dengan semua kelompok 4. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon setiap kelompok				√
7.	Membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi hasil bermain peran	1. Hanya membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi 2. Memberikan tanggapan hasil diskusi dan evaluasi. 3. Memberikan penilaian terhadap hasil diskusi dan evaluasi 4. Memberikan umpan balik terhadap hasil diskusi dan evaluasi				√
8.	Kegiatan Akhir	1. Memberikan umpan balik 2. Menarik kesimpulan 3. Memberikan evaluasi 4. Memberikan tindak lanjut				√
Jumlah			29			
Persentase			91%			
Kualifikasi			Sangat Baik			

Skor maksimal = 32

Persentase keterampilan guru = $\frac{\text{Skor hasil pengamatan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

Kriteria Penilaian

85 – 100 : A (Sangat baik)

65 – 84 : B (Baik)

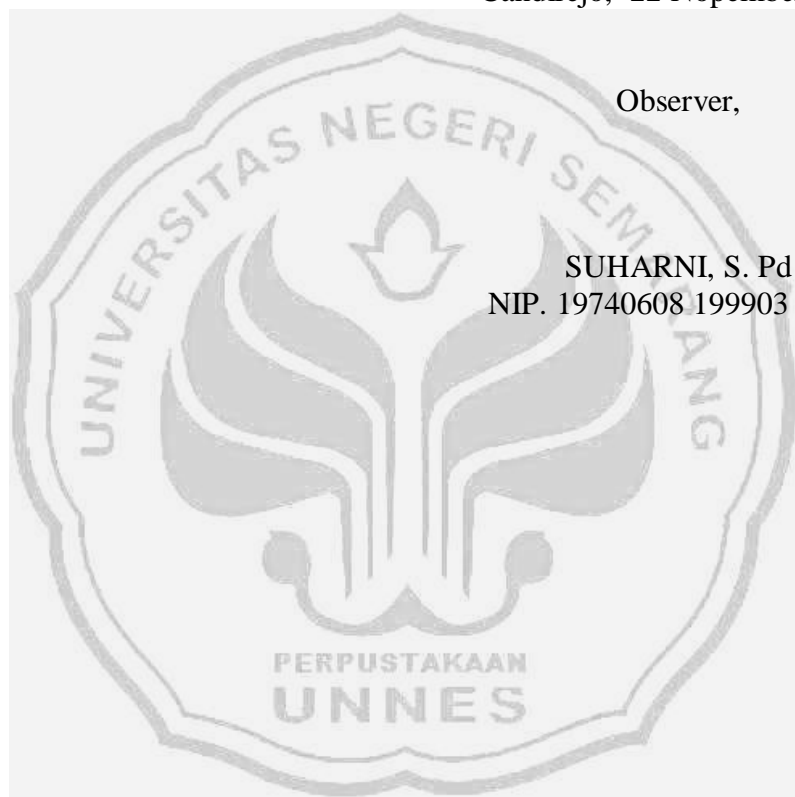
55 – 64 : C (Cukup)

0 – 54 : D (Kurang)

Candirejo, 22 Nopember 2011

Observer,

SUHARNI, S. Pd
NIP. 19740608 199903 2 006



Lampiran 27

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
 Pembelajaran IPS dengan Model Pembelajaran *Role Playing*
 Siklus III

Nama SD : SD Negeri Candirejo 01

Kelas : V (Lima)

Hari / Tanggal : Selasa, 22 Nopember 2011

Petunjuk : Berilah tanda ceck (V) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan !

1 Jika deskriptor 1 tampak

2 Jika deskriptor 2 tampak

3 Jika deskriptor 3 tampak

4 Jika deskriptor 4 tampak

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran	1. Menyiapkan alat tulis, buku pelajaran, dan bahan pembelajaran lainnya. 2. Memperhatikan penjelasan guru 3. Mampu menjawab pertanyaan secara spontan 4. Menanggapi diskusi dan evaluasi			√	
2.	Keaktifan siswa dalam bermain peran (partisipan)	1. Semua siswa berpartisipasi dalam bermain peran (observer) 2. Siswa membagi tugas/ peran dalam bermain peran (observer). 3. Siswa aktif bermain peran (partisipan) sesuai dengan skenario, dengan pengembangan. 4. Siswa saling membantu dan bekerjasama dalam bermain peran (observer)				√
3.	Melakukan diskusi dan	1. Berani menyampaikan hasil diskusi 2. Menjawab pertanyaan dari kelompok lain. 3. Menanggapi komentar dari kelompok lain				√

	evaluasi	4. Menerima kritik, saran, serta menghargai jawaban dari kelompok lain.				
4.	Menyimpulkan materi pembelajaran	1. Siswa berani menanyakan materi yang belum dipahami 2. Siswa membuat kerangka/alur materi pembelajaran 3. Siswa mampu bertanyajawab tentang materi yang telah dipelajari 4. Siswa dapat memberikan umpan balik kepada temannya dari kesimpulan yang telah dibuat.			√	
Jumlah			14			
Persentase			88%			
Kualifikasi			Sangat Baik			

Skor maksimal = 16

Persentase aktivitas siswa = $\frac{\text{Skor hasil pengamatan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

Kriteria Penilaian

85 – 100 : A (Sangat baik)

65 – 84 : B (Baik)

55 – 64 : C (Cukup)

0 – 54 : D (Kurang)

Candirejo, 22 Nopember 2011

Observer,

Meta Utaminingsih

Lampiran 28

CATATAN LAPANGAN KETERAMPILAN GURU

SIKLUS III

Nama SD : SD Negeri Candirejo 01

Kelas : V (Lima)

Hari/ Tanggal : Selasa, 22 Nopember 2011

Petunjuk : Catatlah keadaan lapangan yang sesuai dengan kenyataan sesungguhnya!

Pada siklus ini keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menjadi semakin baik. Guru bisa memfasilitasi setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa. Pembelajaran dibuka dengan sangat menarik, sehingga minat siswa untuk mengikuti pembelajaran menjadi semakin terlihat.

Pada saat bermain peran berlangsung guru lebih terampil dalam mengarahkan juga mengorganisasikan siswa dalam kelompok, yang memudahkan mereka untuk melaksanakan tugasnya masing-masing. Variasi dalam mengajar pun semakin baik, terjadi tanya jawab sebagai salah satu bentuk interaksi siswa terhadap siswa ataupun dengan guru.

Umpan balik yang diberikan oleh guru, semakin membuat siswa dalam memahami materi, sereta mngaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Candirejo, 22 Nopember 2011

Observer,

SUHARNI, S. Pd
NIP. 19740608 199903 2 006

Lampiran 29

CATATAN LAPANGAN AKTIVITAS SISWA

SIKLUS III

Nama SD : SD Negeri Candirejo 01

Kelas : V (Lima)

Hari/ Tanggal : Selasa, 22 Nopember 2011

Petunjuk : Catatlah keadaan lapangan yang sesuai dengan kenyataan
sesungguhnya!

Pada siklus III ini terlihat adanya perubahan yang sangat baik sekali, siswa lebih bersemangat dan sangat menikmati pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing*, perubahan ini sangat besar sekali pengaruhnya karena dapat mengubah pandangan siswa terhadap pembelajaran IPS yang cenderung membosankan menjadi menyenangkan karena siswa lebih cepat memahami materi dengan bermain dan mengalami sendiri, juga dapat bertukar pendapat dengan teman-temannya.

Saat bermain peran berlangsung, siswa terlihat lebih santai dan sudah berani mengembangkan skenario tanpa harus terpatok lagi pada dialog, karena mereka telah mampu memahami materi. Para observer (pengamat) berani memberikan tanggapan/komentar yang mengarahkan pada hal-hal yang dapat meningkatkan kualitas permainan. Hasilnya saat pemeranan diulang kembali menjadi lebih baik.

Candirejo, 22 Nopember 2011

Observer,

Meta Utaminingsih

Lampiran 30

Hasil Belajar IPS Siklus III

No	Nama Siswa	Nilai Siklus III	Keterangan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1.	Ahmad Khoerudin	70	-	√
2.	Ahmad Mudhofir	85	-	√
3.	Ahmad Khoeron	70	-	√
4.	Alaik Manuto M	85	-	√
5.	Andrian Reyhan Y.T.	90	-	√
6.	Anta Uvia F	85	-	√
7.	Anjaryani	60	√	-
8.	Arifatus Soheh	75	-	√
9.	Inama Nahnu	70	-	√
10.	Kholimatul Fitriah	80	-	√
11.	Laelia	80	-	√
12.	Laeli Soraya	75	-	√
13.	Majib Khaeron	60	√	-
14.	Mevi Fauziah	80	-	√
15.	Multofian	65	-	√
16.	Oki Prasetyo	75	-	√
17.	Putri Dwi Aprilia	90	-	√
18.	Rifan Setiawan	70	-	√
19.	Riski Romadhon	65	-	√
20.	Rohmah	80	-	√
21.	Siti Khofifah	80	-	√
22.	Siti Latifah	75	-	√
	Jumlah	1665	2	20
	Rata-rata	76	9%	91%

Kriteria persentase ketuntasan:

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

7.	Membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi hasil bermain peran	1. Hanya membimbing siswa saat diskusi dan evaluasi 2. Memberikan tanggapan hasil diskusi dan evaluasi 3. Memberikan penilaian terhadap hasil diskusi dan evaluasi 4. Memberikan umpan balik terhadap hasil diskusi dan evaluasi	√				√				√
8.	Kegiatan Akhir	1. Memberikan umpan balik 2. Menarik kesimpulan 3. Memberikan evaluasi 4. Memberikan tindak lanjut		√			√				√
		Jumlah	17		23		29				
		Rerata	54%		72%		91%				
		Kualifikasi	Kurang		Baik		Sangat Baik				

Skor maksimal = 32

Persentase keterampilan guru = $\frac{\text{Skor hasil pengamatan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

Kriteria Penilaian

85 – 100 : A (Sangat baik)

65 – 84 : B (Baik)

55 – 64 : C (Cukup)

0 – 54 : D (Kurang)

Candirejo, 22 Nopember 2011

Observer,

SUHARNI, S. Pd
NIP. 19740608 199903 2 006

Lampiran 32

Instrumen Hasil Pengamatan
 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS
 dengan Model Pembelajaran *Role Playing* Siklus I, II dan III

Petunjuk : Skala penilaian dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor 1, 2, 3 dan 4 dengan pedoman sebagai berikut:

1. Jika satu deskriptor tampak.
2. Jika dua deskriptor tampak.
3. Jika tiga deskriptor tampak.
4. Jika empat deskriptor tampak.

No	Indikator	Deskriptor	Skor Siklus I				Skor Siklus II				Skor Siklus III				
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran	1. Menyiapkan alat tulis, buku pelajaran, dan bahan pembelajaran lainnya. 2. Memperhatikan penjelasan guru 3. Mampu menjawab pertanyaan secara spontan 4. Menanggapi diskusi dan evaluasi		√				√						√	
2	Keaktifan siswa dalam bermain peran (partisipan)	1. Semua siswa berpartisipasi dalam bermain peran (observer) 2. Siswa membagi tugas/ peran dalam bermain peran (observer). 3. Siswa aktif bermain peran (partisipan) sesuai dengan skenario, dengan pengembangan. 4. Siswa saling membantu dan bekerjasama dalam bermain peran (observer)				√		√							√
3	Melakukan diskusi dan evaluasi	1. Berani menyampaikan hasil diskusi 2. Menjawab pertanyaan dari kelompok lain. 3. Menanggapi komentar dari kelompok lain 4. Menerima kritik, saran, serta menghargai jawaban				√			√						√

		dari kelompok lain.													
4	Menyimpulkan materi pembelajaran	1. Siswa berani menanyakan materi yang belum dipahami 2. Siswa membuat kerangka/alur materi pembelajaran 3. Siswa mampu bertanyajawab tentang materi yang telah dipelajari 4. Siswa dapat memberikan umpan balik kepada temannya dari kesimpulan yang telah dibuat.		√						√					√
		Jumlah				7				11					14
		Rerata				43%				69%					88%
		Kualifikasi				Kurang				Baik					Sangat Baik

Skor maksimal = 32

Persentase keterampilan guru = $\frac{\text{Skor hasil pengamatan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

Kriteria Penilaian

85 – 100 : A (Sangat baik)

65 – 84 : B (Baik)

55 – 64 : C (Cukup)

0 – 54 : D (Kurang)

Candirejo, 22 Nopember 2011

Observer

Meta Utaminingsih

Lampiran 33

Hasil Belajar IPS dengan Model Pembelajaran *Role Playing*

Sebelum dan Sesudah Perbaikan Siklus I, II, dan III

No	Nama Siswa	Nilai				Keterangan	
		Data Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Belum Tuntas	Tuntas
1.	Ahmad Khoerudin	50	50	60	70	-	√
2.	Ahmad Mudhofir	65	60	80	85	-	√
3.	Ahmad Khoeron	50	60	60	70	-	√
4.	Alaik Manuto M	70	80	85	85	-	√
5.	Andrian Reyhan	60	70	80	90	-	√
6.	Anta Uvia F	60	60	85	85	-	√
7.	Anjaryani	50	60	60	60	√	-
8.	Arifatus Soheh	50	60	70	75	-	√
9.	Inama Nahnu	50	60	60	70	-	√
10.	Kholimatul Fitriah	70	70	75	80	-	√
11.	Laelia	60	70	80	80	-	√
12.	Laeli Soraya	50	60	70	75	-	√
13.	Majib Khaeron	50	50	60	60	√	-
14.	Mevi Fauziah	60	70	80	80	-	√
15.	Multofian	50	60	60	65	-	√
16.	Oki Prasetyo	50	60	70	75	-	√
17.	Putri Dwi Aprilia	75	80	85	90	-	√
18.	Rifan Setiawan	50	50	60	70	-	√
19.	Riski Romadhon	50	50	60	65	-	√
20.	Rohmah	50	65	75	80	-	√
21.	Siti Khofifah	70	70	80	80	-	√
22.	Siti Latifah	60	60	70	75	-	√
	Jumlah	1250	1505	1565	1665	2	20
	Rata-rata	57	68	71	76	9%	91%

Kriteria persentase ketuntasan:

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

Lampiran 34

FOTO KEGIATAN SIKLUS I



Gambar 1.
Siswa Berdo'a



Gambar 2.
Siswa berlatih bermain peran (Berita Kekalahan Jepang)



Gambar 3.
Guru membimbing siswa bermain peran (peristiwa Rengasdengklok)



Gambar 4.
Siswa bermain peran
(Perumusan Teks Proklamasi)



Gambar 5.
Guru membagikan Lembar Kerja Kelompok



Gambar 6.
Siswa (sebagai observer) menyampaikan tanggapan



Gambar 7.
Siswa menyimpulkan materi



Gambar 8.

Peneliti bersama observer melaksanakan refleksi siklus I



Lampiran 35

FOTO KEGIATAN SIKLUS II



Gambar 9.
Appersepsi



Gambar 10.
Pembacaan Teks Proklamasi



Gambar. 11
Pengibaran Bendera Merah Putih



Gambar 12.
Menyanyikan Lagu Indonesia Raya



Gambar 12.
Siswa melakukan diskusi dan presentasi (saling menanggapi)



Gambar 13.
Pemeranan Ulang Kembali
(Proklamasi Kemerdekaan Indonesia)



Gambar 14 .
Siswa mengerjakan soal evaluasi



Gambar 15.
Peneliti bersama observer melaksanakan refleksi siklus II

Lampiran 36

FOTO KEGIATAN SIKLUS III



Gambar 16.
Guru mengarahkan siswa dalam menata panggung



Gambar 17.
Siswa memperhatikan petunjuk jalannya bermain peran



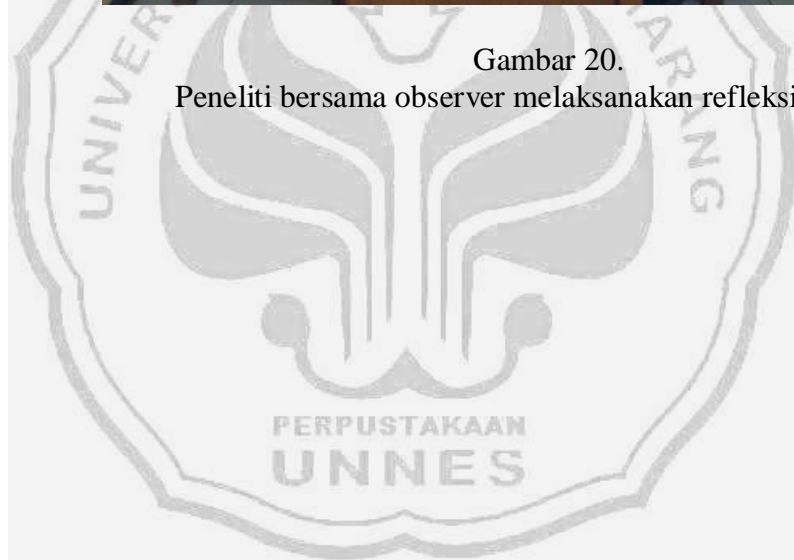
Gambar 18.
Siswa bermain peran (Sidang PPKI)



Gambar 19.
Siswa saling menanggapi hasil bermain peran & diskusi



Gambar 20.
Peneliti bersama observer melaksanakan refleksi siklus III



Lampiran 38



PEMERINTAH KABUPATEN BATANG
DINAS PENDIDIKAN DAN OLAHRAGA
UPTD KECAMATAN BAWANG KABUPATEN BATANG
SD NEGERI CANDIREJO 01

Alamat : Ds. Candirejo, Kec. Bawang Kab. Batang 51274

SURAT KETERANGAN

Nomor: / /2011

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Candirejo 01 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang menerangkan bahwa:

Nama : META UTAMININGSIH

NIM : 1401909027

Status : Mahasiswa Universitas Negeri Semarang S1 PGSD

Telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas di SD Negeri Candirejo 01 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang dari tanggal 8 Nopember s.d. 22 Nopember 2011, dalam rangka menyusun skripsi berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD Negeri Candirejo 01 Kecamatan Bawang Batang”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Candirejo, 2 Nopember 2011

Kepala SD Negeri Candirejo 01

ROSOSIAMIN, A. Ma. Pd
NIP 19521105 197512 1 005

Lampiran 39

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : META UTAMININGSIH
 NIM : 1401909027
 Program Studi : S1 PGSD
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Menyatakan bahwa:

Nama : SUHARNI
 NIP : 19740608 199903 2 006
 Jabatan : Guru Kelas VI
 Unit Kerja : SD Negeri Candirejo 01

Adalah teman sejawat yang akan membantu dalam pelaksanaan **Penelitian Tindakan Kelas** dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD Negeri 01 Kecamatan Bawang Batang ” yang merupakan tugas mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Candirejo, 2 Nopember 2011

Yang membuat pernyataan

Teman Sejawat,

Mahasiswa,

SUHARNI, S. Pd.
 NIP.19740608 199903 2 006

META UTAMININGSIH
 NIM 1401909027