



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN TEMA  
SEJARAH PERADABAN INDONESIA MELALUI  
MODEL *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA  
AUDIO VISUAL DI SD HJ. ISRIATI  
BAITURRAHMAN 01 SEMARANG**

**SKRIPSI**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :  
Manggih Kingkin Utari  
1401411395

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Manggih Kingkin Utari

NIM : 14014141395

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia Melalui Model *Role Playing* Dengan Media Audio Visual di SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang” benar-benar hasil karya penulis, bukan jiplakan karya tulis orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 10 Juni 2015



Manggih Kingkin Utari  
NIM 1401411395

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Manggih Kingkin Utari, NIM 1401411395, berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia Melalui Model *Role Playing* Dengan Media Audio Visual di SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

hari : Rabu

tanggal : 10 Juni 2015

Semarang, 27 Mei 2015

Dosen Pembimbing

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGSD  
  
Dra. Hartati, M.Pd.  
NIP. 195510051980122001



Drs. Moch Ichsan, M.Pd  
NIP 195006121984031001

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Manggih Kingkin Utari, NIM 1401411395, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia Melalui Model *Role Playing* Dengan Media Audio Visual di SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada :

hari : Rabu

tanggal : 10 Juni 2015

Panitia Ujian Skripsi,

Sekretaris,



Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd  
NIP 198506062009122007

Penguji Utama,



Dra. Mu'nisah, M.Pd  
NIP195506141988032001

Penguji I



Drs. Sukarjo, M.Pd  
NIP 195612011981031001

Penguji II



Drs. Moch Ichsan, M.Pd  
NIP 195006121984031001

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto**

*Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)*

*“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan.”(QS.Al-Mujadalah:11)*

### **Persembahan**

*Dengan mengucap rasa syukur pada Allah SWT  
Skripsi ini dengan tulus kupersembahkan kepada :*

*Bapakku Jumono dan Ibuku Sulasmi tercinta  
yang tak pernah putus asa memberikan doa dan semangat*

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia Melalui Model *Role Playing* Dengan Media Audio Visual di SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang”.

Dalam penyusunan skripsi ini, banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof.Dr.Fatur Rokhman, M.Hum Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan menimba ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof.Dr.Fakhrudin, M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pengesahan skripsi ini.
3. Dra. Hartati, M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan pelayanan dengan baik sehingga memperlancar penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Moch Ichsan, M.Pd Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Drs. Yakub selaku Kepala Sekolah dan guru kelas VC Imro'ah, S.Pd SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang yang telah memberikan izin serta membantu dalam pelaksanaan penelitian.
6. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Demikian yang dapat peneliti sampaikan, semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan menjadi amal kebaikan dan skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 27 Mei 2015

Peneliti

## ABSTRAK

**Utari, Manggih Kingkin.** 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia Melalui Model *Role Playing* Dengan Media Audio Visual di SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Moch Ihsan, M.Pd

IPS adalah suatu kajian yang mempelajari tentang telaah manusia dengan kehidupannya. Hasil refleksi pelaksanaan pembelajaran di kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang menunjukkan beberapa kendala antara lain, berbagai keterampilan guru dalam pembelajaran belum optimal, sehingga aktivitas belajar siswa kurang, dan hasil belajar siswa masih dibawah KKM (70), hanya 37% (10 dari 27 siswa) yang tuntas. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran *Role Playing* dengan media Audio Visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang? Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas VC yang berjumlah 27 siswa. Variabel penelitian ini adalah model *Role Playing* dengan media Audio Visual. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan non tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 21 dengan kategori cukup, pada siklus II memperoleh skor 27 dengan kategori baik, dan pada siklus III memperoleh skor 34 dengan kategori sangat baik. (2) Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 24,7 dengan kategori cukup, pada siklus II memperoleh skor 28,6 dengan kategori baik, dan pada siklus III memperoleh skor 31,9 dengan kategori baik. (3) Hasil belajar pada kompetensi pengetahuan secara klasikal pada siklus I sebesar 51,6% meningkat pada siklus II menjadi 70,4% dan semakin meningkat pada siklus III menjadi 88,9%. Kompetensi sikap spiritual pada siklus I memperoleh modus 3 kategori baik, pada siklus II memperoleh modus 3 kategori baik, dan pada siklus III memperoleh modus 4 kategori sangat baik. Kompetensi sikap sosial siklus I memperoleh modus 2 kategori cukup, siklus II memperoleh modus 3 kategori baik, dan siklus III memperoleh modus 3 kategori baik. Kompetensi keterampilan memperoleh skor 2,5 kategori cukup, siklus II memperoleh skor 2,9 kategori baik, dan siklus III memperoleh skor 3,4 kategori baik.

Simpulan penelitian ini adalah melalui model *Role Playing* dengan media Audio Visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang. Saran bagi guru dapat menerapkan model *Role Playing* dengan media Audio Visual sebagai salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran.

**Kata kunci :** *Role Playing*; Audio Visual; Kualitas Pembelajaran



## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>PENGGESAHAN KELULUSAN</b> .....	iv
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xvii
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xviii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah .....	11
1.2.1 Rumusan Masalah.....	11
1.2.2 Pemecahan Masalah.....	12
1.3 Tujuan Penelitian .....	14
1.4 Manfaat Penelitian .....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	17
2.1 Kajian Teori .....	17
2.1.1 Hakikat Belajar.....	17

2.1.1.1 Pengertian belajar.....	17
2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar .....	19
2.1.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar.....	22
2.1.2 Hakikat Pembelajaran .....	24
2.1.2.1 Pengertian pembelajaran .....	24
2.1.2.2 Komponen-komponen Pembelajaran .....	25
2.1.3 Kualitas Pembelajaran.....	27
2.1.3.1 Pengertian Kualitas Pembelajaran .....	27
2.1.3.2 Indikator Kualitas Pembelajaran .....	28
2.1.3.3 Komponen-komponen Kualitas Pembelajaran.....	31
2.1.4 Hakikat IPS .....	60
2.1.4.1 Pengertian IPS .....	60
2.1.4.2 Tujuan IPS di SD .....	62
2.1.4.3 Ruang Lingkup IPS di SD.....	63
2.1.4.4 Karakteristik IPS .....	65
2.1.5 Hakikat Pembelajaran Tematik .....	67
2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran Tematik.....	67
2.1.5.2 Karakteristik dan Ciri-ciri Pembelajaran Tematik .....	68
2.1.5.3 Prinsip dan Rambu-rambu Pembelajaran Tematik .....	70
2.1.5.4 Keuntungan Pembelajaran Tematik .....	72
2.1.5.5 Implikasi Pembelajaran Tematik.....	73
2.1.6 Pendekatan Saintifik.....	75
2.1.6.1 Pengertian Pendekatan Saintifik .....	75
2.1.6.2 Karakteristik dan tujuan Pendekatan Saintifik.....	76
2.1.6.3 Prinsip Pendekatan Saintifik .....	77
2.1.6.4 Langkah-langkah Pendekatan Saintifik.....	78
2.1.7 Model Pembelajaran.....	82
2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	82
2.1.7.2 Model <i>Role Playing</i> .....	83
2.1.7.3 Kelebihan model <i>Role Playing</i> .....	84
2.1.7.4 Kekurangan Model <i>Role Playing</i> .....	85

2.1.8 Media Pembelajaran.....	86
2.1.8.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	86
2.1.8.2 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran .....	87
2.1.8.3 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	88
2.1.8.4 Media Audio Visual .....	91
2.1.9 Teori yang Mendasari .....	92
2.1.9.1 Teori Perkembangan Kognitif Piaget.....	92
2.1.9.2 Teori Belajar Konstruktivisme.....	93
2.2 Kajian Empiris .....	94
2.3 Kerangka Berpikir.....	100
2.4 Hipotesis Penelitian.....	103
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>104</b>
3.1 Subyek Penelitian.....	104
3.2 Variabel Penelitian .....	104
3.2.1 Variabel Tindakan .....	104
3.2.2 Variabel Masalah .....	104
3.3 Langkah-langkah PTK .....	105
3.3.1 Perencanaan.....	105
3.3.2 Pelaksanaan PTK .....	105
3.3.3 Observasi.....	106
3.3.4 Refleksi .....	107
3.4 Siklus Penelitian.....	107
3.4.1 Siklus I .....	107
3.4.1.1 Perencanaan.....	107
3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan.....	108
3.4.1.3 Observasi.....	108
3.4.1.4 Refleksi .....	108
3.4.2 Siklus II .....	109
3.4.2.1 Perencanaan.....	109
3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	109
3.4.2.3 Observasi.....	109

3.4.2.4 Refleksi .....	110
3.4.3 Siklus III.....	110
3.4.3.1 Perencanaan.....	110
3.4.3.2 Pelaksanaan Tindakan .....	111
3.4.3.3 Observasi.....	111
3.4.3.4 Refleksi .....	111
3.5 Sumber Data dan Cara Pengumpulannya.....	111
3.5.1 Sumber Data.....	111
3.5.1.1 Siswa .....	112
3.5.1.2 Guru .....	112
3.5.1.3 Data Dokumen .....	112
3.5.1.4 Catatan Lapangan.....	112
3.5.2 Jenis Data .....	112
3.5.2.1 Data Kuantitatif.....	112
3.5.2.2 Data Kualitatif.....	113
3.5.3 Teknik Pengumpulan Data.....	113
3.5.3.1 Teknik Tes.....	113
3.5.3.1 Teknik Non Tes.....	113
3.6 Teknik Analisis Data.....	115
3.6.1 Analisis Data Kuantitatif.....	115
3.6.2 Analisis Deskriptif Kualitatif .....	121
3.7 Indikator Keberhasilan .....	126
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>128</b>
4.1 HASIL PENELITIAN.....	128
4.1.1 Deskripsi Prasiklus.....	128
4.1.2 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	130
4.1.2.1 Perencanaan.....	130
4.1.2.2 Pelaksanaan .....	130
4.1.2.3 Observasi.....	134
4.1.2.3.1 Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Guru .....	134
4.1.2.3.2 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	139

4.1.2.3.3 Deskripsi Hasil Belajar Siswa.....	146
4.1.2.4 Refleksi .....	155
4.1.2.5 Revisi .....	159
4.1.3 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	161
4.1.3.1 Perencanaan.....	161
4.1.3.2 Pelaksanaan .....	162
4.1.3.3 Observasi.....	165
4.1.3.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan guru.....	165
4.1.3.3.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa.....	170
4.1.3.3.3 Deskripsi Hasil Belajar .....	177
4.1.3.4 Refleksi .....	186
4.1.3.5 Revisi .....	190
4.1.4 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus III.....	192
4.1.4.1 Perencanaan.....	192
4.1.4.2 Pelaksanaan .....	193
4.1.4.3 Observasi.....	196
4.1.4.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru.....	196
4.1.4.3.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa.....	201
4.1.4.3.3 Deskripsi Hasil Belajar .....	208
4.1.4.4 Refleksi .....	218
4.1.4.5 Revisi .....	220
4.2 PEMBAHASAN .....	221
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian .....	221
4.2.1.1 Hasil Observasi keterampilan Guru .....	221
4.2.1.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa .....	230
4.2.1.3 Hasil Belajar Siswa .....	239
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian .....	249
4.2.2.1 Implikasi Teoritis .....	249
4.2.2.2 Implikasi Praktis .....	249
4.2.2.3 Implikasi Pedagogis .....	250
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>251</b>

5.1 SIMPULAN .....	251
5.2 SARAN .....	252
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>254</b>

## DAFTAR TABEL

3.1 Tabel Nilai Keberhasilan Sikap .....	116
3.2 Tabel Nilai Keberhasilan Pengetahuan dan Keterampilan.....	117
3.3 Kriteria Keberhasilan Belajar Siswa .....	118
3.4 Tabel kualifikasi kriteria keberhasilan .....	120
3.5 Kriteria Keberhasilan Data Kualitatif .....	122
3.6 Kategori Penilaian Kualitatif Perilaku Pembelajaran Guru .....	124
3.7 Kategori Penilaian Kualitatif Perilaku Belajar Siswa .....	124
3.8 Kategori Penilaian Kualitatif kompetensi sikap.....	125
3.9 Klasifikasi Kategori Kompetensi Keterampilan Siswa.....	126
4.1 Tabel Hasil Belajar Prasiklus .....	129
4.2 Hasil Observasi Keterampilan Guru siklus 1 .....	134
4.3 Hasil Oservasi Aktivitas Siswa Siklus 1 .....	139
4.4 Tabel Hasil Belajar Siklus I .....	146
4.5 Tabel Hasil Observasi Sikap Spiritual Siklus 1 .....	148
4.6 Hasil Observasi Sikap Sosial Siklus 1 .....	150
4.7 Tabel HasilKeterampilan Siswa Siklus I.....	153
4.8 Tabel Observasi KeterampilanGuru Siklus II.....	165
4.9 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	170
4.10 Tabel Hasil Belajar Siklus II.....	178
4.11 Tabel Hasil Observasi Sikap Spiritual Siklus II.....	180
4.12Tabel Hasil Observasi Sikap Sosial Siklus II.....	182
4.13 Tabel Hasil Observasi Keterampilan Siswa Siklus II .....	184
4.14 Tabel Observasi Keterampilan Guru Siklus III.....	196
4.15 Tabel Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III .....	201
4.16 Tabel Hasil Belajar Siklus III.....	209
4.17 Tabel Hasil Observasi Sikap Spiritual Siklus III .....	211
4.18 Tabel Hasil Observasi Sikap Sosial Siklus III .....	213
4.19 Tabel Hasil Observasi Keterampilan Siswa Siklus III.....	216

## **DAFTAR BAGAN**

2.1 Kerucut Pengalaman Dale.....	90
2.2 Bagan kerangka Berpikir.....	102
3.1 Langkah-langkah PTK .....	105



## DAFTAR DIAGRAM

4.1 Keberhasilan Klasikal Prasiklus.....	129
4.2 Hasil Observasi Keterampilan Guru siklus 1 .....	135
4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1 .....	140
4.4 Keberhasilan Klasikal Siklus 1 .....	147
4.5 Hasil Observasi Sikap Spiritual Siswa Siklus 1 .....	149
4.6 Hasil Observasi Sikap Sosial Siswa Siklus I .....	151
4.7 Hasil Observasi keterampilan Siswa Siklus I .....	154
4.8 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	166
4.9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	172
4.10 Keberhasilan Klasikal siklus II .....	179
4.11 Hasil Observasi Sikap Spiritual Siswa Siklus II .....	180
4.12 Hasil Observasi Sikap Sosial Siswa Siklus II .....	183
4.13 Hasil Observasi keterampilan Siswa Siklus II .....	185
4.14 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III .....	197
4.15 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III .....	203
4.16 Keberhasilan Klasikal siklus III.....	210
4.17 Hasil Observasi Sikap Spiritual Siswa Siklus III.....	211
4.18 Hasil Observasi Sikap Sosial Siswa Siklus III.....	214
4.19 Hasil Observasi keterampilan Siswa Siklus III.....	216
4.20 Perbandingan Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I, II, III .....	222
4.21 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III .....	230
4.22 Perbandingan Keberhasilan Hasil Belajar Siklus I,II, dan III.....	239
4.23 Perbandingan Hasil Observasi Sikap Spiritual Siswa Siklus I, II, dan III.....	242
4.24 Perbandingan Hasil Observasi Sikap Sosial Siswa Siklus I, II, dan III.....	245
4.25 Perbandingan Hasil Observasi Keterampilan Siswa Siklus I, II, dan III.....	247

## DAFTAR LAMPIRAN

Pedoman Penetapan Indikator Keterampilan Guru.....	259
Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa.....	262
Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	265
Lembar Observasi Keterampilan Guru .....	270
Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	273
Catatan Lapangan.....	276
Perangkat Pembelajaran Siklus I.....	277
Catatan Lapangan Siklus I .....	312
Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I .....	313
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	315
Hasil Belajar IPS Siklus I.....	316
Hasil Pengamatan Sikap Spiritual Siklus I .....	314
Hasil Pengamatan Sikap Sosial Siklus I .....	318
Hasil pengamatan Keterampilan Siswa Siklus I .....	319
Perangkat Pembelajaran Siklus II .....	324
Catatan Lapangan Siklus II.....	352
Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II .....	353
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	355
Hasil Belajar IPS Siklus II .....	356
Hasil Pengamatan Sikap Spiritual Siklus II .....	357
Hasil Pengamatan Sikap Sosial Siklus II .....	358
Hasil pengamatan Keterampilan Siswa Siklus II.....	359

Perangkat Pembelajaran Siklus III.....	362
Catatan Lapangan Siklus III.....	393
Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III.....	395
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III.....	396
Hasil Belajar IPS Siklus III.....	397
Hasil Pengamatan Sikap Spiritual Siklus III.....	398
Hasil Pengamatan Sikap Sosial Siklus III.....	399
Hasil pengamatan Keterampilan Siswa Siklus III.....	400
Dokumentasi Siklus I.....	403
Dokumentasi Siklus II.....	407
Dokumentasi Siklus III.....	411
Surat Ijin Penelitian.....	414
Surat Keterangan Penelitian.....	415

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendidikan adalah upaya memampukan setiap insan untuk mengembangkan potensi dirinya agar tumbuh menjadi manusia yang tangguh dan berkarakter serta berkehidupan sosial yang sehat. Sesuai dengan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 54 tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa Standar Kompetensi Lulusan adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Standar Kompetensi Lulusan digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan. Berdasarkan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 dan Standar Kompetensi Lulusan dalam Permendikbud Nomor 54 Tahun 2013

maka diperlukan kurikulum yang mampu menciptakan generasi penerus yang cerdas serta berakhlak mulia.

Kurikulum menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat (19) adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Menurut Permendikbud nomor 67 Tahun 2013 menyebutkan bahwa Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik sebagai berikut: (1) mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik; (2) sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar; (3) mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat; (4) memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan; (5) kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar matapelajaran; (6) kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua

kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti; (7) kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antarmatapelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).

Berdasarkan pernyataan tersebut, salah satu karakteristik Kurikulum 2013 adalah kompetensi dasarnya didasarkan pada prinsip akumulatif, yaitu saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal). Dengan kata lain kurikulum ini mengintegrasikan materi-materi dari berbagai mata pelajaran. Struktur kurikulum tersebut dalam kompetensi inti dirancang seiring dengan meningkatnya usia peserta didik pada kelas tertentu. Melalui kompetensi inti, integrasi vertikal berbagai kompetensi dasar pada kelas yang berbeda dapat dijaga. Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut: (1) kompetensi inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual; (2) kompetensi inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial; (3) kompetensi inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan; dan (4) kompetensi inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan Saintifik (pendekatan ilmiah). Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari Kelas I sampai Kelas VI. Mata pelajaran Pendidikan

Agama dan Budi Pekertidikecualikan untuk tidak menggunakan pembelajaran tematik-terpadu (Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalam belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu siswa karena sesuai dengan tahap perkembangan siswa masih melihat segala sesuatu sebagai suatu keutuhan (*holistik*).

Pembelajaran yang dilaksanakan secara tematik dalam kurikulum 2013 kemudian dinilai dengan menggunakan penilaian autentik. Menurut Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian menyatakan bahwa penilaian otentik merupakan penilaian yang dilakukan

secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran.

IPS merupakan suatu *synthetic discipline* antara berbagai ilmu sosial untuk pengajaran di sekolah, terdiri sejarah, ekonomi, geografi, dan kewarganegaraan). Selain harus mampu mensintesis konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu sosial tersebut, juga perlu dimasukkan unsur-unsur pendidikan dan pembangunan serta masalah-masalah sosial hidup bermasyarakat Soemantri (dalam Arnie Fajar 2005: 35). IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan. (Sardjiyo, dkk, 2007 : 1.26 ).

IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya tingkat dasar dan menengah. Pada hakikatnya IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan IPS saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berfikir kritis (Susanto 2013: 137-138).



Kualitas pembelajaran adalah keterkaitan sistematis dan sinergi guru, siswa, kurikulum, belajar, media, fasilitas dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan kurikulum (depdiknas, 2004:7). Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan, serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran pendidik, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Dalam penelitian ini komponen kualitas pembelajaran tersebut akan dikaji dalam 3 (tiga) variabel yaitu : (1) keterampilan guru, (2) aktivitas siswa, dan (3) hasil belajar. Keterampilan guru mencakup 4 (empat) komponen yaitu : (1) perilaku pembelajaran pendidik, (2) iklim pembelajaran, (3) materi pembelajaran, dan (4) media pembelajaran. Komponen aktivitas siswa terdiri dari perilaku siswa. Serta hasil belajar siswa terdiri dari dampak belajar siswa yang diperoleh dari kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Penelitian yang dilakukan oleh Unimed 2014 “ Hasil survei pelaksanaan pembelajaran IPS” ditemukan permasalahan yaitu kesiapan guru dalam tataran interpretasi dan penerapan pembelajaran IPS dalam implementasi Kurikulum 2013 masih kurang, kemampuan guru dalam mengintegrasikan IPS dengan mata pelajaran lain masih kurang, dan guru kesulitan beradaptasi dengan penerapan Kurikulum 2013 [<http://digilib.unimed.ac.id>]

Hasil refleksi peneliti ketika melaksanakan pembelajaran menggunakan Kurikulum 2013 Tema Peristiwa Dalam Kehidupan dengan muatan PPKn,

Matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, SBdP, dan PJOK di SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang terdapat beberapa kendala dalam muatan IPS. Diantaranya keterampilan guru belum optimal dalam menggunakan variasi pada saat pembelajaran dan sebagai fasilitator, serta belum memanfaatkan media untuk mendukung pembelajaran. Keterampilan guru dalam membimbing diskusi kelompok kecil juga kurang mengkondisikan siswa agar belajar bekerja sama dalam kelompok.

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran belum maksimal, sebagian siswa belum mendengarkan dan fokus memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru, aktivitas emosional yang ditunjukkan siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang berlangsung, sehingga saat guru menyampaikan materi masih ada siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya. Aktivitas motorik siswa, kurang diajak berperan dalam proses pembelajaran yang berlangsung, siswa hanya sebagai pendengar apa yang disampaikan oleh guru.

Perolehan nilai hasil belajar muatan pelajaran IPS tema Peristiwa Dalam Kehidupan pada siswa kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang masih kurang, hal itu dapat dilihat dari jumlah siswa sebanyak dari 27 siswa hanya 10 siswa (37%) yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan sisanya 17 siswa (63%) mendapatkan nilai dibawah KKM.

Kondisi tersebut perlu dipikirkan solusinya, melalui penerapan model *Role Playing* dengan media Audio Visual. Karena dengan menggunakan model *Role Playing* siswa dalam bermain peran dalam pembelajaran yang

berlangsung, siswa seolah-olah mengalami apa yang terjadi sesuai peristiwa dalam materi yang diajarkan oleh guru. Sehingga siswa tidak merasa bosan dan menimbulkan kesan yang kuat bagi siswa serta tahan lama dalam ingatan siswa. Dengan menggunakan media Audio Visual dalam pembelajaran, siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Penerapan model *Role Playing* dan media Audio Visual akan dilaksanakan menggunakan pendekatan Saintifik.

Pendekatan Saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan, keterampilan, dan lainnya melalui tahapan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring untuk semua mapel. (Kemendikbud, 2013:4). Pembelajaran dengan pendekatan Saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Saintifik terdiri atas lima pengalaman belajar pokok, yang terdiri dari: Mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. (Kemendikbud)

Menurut Miftahul Huda (2013: 208) pembelajaran kooperatif model *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan

siswa dilakukan dengan memerankanya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Kelebihan model ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama. Dalam model ini ada beberapa keuntungan yaitu: 1) dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, 2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, 3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias, 4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, dan 5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat seperti rekaman video, film dan sebagainya (Hamdani, 2011:245). Menurut Sukiman (2012: 184) media Audio Visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Menurut Daryanto (2011: 79-80) media audiovisual merupakan medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran massal, individu, maupun berkelompok. Media audiovisual memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar gerak secara sekuensial. Maka dengan adanya media audiovisual dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran dan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Menurut Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2013:16) audio visual mempunyai manfaat 3 ranah pemikiran yaitu dari aspek kognitif (menambah

rasa ingin tahu), efektif akan membentuk sikap anak didik) dan psikomotor (memberikan berbagai pelatihan). Media ini sangat cocok untuk anak usia SD yakni pada tahap operasional kongkrit (antara 7 sampai 11 tahun) karena pada masa-masa ini anak akan tertarik dengan hal-hal baru dan kemampuan untuk berfikir secara logis mulai berkembang.

Pemilihan model pembelajaran *Role Playing* juga didasari oleh penelitian yang telah dilakukan Djariyo, Mudzanatun, Enny Budi wijaya tahun 2012 dengan judul ” *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Semester I Sd N Wonokerto 1 Karangtengah*”. Penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran IPA pokok bahasan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal siswa kelas IV SD Negeri Wonokerto 1 Karangtengah Demak. Hal ini dapat dilihat pada persentase motivasi belajar pada siklus I sebesar 59,39 % dan pada siklus II naik menjadi 75,11 %, persentase kreativitas belajar pada siklus I sebesar 60,54 % dan pada siklus II naik menjadi 71,32 %, sedangkan aktivitas belajar naik dari 64,21 % pada siklus I menjadi 75,43 % pada siklus II. Hasil belajar meningkat, Hal ini ditunjukkan dengan siswa yang tuntas belajar atau yang mendapat nilai  $\geq 7$  sebanyak 11 siswa, ketuntasan belajar klasikal hanya 31,43 %, sedangkan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 5,57 kemudian pada siklus II meningkat dengan banyaknya siswa yang tuntas belajar secara klasikal mencapai 77,14 % sedangkan nilai rata-rata kelas mencapai 7,27. Model *Role Playing* pada Pembelajaran IPA dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan dengan persentase

keaktifan pada siklus I sebesar 46,88 % naik menjadi 71,88 % pada siklus II. Model *Role Playing* pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan kinerja guru dalam mengajar terutama pelajaran IPA. Hal ini ditunjukkan dengan persentase kinerja guru sebesar 48,86 % pada siklus I naik menjadi 73,86 % pada siklus II.

Penelitian yang dilakukan oleh Yudi Budianti dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas II Sdn Bantargebang II Kota Bekasi*”. Hasil belajar menggunakan media audio visual dalam kategori tinggi. Hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji-t ternyata didapat thitung > ttabel ( $9,81 > 1,690$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Berdasarkan data hasil belajar IPA menggunakan media audio visual dan media gambar, diketahui hasil rata-rata *posttest* yang menggunakan media audio visual yaitu 75.37 dan hasil rata-rata *posttest* tanpa menggunakan media audio visual (gambar) yaitu 62.14. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar IPA dibandingkan tanpa menggunakan media audio visual.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia melalui Model *Role Playing* dengan media Audio Visual di SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang”

## **1.2 PERUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH**

### **1.2.1 Perumusan Masalah**

#### **1.2.1.1 Rumusan Umum**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia muatan IPS melalui model *Role Playing* pada siswa kelas VCSD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang?

#### 1.2.1.2 Rumusan Khusus

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia muatan IPS melalui model *Role Playing* dengan media Audio visual di kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang?
- b. Bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia muatan IPS melalui model *Role Playing* dengan media Audiovisual di kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang?
- c. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia muatan IPS melalui model *Role Playing* dengan media Audiovisual di kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang?

#### 1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS, untuk memecahkan masalah kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS diterapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan Audio Visual. Dengan Langkah-langkah *Role Playing* menurut Hamzah B Uno (2011: 26) dan Audio

Visual menurut Arsyad (2013: 35) dengan menerapkan pendekatan saintifik sebagai berikut :

- a. Persiapan atau pemanasan.

Guru memperkenalkan permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagisemua orang perlu mempelajari, dengan menampilkan audio visual dan siswa mengisi lembar pengamatan media (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi).

- b. Memilih pemain (partisipan)

Guru memilih pemain yang sesuai untuk memainkannya (jika murid pasif atau didugamemiliki keterampilan berbicarayang rendah) atau murid sendiri yang mengusulkan.

- c. Menata panggung (ruang kelas)

Guru menata ruang kelas untuk pelaksanaan proses bermain peran

- d. Menyiapkan pengamat (observer)

Guru membagi kelompok dan menunjuk kelompok sebagai pengamat untuk mengamati pelaksanaan bermain peran dengan menggunakan lembar diskusi.

- e. Memainkan peran

Permainan dilaksanakan secara spontan. Guru membagikan skenario pada siswa yang dipilih untuk bermain peran (mengasosiasi).

- f. Diskusi dan evaluasi



Siswa bersama guru mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan (mengumpulkan informasi, mengasosiasi).

g. Permainan peran ulang

Siswa bergantian pemain, yang semula menjadi pengamat diberi kesempatan untuk mencoba memainkan peran.

h. Diskusi dan evaluasi kedua

Diskusi kedua dilaksanakan untuk mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

i. Berbagi pengalaman dan diskusi

Siswa dan guru mendiskusikan peran yang telah dilakukan sebagai pelajaran tentang kehidupan (mengasosiasi, mengkomunikasikan).

### **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia muatan IPS pada siswa kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- a. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia muatan IPS di kelas VC SD Hj.

Isriati Baiturrhaman 01 Semarang melalui model *Role Playing* dengan media Audiovisual.

- b. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia muatan IPS di kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrhaman 01 Semarang melalui model *Role Playing* dengan media Audio visual.
- c. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia muatan IPS di kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrhaman 01 Semarang melalui model *Role Playing* dengan media Audiovisual.

## **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, memberikan solusi nyata untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dapat menjadi pertimbangan bagi pendidik untuk menggunakan model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPS atau pembelajaran lain. Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di pendidikan sekolah dasar.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara praktis, bagi :

#### **1.4.2.1 Guru**

Dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan media Audio Visual pembelajaran dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru pada guru tentang pembelajaran yang inovatif, meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar untuk menyelenggarakan sistem pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

#### 1.4.2.2 Siswa

Dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan media Audio Visual siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, meningkatkan minat, meningkatkan kerjasama kelompok, dan mempunyai rasa percaya diri untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

#### 1.4.2.3 Sekolah

Dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan media Audio Visual dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Hakikat Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan proses internal yang kompleks, yang melibatkan dalam proses intenal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut (Suprijono 2012: 3).

Belajar adalah suatu proses mental dan emosional atau berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar bila pikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi terasa oleh yang yang seang belajar (Anitah 2009: 1.4)

Belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengkokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman. Pengalaman yang terjasi berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*) (Suyono 2011: 9).

Menurut Oemar Hamalik, Sesungguhnya belajar adalah ciri khas manusia sehingga manusia dapat dibedakan dengan binatang. Belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja, dan dimana saja, baik di sekolah, kelas, jalan, dan dalam waktu yang tidak ditentukan sebelumnya. Sekalipun demikian, belajar dilakukan manusia senantiasa oleh iktikat dan maksud tertentu. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan dan cita-cita. Dengan demikian seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan. (Hamdani, 2011)

Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Gagne (dalam Suprijono 2012: 2) belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang akan dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah.

Berbagai pendapat tentang pengertian belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku menjadi lebih baik melalui aktivitas untuk mendapatkan pengetahuan sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya melalui proses berpikir dan merasakan yang tidak dapat diamati orang lain.

### **2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar**

Prinsip belajar merupakan ketentuan atau hukum yang harus dijadikan pegangan didalam pelaksanaan kegiatan belajar. Prinsip belajar akan sangat menentukan proses dan hasil belajar (Anitah 2009: 1.9). Berikut adalah prinsip-prinsip belajar :

#### **a. Motivasi**

Motivasi berfungsi sebagai motor penggerak aktivitas. Motivasi belajar berkaitan erat dengan tujuan yang hendak dicapai individu yang sedang belajar itu sendiri

#### **b. Perhatian**

Perhatian ialah pemusatan energi psikis (pikiran dan perasaan) terhadap suatu objek. Makin berpusat perhatian pada pelajaran, proses belajar makin baik, dan hasilnya akan makin baik pula.

#### **c. Aktivitas**

Belajar adalah aktivitas, yaitu aktivitas mental dan emosional. Dalam situasi pembelajaran apabila anak tidak aktif mental emosionalnya pada hakikatnya siswa tersebut tidak ikut belajar.

#### **d. Balikan**

Balikan diperlukan oleh siswa supaya tidak terlanjur berbuat kesalahan yang dapat menimbulkan kegagalan belajar.

e. Perbedaan individu

Siswa belajar sebagai pribadi tersendiri, yang memiliki perbedaan dengan siswa lain. Belajar dalam arti proses mental emosional terjadi secara individual.

Menurut Slameto (2010:27) menyatakan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan
  - a) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional
  - b) Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan yang instruksional.
  - c) Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar efektif
  - d) Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungan
- 2) Sesuai hakikat belajar
  - a) Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya
  - b) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery
  - c) Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain)

- 3) Sesuai materi/bahan yang akan dipelajari
  - a) penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya
  - b) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapai
- 4) Syarat keberhasilan belajar
  - a) belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa dapat belajar dengan tenang
  - b) repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/ keterampilan/ sikap itu mendalam pada siswa.

Sedangkan menurut Agus Suprijono (2012 : 4) prinsip belajar adalah sebagai berikut :

Prinsip pertama, yaitu prinsip belajar adalah perubahan perilaku.

Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri :

- (a) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- (b) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- (c) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup
- (d) Positif atau berakumulasi.
- (e) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
- (f) Permanen atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh Witting, belajar sebagai *any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as a result of experience.*



(g) Bertujuan dan terarah.

(h) Mencakup keseluruhan.

Prinsip kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

Prinsip ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. William Burton mengemukakan bahwa *A good learning situation consist of rich and varied series of learning experiences unifed around a vigorous purpuse and carried on in interaction with a rich varied and propocative environment.*

Berdasarkan uraian prinsip-prinsip belajar maka dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah pegangan dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Agar tercapai tujuan belajar dengan optimal.

### **2.1.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

#### **a. Faktor Intern**

Faktor intern yang mempengaruhi proses belajar di bagi menjadi tiga, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh. Faktor psikologis

meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Sedangkan faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (psikis).

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dari beberapa faktor tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa baik faktor intern maupun ekstern mempunyai pengaruh yang kuat terhadap proses belajar. Apabila faktor-faktor yang mempengaruhi tersebut dapat mendukung dan memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar siswa, maka hasil belajar siswa akan maksimal.

## **2.1.2 Hakikat Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan meta kognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal ini yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini yang juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang (Miftahul Huda 2013:2). Pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pembelajaran berpusat pada peserta didik, pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis. (Suprijono 2012: 13).

Menurut Dageng (dalam Husamah 2013: 34) pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Secara implisit, dalam pembelajaran, terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan, serta didasarkan pada kondisi pembelajaran yang ada, kegiatan ini merupakan inti merupakan inti dari perencanaan pembelajaran.

Ada dua definisi yang cukup mewakili berbagai perspektif teoritis terkait dengan praktik pembelajaran (miftahul Huda 2013: 5):

- a. Pembelajaran sebagai perubahan perilaku. Salah satu contohnya adalah ketika seorang pembelajar yang awalnya tidak begitu perhatian dalam kelas ternyata berubah menjadi sangat perhatian.
- b. Pembelajaran sebagai perubahan kapasitas. Salah satu contohnya adalah ketika seseorang pembelajar yang awalnya takut

pada pelajaran tertentu ternyata berubah menjadi seseorang yang sangat percaya diri dalam menyelesaikan pelajaran tersebut.

Inti pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Dalam proses pembelajaran, kedudukan guru sudah tidak dapat lagi dipandang sebagai penguasa tunggal, tetapi sebagai *manager of learning* (pengelola belajar) yang perlu senantiasa siap membimbing dan membantu para siswa.

Pengertian tersebut dapat disimpulkan pembelajaran merupakan kegiatan dalam proses kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa yang saling berinteraksi untuk memperoleh perubahan perilaku dan perubahan kapasitas dalam diri siswa.

#### **2.1.2.2 Komponen-komponen Pembelajaran**

Menurut Sutikno (2013: 34) komponen pembelajaran, berikut ini :

a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemepuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Dengan kata lain tujuan pembelajaran merupakan suatu cita-cita yang ingi dicapai dari pelaksanaan pembelajaran.

b. Meteri Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dipelajari oleh siswa. Penentuan materi pembelajaran harus berdasarkan tujuan uyang hendak dicapai, misalnya berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pengalaman lainnya.

c. Kegiatan Pembelajaran

Guru dan siswa terlibat dalam sebuah interaksi dengan materi pembelajaran sebagai mediumnya, dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu membangun suasana belajar yang kondusif sehingga siswa mampu belajar mandiri.

d. Metode

Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh guru dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

e. Media

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran

f. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana materi pelajaran terdapat. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, melainkan juga tenaga, biaya, dan fasilitas.

g. Evaluasi

Evaluasi merupakan aspek penting, yang berguna untuk mengukur dan menilai seberapa jauh tujuan pembelajaran telah tercapai atau hingga mana terdapat kemajuan belajar siswa, dan bagaimana tingkat keberhasilan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan terdapat komponen-komponen pembelajaran yang terdiri dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, metode, media, sumber belajar, dan evaluasi yang dimana komponen tersebut dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

### **2.1.3 Kualitas Pembelajaran**

#### **2.1.3.1 Pengertian Kualitas Pembelajaran**

Kualitas pembelajaran adalah keterkaitan sistemik dan sinergi guru, siswa, kurikulum, belajar, media, fasilitas dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan kurikuler (Depdiknas, 2004:7).

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan. Secara definitif, efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya menurut Etzioni (dalam Daryanto 2010: 57 ). Efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk pembelajaran seni. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran (Daryanto 2010: 57)

Aspek-aspek efektivitas belajar yaitu :

- a. Peningkatan pengetahuan
- b. Peningkatan keterampilan
- c. Perubahan sikap
- d. Perilaku
- e. Kemampuan adaptasi

- f. Peningkatan integrasi
- g. Peningkatan partisipasi
- h. Peningkatan interaksi integrasi

Hal ini penting untuk dimaknai bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan kualitas pembelajaran adalah keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, untuk pencapaian tujuan pembelajaran dalam upaya pencapaian kompetensi belajar.

### **2.1.3.2 Indikator Kualitas Pembelajaran**

Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam bukunya yang berjudul peningkatan kualitas pembelajaran (2004) secara kasat mata indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran pendidik, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Masing-masing indikator tersebut secara singkat dapat dijabarkan sebagai berikut :

2.1.3.2.1 Perilaku pembelajaran pendidik, dapat dilihat dari kinerjanya sebagai berikut :

- a. Membangun persepsi dan sikap positif siswa terhadap belajar dan profesi pendidik
- b. Menguasai disiplin ilmu
- c. Dapat memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa

- d. Menguasai pengelolaan pembelajaran
- e. Mengembangkan kepribadian dan keprofesionalan

2.1.3.2.2 Perilaku dan dampak belajar siswa dapat dilihat dari kompetensinya sebagai berikut :

- a. Memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar
- b. Mau dan mampu mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta membangun sikapnya
- c. Mau dan mampu memperluas serta memperdalam pengetahuan dan keterampilan serta memantapkan sikapnya
- d. Mau dan mampu menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya secara bermakna
- e. Mau dan mampu membangun kebiasaan berpikir, bersikap, dan bekerja produktif
- f. Mampu menguasai materi ajar mata pelajaran dalam kurikulum sekolah/satuan pendidikan sesuai dengan bidang studinya

2.1.3.2.3 Iklim pembelajaran mencakup :

- a. Suasana kelas yang kondusif
- b. Perwujudan nilai dan semangat ketauladanan, prakarsa, dan kreatifitas pendidik

2.1.3.2.4 Materi pembelajaran yang berkualitas tampak dari :

- a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa



- b. Ada keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia
- c. Materi pembelajaran sistematis dan kontekstual
- d. Dapat mengakomodasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin
- e. Dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi, dan seni
- f. Materi pembelajaran memenuhi kriteria filosofis, professional, psiko-pedagogis, dan praktis

2.1.3.2.5 Kualitas media pembelajaran tampak dari :

- a. Dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna
- b. Mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, serta siswa dengan ahli bidang ilmu yang relevan
- c. Media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa
- d. Melalui media pembelajaran, mampu mengubah suasana belajar dari siswa pasif dan guru sebagai sumber ilmu satu – satunya, menjadi siswa aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.

2.1.3.2.6 Sistem pembelajaran mampu menunjukkan kualitasnya jika:

- a. Dapat menonjolkan ciri khas keunggulannya
- b. Memiliki perencanaan yang matang

Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran memiliki indikator pembelajaran yang akan mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila indikator pembelajaran diperhatikan dan dilaksanakan selama proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, kualitas pembelajaran akan dikaji pada tiga variabel yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa yang terdiri dari kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan. Keterampilan guru mencakup 4 (komponen) yaitu : (1) perilaku pembelajaran pendidik, (2) iklim pembelajaran, (3) materi pembelajaran, dan (4) media pembelajaran. Komponen aktivitas siswa terdiri dari perilaku siswa. Serta hasil belajar siswa terdiri dari dampak belajar siswa yang diperoleh dari kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

### **2.1.3.3 Komponen-komponen Kualitas Pembelajaran**

#### **4.1.4.3.1 Keterampilan Guru**

Kedudukan guru mempunyai arti penting dalam pendidikan. Seorang guru harus memiliki berbagai keterampilan yang diharapkan dapat membantu dalam menjalankan tugasnya dalam interaksi edukatif. Keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan yang mutlak bagi guru. Dengan pemilikan keterampilan dasar mengajar ini diharapkan guru dapat mengoptimalkan peranannya di kelas (Djamarah, 2010:99)

Menurut Rusman (2010:80), keterampilan dasar mengajar pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus

dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional.

a. Keterampilan bertanya

Mengembangkan keterampilan siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kognitif dan mengevaluasinya. Fokus utama pengajaran adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dapat berdiri sendiri, dan bekerja sama. Penggunaan keterampilan bertanya ialah membentuk cara berpikir maju secara bertahap. Juga melibatkan semua siswa pada kegiatan, namun kecepatan dan kemampuan siswa tidak harus menjadi homogen (Djamarah, 2010:99-114).

Keterampilan bertanya merupakan keterampilan yang paling sederhana dibandingkan keterampilan lainnya. Keterampilan bertanya merupakan keterampilan yang bersifat paling mendasar yang dipersyaratkan bagi penguasaan keterampilan berikutnya. Pada umumnya, tujuan bertanya adalah untuk memperoleh informasi. Namun, kegiatan bertanya yang dilakukan oleh guru, tidak hanya bertujuan untuk memperoleh informasi, tetapi juga untuk meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa. Dengan demikian, pertanyaan yang diajukan guru tidak semata-mata mendapatkan informasi tentang pengetahuan siswanya, tetapi yang jauh lebih penting adalah untuk mendorong para siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Anitah 2009: 7.5).

Terdapat 4 alasan mengapa seorang guru perlu menguasai keterampilan bertanya, yaitu :

- 1) Pada umumnya guru masih cenderung mendominasi kelas dengan metode ceramah. Guru masih beranggapan sebagai sumber informasi, sedangkan siswa adalah penerima informasi. Oleh karena anggapan demikian, siswa bersikap pasif dan menerima tanpa keberanian untuk mempertanyakan hal-hal yang menimbulkan keraguan. Dengan dikusainya keterampilan bertanya oleh guru, siswa dapat lebih aktif, kegiatan belajar menjadi lebih bervariasi, dan siswa dapat berfungsi sebagai sumber informasi.
- 2) Kebiasaan yang tumbuh adalah anak tidak dibiasakan bertanya sehingga keinginan anak untuk bertanya selalu terpendam. Kesempatan bertanya yang diberikan oleh guru tidak banyak dimanfaatkan oleh siswa, sedangkan guru tidak berusaha menggugah keinginan siswa untuk bertanya.
- 3) Penerapan pendekatan cara belajar siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran menuntut keterlibatan secara mental-intelektual. Salah satu ciri pendekatan ini adalah keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang perlu dipertanyakan. Hal ini terjadi apabila guru mampu menggugah keinginan siswa untuk bertanya.
- 4) Adanya anggapan bahwa pertanyaan yang diajukan guru hanya berfungsi untuk menguji pemahaman siswa.

Komponen-komponen keterampilan bertanya yang harus dikuasai guru dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjut.

- 1) Keterampilan bertanya dasar, dengan komponen-komponennya sebagai berikut: 1) pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat; 2) pemberian

acuan; 3) pemusatan perhatian; 4) penyebaran pertanyaan meliputi ke seluruh kelas, ke siswa tertentu, meminta siswa lain menanggapi jawaban temannya; 5) pemindahan giliran; 6) pemberian waktu berpikir; 7) pemberian tuntunan dengan cara.

- 2) Keterampilan bertanya lanjut, yang terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut: 1) mengubah tuntunan tingkat kognitif, yaitu dari tingkatan paling rendah (mengingat) ke tingkatan paling tinggi seperti pertanyaan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi; 2) pengaturan urutan pertanyaan dari yang sederhana ke yang kompleks; 3) penggunaan pertanyaan pelacak dengan berbagai teknik; 4) peningkatan terjadinya interaksi, dengan jawaban atas pertanyaan yang sama.

b. Keterampilan memberi penguatan

Penguatan adalah respon yang diberikan terhadap terhadap perilaku atau perbuatan yang dianggap baik, yang dapat membuat terulangnya atau meningkatkan perilaku /perbuatan yang dianggap baik tersebut. Penguatan mempunyai peran penting dalam meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran (Anitah, 2009: 7.23). Tujuan memberikan penguatan adalah untuk :

- 1) Meningkatkan perhatian siswa
- 2) Membangkitkan dan memelihara motivasi siswa
- 3) Memudahkan siswa belajar
- 4) Mengontrol dan memodifikasi tingkah laku siswa serta mendorong munculnya perilaku yang positif
- 5) Menumbuhkan rasa percaya diri pada diri siswa

6) Memelihara iklim kelas yang kondusif.

Komponen-komponen keterampilan memberikan penguatan yang harus dikuasai oleh guru adalah :

1) Penguatan verbal

Penguatan verbal merupakan penguatan yang paling mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat diberikan dalam bentuk komentar, pujian, dukungan, pengakuan atau dorongan yang diharapkan dapat meningkatkan tingkah laku dan penampilan siswa. Dalam memberikan penguatan verbal guru dapat mengatakan “bagus”, “pintar”, dan memberikan tepuk tangan pada siswa.

2) Penguatan nonverbal

Penguatan nonverbal dapat ditunjukkan dengan mimik dan gerakan tangan, gerak mendekati, sentuhan, kegiatan yang menyenangkan, memberikan simbol atau benda.

c. Keterampilan mengadakan variasi

Variasi merupakan keterampilan yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran untuk menguasai kebosanan peserta didik, agar selalu antusias, tekun, dan penuh partisipasi. Variasi dalam pembelajaran adalah proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan Mulyasa (2013:78-790). Variasi adalah keanekaan yang membuat sesuatu tidak monoton. Variasi dapat berwujud perubahan-perubahan atau perbedaan-perbedaan yang sengaja diciptakan/dibuat untuk memberikan

kesan yang unik (Anitah 2009: 7.38). Variasi dalam kegiatan pembelajaran bertujuan sebagai berikut :

- 1) Menghilangkan kebosanan pada siswa dalam mempelajari sesuatu
- 2) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu
- 3) Mengembangkan keinginan siswa untuk mengetahui dan menyelidiki hal-hal baru
- 4) Melyani gaya belajar siswa yang beraneka ragam
- 5) Meningkatkan kadar keaktifan/ keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran

Komponen-komponen keterampilan mengadakan variasi dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu:

- 1) Variasi dalam gaya mengajar guru; meliputi variasi suara, pemusatan perhatian, kesenyapan, kontak pandang, gerakan badan dan mimik, dan perubahan posisiguru.
- 2) Variasi pola interaksi dan kegiatan; meliputi pola interaksi klasikal, pola interaksi kelompok, dan pola interaksi perorangan.
- 3) Variasi penggunaan alat bantu pembelajaran; meliputi variasi alat bantu pembelajaran yang dapat dilihat, variasi alat bantu yang dapat didengar, dan variasi alat bantu pembelajaran yang dapat diraba dan dimanipulasi

d. Keterampilan menjelaskan

Guru dituntut untuk mampu menjelaskan materi pelajaran kepada siswa secara profesional. Dalam menjelaskan guru dapat menggunakan media

pembelajaran dan sumber-sumber belajar yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Rusman, 2012:86). Menjelaskan mengandung makna membuat suatu menjadi jelas. Dalam kegiatan menjelaskan terkandung makna pengkajian informasi secara sistematis sehingga yang menerima mempunyai gambaran yang jelas tentang hubungan informasi yang satu dengan yang lain (Anitah 2009: 7.54-7.58). kegiatan menjelaskan bertujuan untuk:

- 1) Membantu siswa memahami berbagai konsep, hukum, dalil, dan sebagainya secara objektif dan bernalar
- 2) Membimbing siswa menjawab pertanyaan “mengapa” yang muncul dalam proses pembelajaran
- 3) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan berbagai masalah melalui cara berpikir yang lebih sistematis
- 4) Mendapatkan balikan dari siswa tentang tingkat pemahamannya terhadap konsep yang dijelaskan dan untuk mengatasi salah pengertian
- 5) Memberi kesempatan kepada siswa untuk menghayati proses penalaran dalam penyelesaian ketidakpastian.

Komponen-komponen keterampilan menjelaskan meliputi:

- 1) Keterampilan merencanakan penjelasan mencakup isi pesan atau materi pembelajaran yang akan dijelaskan dan yang berkaitan dengan siswa sebagai penerima pesan.
  - 2) Keterampilan menyajikan penjelasan mencakup kejelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, pemberian tekanan, dan balikan.
- e. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran



Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan kondisi atau suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terfokus pada hal-hal yang dipelajari (Rusman 2012:80-81). Komponen menutup pelajaran adalah meninjau kembali penguasaan materi pokok dengan merangkum atau menyimpulkan hasil pembelajaran, melakukan evaluasi dengan memberikan soal-soal tertulis menurut Usman. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran adalah keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam memulai kegiatan pembelajaran, sedangkan keterampilan menutup pelajaran adalah keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam mengakhiri pelajaran. Kegiatan membuka dan menutup pelajaran dapat terjadi beberapa kali selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu ketika pada satu kegiatan belajar dibahas beberapa topik (Anitah 2009: 8.3-8.10). Tujuan yang ingin dicapai dengan menerapkan keterampilan membuka pelajaran adalah:

- 1) Menyiapkan mental siswa untuk memasuki kegiatan inti pelajaran
- 2) Membangkitkan motivasi dan perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran
- 3) Memberikan gambaran yang jelas tentang batas-batas tugas yang harus dikerjakan siswa
- 4) Menyadarkan siswa akan hubungan antar pengalaman/ bahan yang sudah dimiliki/ diketahui dengan yang akan dipelajari
- 5) Memberikan gambaran tentang pendekatan atau kegiatan yang akan diterapkan atau dilaksanakan dalam kegiatan belajar.

Tujuan yang ingin dicapai dengan menerapkan keterampilan menutup pelajaran adalah:

- 1) Memantapkan pemahaman siswa terhadap kegiatan belajar yang telah berlangsung
- 2) Mengutahui keberhasilan siswa dan guru dalam kegoatan pembelajaran yang telah dijalani
- 3) Memberikan tindak lanjut untuk mengembangkan kemampuan yang baru saja dikuasai.

Komponen-komponen membuka dan menutup pelajaran yaitu:

- 1) Komponenmembukapelajaran;meliputimenarikperhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberikan acuan, dan membuat kaitan.
- 2) Komponen menutup pelajaran; meliputi meninjau kembali dengan cara merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan dan mengevaluasi dengan berbagai bentuk evaluasi.

f. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok kecil adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok individu dalam suatu interaksi tatap muka secara kooperatif untuk tujuan membagi informasi, membuat keputusan, dan memecahkan masalah (Djamarah, 2010:157).

Komponen-komponen keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah:

- 1) Memusatkan perhatian, kegiatan memusatkan perhatian siswa harus dilakukan guru sejak awal sampai akhir diskusi agar siswa tidak menyimpang dari topik yang dibahas/ tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Memperjelas masalah atau uraian pendapat, dalam membimbing diskusi kelompok kecil pembimbing berkewajiban memperjelas pendapat yang diajukan oleh siswa sehingga tidak terjadi salah pengertian.
- 3) Menganalisis pandangan, bertujuan untuk mencapai konsensus atau kesimpulan
- 4) Meningkatkan urunan, sebagai pembimbing diskusi harus mampu mendorong siswa mempertajam uraian pendapatnya
- 5) Menyebarkan kesempatan berpartisipasi
- 6) Menutup diskusi, dalam menutup diskusi guru dapat melakukan beberapa hal antara lain membuat rangkuman, mengemukakan tindak lanjut, dan menilai proses dan hasil belajar.

g. Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal, serta keterampilan guru mengembalikan kondisi belajar yang terganggu ke arah kondisi belajar yang optimal. Definisi ini menekankan kemampuan guru dalam mencegah terjadinya gangguan sehingga kondisi belajar yang optimal dapat tercipta dan terpelihara, serta menangani gangguan yang muncul sehingga kondisi belajar yang terganggu dapat dikembalikan ke kondisi optimal.

Komponen-komponen pengelolaan kelas dikelompokkan menjadi 2 bagian, yaitu keterampilan bersifat preventif dan keterampilan bersifat represif yang akan diuraikan sebagai berikut (Anitah, 2009:8.37):

1) Keterampilan yang bersifat preventif

Keterampilan ini mencakup kemampuan guru untuk mencegah terjadinya gangguan sehingga kondisi belajar yang optimal dapat diciptakan dan dipelihara. Usaha untuk mencegah munculnya gangguan-gangguan tersebut antara lain dengan cara; menunjukkan sikap tanggap, membagi perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk yang jelas, menegur, dan memberi penguatan.

2) Keterampilan yang bersifat represif

Keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan guru untuk mengatasi gangguan yang muncul secara berkelanjutan sehingga kondisi kelas yang terganggu dapat dikembalikan menjadi kondisi yang optimal. Ada tiga pendekatan yang dapat diterapkan oleh guru dalam mengatasi gangguan berkelanjutan, yaitu memodifikasi tingkah laku, pengelolaan kelompok, dan menemukan serta mengatasi tingkah laku yang menimbulkan masalah.

h. Mengajar kelompok kecil dan perorangan

Mengajar kelompok kecil terjadi dalam konteks klasikal. Kegiatan kelompok kecil dan perorangan memungkinkan memberikan perhatian terhadap kebutuhan siswa yang berbeda-beda. Guru dapat membantu siswa sesuai dengan kebutuhan, misalnya dengan cara memberi tugas yang sesuai

dengan kemampuannya atau menilai kemampuan siswa dengan cara yang paling tepat untuk siswa tersebut (Anitah, 2009:8.51-8.52)

Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan terdiri dari 4 komponen pokok sebagai berikut :

1) Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi

Keterampilan ini menciptakan terjadinya hubungan yang sehat dan akrab antara guru-siswa dan siswa-siswa. Situasi seperti ini hanya mungkin diciptakan jika guru memiliki keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi yang memungkinkan terciptanya suasana terbuka. Siswa selalu merasa bahwa guru penuh perhatian terhadapnya serta siap membantu bila diperlukan.

2) Keterampilan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran

Guru harus berperan sebagai organisator dalam kegiatan pembelajaran. Agar dapat melaksanakan peran tersebut dengan baik, guru harus menguasai keterampilan memberikan orientasi umum tentang tujuan dan tugas yang akan dipecahkan, memvariasikan kegiatan, membentuk kelompok, mengkoordinasikan kegiatan, membagi-bagi kegiatan, mengakhiri kegiatan dengan membuat kesimpulan.

3) Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar

Guru diharapkan dapat membantu para siswa hingga dapat menyelesaikan tugasnya tanpa mengalami frustrasi.

4) Keterampilan merencanakan dan melakukan kegiatan pembelajaran

Perencanaan pembelajaran yang mantap dapat dibuat berdasarkan hasil diagnosis guru terhadap kemampuan akademik siswa, kemampuan memahami, gaya belajar, kecenderungan minat, serta tingkat disiplin siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat 8 keterampilan yang harus dimiliki oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang optimal dan tujuan pembelajaran tercapai.

Adapun indikator ketrampilan guru dalam tema Sejarah Peradaban Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka dan menutup pelajaran)
2. Melakukan apresepsi dan motivasi (keterampilan membuka dan menutup pelajaran)
3. Menguasai materi yang akan diajarkan dengan menampilkan media audio visual (keterampilan menjelaskan, mengadakan variasi)
4. Mengajukan pertanyaan pada siswa tentang media yang ditampilkan (keterampilan bertanya)
5. Menerapkan pendekatan saintifik dengan model *Role Playing* dalam pembelajaran (keterampilan mengelola kelas, mengadakan variasi dan menjelaskan)
6. Membimbing siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas (keterampilan pembelajaran perseorangan)

7. Membimbing siswa dalam melaksanakan perannya dalam proses pembelajaran (keterampilan mengelola kelas, memberi penguatan)
8. Membimbing siswa dalam kerja kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)
9. Memberikan penghargaan pada siswa yang aktif dalam kelas (keterampilan memberi penguatan)
10. Menutup pelajaran dengan menarik kesimpulan (keterampilan membuka dan menutup pelajaran)

#### 4.1.4.3.2 Aktivitas Siswa

Menurut Sardiman (2011:95-96), belajar memerlukan aktivitas sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Setiap siswa harus berbuat sesuatu jika dikatakan melakukan aktivitas. Sejalan dengan pernyataan di atas, Hamalik (2010:171) mengemukakan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Ketika melakukan aktivitas, berarti anak telah berbuat sesuatu dalam bentuk tingkah laku yang bisa dilihat secara nyata dan dapat diamati. Aktivitas anak ketika sedang belajar atau segala bentuk aktivitas anak yang bisa menyebabkan perubahan tingkah laku. Aktivitas yang dimaksud merupakan aktivitas yang tampak atau nyata.

Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) menggolongkan kegiatan siswa sebagai berikut :

(1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca,

memperhatikan gambar demonstrasi percobaan, pekerjaan oranglain.

(2)*Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

(3)*Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

(4)*Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

(5)*Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

(6)*Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.

(7)*Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

(8)*Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa adalah kegiatan siswa yang dapat dilihat dan diamati. Dalam proses belajar, siswa melakukan aktivitas yang akan menghasilkan perubahan tingkah laku.

Adapun indikator aktivitas siswa dalam tema Sejarah Peradaban Indonesia melalui pendekatan saintifik dengan model *Role Playing* media Audio Visual adalah sebagai berikut :

- 1) Siap mengikuti pelajaran (*Emotional activities*)
- 2) Menanggapi apresepsi sesuai dengan materi (*Mental activities*)



- 3) Mengamati pelajaran dengan media audio visual yang ditayangkan (*visual, writing, emotional dan listening activities*)
- 4) Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan (*Oral activities*)
- 5) Melaksanakan peran sesuai dengan skenario yang diberikan (*motor activities*)
- 6) Mengumpulkan dan mengolah informasi tentang materi pelajaran yang telah dipelajari (*Motor activities*)
- 7) Aktif dalam berdiskusi dan kerja kelompok (*Mental activities*)
- 8) Mengkomunikasikan hasil diskusi (*Oral activities*)
- 9) Mengerjakan evaluasi tentang materi yang telah diajarkan (*writing activities*)
- 10) Refleksi terhadap hasil pembelajaran (*oral activities dan mental activities*)

#### 4.1.4.2.3 Hasil Belajar

##### a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kusnandar 2014: 62). Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan (Suprijono 2012: 5) menyatakan. Menurut Anita (2010: 2.19) hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan intruksional, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 1) Ranah Kognitif

Menurut Subini (2012: 175) tujuan ranah kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir. Bloom mengelompokkan ranah kognitif menjadi 6 kategori, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Keenam kategori ini diasumsikan bersifat hierarki, artinya untuk sampai di jenjang tertentu harus melewati jenjang di bawahnya dan tujuan pada level paling rendah telah dapat dikuasai.

a) Pengetahuan

Tujuan instruksional pada level ini menurut peserta didik untuk mampu mengingat (*recall*) informasi yang telah diterima sebelumnya. Misalnya, fakta, terminologi, rumus, strategi pemecahan masalah. Kemampuan internal dalam level ini adalah mengetahui, misalnya: istilah, kata benda, dan kata kerja. Adapun kata kerja operasional yang dapat digunakan: memberikan definisi, menjodohkan, memilih, menunjukkan, mendefinisikan, menyebutkan, menyatakan dsb.

b) Pemahaman

Tujuan pada kategori ini berhubungan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan/informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Dalam kategori ini terdiri dari tiga kemampuan internal, yaitu:

- 1) menentukan, menafsirkan, memperkirakan, dan menerjemahkan. Misalnya, metode dan prosedur. Bentuk kata kerja operasionalnya: memberikan contoh tentang, merangkum, mengubah, menguraikan, dan menjelaskan.
- 2) memahami, misalnya konsep, kaidah, dan prinsip. Bentuk kata kerja operasionalnya: menerangkan, memperkirakan, menyimpulkan, menyadur, dan meramalkan.

3) mengartikan dan menginterpretasikan. Misalnya, tabel, grafik, dan bagan. Bentuk kata kerja operasionalnya: membuktikan, mengembangkan, menggantikan, menarik kesimpulan, dan meringkas.

c) Aplikasi

Peserta didik diharapkan mampu menerapkan serta menggunakan informasi yang sudah dipelajari ke dalam konteks yang baru ataupun konteks yang lain. Kemampuan internal dari kategori aplikasi adalah menggunakan, membuat bagan dan grafik, dan memecahkan masalah. Kata kerja operasionalnya: melengkapi, menemukan, membuktikna, menunjukkan, mendemonstrasikan, menghitung, menyediakan, dan menyesuaikan.

d) Analisis

Analisis merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesis atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada tidaknya kontradiksi. Kata kerja operasional yang dapat digunakan adalah menghubungkan, menyisihkan, memisahkan, menerima, menunjukkan hubungan, membagi, membandingkan, memilih, mempertentangkan, dan membuat diagram/skema.

e) Sintesis

Tujuan instruksional level ini menuntut peserta didik untuk mampu mengkombinasikan bagian atau elemen ke dalam satu kesatuan atau struktur yang

lebih besar. Kemampuan internal yang diharapkan pada level ini adalah menyusun dan menghasilkan. Bentuk kata kerja operasionalnya: mengatur, menyusun kembali, merancang, menyajikan, membuat pola, mendesain, merangkaikan, menghubungkan, mengarang, menciptakan, mengkategorikan, dan mengkombinasikan.

f) Evaluasi

Tujuan ini merupakan tujuan yang paling tinggi tingkatnya, yang mengharapkan siswa mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk, atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu. Kemampuan internalnya yaitu mempertimbangkan, menilai berdasarkan norma internal dan eksternal. Kata kerja operasional yang dapat digunakan: menolak, menyokong, mendukung, memilih antara, membahas, menyimpulkan, menguraikan, membedakan, melukiskan, membandingkan, menafsirkan, memberi argumentasi, mengevaluasi, mengkritik, dan membandingkan.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu, seperti minat, sikap, apresiasi, cara penyesuaian diri (Subini, 2012: 180). Krathwohl mengelompokkan tujuan afektif ke dalam lima kelompok, yaitu:

a) Pengenalan/ penerimaan (*receiving*)

Tujuan intruksional kelompok ini mengharapkan siswa untuk mengenal, bersedia menerima, dan memerhatikan berbagai stimulus. Dalam hal ini siswa

masih bersikap pasif, hanya mendengarkan atau memperhatikan saja. Contoh kata kerja operasionalnya adalah: mendengarkan, menghadiri, melihat, memerhatikan, dan sebagainya.

b) Pemberian respon (*responding*)

Keinginan untuk berbuat sesuatu sebagai reaksi terhadap suatu gagasan, benda, atau system nilai, lebih daripada sadar pengalaman saja. Misalnya: membantu, menawarkan diri, menolong, menghormati, menyetujui, menyepakati berpartisipasi, patuh atau memberikan tanggapan secara sukarela bila diminta.

c) Penghargaan terhadap nilai (*valuing*)

Penghargaan terhadap suatu nilai merupakan perasaan, keyakinan atau anggapan bahwa suatu gagasan, benda atau cara berpikir tertentu mempunyai nilai (*worth*). Peserta didik diharapkan mempunyai kemampuan internal seperti menerima, memilih, memberi komitmen terhadap suatu nilai, aturan atau kesepakatan. Contoh kata kerja operasionalnya: menunjukkan komitmen, membenarkan, mengusulkan, memilih diantar, meyakini.

d) Pengorganisasian (*organization*)

Pengorganisasian menunjukkan saling berhubungan antara nilai-nilai tertentu dalam suatu system nilai, serta menentukan nilai mana yang mempunyai prioritas lebih tinggi daripada nilai yang lain. Contoh kata kerja operasionalnya: memilih untuk, memutuskan, membandingkan, membuat sistematis, mengorganisasikan, menyiapkan, menghubungkan.

e) Pengamalan (*characterization*)

Pengamalan berhubungan dengan pengorganisasian dan pengintegrasian nilai-nilai ke dalam suatu system nilai pribadi. Hal ini diperlihatkan melalui perilaku yang konsisten dengan system nilai tersebut. Contoh kata kerja operasionalnya: menunjukkan sikap bertindak berdasarkan, melaksanakan, menolak untuk, memodifikasi, menghindari dan sebagainya.

### 3) Ranah Prikomotor

Menurut Subini (2012: 183) ranah prikomotor berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Taxonomy Harrow menyusun tujuan psikomotor secara hierarki dalam lima tingkat, yaitu :

#### a) meniru (*immitation*)

Tujuan instruksional pada tingkat ini mengharapakan peserta didik untuk dapat meniru suatu perilaku yang dilihatnya. Kata kerja operasinalnya: mempraktikan, memainkan, mengikuti, mengerjakan, membuat, mencoba, memasang.

#### b) manipulasi (*manipulation*)

Pada tingkat ini peserta didik diharapkan untuk melakukan suatu perilaku tanpa bantuan visual, sebagaimana pada tingkat meniru. Contoh kata kerja yang digunakan sama dengan kemampuan meniru, mengoperasionalkan, memperbaiki, menyusun, menggunakan, mengatur.

#### c) ketetapan gerakan (*pecision*)

Pada tingkat ini peserta didik diharapkan melakukan suatu perilaku tanpa menggunakan contoh visual ataupun petunjuk tertulis, dan melakukannya

denngan lancar, tepat, seimbang, dan akurat. Contoh kata kerjanya: memainkan, membongkar, membangun, mengerjakan, mengopersionalkan.

d) artikulasi (*articulation*)

Pada tingkat ini peserta didik diharapkan untuk menunjukkan serangkaian gerakan dengan akurat, urutan yang benar, dan kecepatan yang tepat. Mempunyai keterampilan secara luwes, supel, gesit, dan lincah. Contoh kata kerja operasionalnya: mengubah, mengadaptasi, mengatur kembali, membuar variasi.

e) naturalisasi (*naturalization*)

Pada tingkat ini siswa diharapkan melakukan gerakan tertentu secara spontan atau otomatis. Peserta didik melakukan gerakan tersebut tanpa berpikir lagi cara melakukannya dan urutannya. Kata kerja operasionalnya: merancang, menyusun, menciptakan, mendesain, mengkombinasikan.

Kawasan psikomotor adalah kawasan yang berorientasi kepada keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh, atau tindakan (*action*) yang memerlukan koordinasi antara syaraf dan otot.

a) Gerakan seluruh badan (*gross body movement*)

Gerakan seluruh badan adalah perilaku seseorang dalam suatu kegiatan yang memerlukan gerakan fisik secara menyeluruh.

b) Gerakan yang terkoordinasi (*coordination movements*)

Gerakan yang terkoordinasi adalah gerakan yang dihasilkan dari perpaduan antara fungsi salah satu atau lebih indera manusia dengan salah satu anggota badan.

c) Komunikasi nonverbal (*nonverbal communication*)

Komunikasi nonverbal adalah hal-hal yang berkenaan dengan komunikasi yang menggunakan simbol-simbol atau isyarat.

d) Kebolehan dalam berbicara (*speech behaviour*)

Kebolehan dalam berbicara dalam hal-hal yang berhubungan dengan koordinasi gerakan tangan atau anggota badan lainnya dengan ekspresi muka dan kemampuan berbicara.

b. Penilaian hasil belajar

Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran (Permendikbud 104, 2014:3). Penilaian hasil belajar siswa mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap siswa terhadap standar yang telah ditetapkan (Permendikbud no 66, 2013). Pembelajaran yang dilakukan akan dinilai dengan menggunakan penilaian autentik.

1) Penilaian Autentik



Penilaian hasil belajar oleh pendidik dimaksudkan untuk mengukur kompetensi atau kemauan tertentu terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan penilaian untuk mengetahui sikap digunakan teknik non tes.

Penilaian autentik adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar untuk peserta didik untuk ranah sikap keterampilan dan pengetahuan. Penilaian autentik adalah penilaian yang melibatkan siswa dalam tugas – tugas autentik yang bermanfaat, penting, dan bermakna.

Penilaian nyata adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian ini diperlukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar belajar atau tidak, apakah pengalaman belajar siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan, baik intelektual ataupun mental.

Penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses, maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di Standar Kompetensi (SK) atau kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Penilaian autentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran (Kusnandar, 2014:36).

Penilaian autentik digunakan untuk menilai belajar siswa pada situasi dunia nyata atau konteks dimana siswa berhadapan dengan masalah-masalah yang memerlukan beberapa macam cara pemecahan. Dengan demikian penilaian

otentik adalah penilaian untuk menggambarkan kondisi siswa yang sebenarnya sesuai dengan fakta atau kenyataan yang ada. Karakteristik penilaian nyata (*authentic assesment*) sebagai berikut Triyanto (dalam Hosnan, 2014:389 ):

- a) Dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung
- b) Bisa digunakan untuk formatif atau sumatif
- c) Yang diukur keterampilan dan fomansi , bukan mengingat fakta
- d) Berkesinambungan
- e) Terintegrasi, dan dapat digunakan *feedback*

## 2) Prinsip Pendekatan Autentik

Prinsip yang harus diterapkan dalam penilaian autentik adalah :

- a) Penilaian autentik mengacu pada ketercapaian standar nasional (didasarkan pada indikator).
- b) Penilaian autentik harus menyeimbangkan 3 ranah. Penilaian yang dilakukan cukup memberi cakupan terhadap aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) secara seimbang.

### a) Penilaian kompetensi sikap (*Attitude*)

Sikap bermula dari perasaan (suka atau tidak suka) yang terkait dengan kecenderungan seseorang dalam merespons sesuatu atau objek. Sikap mengacu pada perbuatan atau perilaku seseorang, tetapi tidak semua kegiatan identik dengan sikap.

Penilaian kompetensi sikap adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap dari peserta didik yang

meliputi aspek menerima atau memperhatikan (*receiving* atau *attending*), merespon atau menanggapi (*responding*), menilai atau menghargai (*valuing*), mengorganisasi atau mengelola (*organization*), dan berkarakter (*Characterization*). Dalam kurikulum 2013 sikap dibagi menjadi dua, yaitu sikap spiritual dan sikap sosial. Kompetensi sikap masuk menjadi kompetensi inti, yakni kompetensi inti 1 (KI 1) untuk sikap spiritual dan kompetensi inti 2 (KI 2) untuk sikap sosial (Kusnandar, 2014:103).

Pendidik melakukan penelitian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar peserta didik, jurnal, dan wawancara

- (1) Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati.
- (2) Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi.
- (3) Penilaian antar peserta didik/ teman merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai dengan pencapaian kompetensi
- (4) Jurnal merupakan catatan pendidik di dalam dan di luar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan sikap dan perilaku.

- (5) Wawancara merupakan teknik penilaian dengan cara guru melakukan wawancara terhadap peserta didik menggunakan pedoman atau panduan wawancara berkaitan dengan sikap spiritual dan sikap sosial tertentu yang digali dari peserta didik.

b) Penilaian kompetensi pengetahuan (*knowledge*)

Penilaian kompetensi pengetahuan atau kognitif adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan peserta didik dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan, pemahaman, penerapan, atau aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam Kurikulum 2013 kompetensi pengetahuan menjadi kompetensi inti dengan kode kompetensi inti 3 (KI 3) (Kusnandar, 2014: 165).

- (1) Instrumen tes tulis; berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Instrumen uraian dilengkapi dengan pedoman penskoran.
- (2) Instrumen tes lisan; berupa daftar pertanyaan yang diberikan oleh guru secara ucap/ oral, sehingga peserta didik merespons pertanyaan tersebut, sehingga menimbulkan keberanian dari siswa. Jawaban dapat berupa kata, frase, kalimat atau paragraf yang diucapkan.
- (3) Instrumen penugasan berupa pekerjaan rumah dan, atau proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

c) Penilaian kompetensi keterampilan (*skill*)

Ranah keterampilan (psikomotor) adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Kompetensi keterampilan itu sebagai implikasi dari tercapainya kompetensi pengetahuan dari peserta didik.

Penilaian kompetensi keterampilan adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi keterampilan dari peserta didik yang meliputi aspek imitasi, manipulasi, presesi, artikulasi, dan naturalisasi. Kompetensi sikap menjadi kompetensi inti 4 (Kusnandar, 2014: 255). Pendidik menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan:

- (1) Tes praktik/kinerja atau *performance*, yaitu penilaian yang menuntut respons berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi.
- (2) Penilaian proyek adalah tugas—tugas belajar (*learning tasks*) yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu.
- (3) Penilaian portofolio adalah penilaian yang dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya peserta didik dalam bidang tertentu yang bersifat reflektif-integratif untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan/atau kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang diukur dengan nilai yang meliputi aspek

sikap, pengetahuan, keterampilan. Dengan masing-masing aspek terdapat teknik penilaian yang dapat digunakan oleh guru untuk mengukur tingkat kemampuan siswa.

Penilaian hasil belajar IPS tidak hanya pada kompetensi pengetahuan, namun juga terdapat kompetensi sikap dan kompetensi keterampilan. Penilaian kompetensi sikap yang terdiri dari sikap spiritual dan sikap sosial didapatkan dari observasi berupa rubrik. Indikator sikap spiritual dalam penelitian ini meliputi : (1) Ketaatan Beribadah, (2) Perilaku Bersyukur, (3) Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, (4) Toleransi dalam beribadah. Indikator sikap sosial dalam penelitian ini adalah (1) Teliti, (2) Percaya Diri, (3) Disiplin.

Penilaian kompetensi pengetahuan didapatkan dari evaluasi pada setiap akhir pembelajaran, indikator yang ingin dicapai dalam kompetensi pengetahuan adalah :

- (1) Menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa kerajaan Islam,
- (2) Menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan,
- (3) Menjelaskan pengaruh kehidupan dalam bidang ekonomi, pendidikan, sosial dan budaya terhadap kehidupan yang akan datang,
- (4) Menuliskan faktor-faktor munculnya rasa kebangsaan di Indonesia,
- (5) Menjelaskan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan di bidang pendidikan, ekonomi, politik, sosial dan budaya,

(6) Menguraikan pengaruh perkembangan dan keadaan masa munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan hingga masa kini,

(7) Menjelaskan kondisi masyarakat Indonesia sejak masa kerajaan Islam, penjajahan, dan tumbuh rasa kebangsaan hingga masa kini.

Penilaian kompetensi keterampilan dalam penelitian ini menggunakan unjuk kerja yaitu bermain peran dengan indikator adalah sebagai berikut :

(1) Ekspresi, (2) Artikulasi, (3) Penjiwaan, (4) Intonasi.

#### **2.1.4 Hakikat IPS**

##### **2.1.4.1 Pengertian IPS**

Menurut Depdiknas (2007) IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi.

IPS merupakan pelajaran terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk kepentingan kewarganegaraan. Dalam program sekolah, IPS memadukan pembelajaran secara sistematis berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, agama, dan sosiologi, karena semua konten yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu alam. Tujuan utama penelitian sosial adalah untuk membantu kaum muda mengembangkan kemampuan untuk membuat informasi dan keputusan ber-alasan untuk kepentingan publik sebagai warga negara beragam budaya, de-mokrasi masyarakat dunia yang saling bergantung”(NCSS, 1994(dalam Gunawan, 2013:46)).

Menurut Jhon Jarolimek (1967) menyatakan bahwa studi sosial merupakan sebagian dari kurikulum pendidikan dasar yang materinya terdiri dari ilmu-ilmu sosial seperti; Sejarah, Geografi, Ekonomi, Antropologi, Sosiologi, Politik, Psikologis Sosial bahkan termasuk Ilmu Filsafat.

IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan. Sardjiyo, dkk ( 2007 : 1.26 )

IPS merupakan suatu *synthetic discipline* antara berbagai ilmu sosial untuk pengajaran di sekolah biasanya terdiri sejarah, ekonomi, geografi, dan kewarganegaraan). Selain harus mampu mensintesis konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu sosial tersebut, juga perlu dimaksudkan unsur-unsur pendidikan dan pembangunan serta masalah-masalah sosial hidup bermasyarakat Soemantri (dalam Arnie Fajar 2005: 35)

IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah (Ahmad Susanto, 2013: 137)

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS adalah bidang kajian yang mengkaji berbagai ilmu sosial dan ilmu yang lain yang disederhanakan, diseleksi, diadaptasi, dan dimodifikasi berdasarkan prinsip pedagogis dan psikologis peserta didik di sekolah dasar dan sebagai bahan ajar persekolahan.

#### **2.1.4.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD**



Menurut (Arnie Fajar, 2005: 110) Tujuan IPS di SD adalah :

- a. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS bertujuan untuk membekali anak didik dengan pengetahuan sosial, mampu untuk memecahkan masalah sosial, membekali anak didik agar mampu berkomunikasi dengan masyarakat, sehingga bermanfaat bagi perkembangan siswa dalam hidup bermasyarakat di masa sekarang dan yang akan datang.

#### **2.1.4.3 Ruang Lingkup IPS di SD**

Ruang lingkup mata pelajaran IPS dalam Standar isi dan Standar Kompetensi Lulusan meliputi aspek-aspek sebagai berikut manusia, tempat, dan

lingkungan; waktu, keberlanjutan, dan perubahan; sistem sosial dan budaya; perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Depdiknas, 2007).

Menurut (Arnie Fajar, 2005: 111) ruang lingkup mata pelajaran pengetahuan sosial di SD dan MI adalah :

- a. Sistem sosial dan budaya
- b. Manusia, tempat, dan lingkungan
- c. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
- d. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- e. Sistem berbangsa dan bernegara

Ruang lingkup materi muatan IPS kelas V kurikulum 2013 aspek pengetahuan semester 2 dijabarkan dalam Kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar, sebagai berikut :

a. Kompetensi Inti

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

b. Kompetensi Dasar

3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.

- 3.2 Mengenal perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya.
- 3.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia.
- 3.4 Memahami manusia Indonesia dalam aktivitas yang terkait dengan fungsi dan peran kelembagaan sosial, ekonomi dan budaya, dalam masyarakat Indonesia
- 3.5 Memahami manusia Indonesia dalam bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

Sumber : Permendikbud no 67 tahun 2013

Penelitian ini mengkaji KD 3.2 Mengenal perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam Tema Sejarah Peradaban Indonesia.

Dengan indikator sebagai berikut :

- a. Menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa kerajaan Islam
- b. Menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan

- c. Menjelaskan pengaruh kehidupan dalam bidang ekonomi, pendidikan, sosial dan budaya terhadap kehidupan yang akan datang
- d. Menuliskan faktor-faktor munculnya rasa kebangsaan di Indonesia
- e. Menjelaskan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan di bidang pendidikan, ekonomi, politik, sosial dan budaya
- f. Menguraikan pengaruh perkembangan dan keadaan masa munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan hingga masa kini
- g. Menjelaskan kondisi masyarakat Indonesia sejak masa kerajaan Islam, penjajahan, dan tumbuh rasa kebangsaan hingga masa kini

#### **2.1.4.4 Karakteristik IPS**

Bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Pengertian terpadu, bahwa bahan atau materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu (Sadeli dalam Hidayati 2008: 1.26). Karena IPS terdiri dari disiplin ilmu-ilmu sosial, dapat dikatakan bahwa IPS itu mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bidang studi lainnya. Berikut ini dikemukakan karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya.

##### **a. Materi IPS**

Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial-budaya). Materi IPS dapat digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan objeknya

merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan (menurut Mulyono Tjokrodikaryo dalam Hidayati 2008 : 1.26)

Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain :

- 1) Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampailingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- 2) Kegiatan manusia misalnya : mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi
- 3) Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai terjauh
- 4) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah, yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar
- 5) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Dengan demikian sumber materi IPS adalah masyarakat dan lingkungannya, sekaligus juga laboratoriumnya. Pengetahuan konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak di dalam kelas dapat dicocokkan dan dicobakan sekaligus diterapkan dalam kehiduannya sehari-hari di masyarakat. Straegi Penyampaian Pengajaran IPS

b. Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan : anak (diri sendiri), keluarga,

masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum tersebut didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut Hidayati (2008 : 1.27).

## **2.1.5 Hakikat Pembelajaran Tematik**

### **2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Melalui pengalaman langsung, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahami (Mulyadi, 2011:43-44)

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsi-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik (Majid, 2014:80)

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik (Majid, 2014:85)

Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan mata pelajaran menggunakan tema tertentu sehingga dapat memberikan pengalaman langsung terhadap siswa.

#### **2.1.5.2 Karakteristik dan Ciri-ciri Pembelajaran Tematik**

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut (Majid, 2014:89-90):

a. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

b. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik, pemisahan antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dengan suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel), guru dapat mengkaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya bahkan mengkaitkan dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan sekolah dan siswa berada.

f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

g. Menggunakan prinsip belajar dan kebutuhannya

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Ciri pembelajaran tematik antara lain :

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar
- b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik berolak dari minat dan kebutuhan siswa
- c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama



- d. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa
- e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya
- f. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap tanggapan orang lain.

Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik yaitu berpusat pada siswa, dan mampu memberikan pengalaman langsung pada siswa, pembelajaran tematik memadukan mata pelajaran dalam suatu tema, bersifat fleksibel dan menggunakan prinsip-prinsip belajar. Sehingga mampu mengembangkan keterampilan berpikir pada siswa dan hasil belajar akan bertahan lebih lama.

### **2.1.5.3 Prinsip-prinsip dan Rambu-rambu Pembelajaran Tematik**

Prinsip pembelajaran tematik integratif adalah (Majid, 2014:89):

- a. Pembelajaran tematik integratif memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Pembelajaran tematik integratif perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait.
- c. Pembelajaran tematik integratif tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik integratif harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.

- d. Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.
- e. Materi pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan.

Rambu-rambu hendaknya dipakai pijakan dan pertimbangan guru yang akan mendesain pembelajaran di kelas-kelas bawah. Pemaduan tema dan standar kompetensi dari setiap mata pelajaran tidaklah mudah, perlu kecermatan dalam pemetaan tema dan jaringan tema. Jika cermat dalam melihat tema standar kompetensi, maka penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran menjadi sangat mudah. Oleh karena itu perlu memperhatikan hal-hal berikut :

- a. Tidak semua mata pelajaran harus dipadukan
- b. Dimungkinkan terjadi penggabungan kompetensi dasar lintas semester
- c. Kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan, jangan dipaksakan untuk dipadukan.
- d. Kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tepat diajarkan baik melalui tema lain atau disajikan secara tersendiri
- e. Kegiatan pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral.
- f. Tema-tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa, minat, lingkungan, dan daerah setempat.

Uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan tema sesuai dengan dunia siswa, pembelajaran

tematik sesuai dengan kurikulum dan materi yang dipadukan sesuai dengan minat dan tidak dipaksakan.

#### **2.1.5.4 Keuntungan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu menggunakan tema, dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu
- b. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antara mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan
- d. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa
- e. Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas
- f. Siswa lebih bergairah belajar karena dalam situasi nyata dan untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain.
- g. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan. Waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

Uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak keuntungan dari pembelajaran tematik. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di SD.

#### **2.1.5.5 Implikasi Pembelajaran Tematik**

Implementasi pembelajaran tematik di sekolah dasar mencakup sebagai berikut:

a. Implikasi bagi guru

Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar baik bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh.

b. Implikasi bagi siswa

- 1) Dimungkinkan untuk bekerja baik secara individual, pasangan, kelompok kecil, atau klasikal
- 2) Siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif misalnya melakukan diskusi kelompok, mengadakan penelitian sederhana, dan pemecahan. Siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya masalah.

c. Implikasi terhadap sarana, prasarana, sumber belajar, dan media

- 1) Pembelajaran tematik pada hakikatnya menekankan pada siswa, baik secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara *holistik dan authentic*.

Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya memerlukan berbagai sarana dan prasarana belajar.

- 2) Pembelajaran ini perlu memanfaatkan berbagai sumber belajar, baik yang sifatnya didesain secara khusus untuk keperluan pelaksanaan pembelajaran (*by design*) maupun sumber belajar yang tersedia di lingkungan yang dapat dimanfaatkan (*by utilization*).
- 3) Pembelajaran ini juga perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.
- 4) Penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar masih dapat menggunakan buku ajar yang sudah ada saat ini untuk masing-masing mata pelajaran dan dimungkinkan pula untuk menggunakan buku suplemen khusus yang memuat bahan ajar yang terintegrasi.

d. Implikasi terhadap pengaturan ruangan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik perlu melakukan pengaturan ruang agar suasana belajar menyenangkan. Pengaturan ruang tersebut meliputi beberapa hal.

- 1) Ruang perlu ditata dan disesuaikan dengan tema yang sedang dilaksanakan.
- 2) Susunan bangku peserta didik dapat berubah-ubah disesuaikan dengan keperluan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 3) Peserta didik tidak selalu duduk di kursi tetapi dapat duduk di tikar/karpet .

- 4) Kegiatan hendaknya bervariasi dan dapat dilaksanakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 5) Dinding kelas dapat dimanfaatkan untuk memajang hasil karya peserta didik dan dimanfaatkan sebagai sumber belajar.
- 6) Alat, sarana, dan sumber belajar hendaknya dikelola sehingga memudahkan peserta didik untuk menggunakan dan menyimpannya kembali.

e. Implikasi terhadap pemilihan metode

Sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik, dalam pembelajaran yang dilakukan perlu disiapkan berbagai variasi kegiatan dengan menggunakan multi metode.

## **2.1.6 Pendekatan Saintifik**

### **2.1.6.1 Pengertian Saintifik**

Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi/ menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”(Hosnan, 2014:34). Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses, seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan.

Pendekatan Saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan, keterampilan, dan lainnya melalui tahapan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring untuk semua mapel. (Kemendikbud, 2013:4)

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran yang memiliki tahapan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring. Sehingga mampu dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas.

#### **2.1.6.2 Karakteristik dan Tujuan Pendekatan Saintifik**

Pembelajaran dengan metode saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a. Berpusat pada siswa
- b. Melibatkan keterampilan proses sains dalam mengkontruksi konsep, hukum atau prinsip
- c. Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa
- d. Dapat mengembangkan karakter siswa

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik didasari pada keubggulan pendekatan tersebut. Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik, adalah sebagai berikut :

- a. Untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa

- b. Untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis
- c. Terciptanya kondisi pembelajaran di mana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan
- d. Diperolehnya hasil yang tinggi
- e. Untuk melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah
- f. Untuk mengembangkan karakter siswa

### **2.1.6.3 Prinsip-prinsip Pendekatan Saintifik**

Prinsip pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran berpusat pada siswa
- b. Pembelajaran membentuk *student self concept*
- c. Pembelajaran terindar dari verbalisme
- d. Pembelajaran merupakan kesempatan pada siswa untuk mengasimilasi dan mengakomodasi konsep, hukum, dan prinsip
- e. Pembelajaran mendorong terjadinya peningkatan kemampuan berpikir siswa
- f. Pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan motivasi mengajar guru
- g. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan dalam komunikasi



- h. Adanya proses validasi terhadap konsep, hukum, dan prinsip yang dikonstruksikan siswa dalam struktur kognitifnya

#### **2.1.6.4 Langkah-langkah Umum Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik**

Langkah-langkah pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (saintifik) meliputi : menggali informasi melalui *observing/* pengamatan, *questioning/* bertanya, *experimenting/* percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, *assocating/* menalar, kemudian menyimpulkan, dan menciptakan serta membentuk jejaring/ *networking*.

Pendekatan ilmiah/ *scientific approach* mempunyai kriteria pada proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu
- b. Penjelasan guru, respons siswa, dan interaksi edukatif guru-siswa terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis
- c. Mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran
- d. Mendorong dan menginspirasi siswa mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari materi pembelajaran

- e. Mendorong dan menginspirasi siswa mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola pikir yang rasional dan objektif dalam merespons materi pembelajaran
- f. Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggung jawabkan.
- g. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya.

#### 2.1.6.4.1 Mengamati

Kegiatan pertama pada pendekatan ilmiah (*scientific approach*) adalah pada langkah pembelajaran mengamati / *observing*. Metode observasi adalah salah satu strategi pembelajaran yang menggunakan pendekatan kontekstual dan media asli dalam rangka membelajarkan siswa yang mengutamakan kebermaknaan proses belajar. Metode observasi mengedepankan pengamatan langsung pada objek yang akan dipelajari sehingga siswa mendapatkan fakta berbentuk data objektif yang kemudian dianalisis sesuai tingkat perkembangan siswa (Hosnan 2014: 39).

Pengamatan atau observasi adalah menggunakan panca indera untuk memperoleh informasi. Pengamatan yang dilakukan tidak terlepas dari keterampilan lain, seperti melakukan pengelompokan dan membandingkan (Abdullah Sani, 2014: 54-55)

#### 2.1.6.4.2 Menanya

Kegiatan belajar adalah mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi

tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik). Bertanya merupakan salah satu pintu masuk untuk memperoleh pengetahuan karena itu bertanya dalam kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, menilai, kemampuan berpikir siswa.

Pertanyaan juga dapat diajukan oleh siswa atau setelah mempelajari sebuah konsep yang dipelajari. Melalui kegiatan bertanya dikembangkan rasa ingin tahu peserta didik. Pertanyaan menjadi dasar untuk mencari informasi yang lebih lanjut dan beragam dari sumber yang ditentukan guru sampai yang ditentukan peserta didik.

Fungsi bertanya dalam kegiatan pembelajaran :

- a. Membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian peserta didik tentang suatu tema atau topik pembelajaran.
- b. Mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk aktif belajar, serta mengembangkannya pertanyaan dari dan untuk diri sendiri.
- c. Mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik sekaligus menyampaikan anjuran untuk mencari solusinya.
- d. Menstrukturkan tugas-tugas dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahamannya atas substansi pembelajaran yang diberikan.
- e. Membangkitkan peserta didik dalam berbicara, mengajukan pertanyaan, dan memberi jawaban secara logis, sistematis, dan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

- f. Mendorong partisipasi peserta didik dalam berdiskusi, beragumen, mengembangkan kemampuan berpikir, menarik kesimpulan.
- g. Membangun sikap keterbukaan untuk saling memberi dan menerima pendapat atau gagasan, memperkaya kosakata, serta mengembangkan toleransi sosial dalam kehidupan berkelompok.
- h. Membiasakan peserta didik berpikir spontan dan cepat serta sikap dalam merespon persoalan yang tiba-tiba muncul.
- i. Melatih kesantunan dalam berbicara dan membangkitkan kemampuan berempati satu sama lain.

#### 2.1.6.4.3 Mengumpulkan informasi

Kegiatan mengumpulkan informasi dilakukan dengan menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Dalam Permendikbud No. 81 A Tahun 2013, aktifitas mengumpulkan informasi dilakukan melalui eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/ kejadian/ aktivitas wawancara dengan nara sumber, dan sebagainya. Sedangkan menurut Wagiran (2014:26) Kegiatan “mengumpulkan informasi” merupakan tindak lanjut dari kegiatan bertanya. Kegiatan ini dilakukan dengan menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu siswa dapat membaca buku lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek lebih teliti atau bahkan melakukan eksperimen

#### 2.1.6.4.4 Mengasosiasikan/ mengolah informasi/ menalar

Istilah “menalar” dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang dianut dalam Kurikulum 2013 untuk menggambarkan bahwa guru

dan peserta didik merupakan pelaku aktif. Penalaran adalah proses berpikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta kata empiris yang dapat obeservasi untuk memperoleh informasi berupa pengetahuan. Istilah asosiasi pad apembelajaran merujuk pada kemampuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukkannya menjadi penggalang memori. Associating atau mengasosiasi dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana disampaikan dalam Permendikbud No 81a tahun 2013 adalah memproses informasi yang sudah dikumpulkan, baik terbatas dari kegiata mengumpulkan/ eksperimen ataupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. Kegiatan ini dilakukan untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi tersebut.

#### 2.1.6.4.5 Mengkomunikasikan pembelajaran

Pada pendekatan saintifik, guru diharapkan memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengkomikasikan apa yang telah mereka pelajari. Pada tahapan ini, diharapkan pesrta didik dapat mengkomunikasiakan hasil pekerjaan yag telah disusun baik secara bersama dalam kelompok atau secara individu dari hasil kesimpulan yang telah dibuat bersama.

### **2.1.7 Model Pembelajaran**

#### **2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang

menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Trianto, 2007: 2).

Joyce dan Weil (dalam Trianto, 2007: 1) menyatakan bahwa model belajar merupakan model belajar dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri.

Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

#### **2.1.7.2 Model *Role Playing* (bermain peran)**

Menurut Fogg *Role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan aturan dan *edutainment*. Dalam *Role Playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan orang lain.

*Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Pada strategi *role playing* titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif

melakukan pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa bersama teman-temannya pada situasi tertentu (Miftahul Huda, 2013: 208-209).

*Role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana dan dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik sesuai dengan tema pada seri mata pelajaran. Siswa dilatih untuk merasakan sesuatu yang dirasakan oleh orang lain melalui bermain peran atau memerankan perilaku orang lain (Mulyadi, 2011:136).

Berbagai pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* adalah model yang memberikan kesempatan pada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran yang akan dimainkannya sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari.

### **2.1.7.3 Kelebihan model *Role Playing***

Kelebihan model *Role Playing* (Aris shoimin, 2014:162-163) adalah sebagai berikut:

- a. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- c. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
- d. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
- e. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias

- f. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
- g. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat mengambil butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
- h. Dimungkinan dapat meingkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/ membuka kesempatan bagi lapangan kerja

#### **2.1.7.4 Kekurangan model *Role Playing***

Kekurangan model *Role Playing* (Aris shoimin, 2014:163) sebagai berikut:

- a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid
- c. Sebagian siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu
- d. Apabila pelaksanaan sosiodarma dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
- e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

#### **2.1.8 Media Pembelajaran**

##### **2.1.8.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media adalah “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”.



Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Anitah 2009: 28).

Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Maka dapat dipahami bahwa media adalah alat bantu apa yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Arsyad (2013:4-9) menjelaskan apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Belajar menggunakan indera ganda, pandang dan dengar akan memberikan keuntungan bagi siswa. siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Para ahli memiliki 19 pandangan yang searah mengenai hal itu. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Beberapa pendapat yang mengemukakan pengertian media, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah semua alat bantu yang mampu menyampaikan pesan pada peserta didik sehingga diharapkan siswa akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik-baik pesan dalam materi yang disajikan.

#### **2.1.8.2 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah agar pesan atau isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dengan mudah diserap oleh siswa sebagai penerima pesan Arsyad (2013:11).

Sedangkan Sudjana, dkk. (2007:2) menyatakan tentang tujuan pemanfaatan media adalah:

- a. pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi,
- b. bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami,
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi, dan
- d. siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Manfaat media pembelajaran (Zainal Aqib, 2014: 51) yaitu:

- a. Menyeragamkan penyampaian materi
- b. Pembelajaran lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran lebih interaksi
- d. Efisiensi waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar
- f. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja
- g. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar
- h. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan tujuan dan manfaat media adalah agar pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa dan

menarik perhatian siswa, mampu menumbuhkan sikap positif terhadap materi pelajaran.

### **2.1.8.3 Klasifikasi Media Pembelajaran**

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut (Seels dan Richey dalam Arsyad, 2013:29), media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi *audio-visual*, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Menurut Seels dan Richey, teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya.

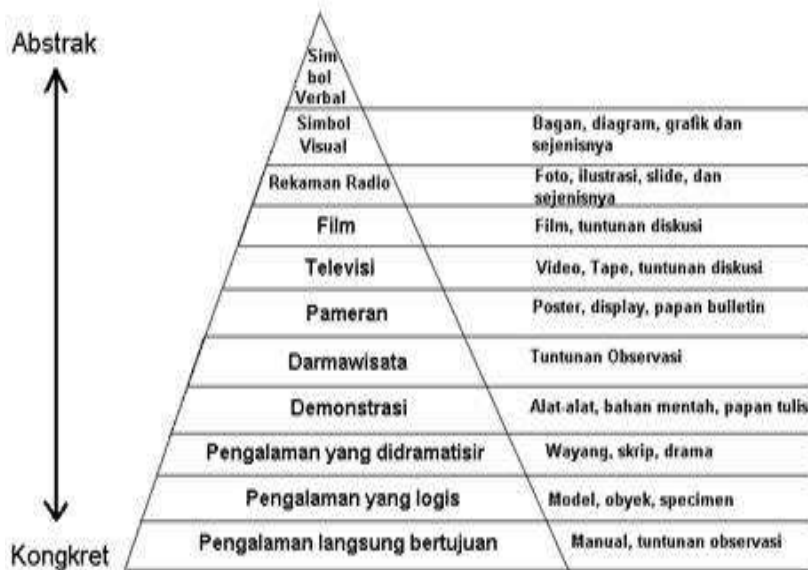
Media yang dapat digunakan dalam pengajaran terdiri atas berbagai macam jenis namun secara khusus media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu : (1) Media Visual (2) Media Audio (3) Media Audio-Visual dan (4) Benda asli.

- a. Media Visual, yaitu media yang dapat ditangkap dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis media ini terdiri dari: 1) media Gambar Dalam (still pictures) dan Grafis contohnya : Grafik, Bagan, Peta, Diagram, poster, karikatur, komik, gambar mati, photo, 2) media Papan contoh: papan tulis, papan flannel, papan temple dan papan pameran, 3) media

dengan proyeksi contohnya: slide, film strips, Opaque projector, transparansi, microfilm.

- b. Media Audio, yaitu media yang menggunakan indera pendengar. Media ini memiliki karakteristik pemanipulasian pesan hanya dilakukan melalui bunyi atau suara-suara. Media ini sangat cocok untuk kepentingan pengajaran bahasa. Yang termasuk dalam jenis media ini antara lain: Cassette tape recorder dan radio.
- c. Media Audio-Visual, yaitu media yang selain bisa dipandang atau dilihat juga dapat didengar. Jenis media ini antara lain : Televisi dan video cassette.
- d. Benda asli atau orang merupakan media yang terdiri atas benda asli atau benda sebenarnya yang membawa pangalaman nyata bagi peserta didik misalnya : Specimen (bagian dari bagian benda yang sebenarnya), Museum, laboratorium luar sekolah, darma wisata dan lain-lain.

Edgar dale (Asyhar,2012 :49) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman itu disusun dalam satu bagan yang dikenal dengan nama *Dale's cone Of Experience* (kerucut Pengalaman Dale). Penggambaran Dale dalam kerucutnya itu, jenjang pengalaman belajar disusun secara berurutan menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakan pengalaman. Pengalaman yang paling konkret diletakkan pada dasar kerucut dan semakin kepuncak pengalaman yang diperoleh semakin abstrak.



*Bagan 2.1 Kerucut Pengalaman Dale*

Edgar Dale melukiskan bahwa semakin konkrit siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapatkan. Tetapi sebaliknya, jika semakin abstrak siswa mempelajari bahan pelajaran maka semakin sedikit pula pengalaman yang akan didapatkan oleh siswa. Dari gambar 2.1 dapat disimpulkan bahwa ketika menggunakan media pembelajaran konkret maka pesan atau informasi yang akan disampaikan akan lebih mudah diterima dengan baik oleh siswa, namun sebaliknya apabila menggunakan media pembelajaran semakin abstrak maka pesan yang akan disampaikan akan sulit untuk diterima oleh siswa.

#### **2.1.8.4 Media Audio Visual**

Menurut Arsyad (2013:27-28) media audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Media

audio visual merupakan media pandang dengar yang dapat menggantikan peran guru yang selalu sebagai penyaji materi (*teacher*)., dengan media audio visual peran guru dapat beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar (Anitah, 2009: 6.30)

Menurut Dale (dalam Arsyad, 2013:27-28) media audio visual memiliki banyak kelebihan, antara lain:

- a. Meningkatkan rasa saling pengertian dan empati dalam kelas
- b. Membuat perubahan yang signifikan pada tingkah laku anak
- c. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa yang ditunjukkan dengan meningkatkannya hasil belajar
- d. Membawa kesegaran dan variasi
- e. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa
- f. Memberikan umpan balik kepada siswa untuk mengetahui seberapa banyak siswa telah mampu memahami materi
- g. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

## **2.1.9 Teori yang mendasari**

### **2.1.9.1 Teori Perkembangan Kognitif Piaget**

Menurut teori Piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif yaitu (Trianto, 2011:14) :

a. Tahap Sensorimotor (lahir sampai 2 tahun)

Pada tahap ini kemampuan-kemampuan utamanya yaitu terbentuknya konsep “kepermanenan objek” dan kemajuan dari perilaku reflektif ke perilaku yang mengarah kepada tujuan.

b. Tahap Praoperasional (2 sampai 7 tahun)

Pada tahap ini kemampuan-kemampuan utamanya yaitu perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek-objek dunia. Pemikiran masih egosentris dan senetrasi.

c. Tahap Operasi kongkrit (7 sampai 11 tahun)

Pada tahap ini kemampuan-kemampuan utamanya yaitu perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat balik. Pemikiran tidak lagi sentris tapi desentris, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan.

d. Tahap Operasi Formal (11 tahun sampai dewasa)

Pada tahap ini kemampuan-kemampuan utamanya yaitu pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimental sistematis.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya.

### 2.1.9.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivis ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusahadengan susah payah dengan ide-ide (Trianto, 2011:13).

Vygotsky (Hariyanto, 2011 : 109)Teori belajar konstruktivistik menyatakan bahwa belajar adalah lebih dari sekedar mengingat. Siswa yang memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah, menemukan (*discovery*) sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkuat dengan berbagai gagasan. Menurut teori belajar konstruktivistik, belajar merupakan proses penemuan (*discovery*) dan transformasi informasi kompleks yang berlangsung pada diri seseorang. Maka dari itu, agar mampu melakukan kegiatan belajar, maka siswa harus melibatkan diri secara aktif. Pendidik tidak dapat memberikan pengetahuan kepada siswa. Sebaliknya, siswa harus mengkonstruksikan sendiri pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, tugas utama pendidik adalah:

- a) Memperlancar siswa dengan cara mengajarkan cara-cara membuat informasi bermakna dan relevan dengan siswa.
- b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemuka atau menerapkan gagasannya sendiri.



- c) Menanamkan kesadaran belajar dan menggunakan strategi belajarnya sendiri.

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model *Role Playing* dan media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun hasil penelitian sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Thanyalak Orade dengan judul “*Developing Speaking Skills Using Three Communicative Activities (Discussion, Problem-Solving, and Role-Playing)*”

Mengembangkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Tiga Komunikatif Kegiatan (Diskusi, pemecahan masalah, bermain peran). Temuan penelitian adalah bahwa Hasil penelitian sebagai berikut:

1. Kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa setelah menggunakan tiga komunikatif kegiatan secara signifikan lebih tinggi dari sebelumnya penggunaannya. (Pretest = 60,80; Posttest = 85,63).
2. Sikap siswa terhadap pengajaran bahasa Inggris keterampilan menggunakan tiga berbicara kegiatan komunikatif yang dinilai baik ( $X = 4,50$ )

<http://www.ijssh.org/papers/164-A10036.pdf>

Penelitian yang dilakukan oleh Jing Meng dengan judul “*Cooperative Learning Method in the Practice of English Reading and Speaking*” (Metode Pembelajaran Kooperatif dalam Praktek bahasa Inggris Reading dan Berbicara). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi terampil bekerja

sama dengan orang lain, dan mengungkapkan pendapat mereka sendiri, ide-ide dan perasaan, dibimbing oleh guru. Dengan kata lain, metode pembelajaran kooperatif membantu siswa menjadi pengguna bahasa nyata dalam dan keluar dari kelas bahasa Inggris.

<http://ojs.academypublisher.com/index.php/jltr/article/viewFile/0105701703/21>

80

penelitian yang dilakukan oleh Nalliveetil George Mathew & Ali Odeh Hammoud Alidmat dengan judul “*A Study On The Usefulness Of Audio-Visual Aids In EFL Classroom: Implications For Effective Instruction*” (studi tentang kegunaan alat bantu audio visual dalam kelas EFL: implikasi untuk instruksi efektif). Temuan penelitian menunjukkan bahwa menggunakan audio visual sebagai metode pengajaran untuk mensimulasikan berpikir dan mengimprovisasi lingkungan di kelas. Penggunaan dari alat bantu audio visual lebih efektif untuk menggantikan lingkungan belajar yang monoton.

<http://www.sciedu.ca/journal/index.php/ijhe/article/viewFile/2737/1607>

Penelitian yang dilakukan oleh Yusdin Gagarumus, dkk dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Macam-Macam Usaha dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Kelas V SDN No. 1 Bou Kabupaten Dongala” Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi hasil belajar siswa yang diambil dari pemberian soal tes pada akhir siklus, dengan perolehan hasil tes siklus I nilai rata-rata 60,95 dan ketuntasan 71,42%, siklus II mencapai nilai rata-rata 78,21 dan ketuntasan 95,23%. Maka dapat disimpulkan bahwa perbaikan pembelajaran dengan

menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan macam usaha di kelas V SDN No.1 Bou.  
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3283/2326>

Penelitian yang dilakukan Djariyo, Mudzanatun, Enny Budi wijaya tahun 2012 dengan judul ” *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Semester I Sd N Wonokerto 1 Karangtengah*”. Penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran IPA pokok bahasan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal siswa kelas IV SD Negeri Wonokerto 1 Karangtengah Demak. Persentase motivasi belajar pada siklus I sebesar 59,39 % dan pada siklus II naik menjadi 75,11 %, persentase kreativitas belajar pada siklus I sebesar 60,54 % dan pada siklus II naik menjadi 71,32 %, sedangkan aktivitas belajar naik dari 64,21 % pada siklus I menjadi 75,43 % pada siklus II. Dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan siswa yang tuntas belajar atau yang mendapat nilai  $\geq 7$  sebanyak 11 siswa, ketuntasan belajar klasikal hanya 31,43 %, sedangkan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 5,57 kemudian pada siklus II meningkat dengan banyaknya siswa yang tuntas belajar secara klasikal mencapai 77,14 % sedangkan nilai rata-rata kelas mencapai 7,27. Dengan demikian penerapan model pembelajaran IPA dengan model *Role Playing* pada siklus II dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 7,0. Dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan dengan persentase keaktifan pada siklus I sebesar 46,88 % naik menjadi 71,88 % pada siklus II. Hal ini dikarenakan model *Role Playing* dapat membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran-peranyang

berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Selain itu siswa mudah mengerti karena bahasa yang lebih mudah untuk dipahami, tidak merasa rendah diri, malu dan merasa bebas untuk bertanya dengan teman sendiri. Dengan demikian siswa tertarik untuk aktif belajar dan tidak merasa jenuh atau bosan dengan pelajaran IPA. Model *Role Playing* pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan kinerja guru dalam mengajar terutama pelajaran IPA. Hal ini ditunjukkan dengan persentase kinerja guru sebesar 48,86 % pada siklus I naik menjadi 73,86 % pada siklus II. Hal ini dikarenakan guru akan lebih aktif dan kreatif dalam mengajar IPA melalui model baru yaitu *Role Playing*. [e-jurnal.upgrisma.ac.id/index.php/malihpeddas/article/download/.../449](http://ejournal.upgrisma.ac.id/index.php/malihpeddas/article/download/.../449)

Penelitian yang dilakukan Syawal Simatupang tahun 2011 dengan judul “*Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kompetensi sosial Kognitif Siswa*”. Pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kompetensi sosial kognitif siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan (*n-gain*) kompetensi sosial kognitif siswa rata-rata sebesar 4,11 (60%) pada kelas eksperimen dan 3,28 (50%) pada kelas kontrol.

<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=31943&val=2278>

[Penelitian yang dilakukan oleh Saneba Bonifasius, dkk, dengan judul](#)

“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Di Kelas IV SD Inpres Cendanapura” Hasil belajar selama penelitian berlangsung menunjukkan bahwa rerata daya serap pada siklus

satu 62,33%, siklus dua meningkat 80,33%, terjadi peningkatan yang signifikan, Sedangkan ketuntasan klasikal terendah pada siklus satu 40%, meningkat 86,66% pada siklus dua, mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 70% untuk ketuntasan klasikal. Dengan demikian hasil belajar PKn secara keseluruhan memperoleh peningkatan yang signifikan sekaligus menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3766>

Penelitian yang dilakukan oleh Yudi Budianti dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Ii Sdn Bantargebang Ii Kota Bekasi*”. Hasil belajar menggunakan media audio visual dalam kategori tinggi. Diperkuat dengan perbedaan nilai rata-rata hasil belajar IPA saat *pretest* mendapatkan nilai minimum 32 sedangkan *posttest* mendapatkan nilai minimum 72.

Hasil belajar yang diajarkan tanpa menggunakan media audio visual dalam kategori rendah. Diperkuat dengan perbedaan nilai rata-rata hasil belajar IPA saat *pretest* mendapatkan nilai minimum 28 sedangkan *posttest* mendapatkan nilai minimum 40. Penggunaan media audio visual berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar IPA di SD Negeri Bantargebang II, dengan hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji-t ternyata didapat thitung > ttabel (9,81 > 1,690), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Berdasarkan data hasil belajar IPA menggunakan media audio visual dan media gambar, diketahui hasil rata-rata *posttest* yang menggunakan media audio visual yaitu 75.37 dan hasil rata-rata *posttest* tanpa menggunakan media audio

visual (gambar) yaitu 62.14. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar IPA dibandingkan tanpa menggunakan media audio visual.

<http://www.ejournalunisma.net/ojs/index.php/PEDAGOGIK/article/view/851/760>

Penelitian yang telah dilakukan oleh Rini Kristiantari tahun 2014 dengan judul “*Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V Sd Gugus I Tampaksiring*”. Dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik simpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan menggunakan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn dengan topik peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah tahun ajaran 2013/2014. Hasil penelitian yang menunjukkan thitung lebih dari pada ttabel yaitu  $4,66 > 2,000$  dan didukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh antara siswa yang mendapat *treatment* metode *role playing* berbantuan media *audio visual* yaitu 79,00 dan siswa dengan pembelajaran konvensional yaitu 72,00 oleh karena itu hipotesis alternatif diterima yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan menggunakan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Tampaksiring tahun ajaran 2013/2014. Hal ini berarti metode

pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring.

<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=145625&val=1342>

Penelitian yang dilakukan Ganing, Ni Gym, dkk dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Role Playing* Berbantuan *Powerpoint* Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI” Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh thitung = 4,68 dan ttabel = 1,96 dalam taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 96. Dengan membandingkan hasil thitung dan ttabel dapat disimpulkan bahwa thitung > ttabel (4,68 > 1,96) maka Ha diterima Ho ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan menyimak pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran *role playing* berbantuan *PowerPoint* dengan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas VI Semester 1 SD No. 10 Kesiman. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil keterampilan menyimak siswa kelas VI SD No. 10 Kesiman Tahun ajaran 2013/2014. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/2186/1900>

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan

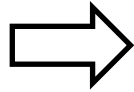
bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Pembelajaran di sekolah dasar diorganisasikan secara tematik terpadu. Salah satu muatannya adalah mata pelajaran IPS, yang memiliki tujuan dan fungsi membekali siswa untuk mampu berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat, mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat. Namun terdapat permasalahan yang terjadi di kelas dalam pelaksanaan proses pembelajaran muatan IPS yang mengakibatkan hasil belajar yang dicapai oleh siswa kurang maksimal. Diantaranya adalah guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran, dan menerapkan model alternatif selama proses pembelajaran. Siswa hanya sebagai pendengar saat guru menyampaikan materi, siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa belum maksimal dalam menerima materi yang disampaikan guru.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka melalui penerapan model *Role Playing* dengan media Audio Visual. Karena model *Role Playing* memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan sesuai pembelajaran yang sedang dilakukan, dibantu dengan media Audio Visual karena dengan melihat dan mendengar siswa lebih mudah untuk memahami apa yang sedang dipelajari. Sehingga dengan menerapkan model *Role Playing* dengan media Audio Visual dapat mengatasi masalah yang terjadi, dan dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar sesuai dengan pencapaian yang diharapkan. Berikut adalah skema kerangka berpikir dalam pembelajaran Tema Sejarah Peradaban.



### Kegiatan Awal

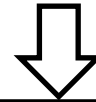
1. Guru  
Keterampilan guru dalam menggunakan variasi belum optimal karena belum menggunakan model dan media variatif dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa. Keterampilan guru dalam menjelaskan hanya menggunakan ceramah.
2. Siswa  
Aktivitas motorik siswa kurang diajak berperan dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan.
3. Hasil belajar yang meliputi Kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan belum optimal ditunjukkan dengan hanya (37%) siswa mencapai KKM



### Tindakan

Menerapkan pendekatan saintifik dengan model *Role Playing* dengan media audio visual dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- (1) Persiapan atau pemanasan. Guru memperkenalkan permasalahan, dengan menampilkan audio visual dan siswa mengisi lembar pengamatan media (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi); (2) Memilih pemain (partisipan) Guru memilih pemain yang sesuai untuk memainkannya (jika murid pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah) atau murid sendiri yang mengusulkan; (3) Menata panggung (ruang kelas) Guru menata ruang kelas untuk pelaksanaan proses bermain peran; (4) Menyiapkan pengamat (observer) Guru membagi kelompok dan menunjuk kelompok sebagai pengamat untuk mengamati pelaksanaan bermain peran dengan menggunakan lembar diskusi; (5) Memainkan peran. Permainan dilaksanakan secara spontan. Guru membagikan skenario pada siswa yang dipilih untuk bermain peran (mengumpulkan informasi, mengasosiasi); (6) Diskusi dan evaluasi. Siswa bersama guru mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan; (7) Permainan peran ulang. Siswa bergantian pemain, yang semula menjadi pengamat diberi kesempatan untuk mencoba memainkan peran; (8) Diskusi dan evaluasi kedua. Diskusi kedua dilaksanakan untuk mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan; (9) Berbagi pengalaman dan diskusi. Siswa dan guru mendiskusikan peran yang telah dilakukan sebagai pelajaran tentang kehidupan (mengkomunikasikan).



### Kondisi Akhir

1. Keterampilan guru meningkat minimal baik dengan skor  $\geq 25$
2. Aktivitas siswa meningkat minimal baik dengan skor  $\geq 25$
3. Hasil belajar meningkat dengan ketuntasan minimal  $\geq 75\%$  mencapai KKM 70

Bagan 2.2 Alur Kerangka Berpikir

## **2.4 Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir maka hipotesis dari penelitian ini adalah melalui model *Role Playing* dengan media Audio Visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang meningkat.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Subjek Penelitian**

Subjek Penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VC sebanyak 27 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan di SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang. Penelitian ini dilaksanakan di SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang.

#### **3.2 Variabel Penelitian**

##### **3.2.1 Variabel Tindakan**

Variabel tindakan penelitian ini adalah model *Role Playing* dengan Media Audio Visual.

##### **3.2.2 Variabel Masalah**

Variabel masalah ini adalah sebagai berikut:

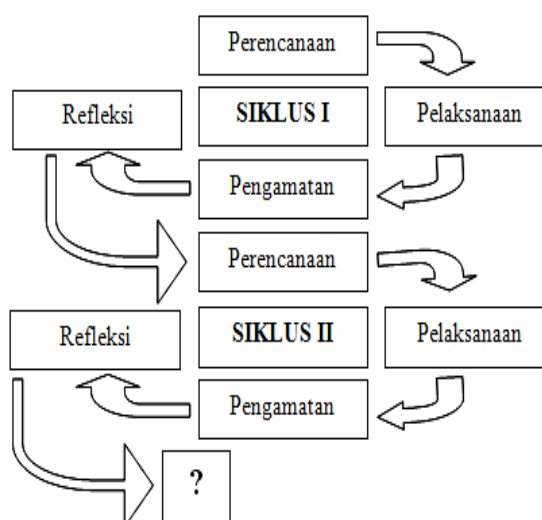
- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia muatan IPS kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia muatan IPS kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang
- c. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia muatan IPS kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang

#### **3.3 Prosedur/ Langkah-langkah PTK**

Menurut Wardhani (2010:1.4), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan

tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Menurut Arikunto secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto, Suharsimi dkk 2010: 16).



Bagan 3.1 menurut Kemmis dan MC Taggart dalam (Arikunto, Suharsimi dkk. 2010: 16)

### 3.3.1 Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung (Arikunto dkk. 2010:17-18).

Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

- a. Menelaah Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, materi pembelajaran dan indikator materi Tema Sejarah Peradaban Indonesia.
- b. Menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan
- c. Menyiapkan sumber dan media yang dibutuhkan dalam pembelajaran
- d. Menyiapkan soal evaluasi
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa
- f. Menyiapkan catatan lapangan selama pembelajaran menggunakan model *Role Playing* dengan media audio visual.

### **3.3.2 Pelaksanaan tindakan**

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas (Arikunto, 2010:18). Dalam pelaksanaan tindakan direncanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus dilaksanakan satu kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan ini berdasarkan perencanaan penelitian tindakan kelas yaitu dengan menggunakan model *Role Playing* dengan media audio visual.

### **3.3.3 Observasi**

Pada tahap ini, peneliti (atau guru apabila ia bertindak sebagai peneliti) melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung (Suhardjono, 2010 : 78). Observasi dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas VC SD Hj.Isriati Baiturrahman 01 Semarang dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan guru, aktivitas siswa,

dan kompetensi siswa yang berupa kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan ketika pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia berlangsung.

### **3.3.4 Refleksi**

Istilah *refleksi* berasal dari kata bahasa Inggris *reflection*, yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi *pemantulan*. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru **pelaksanaan** sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan (Arikunto, 2010 : 19).

Berdasarkan hasil analisis peneliti melakukan refleksi, yaitu mencoba mengkaji proses pembelajaran yaitu aktivitas guru dan siswa, serta hasil belajar pada siswa kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang, apakah sudah efektif melihat ketercapaian dalam indikator kinerja pada siklus pertama. Kemudian tim kolaborasi membuat tindak lanjut perbaikan untuk siklus berikutnya mengacu pada siklus sebelumnya.

## **3.4 Siklus Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam tiga siklus penelitian. Setiap siklus dilaksanakan dengan satu pertemuan. Rincian aktivitas siklus tiap siklus sebagai berikut:

### **3.4.1 Siklus Pertama**

#### **3.4.1.1 Perencanaan**

- a. Menyusun perangkat pembelajaran sesuai dengan Tema Sejarah Peradaban Indonesia
- b. Mempersiapkan sumber dan media audio visual

- c. Menyusun skenario untuk diperankan peserta didik
- d. Menyiapkan alat evaluasi hasil belajar yang berupa tes tertulis melalui pengamatan proses dan hasil.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.
- f. Menyiapkan lembar penilaian.
- g. Menyiapkan instrumen pengumpulan data.

#### **3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan**

Peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun pada perencanaan siklus I, yaitu pembelajaran tematik terpadu menggunakan Pendekatan Saintifik melalui model *Role Playing* dengan media audio visual.

#### **3.4.1.3 Observasi**

- a. Melakukan pengamatan perilaku pembelajaran guru menggunakan lembar observasi
- b. Melakukan pengamatan aktivitas siswa menggunakan lembar observasi.
- c. Peneliti mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- d. Mengumpulkan data hasil belajar siswa
- e. Melakukan pengamatan media pembelajaran

#### **3.4.1.4 Refleksi**

- a. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus berikutnya
- b. Mengevaluasi secara umum proses dan hasil pembelajaran siklus berikutnya
- c. Membuat daftar permasalahan yang muncul pada siklus berikutnya

- d. Merencanakan perbaikan pembelajaran

### **3.4.2 Siklus kedua**

#### **3.4.2.1 Perencanaan**

- a. Menyusun perangkat pembelajaran sesuai dengan Tema Sejarah Peradaban Indonesia
- b. Mempersiapkan sumber dan media audio visual
- c. Menyusun skenario untuk diperankan peserta didik
- d. Menyiapkan soal evaluasi hasil belajar yang berupa tes tertulis melalui pengamatan proses dan hasil.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.
- f. Menyiapkan lembar penilaian.
- g. Menyiapkan instrumen pengumpulan data.

#### **3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan**

Peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun pada perencanaan siklus II, yaitu pembelajaran tematik terpadu menggunakan Pendekatan Saintifik melalui model *Role Playing* dengan media audio visual.

#### **3.4.2.3 Observasi**

- a. Melakukan pengamatan perilaku pembelajaran guru menggunakan lembar observasi
- b. Melakukan pengamatan aktivitas siswa menggunakan lembar observasi.
- c. Peneliti mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



- d. Mengumpulkan data hasil belajar siswa
- e. Melakukan pengamatan media pembelajaran

#### **3.4.2.4 Refleksi**

- a. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus berikutnya
- b. Mengevaluasi secara umum proses dan hasil pembelajaran siklus berikutnya
- c. Membuat daftar permasalahan yang muncul pada siklus berikutnya
- d. Merencanakan perbaikan pembelajaran
- e. Siklus akan dihentikan apabila indikator keberhasilan telah tercapai

#### **3.4.3 Siklus ketiga**

##### **3.4.3.1 Perencanaan**

- a. Menyusun perangkat pembelajaran sesuai dengan Tema Sejarah Peradaban Indonesia
- b. Mempersiapkan sumber dan media audio visual
- c. Menyusun skenario untuk diperankan peserta didik
- d. Menyiapkan soal evaluasi hasil belajar yang berupa tes tertulis melalui pengamatan proses dan hasil.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.
- f. Menyiapkan lembar penilaian.
- g. Menyiapkan instrumen pengumpulan data.

### **3.4.3.2 Pelaksanaan Tindakan**

Peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun pada perencanaan siklus III, yaitu pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Role Playing* dengan media audio visual.

### **3.4.3.3 Observasi**

- a. Melakukan pengamatan perilaku pembelajaran guru menggunakan lembar observasi
- b. Melakukan pengamatan aktivitas siswa menggunakan lembar observasi.
- c. Peneliti mengamati tngkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- d. Mengumpulkan data hasil belajar siswa
- e. Melakukan pengamatan media pembelajaran

### **3.4.3.4 Refleksi**

- a. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus berikutnya
- b. Mengevaluasi secara umum proses dan hasil pembelajaran siklus berikutnya
- c. Membuat daftar permasalahan yang muncul pada siklus berikutnya
- d. Merencanakan perbaikan pembelajaran
- e. Siklus akan dihentikan apabila indikator keberhasilan telah tercapai

## **3.5 Sumber Data dan Cara Pengumpulan Data**

### **3.5.1 Sumber Data**

Sumber data merupakan subyek darimana data dapat diperoleh. Data yang diperoleh dari sumber yang tepat dan akurat (Arikunto, 2010:129). Dalam PTK ini sumber datanya adalah sebagai berikut:

#### 3.5.1.1 Siswa

Sumber data siswa kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus ketiga.

#### 3.5.1.2 Guru

Sumber data keterampilan guru berasal dari lembar pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran tematik terpadu tema Sejarah Peradaban Indonesia dengan menerapkan model *Role Playing* media audiovisual.

#### 3.5.1.3 Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa daftar nilai awal siswa sebelum dilakukan tindakan yang didapatkan pada saat peneliti mengumpulkan data untuk keperluan identifikasi dan juga data-data lain seperti foto atau video kegiatan pembelajaran.

#### 3.5.1.4 Catatan Lapangan

Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data aktivitas keterampilan guru, aktivitas siswa, dan kompetensi siswa dalam pembelajaran tema Sejarah Peradaban Indonesia.

### 3.5.2 Jenis Data

#### 3.5.2.1 Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang diambil melalui perhitungan (angka) untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan. Data kuantitatif dalam penelitian ini diwujudkan dengan hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia.

### 3.5.2.2 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut, misalnya, angket, tes, observasi, dan wawancara. Data kualitatif dalam penelitian diperoleh dari data hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa, dan catatan lapangan dalam pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia.

### 3.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah teknik tes dan non tes :

#### 3.5.3.1 Tes

Sutikno (2013:121) menjelaskan bahwa tes adalah alat pengukuran berupa pertanyaan, perintah, dan petunjuk yang ditujukan kepada testee untuk mendapatkan respon sesuai dengan petunjuk. Tes seharusnya memungkinkan pendidik memperoleh data tentang kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur atau memberi angka terhadap proses pembelajaran ataupun pekerjaan siswa sebagai hasil belajar yang merupakan cerminan tingkat penguasaan terhadap materi yang diajarkan, yang diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa.

#### 3.5.3.2 Teknik Non Tes

Teknik non tes dilakukan dengan cara observasi menggunakan alat pengumpulan data berupa lembar observasi, catatan lapangan, dokumentasi.

##### a. Lembar Observasi

Observasi merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara sistematis apa yang tampak dan terlihat sebenarnya. Jadi dalam observasi ada proses mengamati dan mencatat hal-hal yang terjadi dari kejadian atau situasi (Hamdani, 2011: 312). Observasi dapat diartikan sebagai penghimpunan bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap berbagai fenomena yang dijadikan objek pengamatan (Sutikno, 2013:134-135). Observasi/pengamatan adalah suatu cara untuk menilai perilaku siswa. Untuk menilai perilaku siswa tersebut diperlukan lembar pengamatan yang berisi hal – hal yang menjabarkan perilaku siswa dan guru (Djamarah 2010: 258)

Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengetahui keterampilan guru, aktivitas siswa, dan kompetensi siswa berupa kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan selama pelaksanaan pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia.

b. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat segala peristiwa penting yang dilakukan oleh gurupada saat pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan tersebut bertujuan untuk melihat perkembangan tindakan, membantu peneliti menemui kesulitan dan sebagai solusi untuk memecahkan permasalahan agar guru dapat melakukan refleksi.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh saat observasi. Dalam penelitian ini dokumentasi . Dalam penelitian ini dokumentasi

digunakan untuk memperoleh dokumen bukti aktivitas siswa dan guru dalam bentuk foto dan video saat pembelajaran berlangsung

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan adalah :

#### 3.6.1 Analisis Statistik Deskriptif

Data ini berupa hasil belajar yang mengukur kompetensi belajar siswa kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Jika penilaian menggunakan skor tertinggi (maksimal) 100, maka dapat diketahui rumus untuk menentukan skor pada siswa. Menurut Poerwanti (2008: 6.15) skala 100 berangkat dari persentase yang menggantikan skor prestasi sebagai proporsi penguasaan peserta didik pada suatu perangkat tes dengan batas minimal angka 0 – 100 persen (%). Adapun langkah-langkah PAP sebagai berikut:

3.6.1.1 Data hasil belajar siswa di analisis dengan menggunakan rumus:

$$N = \frac{B}{St} \times 100 \text{ (skala 0-100)}$$

Keterangan:

N= Nilai

B= Skor yang diperoleh

St=Skor maksimal

(Poerwanti 2008: 6.15)

3.6.1.2 Menentukan batas minimal nilai keberhasilan

Nilai keberhasilan adalah nilai yang menggambarkan proporsi dan kualifikasi penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah dikontrakkan dalam pembelajaran (Poerwanti, 2008:6.16). Penentuan batas minimal nilai keberhasilan peserta tes dapat menggunakan pedoman yang ada.

Adapun untuk menentukan kriteria keberhasilan hasil belajar kompetensi sikap adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1  
Nilai Keberhasilan Sikap

<b>Nilai Keberhasilan Sikap</b>	
<b>Modus</b>	<b>Predikat</b>
4,00	Sangat Baik (SB)
3,00	Baik (B)
2,00	Cukup (C)
1,00	Kurang (K)

(Permendikbud, 2014: 11)

Nilai keberhasilan kompetensi sikap dituangkan dalam bentuk predikat, yakni predikat Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang (K). Keberhasilan Belajar untuk sikap (KD pada KI-1 dan KI-2) ditetapkan dengan modus predikat Baik (B).

Nilai keberhasilan kompetensi pengetahuan dan keterampilan dituangkan dalam bentuk angka dan huruf, yakni 4,00 – 1,00 untuk angka yang ekuivalen dengan huruf A sampai dengan D sebagaimana tertera pada tabel berikut:

Tabel 3.2

## Nilai Keberhasilan Pengetahuan dan Keterampilan

<b>Nilai Keberhasilan Pengetahuan dan Keterampilan</b>	
<b>Rentang Angka</b>	<b>Huruf</b>
3,85 – 4,00	A
3,51 – 3,84	A-
3,18 – 3,50	B+
2,85 – 3,17	B
<b>2,51 – 2,84</b>	<b>B-</b>
2,18 – 2,50	C+
1,85 – 2,17	C
1,51 – 1,84	C-
1,18 – 1,50	D+
1,00 - 1,17	D

(Permendikbud, 2014:12)

Kriteria keberhasilan belajar minimal untuk kompetensi pada kategori KI-3 dan KI-4 adalah B- (2.67). Untuk KD pada KI-1 dan KI-2, keberhasilan seorang siswa dilakukan dengan memperhatikan aspek sikap pada KI-1 dan KI-2 untuk seluruh matapelajaran, yakni jika profil sikap siswa secara umum berada pada kategori baik (B) menurut standar yang ditetapkan satuan pendidikan yang bersangkutan.

Untuk KD pada KI-3 dan KI-4, seorang siswa dinyatakan belum tuntas belajar untuk menguasai KD yang dipelajarinya apabila menunjukkan indikator nilai < 2.67 dari hasil tes formatif. Seorang siswa dinyatakan sudah tuntas



belajar untuk menguasai KD yang dipelajarinya apabila menunjukkan indikator nilai  $\geq 2.67$  dari hasil tes formatif. Bagi siswa yang belum tuntas untuk kompetensi tertentu harus mengikuti pembelajaran remedial, sedangkan bagi yang sudah tuntas boleh mempelajari kompetensi berikutnya.

Pada penelitian ini batas minimal muatan IPS kelas VC SD Hj. IsriatiBaiturrahman 01 Semarang yaitu 70. Perhitungan ini harus disesuaikan dengan kriteria keberhasilan belajar siswa SD Hj. IsriatiBaiturrahman 01 Semarang.

Tebel 3.3

## Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
$\geq 70$	Tuntas
$< 70$	Tidak Tuntas

Skala nilai pada Kurikulum 2013 menggunakan skala 1-4. Ada dua cara untuk mendapatkan nilai dalam skala 1-4, yaitu:

- a. Mengkonversi langsung dari skor

$$\text{Rumus: } \text{nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimum}} \times 4$$

- b. Mengkonversi dari skala 0-100

$$\text{Rumus: } \text{nilai} = \frac{\text{nilai (0-100)}}{100} \times 4$$

(Kurinasih, 2014:56)

### 3.6.1.3 Menghitung persentase keberhasilan belajar klasikal

Nilai keberhasilan adalah nilai yang menggambarkan proporsi dan kualifikasi penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah dikontrakan dalam pembelajaran. Untuk menentukan batas minimal nilai keberhasilan peserta tes dapat menggunakan pedoman yang ada. Hasil perhitungan dibandingkan dengan kriteria keberhasilan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut.

Persentase keberhasilan belajar klasikal siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Keterangan:

$p$  = persentase keberhasilan belajar klasikal siswa

(Aqib, 2011:41)

Berdasarkan Permendikbud no. 81A (2013:55) disebutkan bahwa remedial klasikal sesuai dengan kebutuhan apabila lebih dari 75% siswa memperoleh nilai kurang dari 2.67. Menurut Djamarah (2010:108) apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran mencapai taraf keberhasilan minimal, maka proses belajar mengajar berikutnya dapat membahas pokok bahasan baru. Berdasarkan pendapat diatas, dalam penelitian ini peneliti menentukan batas keberhasilan klasikal juga 75 %.

Tabel 3.4

Tabel kualifikasi kriteria keberhasilan

Kriteria Keberhasilan Klasikal	Kriteria Keberhasilan Individual			Kualifikasi
	Sikap (Modus)	Pengetahuan (Rerata)	Keterampilan (Optimum)	
$\geq 75\%$	$\geq 3$ (B)	$\geq 2.67(\geq 70)$	$\geq 2.67(\geq 70)$	Berhasil
$< 75\%$	$< 3$ (B)	$< 2.67(<70)$	$< 2.67(\leq 70)$	Tidak Berhasil

#### 3.6.1.4 Menghitung mean atau rerata kelas

Menghitung mean untuk mencari rata-rata hasil belajar siswa menggunakan rumus:

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

Keterangan:

$\bar{x}$  = nilai rata-rata

$\sum X$  = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  = jumlah siswa

(Aqib, 2011: 40)

#### 3.6.2 Analisis Diskriptif Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa, tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran, pandangan atau sikap siswa terhadap pendekatan pembelajaran yang digunakan, aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian,

antusias dalam belajar, motivasi belajar dan sejenisnya dalam kegiatan pembelajaran tema Sejarah Peradaban Indonesia melalui model *Role Playing* dengan media Audio Visual.

Penelitian ini menggunakan empat deskriptor pada masing-masing indikator. Rentang skor yang digunakan untuk mengolah data keterampilan guru, aktivitas siswa, kompetensi pengetahuan, kompetensi sikap, dan kompetensi kerampilan yaitu sebagai berikut:

Kriteria penilaian

- a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali atau nampak 1, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 1
- b. Jika deskriptor nampak 2, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 2
- c. Jika deskriptor nampak 3, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 3
- d. Jika deskriptor nampak 4, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 4

(Sukmadinata, 2009:23)

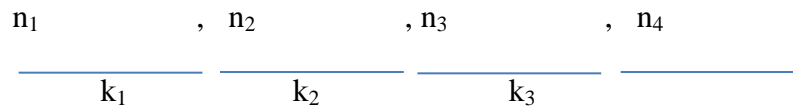
Langkah-langkah pengolahan data skor dapat dilakukan sebagai berikut :

1. Menentukan skor maksimal
2. Menentukan skor minimal,
3. menentukan median (nilai tengah)
4. Membagi rentang skor menjadi 4 (sangat baik, baik, cukup, kurang)

Poerwanti dkk (2008: 6.9)

Untuk membagi banyak data menjadi 4 sama banyak digunakan rumus kuartil. Menurut Herrhyanto (2008:5.3) nilai-nilai kuartil dapat membagi 4

samabanyak terhadap banyak data. Dengan demikian, akan terdapat kuartil pertama ( $K_1$ ), kuartil kedua ( $K_2$ ), dan kuartil ketiga ( $K_3$ )



Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui bahwa, banyak data yang terletak di bawah  $K_1 = n_1$ . Banyak data yang terletak di antara  $K_1$  dan  $K_2 = n_2$ . Banyak data yang yang terletak diantara  $K_2$  dan  $K_3 = n_3$ , sedangkan banyak data yang terletak di atas  $K_3 = n_4$ , dimana  $n_1 = n_2 = n_3 = n_4$ .

Adapun untuk menentukan kurtil dapat digunakan rumus:

$$K_i = \frac{1}{4}(n+1)$$

Herrhyanto (2008:5.3)

$K_i$  = nilai kuartil ( $i = 1,2,3$ )

$n$  = banyak data

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa kriteria data skor yang diperoleh dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.5

Kriteria Keberhasilan Data Kualitatif

Kriteria Keberhasilan	Kriteria	Kualifikasi
$K_3 < \text{skor} \leq T$	Sangat Baik	Berhasil
$K_2 < \text{skor} \leq K_3$	Baik	Berhasil
$K_1 < \text{skor} \leq K_2$	Cukup	Tidak Berhasil
$R \leq \text{skor} \leq K_1$	Kurang	Tidak Berhasil

Keterangan

T = nilai tertinggi

R = nilai terendah

K1 = nilai kuartil 1

K2 = nilai kuartil 2

K3 = nilai kuartil 3

### 3.6.2.1 Perilaku Pembelajaran Guru

Pada penelitian ini instrumen perilaku pembelajaran guru terdapat 10 indikator dengan setiap indikator terdiri dari 4 diskriptor dan jumlah interval kelas 4.

$$\text{Skor minimal} = 10$$

$$\text{Skor maksimal} = 40$$

$$\text{Banyak data (n)} = (T-R) + 1 = (40-10) + 1 = 31$$

$$\begin{array}{lll} K1 = \frac{1}{4}(n+1) & K2 = \frac{2}{4}(n+1) & K3 = \frac{3}{4}(n+1) \\ = \frac{1}{4}(31+1) & = \frac{2}{4}(31+1) & = \frac{3}{4}(31+1) \\ = \frac{1}{4}(32) & = \frac{2}{4}(32) & = \frac{3}{4}(32) \\ = 8 & = 16 & = 24 \end{array}$$

$$\begin{array}{lll} \text{Nilai K1} = (10-1)+8 & \text{Nilai K2} = (10-1)+16 & = \text{Nilai K3} = (10-1)+24 \\ = 17 & = 25 & = 33 \end{array}$$

Berdasarkan perhitungan skor tiap indikator perilaku pembelajaran guru, maka dapat dibuat tabel penilaian kualitatif perilaku pembelajaran guru sebagai berikut:

Tabel 3.6

## Kategori Penilaian Kualitatif Perilaku Pembelajaran Guru

Skala Penilaian	Kategori
$33 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$25 \leq \text{skor} < 33$	Baik (B)
$17 \leq \text{skor} < 25$	Cukup (C)
$10 \leq \text{skor} < 17$	Kurang (D)

## 3.6.2.2 Perilaku Belajar Siswa

Pada penelitian ini instrumen perilaku belajar siswa terdapat 10 indikator dengan setiap indikator terdiri dari 4 diskriptor dan jumlah interval kelas 4.

Skor minimal = 10

Skor maksimal = 40

Banyak data (n) = (T-R) + 1 = (40-10) + 1 = 31

$$\begin{array}{lll}
 K1 = \frac{1}{4}(n+1) & K2 = \frac{2}{4}(n+1) & K3 = \frac{3}{4}(n+1) \\
 = \frac{1}{4}(31+1) & = \frac{2}{4}(31+1) & = \frac{3}{4}(31+1) \\
 = \frac{1}{4}(32) & = \frac{2}{4}(32) & = \frac{3}{4}(32) \\
 = 8 & = 16 & = 24
 \end{array}$$

$$\begin{array}{lll}
 \text{Nilai K1} = (10-1)+8 & \text{Nilai K2} = (10-1)+16 & = \text{Nilai K2} = (10-1)+24 \\
 = 17 & = 25 & = 33
 \end{array}$$

Berdasarkan perhitungan skor tiap indikator perilaku belajar siswa, maka dapat dibuat tabel penilaian kualitatif perilaku belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3.7

## Kategori Penilaian Kualitatif Perilaku Belajar Siswa

<b>Skala Penilaian</b>	<b>Kategori</b>
$33 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$25 \leq \text{skor} < 33$	Baik (B)
$17 \leq \text{skor} < 25$	Cukup (C)
$10 \leq \text{skor} < 17$	Kurang (D)

### 3.6.2.3 Kompetensi Sikap

Pada penelitian ini terdapat 4 indikator sikap spiritual dan 3 indikator sikap sosial, yang masing-masing indikator terdapat 4 deskriptor.

Nilai akhir yang diperoleh untuk ranah sikap diambil dari nilai modus (nilai yang terbanyak muncul). Kemudian dilakukan penyekoran dan pemberian predikat, sebagaimana tercantum dalam tabel berikut :

Tabel 3.8  
Kategori Penilaian Kualitatif kompetensi sikap

<b>Nilai Keberhasilan Sikap</b>	
<b>Modus</b>	<b>Predikat</b>
4,00	Sangat Baik (SB)
3,00	Baik (B)
2,00	Cukup (C)
1,00	Kurang (K)

### 3.6.2.4 Kompetensi Keterampilan

Pada penelitian ini terdapat 4 indikator keterampilan siswa, setiap indikator terdiri atas 4 deskriptor. Dengan skala penilaian sebagai berikut :

4 = Sangat Baik

3 = Baik



2 = Cukup Baik

1 = Kurang

Nilai akhir dalam ranah keterampilan diambil dari nilai optimal (nilai tertinggi yang dicapai).

Tabel 3.9  
Klasifikasi Kategori Kompetensi Keterampilan Siswa

Nilai Keberhasilan Keterampilan		Kriteria
Rentang Angka	Huruf	
3,85 – 4,00	A	Sangat Baik
3,51 – 3,84	A-	
3,18 – 3,50	B+	Baik
2,85 – 3,17	B	
<b>2,51 – 2,84</b>	<b>B-</b>	
2,18 – 2,50	C+	Cukup
1,85 – 2,17	C	
1,51 – 1,84	C-	
1,18 – 1,50	D+	Kurang
1,00 - 1,17	D	

### 3.7 Indikator Keberhasilan

Pembelajaran tema Sejarah peradaban Indonesia melalui model *Role Playing* dengan media Audio Visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang dengan indikator sebagai berikut:

- 3.7.1 Keterampilan guru dalam pembelajaran tematik terpadu Tema Sejarah Peradaban Indonesia kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang melalui model *Role Playing* dengan media Audio visualmeningkat sekurang kurangnya dalam kategori baik  $\geq 25$ .
- 3.7.2 Aktivitas siswa dalam pembelajaran tematik terpadu Tema Sejarah Peradaban Indonesia kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang melalui model *Role Playing* dengan media Audio visualmeningkat sekurang kurangnya dalam kategori baik  $\geq 25$ .
- 3.7.3 Hasil belajar siswa meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam pembelajaran tematik terpadu Tema Sejarah Peradaban Indonesia kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang melalui model *Role Playing* dengan media Audio visualmeningkat sekurang kurangnya dalam kategori baik dengan nilai individual mencapai 70 dan mencapai keberhasilan klasikal 75%.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian terhadap keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar yang meliputi kompetensi pengetahuan, kompetensi sikap, dan kompetensi keterampilan siswa pada pembelajaran tema Sejarah Peradaban Indonesia melalui model *Role Playing* dengan media Audio Visual yang dilaksanakan di kelas VC SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang meningkat. skor keterampilan guru yang diperoleh pada siklus I memperoleh skor 21 dengan kategori cukup, siklus II memperoleh skor 27 dengan kategori baik, dan siklus III memperoleh skor 34 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh rerata skor 24,7 dengan kategori cukup, pada siklus II memperoleh rerata skor 28,6 dengan kategori baik, dan siklus III memperoleh skor 32,3 dengan kategori baik.

Ketuntasan klasikal hasil belajar pada muatan pelajaran IPS pada siklus I sebesar 51,8%, pada siklus II meningkat sebesar 18,6% menjadi 70,4%, dan pada siklus III semakin meningkat sebesar 18,5% menjadi 88,9%. Hasil belajar sikap spiritual pada siklus I memperoleh modus 3 dengan kategori baik, siklus II memperoleh modus 3 dengan kategori baik, dan pada siklus III memperoleh modus 4 dengan kategori sangat baik. peningkatan hasil belajar sikap sosial pada siklus I memperoleh modus 2 dengan kategori cukup, pada siklus III memperoleh modus 3 dengan kategori baik, dan pada siklus III memperoleh modus 3 dengan

kategori baik. Peningkatan kompetensi keterampilan siswa siklus I memperoleh rerata skor 2,5 dengan kategori cukup, pada siklus II memperoleh rerata skor 2,9 dengan kategori baik, dan pada siklus III memperoleh rerata skor 3,4 dengan kategori baik.

Penjabaran tersebut diketahui bahwa melalui model *Role Playing* dengan media Audio Visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar yang meliputi kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam pembelajaran tema Sejarah Peradaban Indonesia melalui model *Role Playing* dengan media Audio Visual. Simpulan tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai sehingga penelitian ini dinyatakan berhasil.

## **5.2 SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas VC SD Hj. Isriati baiturrahman 01 Semarang, saran yang dapat diberikan peneliti adalah :

- a. Keterampilan guru menggunakan variasi harus dimaksimalkan dalam proses pembelajaran diantaranya, guru dapat menerapkan model dan media pembelajaran yang menarik seperti model *Role Playing* dengan media Audio Visual, agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa agar aktif dalam pembelajaran di kelas. Keterampilan menjelaskan pada siswa tidak hanya menggunakan ceramah dan penanaman konsep. Dan guru harus mengelola kelas agar kondusif pada saat pembelajaran.

- b. Siswa dalam belajar dapat meningkatkan aktivitas belajarnya, motivasi, serta menambah pengalaman belajar dalam setiap pembelajaran. Menumbuhkan rasa percaya diri agar berani bertanya dan menanggapi hasil diskusi sehingga aktif dalam pembelajaran. Siswa hendaknya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru agar dapat lebih memahami materi yang diajarkan.
- c. Sekolah memberikan kemudahan dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran dengan membantu menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alidmad, Ali Odeh H, dkk. 2013. *A Study on the Usefulness of Audio-Visual Aids in EFL Classroom: Implications for Effective Instruction*. Vol 2 (2)  
<http://www.sciedu.ca/journal/index.php/ijhe/article/viewFile/2737/1607> diunduh tanggal 19 Mei 2015 pukul 14.00
- Anitah. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arsyad, Dr. Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.Rajagrafindo Persada
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontesktual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- . 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : CV. Yrama Widya
- Arsyad, Dr. Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada
- Budiyanti, Yudi. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Ii Sdn Bantargebang Ii Kota Bekasi*. Vol.2 (2).  
<http://www.ejournal-unisma.net/ojs/index.php/PEDAGOGIK/article/view/851/760>  
 diunduh tanggal 03 Maret 2015
- Daryanto, Muljo Rahardjo. 2011. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kuaitas Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan menengah
- . 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Djamarah, Syaiful Bahri, Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Djariyo, dkk. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Semester I Sd N Wonokerto I Karangtengah*. Vol. 1 (2)  
<http://jurnal.upgrismg.ac.id/index.php/article/view/449/321> diunduh 3 Maret 2015
- Drs. Hamdani, M.A. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Fajar, Arnie. 2005. *Porofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung : Remaja Rosdakarya

- Ganing, Ni Gym, dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Role Playing Berbantuan Powerpoint Terhadap Keterampilan Menyimak Pada BahasIndonesia Siswa Kelas VI*. Vol 2(1)  
<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/2186/1900>  
 diunduh pada tanggal 19 Mei 2015 pukul 11.30
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta
- [Hamalik, Omar. 2010. \*Proses Belajar mengajar\*](#). Bandung : Bumi Aksara
- Herryanto, Nar. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Hosnan. 2014 *Pendidikan Saintifik dan Konseptual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Huda, M.Pd, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kemendikbud.2013.*Panduan Teknis Penerapan Kurikulum 2013 jenjang SD*.Jakarta : Direktorat pendidikan dasar.
- Kemendikbud.2013.*Pedoman Penilaian Kurikulum 2013*.Jakarta : Direktorat pendidikan dasar.
- Kristiantari, Rini. 2014. *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V Sd Gugus 1 Tampaksiring*. Vol 2 (1).  
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=145625&val=1342>  
 diunduh tanggal 03 Maret 2015
- Kusnandar. 2014. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers
- Kurinasih, Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 dan Penerapa*. Surabaya : Kata Pena
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Meng, Jing. 2010. *Cooperative Learning Method in the Practice of English Reading and Speaking*. Vol 1 (5)  
<http://ojs.academypublisher.com/index.php/jltr/article/viewFile/0105701703/2180>

diunduh tanggal 19 Mei 2015 pukul 17.13

Mulyadi. 2011. *Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar/MI*. Surakarta: Badan Penerbit FKIP-UMS

Mulyasa. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Orade, Thalayak. 2012. *Developing Speaking Skills Using Three Communicative Activities (Discussion, Problem-Solving, and Role-Playing)*". Vol 2 (6) <http://www.ijssh.org/papers/164-A10036.pdf> diunduh pada tanggal 19 Mei 2015 pukul 15.45

Permendikbud Nomor 54 Tahun 2013 Tentang Standar Kelulusan.

Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 Tentang Standar Penilaian.

Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur kurikulum Sekolah/MI.

Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum

Permendikbud Nomor 104 tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik Pada Pendidikan dasar dan Pendidikan Menengah.

Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta : Universitas Terbuka

Prof.Dr.Suyono M.Pd dan Drs.Hariyanto, M.S. 2011.*Belajar dan Pembelajaran*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya

Rusman.2012. *Model –model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*.Jakarta : Rajawali Press

~~–2013–~~ *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Saneba, Bonifasius, dkk. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Di Kelas IV SD Inpres Cendanapura. Vol 5 (1) <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3766> diunduh pada tanggal 19 Mei 2015 pukul 15.30

Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pendekatan Sainifik*. Jakarta: Bumi Aksara



- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardjiyo, dkk. 2007. *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka
- Slameto, Drs. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta Rineka Cipta
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Simatupang, syawal. 2011. *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kompetensi sosial Kognitif Siswa*. Vol 3 (2)  
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=31943&val=2278> diunduh pada tanggal 3 Maret 2015
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : PT. Pustaka Insan Madani
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group
- Sutikno, Sobary. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistik
- Trianto. 2007. *Model-model Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- . 2011. *Model-model Pembelajaran Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wagiran. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran dan Penilaian*. Temanggung: Bahtera Wijaya Perkasa

Wardhani, IGAK. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka

Widoyoko, Eko P.2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta Pustaka Pelajar

Yusdin, Gagarumus, dkk. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Macam-Macam Usaha dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Kelas V SDN No. 1 Bou Kabupaten Dongala*. Vol 4 (1)

<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3283/2326>

diunduh pada tanggal 19 April pukul 14:05

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

### PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR KETRAMPILAN GURU DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU TEMA SEJARAH PERADABAN INDONESIA MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL

Langkah pembelajaran Pendekatan Saintifik melalui Model <i>Role Playing</i> dengan Media audio visual	Ketrampilan Guru	Indikator Ketrampilan Guru dalam Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia Melalui Pendekatan Saintifik Model <i>Role Playing</i> dengan Media audio visual
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan beberapa hari sebelum pelaksanaan proses pembelajaran.</li> <li>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>3. Guru membagi lembar kerja pada siswa</li> <li>4. Guru menampilkan media audio visual</li> <li>5. Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai media yang ditayangkan</li> <li>6. Guru membentuk kelompok sebagai observer dan pemain</li> <li>7. Guru menjelaskan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketrampilan membuka pelajaran</li> <li>2. Ketrampilan bertanya</li> <li>3. Ketrampilan memberi penguatan</li> <li>4. Ketrampilan mengadakan informasi</li> <li>5. Ketrampilan menjelaskan</li> <li>6. Ketrampilan membimbing diskusi kelompok kecil</li> <li>7. Ketrampilan mengelola kelas</li> <li>8. Ketrampilan pembelajaran perseorangan</li> <li>9. Ketrampilan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (ketrampilan membuka pelajaran)</li> <li>2. Melakukan apresepsi dan motivasi (ketrampilan membuka pelajaran)</li> <li>3. Menguasai materi yang akan diajarkan dengan menampilkan media audio visual (ketrampilan menjelaskan)</li> <li>4. Mengajukan pertanyaan pada siswa tentang isi media yang ditayangkan (ketrampilan bertanya)</li> <li>5. Menerapkan pendekatan saintifik dengan model <i>Role Playing</i> (ketrampilan mengadakan variasi)</li> </ol>

<p>tentang aturan bermain peran</p> <p>8. Guru membagi skenario pada pemain yang telah dipilih dan membagikan peran serta kalung nama peran yang akan dimainkan pada setiap siswa</p> <p>9. Guru menata ruang kelas menjadi tempat yang sesuai dengan permainan peran</p> <p>10. Satu kelompok maju kedepan sesuai yang dipanggil oleh guru untuk berperan sesuai skenario yang telah disusun oleh guru</p> <p>Dalam hal ini guru berhak menghentikan permainan jika keluar dari skenario yang telah dibuat</p> <p>11. Guru membagikan lembar diskusi untuk pada kelompok yang telah ditunjuk</p>	<p>menutup pelajaran</p>	<p>6. Membimbing siswa dalam melaksanakan pembelajaran dikelas</p> <p>7. Membimbing siswa dalam melaksanakan perannya dalam proses pembelajaran (ketrampilan mengelola kelas)</p> <p>8. Membimbing siswa dalam kerja kelompok (ketrampilan membimbing diskusi kelompok kecil)</p> <p>9. Memberikan penghargaan pada siswa yang aktif (ketrampilan memberi penguatan)</p> <p>10. Menutup pelajaran dengan menarik kesimpulan (ketrampilan menutup pelajaran)</p>
---	--------------------------	---

<p>sebagai observer.</p> <p>12. Guru meminta kelompok berikutnya maju kedepan untuk memainkan peran ulang</p> <p>13. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan yang telah dilakukan</p> <p>14. Guru meminta perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas.</p> <p>15. Guru mengkonfirmasi hasil diskusi siswa</p> <p>16. Guru memberikan penghargaan untuk kelompok terbaik</p> <p>17. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang disampaikan</p> <p>Guru membagi soal evaluasi</p>		
--	--	--

## Lampiran 2

**PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR AKTIVIAS SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN TEMA SEJARAH PERADABAN INDONESIA  
MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL**

<b>Langkah pembelajaran Pendekatan Saintifik dengan Model <i>Role Playing</i> dengan Media audio visual</b>	<b>Aktivitas Siswa</b>	<b>Indikator Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia menggunakan Pendekatan Saintifik Melalui Model <i>Role Playing</i> dengan Media audio visual</b>
<p>1. siswa mengamati media Audio Visual yang ditayangkan dan mengisi lembar kerja yang diberikan oleh guru bersama teman sebangku (<b>mengamati</b>)</p> <p>2. Siswa bersama guru bertanya jawab mengenai isi media (<b>bertanya</b>)</p> <p>3. Siswa berkelompok sesuai dengan kelompok</p> <p>4. Siswa mendengarkan aturan main yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran.</p> <p>5. Siswa mendapatkan skenario dan peran yang akan dimainkan siswa.</p> <p>6. Siswa bersama kelompok memahami peran yang dilakokan (<b>mengumpulkan informasi</b>)</p> <p>7. Salah satu kelompok maju kedepan sesuai yang</p>	<p>1. <i>visualactivities</i>, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, melihat memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.</p> <p>2. <i>Oral activities</i> seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.</p>	<p>1. Siap mengikuti pelajaran (<i>emotional activities</i>)</p> <p>2. Menanggapi apresepsi sesuai dengan materi (<i>Mental activities</i>)</p> <p>3. Mengamati pelajaran dengan media audio visual yang ditayangkan (<i>Listening activities, visual activities</i>)</p> <p>4. Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan (<i>oral activities</i>)</p> <p>5. Melaksanakan peran sesuai dengan skenario yang diberikan (<i>motor activities</i>.)</p> <p>6. Mengumpulkan dan mengolah informasi</p>

<p>ditunjuk guru untuk berpean sesuai sekenario yang telah guru susun.</p> <p>8. Masing-masing siswa tetap bersama kelompoknya, memperhatikan teman yang maju kedepan.</p> <p>9. Siswa mendapatkan lembar diskusi yang diberikan oleh guru.</p> <p>10. Siswa bersama kelompok mendiskusikan permainan yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan (<b>mengasosiasi</b>)</p> <p>11. Kelompok berikutnya maju kedepan untuk memainkan perannya.</p> <p>12. Siswa bersama kelompok mendiskusikan permainan yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan (<b>mengasosiasi</b>)</p> <p>13. Siswa bersama guru mendiskusikan peran yang dilakokninya</p> <p>14. Siswa membacakan hasil diskusi bersama kelompoknya(<b>mengkomuni kasikan</b>).</p> <p>15. Kelompok terbaik</p>	<p>3. <i>Listening activities</i> sebagai contoh mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.</p> <p>4. <i>Writing activities</i>, seperti misal menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.</p> <p>5. <i>Drawing activities</i>, misalnya: Meng gambar, membuat grafik, peta, diagram.</p> <p>6. <i>Motor activities</i>, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, melakukan, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan,</p>	<p>tentang meteri pelajaran yang telah dipeajari (<i>motor activities</i>)</p> <p>7. Aktif dalam berdiskusi dan kerja kelompok (<i>mental activities</i>)</p> <p>8. Mengerjakan evaluasi tentang materi yang telah diajarkan (<i>wrating activities</i>)</p> <p>9. Mengkomunikasikan hasil diskusi (<i>Oral activities</i>)</p> <p>10. Refleksi terhadap hasil pembelajaran ( <i>oral activities</i> dan <i>mental activities</i>)</p>
---	---	--



<p>mendapatkan penghargaan dai guru.</p> <p>16. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari</p> <p>Siswa mengerjakan soal evaluasi</p>	<p>mengambil keputusan.</p> <p>7. <i>Mental activities</i>, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan-hubungan, mengambil keputusan.</p> <p>8. <i>Emotional activities</i>, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, tutup.</p>	
---	--	--

### Lampiran 3

#### KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

JUDUL :

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia Muatan IPS Melalui Model *Role Playing* Dengan Media Audio Visual SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang

No	Variabel	Indikator	Sumber data	Alat/ instrument
A.	Keterampilan guru dalam pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia Melalui Pendekatan Saintifik Model <i>Role Playing</i> dengan Media Audio visual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (ketrampilan membuka pelajaran)</li> <li>2. Melakukan apresepsi dan motivasi (ketrampilan membuka pelajaran)</li> <li>3. Menguasai materi yang akan diajarkan dengan menampilkan media audio visual (ketrampilan menjelaskan)</li> <li>4. Mengajukan pertanyaan pada siswa tentang isi media yang ditayangkan (ketrampilan bertanya)</li> <li>5. Menerapkan pendekatan saintifik dengan model <i>Role Playing</i> dengan media Audio Visual (ketrampilan mengadakan variasi)</li> <li>6. Membimbing siswa dalam melaksanakan pembelajaran dikelas</li> <li>7. Membimbing siswa dalam melaksanakan perannya dalam proses pembelajaran (ketrampilan mengelola kelas)</li> <li>8. Membimbing siswa dalam kerja</li> </ol>	Guru Video Foto	- Lembar observasi - Catatan lapangan

		<p>kelompok (ketrampilan membimbing diskusi kelompok kecil)</p> <p>9. Memberikan penghargaan dapa siswa yang aktif (ketrampilan memberi penguatan)</p> <p>10. Menutup pelajaran dengan menarik kesimpulan (ketrampilan menutup pelajaran)</p>		
B.	<p>Aktivitas Siswa dalam pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia Melalui Pendekatan Saintifik Model <i>Role Playing</i> dengan Media Audio visual</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siap mengikuti pelajaran (<i>emotional activities</i>)</li> <li>2. Menanggapi apresepsi sesuai dengan materi (<i>Mental activities</i>)</li> <li>3. Mengamati pelajaran dengan media audio visual yang ditayangkan (<i>visual activities</i>)</li> <li>4. Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan (<i>oral activities</i>)</li> <li>5. Melaksanakan peran sesuai dengan sekenario yang diberikan (<i>motor activities</i>)</li> <li>6. Mengumpulkan dan mengolah informasi tentang meteri pelajaran yang telah dipeajari (<i>moral activities</i>)</li> <li>7. Aktif dalam berdiskusi dan kerja kelompok (<i>mental activities</i>)</li> <li>8. Mengerjakan evaluasi tentang materi yang telah diajarkan (<i>wraiting activities</i>)</li> <li>9. Mengkomunikasikan hasil diskusi (<i>lisan activities</i>)</li> <li>10. Refleksi terhadap hasil pembelajaran ( <i>oral activities</i> dan <i>mental</i></li> </ol>	<p>Siswa</p> <p>Video</p> <p>Foto</p>	<p>- Lembar observasi</p> <p>- Catatan lapangan</p>

		<i>activities)</i>		
C	Hasil belajar siswa dalam Tema Peristiwa Alam Melalui Pendekatan Saintifik dengan Media <i>Audiovisual</i>	<p>Aspek Kognitif</p> <p>Siklus I</p> <p>h. Menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa kerajaan Islam</p> <p>i. Menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan</p> <p>j. Menjelaskan pengaruh kehidupan dalam bidang ekonomi, pendidikan, sosial dan budaya terhadap kehidupan yang akan datang</p> <p>Siklus II</p> <p>k. Menuliskan faktor-faktor munculnya rasa kebangsaan di Indonesia</p> <p>l. Menjelaskan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan di bidang pendidikan, ekonomi, politik, sosial dan budaya</p> <p>m. Menguraikan pengaruh perkembangan dan keadaan masa munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan hingga masa kini</p> <p>Siklus III</p> <p>n. Menjelaskan kondisi masyarakat Indonesia sejak masa kerajaan Islam, penjajahan, dan tumbuh rasa kebangsaan hingga masa kini</p>	Data Hasil Belajar Siswa	Tes Tertulis (uraian)
		<p>Aspek Afektif</p> <p>1. Teliti</p>	Data	Lembar Pengamatan

		2. Percaya Diri 3. Disiplin	Observasi	
		Aspek Psikomotorik 1. Ekspresi 2. Artikulasi 3. Penjiwaan 4. Intonasi	Data Observasi	Lembar Pengamatan

## Lampiran 4

### LEMBAR OBSERVASI

**Keterampilan Guru dalam Tema Sejarah Peradaban Indonesia Muatan IPS menggunakan model *Role Playing* dengan Media audio visual**

#### Siklus ....

Nama SD : SD Hj.Isriati Baiturrahman 01 Semarang

Nama Guru : Manggih Kingkin Utari

Kelas : V C

Hari, tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor aktivitas siswa!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!

#### Kriteria penilaian

- a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali atau nampak 1, maka beri tanda chek (√) pada tingkat kemampuan 1
- b. Jika deskriptor nampak 2, maka beri tanda chek (√) pada tingkat kemampuan 2
- c. Jika deskriptor nampak 3, maka beri tanda chek (√) pada tingkat kemampuan 3
- d. Jika deskriptor nampak 4, maka beri tanda chek (√) pada tingkat kemampuan 4

(Sukmadinata, 2009:233)

No	Indikator	Deskriptor	Cek	Skor
1.	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberi salam ketika masuk</li> <li>b. Memimpin do'a</li> <li>c. Mengecek presensi siswa</li> <li>d. Merapikan tempat duduk</li> </ul>		
2..	Melakukan apersepsi dan motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menarik perhatian siswa dengan gaya mengajar</li> <li>b. Melakukan apersepsi</li> <li>c. Mengemukakan tujuan pembelajaran</li> <li>d. Memberikan kaitan antara materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li> </ul>		
3.	Menguasai materi dalam tema yang disajikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Materi yang disampaikan sesuai dengan tema</li> <li>b. Kemampuan mengkaitkan materi dengan pengetahuan lain</li> <li>c. Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dalam tema yang dibelajarkan dengan tepat .</li> <li>d. Menyajikan materi dengan jelas</li> </ul>		
4.	Mengajukan pertanyaan pada siswa tentang isi media yang ditayangkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengungkapkan pertanyaan dengan jelas</li> <li>b. Memberi waktu berpikir pada siswa untuk menjawab</li> <li>c. Menghargai jawaban yang diberikan siswa</li> <li>d. Pertanyaan ditujukan kepada semua siswa</li> </ul>		
5.	Menerapkan pendekatan saintifik dengan model <i>Role Playing</i> dengan media audio visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Media yang ditayangkan sesuai dengan materi</li> <li>b. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran</li> <li>c. Memberikan petunjuk yang jelas dalam proses pelaksanaan pembelajaran</li> <li>d. Mambagi perhatian kepada semua siswa</li> </ul>		
6.	Membimbing siswa dalam melaksanakan pembelajaran dikelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mampu menguasai kelas</li> <li>b. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya</li> <li>c. Mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran</li> <li>d. Mengadakan pendekatan pribadi</li> </ul>		

7.	Membimbing siswa dalam melaksanakan perannya dalam proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mendorong siswa untuk percaya diri dalam memerankan perannya</li> <li>b. Menciptakan suasana sesuai dengan keadaan dalam skenario</li> <li>c. Memberi pengarahan dalam pelaksanaan skenario yang telah disusun</li> <li>d. Memberi kesempatan siswa untuk berekspresi</li> </ul>		
8.	Membimbing siswa dalam kerja kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menjelaskan langkah-langkah kerja kelompok</li> <li>b. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa</li> <li>c. Menghampiri siswa saat kerja kelompok</li> <li>d. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar.</li> </ul>		
9.	Memberikan penghargaan dapa siswa yang aktif	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan penguatan secara verbal</li> <li>b. Memberikan penguatan gestural</li> <li>c. Dengan menyentuh siswa</li> <li>d. Memberikan reward kepada siswa atau kelompok berprestasi</li> </ul>		
10.	Menutup pelajaran dengan menarik kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.</li> <li>b. Membuat kesimpulan .</li> <li>c. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil belajar.</li> <li>d. Memberikan soal evaluasi.</li> </ul>		
<b>Jumlah Skor</b>				
<b>Kategori</b>				

Semarang,....., 2015

Observer,

.....



**Lampiran 5****LEMBAROBSERVASI**

**Aktivitas Siswa dalam Tema Sejarah Peradaban Indonesia Muatan IPS menggunakan model *Role Playing* dengan Media audio visual**

**Siklus ....**

Nama SD : SD Hj.Isriati Baiturrahman 01 Semarang

Nama Guru : Manggih Kingkin Utari

Kelas : V C

Hari, tanggal :

Petunjuk :

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor aktivitas siswa!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!

Kriteria penilaian

- a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali atau nampak 1, maka beri tanda chek (√) pada tingkat kemampuan 1
- b. Jika deskriptor nampak 2, maka beri tanda chek (√) pada tingkat kemampuan 2
- c. Jika deskriptor nampak 3, maka beri tanda chek (√) pada tingkat kemampuan 3
- d. Jika deskriptor nampak 4, maka beri tanda chek (√) pada tingkat kemampuan 4

(Sukmadinata, 2009:233)

No.	Indikator	Deskriptor	Cek	Skor
1.	Siap mengikuti proses pelajaran	a. Siswa sudah berada di dalam kelas b. Mempersiapkan perlengkapan belajar. c. Siswa tenang di tempat duduk d. Fokus terhadap pelajaran.		
2.	Menanggapi apresepsi sesuai dengan meteri	a. Mendengarkan arahan guru b. Menanggapi apresepsi c. Memberikan tanggapan d. Antusias dalam memberikan tanggapan		
3.	Mengamati pelajaran dengan media audio visual yang ditayangkan	a. Memperhatikan media yang ditayangkan. b. Mendengarkan penjelasan guru dengan baik. c. Memperhatikan apa yang sedang dilakukan guru d. Mencatat hal-hal yang dianggap penting.		
4.	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan	a. Berani bertanya. b. Pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran c. Pertanyaan jelas. d. Bertanya dengan tata bahasa yang baik.		
5.	Melaksanakan peran sesuai dengan sekenario yang diberikan	a. Memahami peran yang diperoleh b. Melaksanakan dengan penuh percaya diri c. Dapat berekspresi sesuai dengan apa yang diperankan d. Melaksanakan sesuai dengan sekenario		
6.	Mengumpulkan dan Menganalisis berbagai informasi	a. Mengumpulkan informasi dengan baik b. Bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami sesuai materi yang dipelajari. c. Menghargai pendapat/informasi dari siswa lain.		

	tentang materi pelajaran yang telah dipelajari	d. Menganalisis berbagai informasi tentang materi pelajaran yang telah dipelajari		
7.	Aktif dalam berdiskusi dan kerja kelompok	a. Mendiskusikan bersama dengan kelompok masing-masing b. Aktif dalam berdiskusi c. Tertib dan tenang dalam berdiskusi d. Diskusi berjalan dengan lancar		
8.	Mengerjakan evaluasi tentang materi yang telah diajarkan	a. mengerjakan soal evaluasi dengan mandiri b. Mengerjakan soal evaluasi sesuai dengan petunjuk dari guru. c. mengerjakan soal sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan guru d. Siswa tertib dan tenang dalam mengerjakan soal evaluasi.		
9.	Mengkomunikasikan hasil diskusi	a. Mengkomunikasikan sesuai materi pembelajaran. b. Mengkomunikasikan dengan bahasa yang mudah dipahami c. Mempresentasikan dengan percaya diri d. Jelas dan mudah dipahami siswa lain		
10.	Refleksi terhadap hasil belajar	a. Mengikuti arahan guru dengan baik b. Menjawab pertanyaan guru c. Bertanya tentang hal yang belum jelas d. Menyimpulkan pembelajaran		
<b>Jumlah Skor</b>				
<b>Kategori</b>				

Semarang,....., 2015

Observer

.....

**Lampiran 6**

**CATATAN LAPANGAN**

Selama Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia Melalui Model *Role Playing* Dengan Media Audio Visual

SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang

Siklus.....

Kelas : VC

Hari/Tanggal : .....

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan sesungguhnya!

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

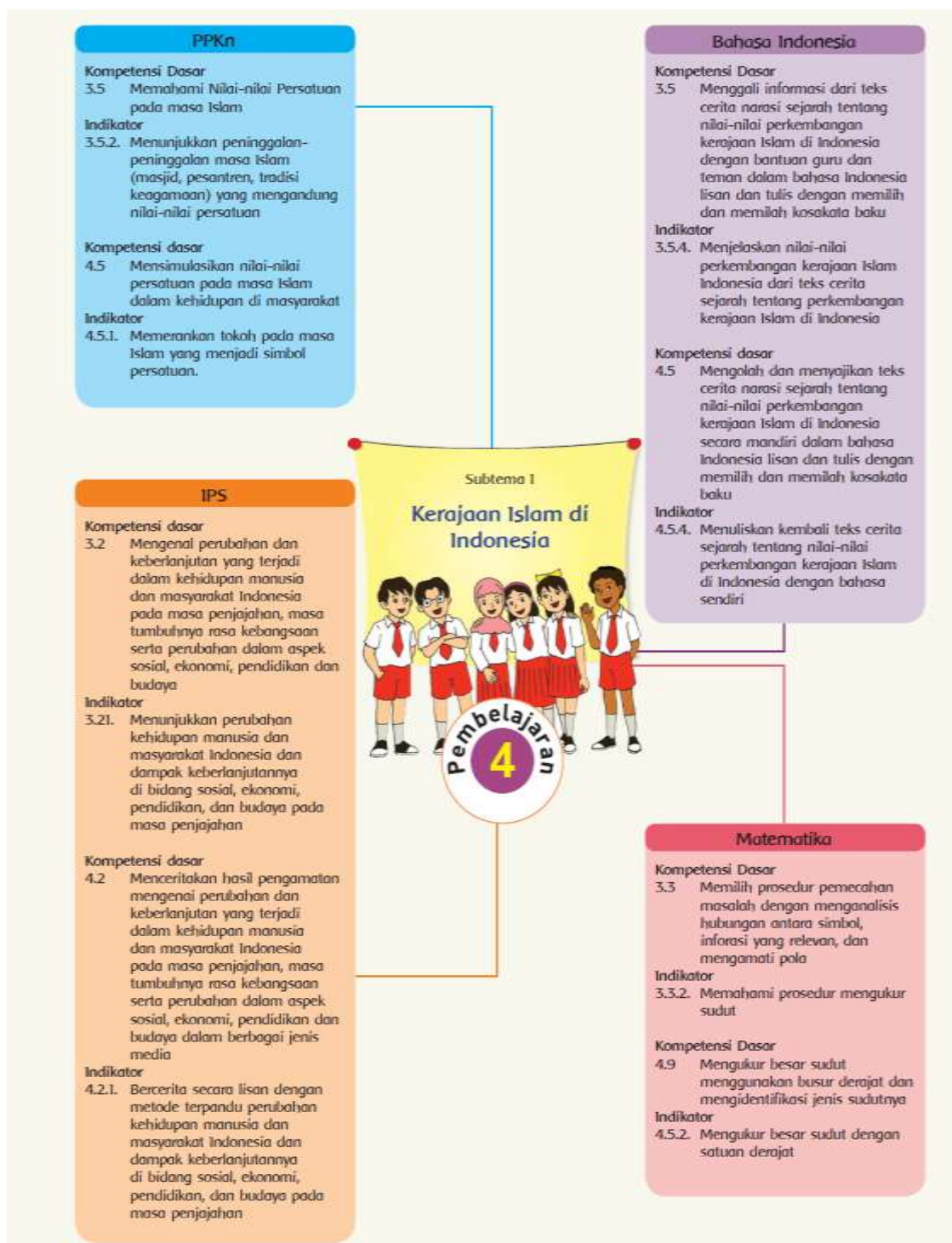
Semarang, April 2015

Observer

.....

## Lampiran 7

## Pemetaan Indikator



## RANCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### Siklus 1

<b>Sekolah</b>	<b>: SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang</b>
<b>Kelas / semester</b>	<b>: 1 / 2</b>
<b>Tema</b>	<b>: Sejarah Peradaban Indonesia</b>
<b>Sub tema/pembelajaran</b>	<b>: Kerajaan Islam di Indonesia/4</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 1 Hari (6x35 menit)</b>

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

##### Kompetensi Dasar

##### Matematika

- 1.2. Menghargai nilai-nilai ajaran agama yang dianutnya.
- 2.1 Menunjukkan sikap kritis, cermat dan teliti, jujur, tertib dan mengikuti aturan, peduli, disiplin waktu, tidak mudah menyerah serta bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.
- 3.3 Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antara simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola

4.9 Mengukur besar sudut menggunakan busur derajat dan mengidentifikasi jenis sudutnya

**Indikator**

3.3.2. Memahami prosedur mengukur Sudut

4.9.2. Mengukur besar sudut dengan satuan derajat

**PPKn**

1.1 Menghargai semangat kebhinnekatunggalikaan dan keragaman agama, suku bangsa, pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, upacara adat, sosial, dan ekonomi dalam kehidupan bermasyarakat.

2.1 Menunjukkan perilaku, disiplin, tanggung jawab, percaya diri, berani mengakui kesalahan, meminta maaf dan memberi maaf yang dijiwai keteladanan pahlawan kemerdekaan RI dalam semangat perjuangan, cinta tanah air, dan rela berkorban sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila.

3.5 Memahami Nilai-nilai Persatuan pada masa islam

4.5 Mensimulasikan nilai-nilai persatuan pada masa islam dalam kehidupan di masyarakat

**Indikator**

3.5.2. Menunjukkan peninggalan-peninggalan masa Islam (masjid, pesantren, tradisi keagamaan) yang mengandung nilai-nilai persatuan

4.5.1. Memerankan tokoh pada masa Islam yang menjadi simbol persatuan.

**Bahasa Indonesia**

1.2 Meresapi anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam.

2.5 Memiliki rasa percaya diri dan cinta tanah air tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.

3.5 Menggali informasi dari teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.5 Mengolah dan menyajikan teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

### **Indikator**

3.5.4. Menjelaskan nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam Indonesia dari teks cerita sejarah tentang perkembangan kerajaan Islam di Indonesia

4.5.4. Menuliskan kembali teks cerita sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia dengan bahasa sendiri

### **IPS**

1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya.

2.1 Menunjukkan perilaku bijaksana dan bertanggungjawab, peduli, santun dan percaya diri sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh-tokoh pada masa penjajahan dan gerakan kebangsaan dalam menumbuhkan rasa kebangsaan.

3.2 Mengenal perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya

4.2 Menceritakan hasil pengamatan mengenai perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam berbagai jenis media

### **Indikator**

3.2.1 Menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa kerajaan Islam

3.2.2 Menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan



3.2.3 Menjelaskan pengaruh kehidupan dalam bidang ekonomi, pendidikan, sosial dan budaya terhadap kehidupan yang akan datang

4.2.1. Bercerita secara lisan dengan metode terpadu perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan

### **C. TUJUAN**

1. Dengan menggunakan busur derajat, siswa dapat mengukur sudut dengan cermat
2. Dengan menggali informasi dari bacaan, siswa dapat menjelaskan nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam Indonesia dengan percaya diri
3. Dengan melakukan kegiatan rekam jejak, siswa dapat menunjukkan peninggalan-peninggalan tradisi yang mengandung nilai-nilai persatuan dengan cermat
4. Dengan membaca teks bacaan tentang sultan Hasanudin, siswa dapat menunjukkan tokoh pada masa Islam yang menjadi simbol persatuan dengan percaya diri
5. Dengan bermain peran, siswa dapat menunjukkan sikap toleransi dalam beragama dan menghargai pejuang pada masa kerajaan islam dengan benar
6. Dengan berdiskusi bersama kelompok, siswa dapat menjelaskan pengaruh kehidupan masa penjajahan terhadap kehidupan yang akan datang dengan tepat
7. Dengan menyajikan hasil diskusi kelompok tentang perubahan kehidupan masyarakat, siswa dapat bercerita secara lisan tentang perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dengan percaya diri

### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Mengukur sudut dengan busur derajat
2. Menganalisa nilai-nilai persatuan dan kesatuan
3. Tokoh dimasa Islam
4. Sejarah perkembangan sektor-sektor kehidupan pada masa penjajahan dengan masa kini

### **E. PENDEKATAN DAN METODE**

Pendekatan : Saintifik

Metode : *Role Playing*

## **F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER**

1. Media :
  - a. Gambar Masjid Agung Demak
  - b. Cara Mengukur Sudut
  - c. Tayangan Audio Visual (*Sound slide*) tentang kehidupan masyarakat Indonesia
2. Sumber Belajar :
  - a. Maryanto, dkk. 2014. *Buku Siswa SD Kelas 5 Tema 7: Sejarah Peradaban Indonesia*. Jakarta: Kemetrian Pendidikan dan Kebudayaan.
  - b. Maryanto, dkk. 2014. *Buku Guru SD Kelas 5 Tema 7: Sejarah Peradaban Indonesia*. Jakarta: Kemetrian Pendidikan dan Kebudayaan.

## **G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

### **Kegiatan Awal (15 menit)**

1. Mengucapkan salam
2. Mengajak siswa berdo'a
3. Mengecek kehadiran siswa
4. Guru melakukan apresepasi dengan bertanya “ Siapa yang pernah jalan-jalan ke Demak dan melihat Masjid Agung Demak?”
5. Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Sejarah Peradaban Indonesia”

### **Kegiatan Inti (170 menit)**

1. Guru meminta siswa membuka buku siswa halaman 30 (mengamati)
2. Guru memberi informasi bahwa gambar tersebut merupakan Masjid Agung Demak (mengamati)
3. Siswa dibentuk menjadi 5 kelompok
4. Siswa mengamati media audio viisual yang ditayangkan oleh guru (mengamati)

5. Siswa membaca petunjuk mengukur sudut dengan menggunakan busur derajat (mengumpulkan informasi, mengamati)
6. Siswa dapat bertanya tentang hal yang belum mengerti (bertanya)
7. Siswa mengukur sudut pada gambar dengan busur derajat mereka sendiri (mengasosiasi)
8. Siswa mengkomunikasikan hasil diskusi (mengkomunikasikan)
9. Siswa mencermati tentang bacaan kesultanan gowa (mengamati, mengumpulkan informasi)
10. Siswa bersama kelompok mencari kata-kata sulit dalam bacaan yang ada dalam buku hal 34 (mengasosiasi)
11. Siswa kembali mengamati membaca teks sultan Hasanuddin (mengamati)
12. Siswa mengerjakan LKK yang diberikan guru (mengasosiasi)
13. Siswa memperhatikan kembali media yang ditampilkan (mengamati)
14. Siswa mengamati dan mengerjakan lembar kerja kelompok (mengamati, mengumpulkan informasi)
15. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang media yang ditampilkan (menanya)
16. Siswa mempresentasikan hasil diskusi (mengkomunikasikan)
17. Guru menjelaskan tentang aturan bermain peran
18. Guru menentukan kelompok pengamat dan kelompok pemain peran
19. Siswa menerima skenario yang diberikan oleh guru untuk dimainkan di depan kelas
20. Siswa membaca skenario yang mereka dapatkan
21. Salah satu kelompok maju kedepan untuk memerankan skenario yang telah guru buat sebelumnya (mengasosiasi)
22. Kelompok lainnya tetap berada dalam kelompoknya sebagai pengamat/observer untuk memperhatikan temannya yang sedang bermain peran
23. Siswa mendapat lembar diskusi untuk dikerjakan secara berkelompok
24. Siswa mendiskusikan permainan yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi terhadap peran –peran yang dilakukan

25. Kelompok berikutnya maju kedepan untuk memainkan peran ulang (mengasosiasi)
26. Siswa bersama guru mendiskusikan peran-peran yang dilakukan
27. Guru meminta perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas (mengkomunikasikan)
28. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami
29. Guru mengkonfirmasi hasil diskusi siswa

**Penutup (25 menit)**

1. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Guru memberikan penghargaan untuk kelompok terbaik
4. Berdo'a
5. Salam

**H. PENILAIAN**

**Teknik Penilaian**

1. Prosedur Tes
  - a. Tes awal : tidak ada
  - b. Tes proses : ada (LKS)
  - c. Tes akhir : ada (evaluasi)
2. Jenis Tes
  - a. Tes tertulis
3. Bentuk Tes
  - a. Uraian

4. Instrumen/alat
- Lembar evaluasi
  - Lembar Pengamatan Siswa

Semarang, 6 April 2015

Kolaborator

Peneliti



Imro'ah, S.Pd  
NIK. 03034



Manggih Kingkin U  
NIM. 1401411395

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

  
Drip Yalub  
NIK. 94028



## Lampiran 1

### Materi Ajar

#### Matematika



Gambar Masjid Agung, Siswa mencari sudut yang terdapat dalam gambar masjid Agung

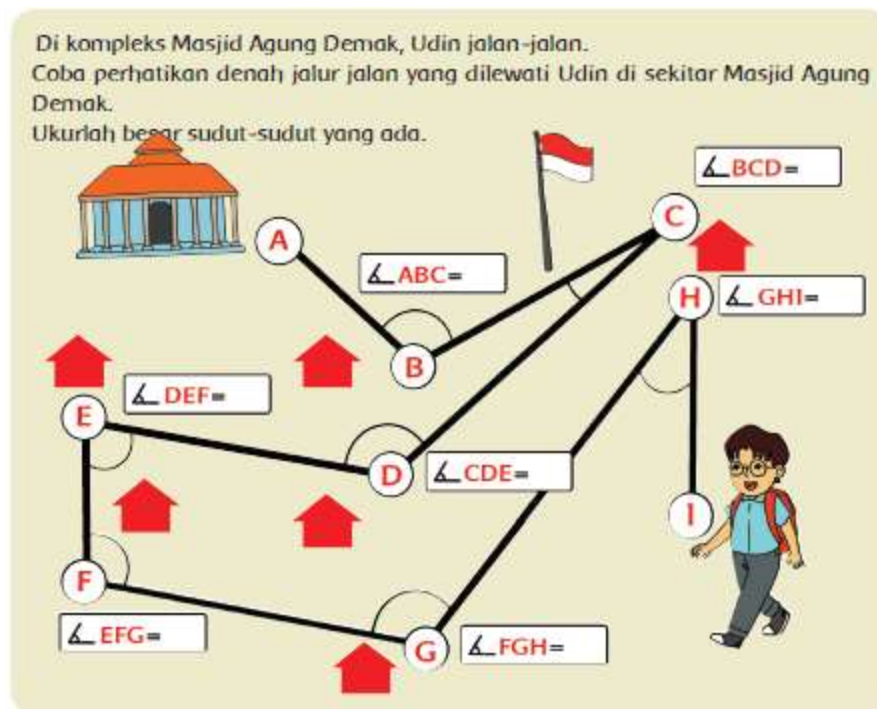


Untuk dapat mengukur besar suatu sudut, kamu dapat menggunakan Busur Derajat. Langkahnya sebagai berikut.



1. Tempatkan garis dasar bujur pada kaki sudut yang akan diukur.
2. Tempatkan pusat busur derajat tepat pada titik sudut yang akan diukur.
3. Bacalah angka yang ditunjukkan oleh kaki sudut yang lain. Angka tersebut merupakan besar sudut yang diukur.





### PPKn

Telah banyak informasi dan pengetahuan tentang Kerajaan Demak dan Masjid Agung Demak yang kamu ketahui. Namun selain di wilayah Jawa, kerajaan Islam dan kisah-kisah penyebaran agama Islam juga terdapat di Makasar.



**Nilai Persatuan dan Kesatuan dari Kerajaan Makassar**

Kesultanan Gowa adalah salah satu kerajaan Islam besar dan sukses yang terdapat di daerah Sulawesi Selatan.

Kerajaan Gowa mencapai puncak keemasannya pada abad ke-16.

Kemudian lebih populer dengan sebutan kerajaan kembar "Gowa-Tallo".

Kerajaan kembar ini terbentuk pada masa pemerintahan Raja Gowa IX, Karaeng Tumaparissi Klona (1510-1545). Kerajaan kembar ini sulit untuk dipisahkan karena kedua kerajaan telah bersepakat dengan menyatakan ikrar "*Rua Karaeng Na Se're Ata*" atau "Dua Raja tetapi Satu Rakyat". Hingga pada akhirnya, kesatuan dua kerajaan ini dikenal sebagai Kerajaan Makassar.

Disadur dari: Gowatallo.com

## Bahasa Indonesia



## Tahukah Kamu?



## Sultan Hasanuddin

Selain Raja Gowa IX, Karaeng Tumaparissi Klona, Kerajaan Gowa-Tallo atau Makassar juga pernah memiliki seorang raja yang terkenal lainnya. Nama raja tersebut adalah Sultan Hasanuddin.

Dia lahir pada tanggal 12 Januari 1631 di Ujung Pandang (Makassar). Dia berhasil membawa Kerajaan Makassar (Gowa-Tallo) mencapai puncak kejayaan, terutama pada masa penjajahan Belanda.

Sultan Hasanuddin sangat membenci Belanda. Belanda berusaha menguasai Pelabuhan Somba Opu dan merampas hasil bumi Makassar yang berupa rempah-rempah.

Sultan Hasanuddin memilih untuk melakukan perlawanan daripada harus bekerja sama dengan Belanda. Oleh karena kegigihannya dalam melawan Belanda, Sultan Hasanuddin dijuluki sebagai "Ayam Jantan Dari Timur". Namun karena kelicikan Belanda dengan politik Adu Dombanya, akhirnya Sultan Hasanuddin dapat ditangkap Belanda. Makassar pun akhirnya jatuh dan dikuasai Belanda.

Sumber gambar:pahlawan.blogspot.com

Raden Patah dan Sultan Hasanuddin merupakan contoh tokoh pada masa Kerajaan Islam sekaligus masa penjajahan.

Diskusikan bersama kelompokmu tokoh-tokoh lain.

Perjuangan apa yang telah dilakukan oleh Sultan Iskandar Muda?

.....  
.....

Apa dampak dari perjuangan Sultan Iskandar Muda terhadap kerajaan Aceh?

.....  
.....

Sikap kepahlawanan apa yang dimiliki oleh Sultan Iskandar Muda?

.....  
.....  
.....



Berikan pendapatmu apakah Sultan Iskandar Muda dapat disebut sebagai pahlawan pada masa kerajaan Aceh? Jelaskan pendapatmu!

.....  
.....



## IPS

Manusia dan masyarakatnya senantiasa berubah, begitu juga dengan masyarakat di Indonesia. Masyarakat Indonesia berubah dari waktu ke waktu, mulai dari masa kerajaan, penjajahan, sampai pada masa kemerdekaan.

Coba perhatikan lini masa perubahan masyarakat berikut!



### Kehidupan pada masa kerajaan Islam

#### Kehidupan politik

Sebelum Islam masuk Indonesia, sudah berkembang pemerintahan yang bercorak Hindu-Buddha. Tetapi, setelah masuknya Islam, kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu-Buddha mengalami keruntuhan dan digantikan peranannya oleh kerajaan-kerajaan yang bercorak Islam, seperti Samudra Pasai, Demak, Malaka, dan lainnya. Sistem pemerintahan yang bercorak Islam, rajanya bergelar sultan atau sunan seperti halnya para wali. Jika rajanya meninggal, tidak dimakamkan di candi tetapi dimakamkan secara Islam.

#### Bidang sosial

Kebudayaan Islam tidak menerapkan aturan kasta seperti kebudayaan Hindu. Pengaruh Islam yang berkembang pesat membuat mayoritas masyarakat Indonesia memeluk agama Islam. Hal ini menyebabkan aturan kasta mulai pudar di masyarakat. Nama-nama Arab seperti Muhammad, Abdullah, Umar, Ali, Musa, Ibrahim, Hasan, Hamzah, dan lainnya mulai digunakan. Kosakata bahasa Arab juga banyak digunakan, contohnya rahmat, berkah (barokah), rezeki (rizki), kitab, ibadah, sejarah (syajaratun), majelis (majlis), hikayat, mukadimah, dan masih banyak lagi.

### Bidang pendidikan

Pendidikan Islam berkembang di pesantren-pesantren Islam. Sebenarnya, pesantren telah berkembang sebelum Islam masuk ke Indonesia. Pesantren saat itu menjadi tempat pendidikan dan pengajaran agama Hindu. Setelah Islam masuk, mata pelajaran dan proses pendidikan pesantren berubah menjadi pendidikan Islam. Pesantren adalah sebuah asrama tradisional pendidikan Islam. Siswa tinggal bersama untuk belajar ilmu keagamaan di bawah bimbingan guru yang disebut kiai. Asrama siswa berada di dalam kompleks pesantren. Kiai juga tinggal di kompleks pesantren.

### Kehidupan pada masa penjajahan

#### Bidang ekonomi

Kegiatan ekonomi diarahkan untuk kepentingan perang maka banyak rakyat Indonesia yang dijadikan Romusha.

Sektor pertanian merupakan fokus utama Jepang sebagai penyokong perekonomian dan pemasok amunisi persenjataan perang. Melalui berbagai bentuk propaganda dan pemaksaan Jepang mewajibkan para petani menanam komoditas yang dibutuhkan Jepang

#### Bidang pendidikan

Sistem pendidikan pada jaman penjajahan Belanda khususnya sistem persekolahan didasarkan kepada golongan penduduk menurut keturunan atau lapisan (kelas) sosial yang ada dan menurut golongan kebangsaan yang berlaku

#### Bidang sosial

Sebelum datangnya belanda terdiri atas golongan bangsawan (kelas atas), golongan birokrat pemerintah(kelas menengah) dan golongan rakyat jelata (kelas bawah). Setelah datangnya belanda ke indonesia, bangsa belanda, dengan kekuasaannya mengambil alih kedudukan kaum bangsawan sebagai golongan kelas atas dalam struktur masyarakat indonesia saat itu. pada lapisan di bawahnya terdapat golongan bangsawan dan birokrat pemerintah yg memiliki hak hak istimewa untuk memegang kekuasaan pemerintahan. lapisan terakhir dalam tingkatan sosial ini yaitu kebanyakan yg berkerja sebagai petani kecil, buruh angkut, kuli kontrak, dan pekerjaan pekerjaan kasar lainnya

## Lampiran 2

### MEDIA PEMBELAJARAN



**Masjid Agung Demak**



**mengukur sudut**

### Media Audio Visual



**Kondisi masa Kerajaan Islam**

**Kondisi masa Penjajahan**



**Perekonomian Masa Kerajaan Islam**

**Perekonomian Masa Penjajahan**

**Lampiran 4**

**LEMBAR KERJA KELOMPOK**

**Nama anggota :**

Siapakan Sultan Hasanudin itu?

Apa kisah perjuangan yang dilakukan Sultan Hasanudin?

Nilai-nilai apa sajakah yang dapat kamu ambil dari kisah kepemimpinan Sultan Hasanudin?

**Nama anggota :**

Coba jelaskan isi dari skenario yang diperankan temanmu ?

.....

.....

.....

.....

Nama anggota kelompok :

Lengkapilah tabel sesuai dengan yang ditayangkan dalam media!

Gambar	Bidang	Masa Kerajaan	Masa penjajahan	Keterangan
Gambar 1	Agama		v	Masa penjajahan telah berkembang berbagai macam agama yaitu Hindhu, Budha, Islam, Khatolik, dan Kristen
Gambar 2				
Gambar 3				
Gambar 4				
Gambar 5				
Uraikan pendapatmu pengaruh kehidupan masa penjajahan atau kerajaan terhadap kehidupan yang akan datang				

## Lampiran 5

### SEKENARIO

#### Sekenario pertama

Pada suatu masa, dimana wilayah dipimpin oleh seorang raja, mengisahkan berbagai kehidupan kala itu. . . .

Agama masuk melalui jalur perdagangan..

Anak 1 : “silahkan, silahkan bapak. Dipilih mau yang mana??”

Anak 2 : “ ini bu, tolong dibungkus, maaf ibu.. bolehkah saya berbicara sedikit? (birbincang-bincang tanpa bersuara)

Anak 1 : “ Ashadualailahailallah waashaduanamuhammadarasulullah...”

Dan akhirnya semakin banyak orang yang memeluk agama Islam.

Anak 3 : “ ibu.. saya berangkat kepesantern dulu.. Assalamualaikum...”

Anak 2 : “ iya,, waalaikumsalam wr.wb nak, hati-hati...”

Banyak anak berbondong-bondong untuk berangkat kepesantern demi memperoleh pendidikan yang dilaksanakan dalam pesantren.

Guru dalam pesantren disebut kyai, dan muridnya disebut santri,, pada masa itu,, inilah kisahnya. . . .

Anak 1 (Kyai): “ Assalamualaikum wr. wb. . . selamat pagi anak-anak...”

Para santri : “ wa’alaikumsalam wr. wb... Selamat pagi pak,...

Anak 1 : “ Hari ini kita akan belajar tentang pendidikan di masa ini,, Perlu kalian tahu, sebelum masuknya agama Islam yang kalian anut.Sebelumnya telah masuk agama lain di wilayah ini. . .

Anak 3 : “ Agama apa saja pak kyai?”

Anak 1 : “ Ada agama Hindu, dan Budha yang terlebih dahulu masuk, bahkansekarang masih banyak yang menganut agama Hindu dan Budha.

Anak 4 : “ Bagaimana agama islam bisa masuk setelah agama Hindu dan Budhapak kyai ?”

Anak 1 : “ Agama Islam masuk dengan lewat perdagangan, para pemeluk Islam menyebarkan agama dengan cara berdakwah,

selain itu juga dengan perkawinan karena orang Islam menikah dengan wanita pribumi, dan akhirnya wanita pribumi menjadi beragama Islam.

Anak 4 : “ Oh.... begitu pak kyai, jadi mengerti saya. . .”

Anak 1 : “ Iya... cukup sampai disini pelajaran kita, sampai bertemu minggu depan. Wassalamualaikum wr.wb

Para santri : “ wa’alaikumsalam wr.wb”

Semenjak itu pesantren digunakan sebagai tempat pengajaran Islam, Sementara anak pergi untuk belajar, para orang tua pergi ke pasar untuk berdagang..

Anak 2 : “ ibu bapak, silahkan.. mau beli apa?”

Anak 5 : “ iya,, tolong ubi ini 1 kg.”

Perdagangan sebagai perekonomian pada masa itu..

Hari mulai menjelang petang, semua orang segera bergegas pulang kerumah dan menghadiri pertemuan di kerajaan...

Semua orang duduk memperhatikan Raja...

Raja : “ Assalamualaikum wr.wb.. selamt sore..

kita semua adalah makhluk ciptaan Allah yang memiliki akal.. jadi saya harapkan tidak ada pembatas golongan diantara kita.. sistem kasta yang duu pernah diterapkan harus segera dihilangkan dari kehidupan sosial di kerajaan ini..

Sejak saat itu kerajaan Islam tidak lagi menggunakan sistem kasta..

### Skenario ke dua

Rakyat hidup serba kekurangan karena mereka sedang dijajah oleh Belanda. Mereka dipaksa untuk menanam tanaman yang dibutuhkan untuk perang. Sehingga tidak ada yang diperbolehkan sekolah pada masa itu. hanya orang-orang bangsawan lah yang boleh bersekolah.

Pagi itu. . . .

Sekumpulan anak berbondong-bondong untuk berangkat ke sekolah.. mereka sangat berantusias bersekolah.

Anak-anak (1,2,3,4) : “ walaupun kita dijajah,, tapi harus bersemangat sekolah!!!”  
(kata anak-anak bersama-sama)

Anak 5 : “ hei... kalian, mau apa???”

Anak 1 : “ kami mau bersekolah!!”

Anak 5 : “ Apa kalian tidak tahu, bahwa yang boleh bersekolah adalah orang-orang bangsawan saja! Sedangkan kalian yang bukan orang bangsawan.. pulanglah dan bekerjalah di ladang!! (sambil mengacungkan senjata pada anak pribumi)

Anak 2 : “ mengapa kita dilarang bersekolah, apa yang membuat kami berbeda?”

Anak 5 : “ kalian hanyalah orang miskin, yang tidak pantas bersekolah. Kalian lebih pantas bekerja dan bekerja untuk kami!! Mengerti!!!”

Anak 1 : “ ijinlanlah kami bersekolah...”

Anak 5 : “jangan banyak bicara, pulanglah! Atau kalian mati ditempat ini!”

Dan akhirnya orang-orang pribumi (anak 1,2) berlari menuju kerumahnya sambil menangis..

Selain itu,, suasana disekitar kebun jarak.

Anak 5 : “ hai, , kalian.. tanamlah tanaman yang kami butuhkan saat perang!!!”

Penjajah 6 : “ benar!! Kalian harus menanam jarak untuk kepenti



**ngan kami saat perang.”**

**Anak 3 : “ tapi kami juga membutuhkan tanaman untuk memenuhi kebutuhan kami agar tidak kelaparan..”**

**Anak 5 : “ halah, tak peduli tentang apa yang kamu butuhkan!!!**

**Anak 4 : “ tapi tuan....”**

**Anak 6 : “ tidak ada tapi-tapian. Kerjakan!!!**

**Anak 4 : “ tapi bagaimana nasib kami tuan, keluarga kami pasti kelaparan..kami tidak punya apa-apa”**

**Anak 6 : “ turuti saja.. tidak usah banyak bicara!!!**

**Anak 3 : “ baiklah tuan..tapi apa upah apa yang akan kami dapatkan??”**

**Anak 5 : “ tidak usah banyak tanya!! Kerjakan saja apa yang kami suruh!! Mengerti kalian!!**

**Anak 4 : “ baiklah tuan,,,,,”**

**Pada masa itu rakyat selalu dipaksa oleh penjajah untuk menanam tanaman yang menguntungkan penjajah, sedangkan rakyat tidak mendapatkan hasil dari apa yang mereka tanam. Oleh karena itu perekonomian rakyat memburuk...**

## Lampiran 6

### KISI-KISI SOAL EVALUASI

Satuan Pendidikan : SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang  
 Kelas/Semester : V/2  
 Tema/Subtema : Sejarah Peradaban Indonesia/Kerajaan Islam di  
 Indonesia  
 Pembelajaran : 4  
 Fokus Muatan Pelajaran : Matematika, PPKn, IPS, Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	No soal	Penilaian	
			Jenjang	Instrumen
MATEMATIKA 3.3 Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antara simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola 1.9 Mengukur besar sudut menggunakan busur derajat dan mengidentifikasi jenis sudutnya	3.3.2. Memahami prosedur mengukur Sudut 4.5.2. Mengukur besar sudut dengan satuan derajat	1,2	C2  C3	Isian
PPKn 3.3 Memahami Nilai-nilai Persatuan pada masa islam 4.5 Mensimulasikan nilai-nilai persatuan pada masa islam dalam kehidupan di masyarakat	3.5.2. Menunjukkan an peninggalan-peninggalan masa Islam (masjid, pesantren, tradisi keagamaan) yang mengandung nilai-nilai persatuan 4.5.1. Memerankan tokoh pada masa Islam	3,4	C2	Isian

	yang menjadi simbol persatuan.			
<p>BAHASA INDONESIA</p> <p>1.3 Menggali informasi dari teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>4.5 Mengolah dan menyajikan teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p>	<p>3.5.4. Menjelaskan nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam Indonesia dari teks cerita sejarah tentang perkembangan kerajaan Islam di Indonesia</p> <p>4.5.4. Menuliskan kembali teks cerita sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia dengan bahasa sendiri</p>	5,6	C2	Isian
<p>IPS</p> <p>3.2 Mengenal perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek</p>	3.2.1. Menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial,	7,8,9,10	C2	Isian

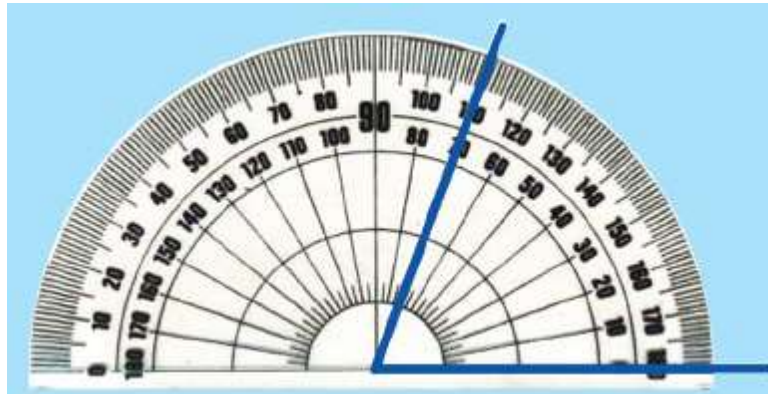
<p>sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya</p> <p>4.2 Menceritakan hasil pengamatan mengenai perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam berbagai jenis media</p>	<p>ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan 3.2.3. Menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa kerajaan Islam 3.2.4. Menjelaskan pengaruh kehidupan dalam bidang ekonomi, pendidikan, sosial dan budaya terhadap kehidupan yang akan datang</p> <p>4.2.1. Bercerita secara lisan dengan metode terpandu perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampaknya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan</p>			
--	--	--	--	--

## Lampiran 7

## SOAL EVALUASI

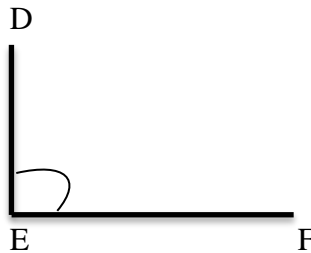
**Kerjakan soal dibawah ini dengan tepat!**

1. Ukurlah besar sudut-sudut ABC



Besar sudut ABC ....

2. Ukurlah sudut di bawah ini menggunakan busur derajat.



Besar sudut DEF .....

3. Apa yang kamu ketahui tentang persatuan, jelaskan ....

Jawab :

4. Berilah 3 contoh peninggalan-peninggalan masa Islam ....

Jawab :

### **Kerajaan Demak**

Demak pada masa sebelumnya sebagai suatu daerah yang dikenal dengan nama Bintoro atau Gelagahwangi yang merupakan daerah kadipaten di bawah kekuasaan Majapahit. Kadipaten Demak tersebut dikuasai oleh Raden Patah salah seorang keturunan Raja Brawijaya V (Bhre Kertabumi) yaitu raja Majapahit. Dengan berkembangnya Islam di Demak, maka Demak dapat berkembang sebagai kota dagang dan pusat penyebaran Islam di pulau Jawa. Hal ini dijadikan kesempatan bagi Demak untuk melepaskan diri dengan melakukan penyerangan terhadap Majapahit. Setelah Majapahit hancur maka Demak berdiri sebagai kerajaan Islam pertama di pulau Jawa dengan rajanya yaitu Raden Patah.

Kerajaan Demak secara geografis terletak di Jawa Tengah dengan pusat pemerintahannya di daerah Bintoro di muara sungai Demak, yang dikelilingi oleh daerah rawa yang luas di perairan Laut Muria. (sekarang Laut Muria sudah merupakan dataran rendah yang dialiri sungai Lusi). Bintoro sebagai pusat kerajaan Demak terletak antara Bergola dan Jepara, di mana Bergola adalah pelabuhan yang penting pada masa berlangsungnya kerajaan Mataram (Wangsa Syailendra), sedangkan Jepara akhirnya berkembang sebagai pelabuhan yang penting bagi kerajaan Demak.

Cepatnya kota demak berkembang menjadi pusat perniagaan dan lalu lintas serta pusat kegiatan pengislaman tidak lepas dari andil masjid Agung Demak. Dari sinilah para wali dan raja dari Kesultanan Demak mengadakan perluasan kekuasaan yang dibarengi oleh kegiatan dakwah islam ke seluruh Jawa.

5. Dari teks kerajaan Demak di atas, perkembangan apa yang terjadi pada masa Kerajaan Demak ?  
Jawab :
  
6. Mengapa Kerajaan Demak dapat berkembang ?  
Jawab :
  
7. Uraikan bidang pendidikan pada masa kerajaan ....  
Jawab :
  
8. Uraikan bagaimana keadaan sosial pada masa penjajahan .....  
Jawab :

9. Jelaskan perubahan dalam bidang ekonomi masyarakat Indonesia pada masa kerajaan Islam dan pada masa penjajahan .....

Jawab :

10. Apa pengaruh kehidupan pendidikan masa penjajahan terhadap kehidupan masa yang akan datang?

Jawab :

**Lampiran 8****KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI**

1. 70°
2. 90°
3. Persatuan adalah keutuhan atau gabungan dari beberapa bagian menjadi satu kesatuan.
4. Peninggalan masa Islam diantaranya yaitu Masjid, Pesantren, kitab
5. Kerajaan Demak menjadi kota dagang dan pusat penyebaran agama Islam
6. Setelah Demak melepaskan diri dari Majapahit
7. Pendidikan Islam berkembang di pesantren-pesanten Islam. Sebenarnya, pesantren telah berkembang sebelum Islam masuk ke Indonesia. Pesantren saat itu menjadi tempat pendidikan dan pengajaran agama Hindu. Setelah Islam masuk, mata pelajaran dan proses pendidikan pesantren berubah menjadi pendidikan Islam. Pesantren adalah sebuah asrama tradisional pendidikan Islam. Siswa tinggal bersama untuk belajar ilmu keagamaan di bawah bimbingan guru yang disebut kiai. Asrama siswa berada di dalam kompleks pesantren. Kiai juga tinggal di kompleks pesantren
8. Sebelum datangnya belanda terdiri atas golongan bangsawan (kelas atas), golongan birokrat pemerintah(kelas menengah) dan golongan rakyat jelata (kelas bawah). Setelah datangnya belanda ke indonesia, bangsa belanda, dengan kekuasaanya mengambil alih kedudukan kaum bangsawan sebagai golongan kelas atas dalam struktur masyarakat indonesia sat itu. pada lapisan di bawahnya trdapat golongan bangsawan dan birokrat pemerintah yg memiliki hak hak istimewa untuk memegang kekuasaan pemeintah. lapisan trakhir dalam tigtakan sosial ini yaitu kebanyakan yg berkerja sebgai petani kecil, buruh angkut, kuli kontrak, dan pekerjaan pekerjaan kasar lainnya



9. Bidang ekonomi pada masa kerajaan, sebagian besar penduduk berdagang dan mengelola ladang.  
Sedangkan pada masa penjajahan terjadi perluasan perkebunan, Kegiatan produksi dalam pertanian dan perkebunan semakin maju dengan ditemukannya berbagai teknologi pertanian yang bervariasi, pembangunan sarana transportasi dan teknologi. .
10. Pengaruh kehidupan pendidikan masa penjajahan terhadap masa sekarang dan yang akan datang yaitu sebagai pedoman dan sebagai penyemangat untuk selalu belajar lebih giat karena pendidikan masa kini yang semakin mudah didapat daripada masa penjajahan

**Lampiran 9****PEDOMAN PENILAIAN****Petunjuk penilaian :**

Soal nomor 1 dan 2 masing-masing mendapat skor 1

Soal nomor 3 – 6 masing-masing mendapat skor 2

Soal nomor 7 – 10 masing-masing mendapat skor :

Skor yang diperoleh	
1	Apabila menjawab
2	Apabila kurang tepat
3	Apabila jawaban tepat

Skor minimal = 0

Skor maksimal = 22

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

## Lampiran 10

### Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang
	4	3	2	1
Ketaatan beribadah	Selalu taat dalam beribadah	Sering taat dalam beribadah	Kadang-kadang taat dalam beribadah	Tidak taat dalam beribadah
Perilaku syukur	Selalu menunjukkan rasa syukur	Sering menunjukkan rasa syukur	Kadang-kadang menunjukkan rasa syukur	Tidak bersyukur
Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Selalu melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Sering berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Kadang-kadang berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	tidak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
Toleransi dalam beribadah	Selalu menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Sering menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Kadang-kadang menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Tidak menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah

No.	Nama Siswa	Perilaku yang diamati			
		Ketaatan beribadah	Perilaku Syukur	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Toleransi dalam beribadah
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					

## Lampiran 11

### Pedoman Penilaian Sikap Sosial

Kelas/Semester :

Tema/Subtema :

Pembelajaran Ke :

Petunjuk:

Berilah skor untuk masing-masing kriteria sesuai pedoman penskoran yang ada

Skor 1 untuk kurang baik

Skor 2 untuk cukup baik

Skor 3 untuk baik

Skor 4 untuk sangat baik

Kriteria	Kurang Baik 1	Cukup Baik 2	Baik 3	Sangat Baik 4
Teliti	Siswa masih belum teliti dalam mengerjakan tugas	Siswa menunjukkan sikap ketelitian yang kurang baik Dalam mengerjakan tugas	Siswa menunjukkan sikap ketelitian cukup baik dalam mengerjakan tugas	Siswa menunjukkan sikap ketelitian cukup baik dalam mengerjakan tugas
Percaya Diri	belum berani mengeluarkan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Kurang berani mengeluarkan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Mulai berani mengeluarkan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan.	Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan
Disiplin	Siswa belum menaati aturan sekolah dan belum mengumpulkan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan	Siswa cukup menaati aturan sekolah dan belum mengumpulkan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan	Siswa masih Kurang dalam menaati peraturan sekolah dan sudah mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan	Siswa masih Kurang dalam menaati peraturan sekolah dan sudah mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan

No.	Nama Siswa	Kriteria Sikap		
		Teliti	Percaya diri	Disiplin
1				
2				
3				
4				
5				
6				

## Lampiran 12

### LEMBAR PENILAIAN KETRAMPILAN

Kelas/Semester :

Tema/Subtema :

Pembelajaran Ke :

Petunjuk:

Berilah skor untuk masing-masing kriteria sesuai pedoman penskoran yang ada

Skor 1 untuk siswa masih perlu bimbingan

Skor 2 untuk siswa cukup baik

Skor 3 untuk baik

Skor 4 untuk baik sekali

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Ekspresi	Siswa menunjukkan ekspresi yang sangat baik dipergunakan saat bermain drama	Siswa menunjukkan ekspresi kerang maksimal dalam bermain peran.	Siswa menunjukkan ekspresi kurang baik dalam bermain peran.	Siswa menunjukkan ekspresi yang dipergunakan sepanjang drama sangat datar
Artikulasi	Siswa sangat jelas dalam berdialog sesuai dengan sekenario	Siswa jelas dalam berdialog sesuai dengan sekenario	Siswa kurang jelas dalam berdialog sesuai dengan sekenario	Siswa belum jelas dalam berdialog sesuai dengan sekenario
Penjiwaan	Siswa sangat bersemangat dan menjiwai tokoh yang diperankannya	Siswa sangat bersemangat dan menjiwai tokoh yang diperankannya	Siswa sangat bersemangat dan menjiwai tokoh yang diperankannya	Siswa sangat bersemangat dan menjiwai tokoh yang diperankannya
Inonasi	Siswa sangat baik dalam	Siswa baik dalam	Siswa kurang dalam	Siswa belum berintonasi

	berintonasi sesuai dengan tanda baca yang ada dalam sekenario	berintonasi sesuai dengan tanda baca yang ada dalam sekenario	berintonasi sesuai dengan tanda baca yang ada dalam sekenario	sesuai dengan tanda baca yang ada dalam sekenario
--	---	---	---	---

Pedoman Penskoran

Skor minimal : 4

$$\text{Nilai} : \frac{\text{skoryangdidapat}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

Skor maksimal : 16

No.	Nama Siswa	Kriteria ketrampilan			
		Ekspresi	Artikulasi	Penjiwaan	Intonasi

**CATATAN LAPANGAN**

Selama Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia Melalui Model *Role Playing* Dengan Media Audio Visual

SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang

Siklus I

Kelas : VC

Hari/Tanggal : 6 April 2015

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan sesungguhnya!

Siswa masuk tepat waktu, dan tidak ada yang telat. Semua telah duduk di masing-masing tempat duduknya, namun masih ada beberapa siswa yang belum tenang dalam tempat duduk. Selama pembelajaran berlangsung, masih ada siswa yang berkeliling dan bercerita. Beberapa siswa belum fokus terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Semarang, 6 April 2015

Observer,



Shima Indah Rosita

NIM 1401411472



**TABEL HASIL OBSERVASI KETRAMPILAN GURU**  
**SIKLUS I**

No	Indikator	Deskriptor	Cek	Skor
1	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran	a. Memberi salam ketika masuk b. Memimpin do'a 3.4 Mengecek presensi siswa 3.5 Merapikan tempat duduk	√ √ √	3
2..	Melakukan apersepsi dan motivasi	a. Menarik perhatian siswa dengan gaya mengajar b. Melakukan apersepsi c. Mengemukakan tujuan pembelajaran d. Memberikan kaitan antara materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari	√ √	2
3.	Menguasai materi dalam tema yang disajikan	a. Materi yang disampaikan sesuai dengan tema b. Kemampuan mengkaitkan materi dengan pengetahuan lain c. Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dalam tema yang dibelajarkan dengan tepat . d. Menyajikan materi dengan jelas	√ √	2
4.	Mengajukan pertanyaan pada siswa tentang isi media yang ditayangkan	a. Mengungkapkan pertanyaan dengan jelas b. Memberi waktu berpikir pada siswa untuk menjawab c. Menghargai jawaban yang diberikan siswa d. Pertanyaan ditujukan kepada semua siswa	√ √	2
5.	Menerapkan pendekatan saintifik dengan model <i>Role Playing</i> dengan media audio visual	a. Media yang ditayangkan sesuai dengan materi b. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran c. Memberikan petunjuk yang jelas dalam proses pelaksanaan pembelajaran d. Membagi perhatian kepada semua siswa	√ √	2
6.	Membimbing siswa dalam melaksanakan pembelajaran	a. Guru mampu menguasai kelas b. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya c. Mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran	√	2

	dikelas	d. Mengadakan pendekatan pribadi	√	
7.	Membimbing siswa dalam melaksanakan perannya dalam proses pembelajaran	a. Mendorong siswa untuk percaya diri dalam memerankan perannya b. Menciptakan suasana sesuai dengan keadaan dalam skenario c. Memberi pengarahan dalam pelaksanaan skenario yang telah disusun d. Memberi kesempatan siswa untuk berekspresi	√	1
8.	Membimbing siswa dalam kerja kelompok	a. Menjelaskan langkah-langkah kerja kelompok b. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa c. Menghampiri siswa saat kerja kelompok d. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar.	√ √	2
9.	Memberikan penghargaan dapa siswa yang aktif	a. Memberikan penguatan secara verbal b. Memberikan penguatan gestural c. Dengan menyentuh siswa d. Memberikan reward kepada siswa atau kelompok berprestasi	√ √	2
10.	Menutup pelajaran dengan menarik kesimpulan	a. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. b. Membuat kesimpulan . c. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil belajar. d. Memberikan soal evaluasi.	√ √ √	3
<b>Jumlah Skor</b>				21
<b>Kategori</b>				Cukup

Semarang, 6 April 2015

Observer



Imro'ah, S.Pd

NIK. 04032

### HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SILKUS I

No	Nama	Indikator aktivitas siswa										Jumlah skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	MDF	2	1	2	1	2	2	2	2	3	3	20	Cukup
2	RBP	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	Cukup
3	SPR	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31	Baik
4	KZ	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	28	Baik
5	KPD	2	2	2	1	3	3	2	2	2	3	22	Cukup
6	HF	3	2	2	3	3	3	2	4	2	3	27	Baik
7	DRP	2	1	2	1	2	2	2	3	2	3	20	Cukup
8	NZA	3	3	3	3	2	3	3	4	2	2	28	Baik
Jumlah skor per indikator		21	17	18	17	19	21	18	24	19	23	197	<b>Cukup</b>
Rata-rata skor per indikator		2,6	2,1	2,3	2,1	2,4	2,6	2,3	3	2,4	2,9	24,7	

Semarang, 6 April 2015

Observer,



Tri Wahyuni

NIM 1401411265

**HASIL BELAJAR PELAJARAN IPS TEMA SEJARAH PERADABAN  
INDONESIA  
SIKLUS I**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AMR	50	Tidak Tuntas
2	AAR	70	Tuntas
3	BDP	50	Tidak Tuntas
4	FMM	46	Tidak Tuntas
5	HF	75	Tuntas
6	IZL	70	Tuntas
7	KPD	50	Tidak Tuntas
8	LSL	75	Tuntas
9	MAM	50	Tidak Tuntas
10	MA	70	Tuntas
11	MDF	70	Tuntas
12	MHF	70	Tuntas
13	NZA	75	Tuntas
14	NAA	70	Tuntas
15	PR	46	Tidak Tuntas
16	RAS	58	Tidak Tuntas
17	RBP	70	Tuntas
18	RAP	70	Tuntas
19	RK	50	Tidak Tuntas
20	SPR	83	Tuntas
21	YMP	75	Tuntas
22	ZZF	42	Tidak Tuntas
23	ILA	50	Tidak Tuntas
24	DRP	75	Tuntas
25	HAI	42	Tidak Tuntas
26	KZ	75	Tuntas
27	RN	58	Tidak Tuntas
Rata-Rata		59,6	
Konversi Skala 4		2,4	

**TABEL HASIL BELAJAR SIKAP SPIRITUAL**  
**SIKLUS I**

No	Siswa	Skor perilaku yang diamati			
		Ketaatan beribadah	Perilaku Syukur	Berdoa Sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Toleransi dalam beribadah
1	HF	3	3	3	3
2	KPD	2	2	3	3
3	MDF	3	2	3	2
4	NZA	3	3	3	3
5	RBP	2	2	3	2
6	SPR	3	3	3	3
7	DRP	2	2	2	2
8	KZ	3	2	3	3
<b>Modus</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>	<b>Cukup</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

Semarang, 6 April 2015

Observer



Umi Mahfundoh  
NIM 1401411394

**TABEL HASIL SIKAP SOSIAL SISWA**  
**SIKLUS I**

No	Nama	Skor Perilaku yang Diamati		
		Teliti	Percaya Diri	Disiplin
1	HF	2	2	3
2	KPD	2	3	2
3	MDF	3	2	2
4	NZA	2	2	3
5	RBP	3	2	2
6	SPR	2	3	3
7	DRP	2	3	2
8	KZ	3	2	2
<b>Modus</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>Kategori</b>		<b>Cukup</b>	<b>Cukup</b>	<b>Cukup</b>

Semarang, 6 April 2015

Observer



Umi Mahfundoh  
NIM 1401411394

**TABEL HASIL BELAJAR UNJUK KERJA SISWA  
SIKLUS I**

No	Siswa	Skor perilaku yang diamati			
		Ekspresi	Artikulasi	Penjiwaan	Intonasi
1	HF	2	2	2	3
2	KPD	2	3	2	3
3	MDF	3	2	3	3
4	NZA	3	2	3	3
5	RBP	2	3	2	2
6	SPR	3	3	3	2
7	DRP	2	2	2	3
8	KZ	3	2	2	2
<b>Jumlah Skor tiap Indikator</b>		<b>20</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>21</b>
<b>Skor Rata-rata seluruh siswa</b>		<b>2,5</b>	<b>2,4</b>	<b>2,4</b>	<b>2,6</b>
<b>Kategori tiap Indikator</b>		<b>Cukup</b>	<b>Cukup</b>	<b>Cukup</b>	<b>Baik</b>
<b>Rata-rata skor</b>					<b>2,5</b>
<b>Kategori</b>					<b>Cukup</b>

Semarang, 6 April 2015  
Observer



Umi Mahfundoh  
NIM 1401411394

$$\frac{17}{20} \times 100 = 85$$

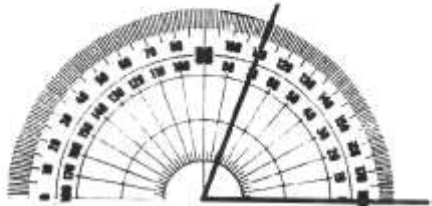
Nama : Zakaria  
No Absen : 22

$$\frac{5}{12} \times 100 = 42$$

**SOAL EVALUASI**

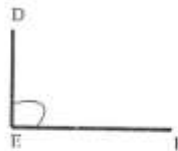
Kerjakan soal dibawah ini dengan tepat!

1. Ukurlah besar sudut-sudut ABC



Besar sudut ABC  $30^\circ$

2. Ukurlah sudut di bawah ini menggunakan busur derajat.



Besar sudut DEF  $90^\circ$

3. Apa yang kamu ketahui tentang persatuan, jelaskan ....

Jawab: persatuan adalah bergotong royong

2

4. Berilah 3 contoh peninggalan-peninggalan masa Islam ....

1. Jawab: masjid agung demak, kerajaan islam,

**Kerajaan Demak**

Demak pada masa sebelumnya sebagai suatu daerah yang dikenal dengan nama Bintoro atau Gelagahwangi yang merupakan daerah kadipaten di bawah kekuasaan Majapahit. Kadipaten Demak tersebut dikuasai oleh Raden Patah salah seorang keturunan Raja Brawijaya V (Bhre Kertabumi) yaitu raja Majapahit. Dengan berkembangnya Islam di Demak, maka Demak dapat berkembang sebagai kota dagang dan pusat penyebaran Islam di pulau Jawa. Hal ini dijadikan kesempatan bagi Demak untuk melepaskan diri dengan melakukan penyerangan terhadap Majapahit. Setelah Majapahit hancur maka Demak berdiri sebagai kerajaan Islam pertama di pulau Jawa dengan rajanya yaitu Raden Patah.

Kerajaan Demak secara geografis terletak di Jawa Tengah dengan pusat pemerintahannya di daerah Bintoro di muara sungai Demak, yang dikelilingi oleh daerah rawa yang luas di perairan Laut Muria. (sekarang Laut Muria sudah merupakan dataran rendah yang dialiri sungai Lusi). Bintoro sebagai pusat kerajaan Demak terletak antara Bergola dan Jepara, di mana Bergola adalah pelabuhan yang penting pada masa berlangsungnya kerajaan Mataram (Wangsa Syailendra), sedangkan Jepara akhirnya berkembang sebagai pelabuhan yang penting bagi kerajaan Demak.

Cepatnya kota demak berkembang menjadi pusat perniagaan dan lalu lintas serta pusat kegiatan pengislaman tidak lepas dari andil masjid Agung Demak. Dari sinilah para wali dan raja dari Kesultanan Demak mengadakan perluasan kekuasaan yang dibarengi oleh kegiatan dakwah islam ke seluruh Jawa.

5. Dari teks kerajaan Demak di atas, perkembangan apa yang terjadi pada masa Kerajaan Demak ?

Jawab: perniagaan zaman kerajaan

6. Mengapa Kerajaan Demak dapat berkembang ?

Jawab: pada zaman dahulu dikelilingi oleh para wali

7. Uraikan bidang pendidikan pada masa kerajaan ....

Jawab: Zaman dahulu para wali dipusatkan



8. Uraikan bagaimana keadaan sosial pada masa penjajahan .....

Jawab: tidak tahu ya bu

9. Jelaskan perubahan dalam bidang ekonomi masyarakat Indonesia pada masa kerajaan Islam dan pada masa penjajahan .....

Jawab: gmn

10. Apa pengaruh kehidupan pendidikan masa penjajahan terhadap kehidupan masa yang akan datang?

Jawab: ~~tidak~~ sebagai penyetempat sekolah

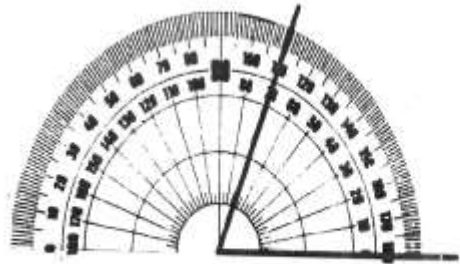
IPS  
 $\frac{10}{12} \times 100 = 83$   
 $\frac{20}{22} \times 100 = 90,1$

Nama : Sorawina Putri R.  
 No Absen : 21/5C

SOAL EVALUASI

Kerjakan soal dibawah ini dengan tepat!

1. Ukurlah besar sudut-sudut ABC



Besar sudut ABC  $30^\circ$

2. Ukurlah sudut di bawah ini menggunakan busur derajat.



Besar sudut DEF  $90^\circ$

3. Apa yang kamu ketahui tentang persatuan, jelaskan ....  
 2 Jawab: Persatuan adalah antar masyarakat berkumpul menjadi satu.
4. Berilah 3 contoh peninggalan-peninggalan masa Islam ....  
 2 Jawab: Masjid, kaligrafi, batu nisan.

**Kerajaan Demak**

Demak pada masa sebelumnya sebagai suatu daerah yang dikenal dengan nama Bintoro atau Gelagahwangi yang merupakan daerah kadiputen di bawah kekuasaan Majapahit. Kadipaten Demak tersebut dikuasai oleh Raden Patah salah seorang keturunan Raja Brawijaya V (Bhre Kertabumi) yaitu raja Majapahit. Dengan berkembangnya Islam di Demak, maka Demak dapat berkembang sebagai kota dagang dan pusat penyebaran Islam di pulau Jawa. Hal ini dijadikan kesempatan bagi Demak untuk melepaskan diri dengan melakukan penyerangan terhadap Majapahit. Setelah Majapahit hancur maka Demak berdiri sebagai kerajaan islam pertama di pulau Jawa dengan rajanya yaitu Raden Patah.

Kerajaan Demak secara geografis terletak di Jawa Tengah dengan pusat pemerintahannya di daerah Bintoro di muara sungai Demak, yang dikelilingi oleh daerah rawa yang luas di perairan Laut Muria. (sekarang Laut Muria sudah merupakan dataran rendah yang dialiri sungai Lusi). Bintoro sebagai pusat kerajaan Demak terletak antara Bergola dan Jepara, di mana Bergola adalah pelabuhan yang penting pada masa berlangsungnya kerajaan Mataram (Wangsa Syailendra), sedangkan Jepara akhirnya berkembang sebagai pelabuhan yang penting bagi kerajaan Demak.

Cepatnya kota demak berkembang menjadi pusat perniagaan dan lalu lintas serta pusat kegiatan pengislaman tidak lepas dari andil masjid Agung Demak. Dari sinilah para wali dan raja dari Kesultanan Demak mengadakan perluasan kekuasaan yang dibarengi oleh kegiatan dakwah islam ke seluruh Jawa.

5. Dari teks kerajaan Demak di atas, perkembangan apa yang terjadi pada masa Kerajaan Demak ?  
 2 Jawab: Demak berkembang menjadi pusat perniagaan dan lalu lintas serta pusat kegiatan pengislaman tidak lepas dari andil Masjid Agung Demak
6. Mengapa Kerajaan Demak dapat berkembang ?  
 2 Jawab: Karena kerajaan Demak berhasil mengalahkan kerajaan Majapahit.
7. Uraikan bidang pendidikan pada masa kerajaan belah di  
 2 Jawab: Pondok pesantren

8. Uraikan bagaimana keadaan sosial pada masa penjajahan .....

Jawab: Keadaan sosial pada masa penjajahan sangat terpengaruh dengan sosial penjajahan.

9. Jelaskan perubahan dalam bidang ekonomi masyarakat Indonesia pada masa kerajaan Islam dan pada masa penjajahan .....

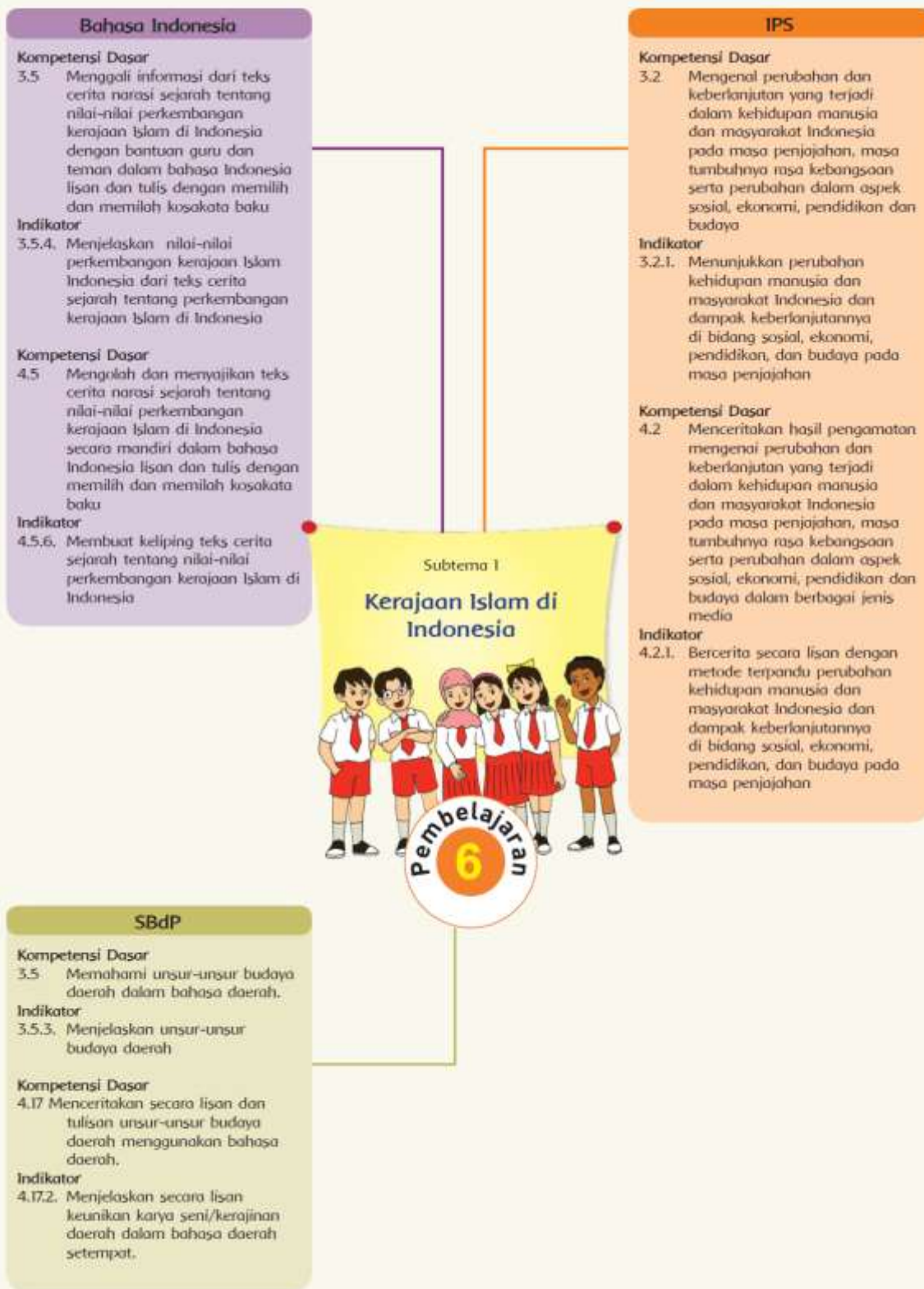
Jawab: Masyarakat Indonesia: Sekarang lebih mudah mencari pekerjaan.  
masa kerajaan Islam: hanya prajurit raja yang bekerja.

10. Apa pengaruh kehidupan pendidikan masa penjajahan terhadap kehidupan masa yang akan datang?

Jawab: Maka kehidupan rakyat kedepan tidak akan nyaman dan tentram karena adanya penjajahan.

→ Masa penjajahan: pekerjaanya harus paksaan.

## Pemetaan Indikator Pembelajaran



## RANCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### Siklus 2

<b>Sekolah</b>	<b>: SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang</b>
<b>Kelas / semester</b>	<b>: V / 2</b>
<b>Tema</b>	<b>: Sejarah Peradaban Indonesia</b>
<b>Sub tema/pembelajaran</b>	<b>: Kerajaan Islam di Indonesia/6</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 1 Hari (6x35 menit)</b>

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

##### Bahasa Indonesia

##### Kompetensi Dasar

- 1.2 Meresapi anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam.
- 2.5 Memiliki rasa percaya diri dan cinta tanah air tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.
- 3.5 Menggali informasi dari teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia dengan bantuan guru dan

teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

- 4.5 Mengolah dan menyajikan teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

### **Indikator**

- 3.5.4. Menjelaskan nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam Indonesia dari teks cerita sejarah tentang perkembangan kerajaan Islam di Indonesia
- 4.5.6. Membuat keliping teks ceritasejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia

### **IPS**

#### **Kompetensi Dasar**

- 1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku bijaksana dan bertanggungjawab, peduli, santun dan percaya diri sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh-tokoh pada masa penjajahan dan gerakan kebangsaan dalam menumbuhkan rasa kebangsaan.
- 3.2 Mengenal perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya
- 4.2 Menceritakan hasil pengamatan mengenai perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam berbagai jenis media

### **Indikator**

- 3.2.4 Menuliskan faktor-faktor munculnya rasa kebangsaan di Indonesia
- 3.2.5 Menjelaskan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan di bidang pendidikan, ekonomi, politik, sosial dan budaya

3.2.6 Menguraikan pengaruh perkembangan dan keadaan masa munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan hingga masa kini

4.2.1. Bercerita secara lisan dengan metode terpandu perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan

### **SBdP**

#### **Kompetensi Dasar**

1.1 Menerima kekayaan dan keragaman karya seni daerah sebagai anugerah Tuhan.

2.1 Menunjukkan rasa percaya diri dalam mengolah karya seni. sumber ide dalam berkarya seni.

3.5 Memahami unsur-unsur budaya daerah dalam bahasa daerah.

4.17 Menceritakan secara lisan dan tulisan unsur-unsur budaya daerah menggunakan bahasa daerah.

#### **Indikator**

3.5.3 Menjelaskan unsur-unsur budaya daerah

4.17.2 Menjelaskan secara lisan keunikan karya seni/kerajinan daerah dalam bahasa daerah setempat.

### **C. TUJUAN**

1. Dengan berdiskusi tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam Indonesia, siswa dapat menjelaskan nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam Indonesia dengan percaya diri
2. Dengan berdiskusi tentang faktor-faktor munculnya rasa kebangsaan, siswa dapat menjelaskan faktor-faktor munculnya rasa kebangsaan dengan percaya diri
3. Dengan bermain peran, siswa dapat menunjukkan sikap menghargai terhadap pejuang pada masa munculnya rasa kebangsaan dengan tepat
4. Dengan berdiskusi bersama kelompok, siswa dapat menjelaskan pengaruh perkembangan dan keadaan masa munculnya rasa kebangsaan terhadap masa kemerdekaan hingga masa kini dengan tepat

5. Dengan membaca teks bacaan tentang kalembit, siswa dapat menjelaskan unsur-unsur budaya daerah dan menjelaskan secara lisan keunikan karya seni dengan teliti

#### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Perubahan kehidupan masyarakat Indonesia
2. Nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam Indonesia
3. Karya seni

#### **E. PENDEKATAN DAN METODE**

Pendekatan : Saintifik

Metode : *Role Playing*

#### **F. MEDIA, ALAT, BAHAN**

Media:

- a. Audio Visual (*Sound Slide*) tentang fakto-faktor mempengaruhi munculnya rasa kebangsaan dan kondisi masa munculnya rasa kebangsaan

#### **G. LANGKAH PEMBELAJARAN**

##### **Kegiatan Awal (15 menit)**

1. Mengucapkan salam
2. Mengajak siswa berdo'a
3. Mengecek kehadiran siswa
4. Guru melakukan apresepsi dengan bertanya "Siapa yang tahu apa nama kota Jakarta pada masa penjajahan?"
5. Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Sejarah Peradaban Indonesia"

##### **Kegiatan Inti (170 menit)**

1. Siswa membuka buku siswa halaman 53 (mengamati)
2. Siswa membaca teks bacaan yan terdapat dalam buku halaman 53 (mengumpulkan informasi)
3. Siswa dibentuk menjadi 5 kelompok
4. Siswa mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru (mengasosiasi)
5. Siswa mengkomunikasikan hasil diskusi di depan kelas (mengkomunikasikan)



6. Siswa dapat bertanya tentang hal yang belum mengerti (bertanya)
7. Siswa mengamati media yang ditampilkan oleh guru (mengamati)
8. Siswa mengamati media dan mengerjakan lembar kerja kelompok (mengamati, mengumpulkan informasi)
9. Siswa bertanya jawab tentang media yang telah ditampilkan (bertanya)
10. Guru menjelaskan tentang aturan bermain peran
11. Siswa menerima skenario yang diberikan oleh guru untuk dimainkan di depan kelas
12. Siswa membaca skenario yang mereka dapatkan
13. Salah satu kelompok maju kedepan untuk memerankan skenario yang telah guru buat sebelumnya (mengasosiasi)
14. Kelompok lainnya tetap berada dalam kelompoknya sebagai pengamat untuk memperhatikan temannya yang sedang bermain peran
15. Guru membagikan lembar diskusi untuk dikerjakan siswa secara berkelompok
16. Siswa mendiskusikan permainan yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi terhadap peran –peran yang dilakukan
17. Kelompok berikutnya maju kedepan untuk memainkan peran ulang (mengasosiasi)
18. Siswa bersama guru mendiskusikan peran-peran yang dilakukan
19. Guru meminta perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas (mengkomunikasikan)
20. Siswa mendiskusikan bersama teman tentang Kalembit (bertanya, menumpulkan informasi)
21. Siswa bersama kelompok mengerjakan Lembar kerja kelompok yang diberikan guru (mengasosiasi)
22. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami

**Penutup (25 menit)**

1. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi

3. Guru memberikan penghargaan untuk kelompok terbaik
4. Berdo'a
5. Salam

## H. Penilaian

1. Prosedur Tes
  - a. Tes awal : tidak ada
  - b. Tes proses : ada (LKS)
  - c. Tes akhir : ada (evaluasi)
2. Jenis Tes
  - a. Tes tertulis
3. Bentuk Tes
  - a. Uraian
4. Instrumen/alat
  - a. Lembar evaluasi
  - b. Lembar Pengamatan Siswa

Semarang, 7 April 2015

Kolaborator



Imro'ah

NIK. 03034

Peneliti



Manggih Kingkin U

NIM. 1401411395

Mengetahui

Kepala Sekolah

Dr. Yakub

NIK. 04028



## Lampiran 1

### Materi Ajar

#### Bahasa Indonesia



Ayo Bacalah

#### Sultan Agung Hanyokrokusumo Melawan VOC

Lahir di Kota Gede, Kesultanan Mataram pada tahun 1593. Dia adalah sultan ketiga yang memerintah pada tahun 1613-1645. Di bawah kepemimpinannya Mataram berkembang menjadi kerajaan besar di Jawa dan Nusantara.

Salah satu kisah yang terkenal adalah penyerangan Sultan Agung Hanyokrokusumo terhadap VOC di Batavia. Pada Agustus sampai Oktober 1628, pasukan Sultan Agung di bawah pimpinan Bupati Kendal dan Pangeran Mandureja (Ki Juru Martani) tiba di Batavia. Jumlah pasukannya mencapai 10.000 orang. Perang Besar terjadi di Benteng Holandia. Namun, pasukan Mataram mengalami kehancuran karena kurangnya perbekalan.



Pada Mei-Juni 1629 Sultan Agung kembali mengirim pasukan untuk menyerang VOC di Batavia. Kali ini pasukan di bawah pimpinan Adipati Ukur dan Adipati Juminah. Jumlah pasukannya mencapai 14.000 orang.

Agar tidak mengalami kegagalan lagi, Sultan Agung mengantisipasi dengan mendirikan lumbung-lumbung perbekalan beras di daerah Karawang dan Cirebon. Namun strategi ini berhasil diketahui oleh VOC. Lumbung-lumbung perbekalan beras pun berhasil dimusnahkan. Akhirnya serangan kedua ini pun kembali gagal. Namun Sultan Agung dan pasukannya berhasil membendung dan mengotori Sungai Ciliwung, yang mengakibatkan timbulnya wabah penyakit kolera melanda Batavia. Gubernur Jendral VOC, J.P Coen meninggal akibat wabah tersebut.

*Disadur dari: Wikipedia Indonesia*



Munculnya rasa kebangsaan Indonesia berasal dari keinginan kuat rakyat Indonesia untuk merdeka dan berdaulat. Sejak abad 19 dan 20, mulai muncul benih-benih rasa kebangsaan atau nasionalisme bagi bangsa-bangsa di Asia dan Afrika, khususnya Indonesia.

Banyak faktor yang memicu munculnya rasa kebangsaan di Indonesia. Salah satunya kenangan kejayaan masa lalu. Kenangan kejayaan masa lalu, khususnya pada kejayaan Kerajaan Majapahit dan Sriwijaya serta kebesaran kerajaan-kerajaan Islam. Pada masa Majapahit, mereka mampu menguasai seluruh Nusantara. Adapun masa Sriwijaya mampu berkuasa di lautan karena maritimnya kuat.

*Disadur dari: berbagai sumber*

## IPS

### 1. Faktor-faktor pendorong munculnya rasa kebangsaan

#### A. Faktor Internal

Faktor internal (dari dalam) yang menyebabkan tumbuhnya nasionalisme Bangsa Indonesia antara lain sebagai berikut :

- Perlakuan membeda-bedakan dari penjajah Barat (Belanda) menimbulkan kesengsaraan dan penderitaan terhadap rakyat Indonesia yang akhirnya menimbulkan perasaan senasib. Sistem Penjajahan Belanda yang menguras sumber daya alam dan manusia Indonesia serta sewenang-wenang terhadap warga pribumi. Contohnya tanam paksa, monopoli, diskriminasi dan sebagainya.
- Adanya kenangan kejayaan masa lalu. Khususnya pada kejayaan Kerajaan Majapahit dan Sriwijaya serta kebesaran kerajaan-kerajaan Islam. Pada masa Majapahit, mereka mampu menguasai seluruh Nusantara. Adapun masa Sriwijaya mampu berkuasa di lautan karena maritimnya kuat. Kejayaan masa lampau mendorong semangat untuk melepaskan diri dari penjajahan.
- Timbulnya kaum terpelajar akibat adanya politik Ethis Van Derenter. Mereka memperoleh pendidikan Barat dan Islam dari luar negeri. Golongan terpelajar itu menyadari akan nasib bangsanya sehingga terbentuk kepribadian, pola pikir dan etos juang yang tinggi untuk membebaskan diri dari penjajahan. Mereka menjadi penggerak dan pemimpin munculnya organisasi pergerakan nasional Indonesia yang selanjutnya berjuang untuk melawan penjajahan.
- Lahirnya kelompok terpelajar islam telah menyadarkan bangsa Indonesia terjajah yang sebagian besar penduduknya beragama Islam. Mereka menjadi agen perubahan cara pandang masyarakat, bahwa nasib bangsa Indonesia tidak dapat diperbaiki melalui belas kasih

penjajah seperti melalui politik etis. Nasib bangsa Indonesia harus diubah oleh bangsa Indonesia sendiri melalui peningkatan taraf hidup baik dibidang ekonomi, pendidikan, sosial dan budaya.

- Muncul dan berkembangnya semangat persamaan derajat pada masyarakat Indonesia dan berkembang menjadi gerakan politik yang sifatnya nasional. Kesadaran Bangsa Indonesia akan harga dirinya sebagai suatu bangsa yang ingin hidup bebas, merdeka seperti bangsa-bangsa yang lain. Hal tersebut menambah semangat juang untuk memperoleh kemerdekaan dan menimbulkan adanya semangat persamaan derajat.

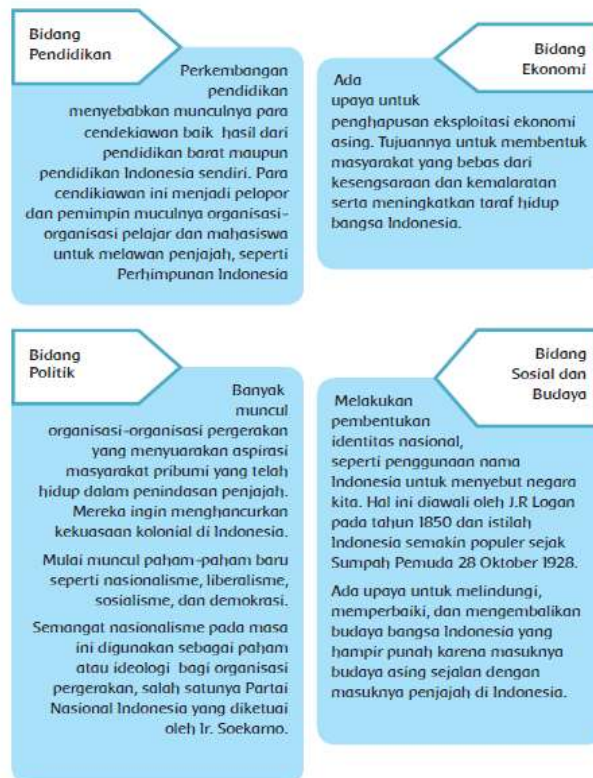
## **B. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal (dari luar) yang menyebabkan tumbuhnya nasionalisme Bangsa Indonesia antara lain sebagai berikut :

- Munculnya fase kesadaran pentingnya semangat nasional dan perasaan senasib, serta keinginan untuk mendirikan negara berdaulat lepas dari cengkeraman imperialisme di seluruh negara-negara jajahan di Asia, Afrika, dan Amerika latin pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20.
- Peristiwa Perang Dunia I menyadarkan para terpelajar mengenai penentuan nasib sendiri. Perang tersebut merupakan perang memperebutkan daerah jajahan. Tokoh-tokoh pergerakan nasional di Asia, Afrika dan Amerika Latin telah menyadari bahwa kini saatnya telah tiba bagi mereka untuk melakukan perlawanan terhadap penjajah yang sudah lelah berperang.
- Munculnya dorongan untuk melawan imperialisme barat karena adanya konflik ideologi antara kapitalisme / imperialisme dengan sosialisme / komunisme. Hal ini dipengaruhi oleh lahirnya golongan terpelajar yang memperoleh pengalaman pergaulan internasional serta mendapatkan pemahaman tentang ide-ide baru dalam kehidupan bernegara yang lahir di Eropa, seperti demokrasi, liberalisme, dan komunisme melalui pendidikan formal dari negara-negara barat.
- Lahirnya nasionalisme di Asia dan Afrika memberi inspirasi kaum terpelajar di Indonesia bahwa imperialisme harus dilawan melalui organisasi modern.
- Kemenangan Jepang atas Rusia tahun 1904-1905, telah menyadarkan bangsa Asia khususnya Indonesia akan kekuatan dan kemampuannya sebagai bangsa Asia yang telah mampu mengalahkan bangsa Eropa yang selalu menganggap bangsa yang super.

Dengan faktor-faktor tersebut diatas, maka timbullah kesadaran Nasionalisme sebagai bangsa Indonesia sehingga mempunyai tekad dan kesadaran untuk memperoleh kembali kemerdekaan Indonesia setelah beberapa ratus tahun dijajah bangsa Eropa.

## 2. Perkembangan kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang



## SBdP

**Kelembit**

Kelembit pada awalnya difungsikan sebagai alat penangkis untuk mempertahankan diri dari serangan musuh. Kelembit biasanya terbuat dari kayu yang ringan tetapi tidak mudah pecah. Bagian depan perisai dihiasi dengan ukiran. Namun, sekarang ini lebih banyak dihiasi dengan lukisan yang menggunakan warna hitam putih atau merah putih.

Motif yang digunakan untuk menghias kelembit terdiri dari tiga motif dasar:

1. Motif Kalung Tebenggang (burung enggang)
2. Motif Kalung Asa' (naga/anjing)
3. Motif Kalung Uda' (topeng)

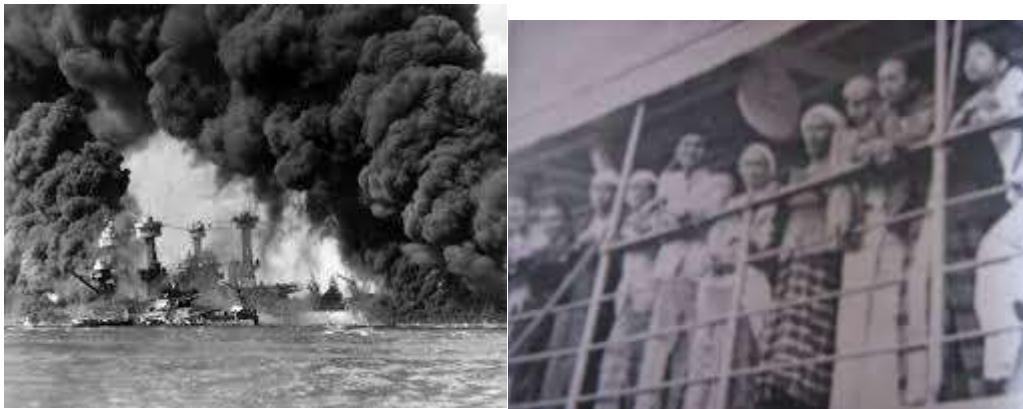
Selain berfungsi sebagai alat penangkis, kelembit juga berfungsi sebagai berikut:

1. Alat penolong sewaktu kebakaran atau melindungi dari nyala api.
2. Alat untuk meleraikan kelelahan.
3. Perlengkapan untuk upacara adat.




Lampiran 2

MEDIA PEMBELAJARAN



Peserta Kongres Pemuda II

**Lampiran 3****LEMBAR KERJA KELOMPOK****Bahasa Indonesia****Nama Anggota Kelompok :**

Nilai-nilai apa sajakah yang dapat kau ambil dari kisah kepeipinan Sutan Agung Hanyokusuo?

.....  
 .....

**SBdP****Nama Anggota Kelompok :****Sebutkan kerajinan daerah yang kamu ketahui!**

<b>Nama Daerah</b>	<b>Nama Kerajinan</b>

**IPS****Nama anggota kelompok :**

Coba jelaskan isi dari sekenario yang diperankan temanmu ?

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....



Nama anggota kelompok :

Lengkapilah tabel dibawah ini sesuai dengan media yang ditayangkan!

Faktor-faktor mempengaruhi munculnya rasa kebangsaan	
Faktor Internal	Faktor Eksternal

## Lampiran 4

### SEKENARIO

Indonesia dijajah sekian lama,, banyak penderitaan yang dirasakan oleh rakyat. Penyiksaan, pemaksaan, dan tanpa kebebasan telah diderita selama bertahun-tahun. Perjuangan yang tak kenal lelah ditunjukkan oleh rakyat!!!

Hingga akhirnya. . . .

**Cendekiawan 1** : “ apakah kalian merasakan bahwa kita selama ini dijajah??”

**Pemuda** : “ Iya.. kita telah dijajah bertahun-tahun, dan kita selalu di posisi bawah, kitaselalu kalah. Apa yang harus kita lakukan??”

**Cendekiawan 1** : “ benar, kita harus memikirkan bagaimana caranya untuk menyingkirkan penjajah!! Kita harus mengumpulkan pemuda-pemuda dan mendirikan organisasi untuk membicarakan hal ini”

Akhirnya para pemuda berkumpul yang berasal dari cendekiawan barat maupun cendekiawan Indonesia

**Anak 1** : “ akhirnya kita dapat berkumpul disini, sebelumnya telah ada pembicaraan tentang derita yang kita alami sepanjang tahun ini karena penjajah!”

**Anak 2** : “ benar, bangsa kita telah lama dijajah, kita harus berbuat sesuatu.”

**Anak 3,4** : “ apa yang harus kita lakukan?”

**Anak 1** : “ kita harus sering mengadakan pertemuan para pemuda ini, harus selalu membicarakan bagaimana cara untuk menyingkirkan penjajah.”

**Anak 2** : “ benar, maka harus perhimpunan.”

**Anak 1** : “ Baiklah, bagaimana kalau perkumpulan ini diberi nama Perhimpunan Indonesia??bagaimana setuju??”

**Anak 3,4** : “ setuju!!”

Bermula dari waktu itu, maka terbentuklah Perhimpunan Pemuda yang dipelopori oleh para Cendekiawan

Dengan semakin banyak kaum pintar yang bermunculan, maka banyak terbentuk organisasi-organisasi yang dibentuk untuk menghancurkan kolonial penjajah...

Anak 5 : “ begitu banyak kesengsaraan yang kita alami... kita harus bersatu untuk menghancurkannya”

Anak 6 : “ iya,, banyak sekali rakyat menderita karena penjajah..”

Anak 5 : “ baiklah kalau begitu,, hari ini saya tetapkan ini menjadi Partai Nasional Indonesia”

Anak 6 : “ kita harus memiliki ketua,,”

Anak 5 : “ Bapak Sukarno yang akan mengetuai, dan kita sebut ini menjadi Partai Nasional Indonesia.”

Tokoh-tokoh memulai berpolitik untuk membentuk kesepakatan-kesepakatan menghancurkan penjajah.

Selain membahas tentang bagaimana melepaskan diri dari penjajah,, para tokoh juga membahas tentang kehidupan sosial dan budaya, serta ekonomu..

Anak 4 : “ selain kita berupaya untuk membebaskan diri dari penjajah, kita juga harus memiliki identitas!”

Anak 6 : “ benar, kita harus memiliki sebutan untuk wilayah kita. Dan memiliki ciri khas yang hanya ada di wilayah kita.”

Anak 5 : “ bagaiman kalau kita sebut wilayah kita sebagai negara Indonesia, dan menggunakan Bahasa Indonesia, agar kita memiliki perbedaan dengan negara lain.”

Hadirin : “ setujuuu....”

Anak 6 : “sedikit menambahkan,, bahwa kita juga harus segera menghapus eksploitasi asing, agar masyarakat kita bebas dari kesengsaraan dan kemelaratan sehingga taraf hidup masyarakat meningkat.

Anak 5 : “ benar,, upaya itu memang harus segera dipecahkan”

Sejak saat itu akhirnya negara ini memiliki nama yaitu Indonesia dan berbahasa Indonesia sebagai ciri khas dan pembeda dengan negara lain serta adanya upaya untuk penghapusan eksploitasi ekonomi.

**Lampiran 5****KISI-KISI SOAL EVALUASI**

Satuan Pendidikan : SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang

Kelas/Semester : V/2

Tema/Subtema : Sejarah Peradaban Indonesia/Kerajaan Islam di Indonesia

Pembelajaran : 4

Fokus Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia, IPS, SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	No soal	Penilaian	
			Jenjang	Instrumen
Bahasa Indonesia 3 Menggali informasi dari teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 5 Mengolah dan menyajikan teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku	5.4. Menjelaskan nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam Indonesia dari teks cerita sejarah tentang perkembangan kerajaan Islam di Indonesia 5.6. Membuat keliping teks cerita sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia	1,2	C2	Isian

<p>IPS</p> <p>3.2 Mengenal perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya</p> <p>4.2 Menceritakan hasil pengamatan mengenai perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat Indonesiapada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam berbagai jenis media</p>	<p>3.2.4 Menuliskan faktor-faktor munculnya rasa kebangsaan di Indonesia</p> <p>3.2.5 Menjelaskan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan di bidang pendidikan, ekonomi, politik, sosial dan budaya</p> <p>3.2.6 Menguraikan pengaruh perkembangan dan keadaan masa munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan hingga masa kini</p> <p>4.2.1. Bercerita secara lisan dengan metode terpandu perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan</p>	<p>3,4,5,6</p>	<p>C2</p> <p>C3</p>	<p>Isian</p>
--	--	----------------	---------------------	--------------

<p>SBdP</p> <p>3.3 Memahami unsur-unsur budaya daerah dalam bahasa daerah.</p> <p>4.17 Menceritakan secara lisan dan tulisan unsur-unsur budaya daerah menggunakan bahasa daerah.</p>	<p>3.5.3. Menjelaskan unsur-unsur budaya daerah</p> <p>4.17.2. Menjelaskan secara lisan keunikan karya seni/kerajinan daerah dalam bahasa daerah setempat.</p>	7,8		Isian
---	--	-----	--	-------

## Lampiran 6

### SOAL EVALUASI

Kerjakan soal dibawah ini dengan tepat!

1.

**Sultan Agung Hanyokrokusumo Melawan VOC**

Lahir di Kota Gede, Kesultanan Mataram pada tahun 1593. Dia adalah sultan ketiga yang memerintah pada tahun 1613-1645. Di bawah kepemimpinannya Mataram berkembang menjadi kerajaan besar di Jawa dan Nusantara.

Salah satu kisah yang terkenal adalah penyerangan Sultan Agung Hanyokrokusumo terhadap VOC di Batavia. Pada Agustus sampai Oktober 1628, pasukan Sultan Agung di bawah pimpinan Bupati Kendal dan Pangeran Mandureja (Ki Juru Martani) tiba di Batavia. Jumlah pasukannya mencapai 10.000 orang. Perang Besar terjadi di di Benteng Holandia. Namun, pasukan Mataram mengalami kehancuran karena kurangnya perbekalan.

Pada Mei-Juni 1629 Sultan Agung kembali mengirim pasukan untuk menyerang VOC di Batavia. Kali ini pasukan di bawah pimpinan Adipati Ukur dan Adipati Juminah. Jumlah pasukannya mencapai 14.000 orang.

Agar tidak mengalami kegagalan lagi, Sultan Agung mengantisipasi dengan mendirikan lumbung-lumbung perbekalan beras di daerah Karawang dan Cirebon. Namun strategi ini berhasil diketahui oleh VOC. Lumbung-lumbung perbekalan beras pun berhasil dimusnahkan. Akhirnya serangan kedua ini pun kembali gagal. Namun Sultan Agung dan pasukannya berhasil membendung dan mengotori Sungai Ciliwung, yang mengakibatkan timbulnya wabah penyakit kolera melanda Batavia. Gubernur Jendral VOC, J.P Coen meninggal akibat wabah tersebut.

Disadur dari: Wikipedia Indonesia





Dari bacaan di atas, apa kisah perjuangan yang dilakukan Sultan Agung Hanyokrokusumo. . .

Jawab :

2. Nilai-nilai apa sajakah yang dapat kamu ambil dari kisah kepemimpinan Sultan Agung Hanyokrokusumo ....

Jawab :

3. Tuliskan faktor-faktor yang memicu munculnya rasa kebangsaan Indonesia ....

Jawab :

4. Bagaimana perkembangan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan dalam bidang pendidikan ...

Jawab :

5. Bagaimanakah perkembangan dan keadaan munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan hingga sekarang di bidang ekonomi ...

Jawab :

6. Jelaskan pengaruh perkembangan dan keadaan munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan hingga sekarang di bidang sosial budaya ...

Jawab :

7. Kalembit merupakan hasil karya dari daerah ...

Jawab :



**Lampiran 7****KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI**

1. Sultan Agung Hanyokrokusumo melawan VOC untuk menyingkirkan VOC dari Batavia. Dan dia menyusun strategi agar pasukannya tidak mengalami kekalahan
2. Nilai-nilai yang ditunjukkan Sultan Agung Hanyokrokusumo adalah pantang menyerah, dan berani berkorban. Walaupun pasukannya kalah dalam berperang ia tidak menyerah dan putus asa. Namun berusaha menyusun strategi untuk mengalahkan VOC
3. Faktor-faktor munculnya rasa kebangsaan adalah keinginan rakyat Indonesia untuk merdeka dan berdaulat, adanya kenangan masa lalu, timbulnya kaum terpelajar, rakyat Indonesia yang semakin menderita.
4. Pada masa munculnya rasa kebangsaan di bidang pendidikan adalah berawal dari munculnya cendekiawan baik dari hasil pendidikan barat maupun pendidikan Indonesia sendiri, yang kemudian memelopori organisasi pelajar pelajar dan mahasiswa untuk melawan penjajah, seperti Perhimpunan Indonesia. Yang kemudian menyadari bahwa negara Indonesia terus dijajah yang mengakibatkan rakyat semakin menderita. Sehingga Kaum cerdik pandai inilah yang memelopori kesadaran kebangsaan, yaitu suatu kesadaran tentang perlunya persatuan dan kesatuan bangsa.
5. Dalam bidang ekonomi Ada upaya untuk penghapusan eksploitasi ekonomi asing. Tujuannya untuk membentuk masyarakat yang bebas dari kesengsaraan dan kemalaratan serta meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia. Sehingga perdagangan pribumi mampu bersaing dengan pedagang asing.
6. Dengan melakukan pembentukan identitas nasional dengan menggunakan nama Indonesia untuk menyebut negara kita. Ada upaya untuk melindungi, memperbaiki, dan mengembalikan budaya bangsa Indonesia yang hampir punah karena masuknya budaya asing

7. sejalan dengan masuknya penjajah di Indonesia. Maka pengaruh pada masa kemerdekaan hingga sekarang adalah bahwa Indonesia mempunyai identitas yang dapat membedakan negara Indonesia dengan negara lain dan dapat diakui oleh negara lain.
8. Kalimantan

**Lampiran 8****EPDOMAN PENILAIAN****Petunjuk penilaian**

Untuk soal nomor 1, 2, dan 7 masing-masing mendapat skor 1

Untuk soal nomor 3,4,5,6 masing-masing mendapat skor :

Skor yang diperoleh	
1	Apabila kurang tepat
2	Apabila tepat

Skor minimal = 0

Skor maksimal = 11

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

### Lampiran 9

#### Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang
	4	3	2	1
Ketaatan beribadah	Selalu taat dalam beribadah	Sering taat dalam beribadah	Kadang-kadang taat dalam beribadah	Tidak taat dalam beribadah
Perilaku syukur	Selalu menunjukkan rasa syukur	Sering menunjukkan rasa syukur	Kadang-kadang menunjukkan rasa syukur	Tidak bersyukur
Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Selalu melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Sering berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Kadang-kadang berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	tidak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
Toleransi dalam beribadah	Selalu menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Sering menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Kadang-kadang menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Tidak menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah

No.	Nama Siswa	Perilaku yang diamati			
		Ketaatan beribadah	Perilaku Syukur	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Toleransi dalam beribadah
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					

## Lampiran 8

### Pedoman Penilaian Sikap Sosial

Kelas/Semester :

Tema/Subtema :

Pembelajaran Ke :

Petunjuk:

Berilah skor untuk masing-masing kriteria sesuai pedoman penskoran yang ada

Skor 1 untuk kurang baik

Skor 2 untuk cukup baik

Skor 3 untuk baik

Skor 4 untuk sangat baik

Kriteria	Kurang Baik 1	Cukup Baik 2	Baik 3	Sangat Baik 4
Teliti	Siswa masih belum teliti dalam mengerjakan tugas	Siswa menunjukkan sikap ketelitian yang kurang baik Dalam mengerjakan tugas	Siswa menunjukkan sikap ketelitian cukup baik dalam mengerjakan tugas	Siswa menunjukkan sikap ketelitian cukup baik dalam mengerjakan tugas
Percaya Diri	belum berani mengeluarkan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Kurang berani mengeluarkan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Mulai berani mengeluarkan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan.	Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan
Disiplin	Siswa belum menaati aturan sekolah dan belum mengumpulkan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan	Siswa cukup menaati aturan sekolah dan belum mengumpulkan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan	Siswa masih Kurang dalam menaati peraturan sekolah dan sudah mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan	Siswa masih Kurang dalam menaati peraturan sekolah dan sudah mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan

No.	Nama Siswa	Kriteria Sikap		
		Teliti	Percaya diri	disiplin

**Lampiran 9****LEMBAR PENILAIAN KETRAMPILAN**

Kelas/Semester :

Tema/Subtema :

Pembelajaran Ke :

Petunjuk:

Berilah skor untuk masing-masing kriteria sesuai pedoman penskoran yang ada

Skor 1 untuk siswa masih perlu bimbingan

Skor 2 untuk siswa cukup baik

Skor 3 untuk baik

Skor 4 untuk baik sekali

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Ekspresi	Siswa menunjukkan ekspresi yang sangat baik dipergunakan saat bermain drama	Siswa menunjukkan ekspresi kerang maksimal dalam bermain peran.	Siswa menunjukkan ekspresi kurang baik dalam bermain peran.	Siswa menunjukkan ekspresi yang dipergunakan sepanjang drama sangat datar
Artikulasi	Siswa sangat jelas dalam berdialog sesuai dengan sekenario	Siswa jelas dalam berdialog sesuai dengan sekenario	Siswa kurang jelas dalam berdialog sesuai dengan sekenario	Siswa belum jelas dalam berdialog sesuai dengan sekenario
Penjiwaan	Siswa sangat bersemangat dan menjiwai tokoh yang diperankannya	Siswa sangat bersemangat dan menjiwai tokoh yang diperankannya	Siswa sangat bersemangat dan menjiwai tokoh yang diperankannya	Siswa sangat bersemangat dan menjiwai tokoh yang diperankannya
Intonasi	Siswa sangat baik dalam berintonasi sesuai dengan tanda baca yang ada	Siswa baik dalam berintonasi sesuai dengan tanda baca yang ada	Siswa kurang dalam berintonasi sesuai dengan tanda baca yang ada	Siswa belum berintonasi sesuai dengan tanda baca yang ada dalam

	dalam sekenario	dalam sekenario	dalam sekenario	sekenario
--	--------------------	--------------------	--------------------	-----------

Pedoman Penskoran

Skor minimal : 4

$$\text{Nilai} : \frac{\text{skoryangdidapat}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

Skor maksimal : 16

No.	Nama Siswa	Kriteria ketrampilan			
		Ekspresi	Artikulasi	Penjiwaan	Intonasi

**CATATAN LAPANGAN**

Selama Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia Melalui Model *Role Playing* Dengan Media Audio Visual

SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang

Siklus II

Kelas : VC

Hari/Tanggal : 7 April 2015

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan sesungguhnya!

Pada pembelajaran hari ini sudah lebih meningkat daripada pada pertemuan siklus I, semua siswa masuk tepat waktu. Siswa mulai bisa fokus terhadap pembelajaran, namun masih ada satu orang siswa yang sering mengganggu temannya dan sering tidak memperhatikan guru. Harus ada perhatian khusus terhadap siswa tersebut.

Semarang, 7 April 2015

Observer,



Shima Indah Rosita

NIM 1401411472



**TABEL HASIL OBSERVASI KETRAMPILAN GURU**  
**SIKLUS II**

No	Indikator	Deskriptor	Cek	Skor
1	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran	a. Memberi salam ketika masuk b. Memimpin do'a c. Mengecek presensi siswa d. Merapikan tempat duduk	√ √ √	3
2..	Melakukan apersepsi dan motivasi	a. Menarik perhatian siswa dengan gaya mengajar b. Melakukan apersepsi c. Mengemukakan tujuan pembelajaran d. Memberikan kaitan antara materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari	√ √ √	3
3.	Menguasai materi dalam tema yang disajikan	a. Materi yang disampaikan sesuai dengan tema b. Kemampuan mengkaitkan materi dengan pengetahuan lain c. Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dalam tema yang dibelajarkan dengan tepat . d. Menyajikan materi dengan jelas	√  √ √	3
4.	Mengajukan pertanyaan pada siswa tentang isi media yang ditayangkan	a. Mengungkapkan pertanyaan dengan jelas b. Memberi waktu berpikir pada siswa untuk menjawab c. Menghargai jawaban yang diberikan siswa d. Pertanyaan ditujukan kepada semua siswa	√ √  √	3
5.	Menerapkan pendekatan saintifik dengan model <i>Role Playing</i> dengan media audio visual	a. Media yang ditayangkan sesuai dengan materi b. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran c. Memberikan petunjuk yang jelas dalam proses pelaksanaan pembelajaran d. Membagi perhatian kepada semua siswa	√ √  √	3
6.	Membimbing siswa dalam melaksanakan pembelajaran	a. Guru mampu menguasai kelas b. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya c. Mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran	√  √	2

	dikelas	d. Mengadakan pendekatan pribadi		
7.	Membimbing siswa dalam melaksanakan perannya dalam proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mendorong siswa untuk percaya diri dalam memerankan perannya</li> <li>b. Menciptakan suasana sesuai dengan keadaan dalam skenario</li> <li>c. Memberi pengarahan dalam pelaksanaan skenario yang telah disusun</li> <li>d. Memberi kesempatan siswa untuk berekspresi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	2
8.	Membimbing siswa dalam kerja kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menjelaskan langkah-langkah kerja kelompok</li> <li>b. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa</li> <li>c. Menghampiri siswa saat kerja kelompok</li> <li>d. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	2
9.	Memberikan penghargaan pada siswa yang aktif	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan penguatan secara verbal</li> <li>b. Memberikan penguatan gestural</li> <li>c. Dengan menyentuh siswa</li> <li>d. Memberikan reward kepada siswa atau kelompok berprestasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	3
10.	Menutup pelajaran dengan menarik kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.</li> <li>b. Membuat kesimpulan .</li> <li>c. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil belajar.</li> <li>d. Memberikan soal evaluasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	3
<b>Jumlah Skor</b>				27
<b>Kategori</b>				Baik

Semarang, 7 April 2015

Observer



Imro'ah

NIK. 04032

### HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

No	Nama	Indikator aktivitas siswa										Jumlah skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	MDF	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	25	Cukup
2	RBP	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	28	Baik
3	SPR	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	32	Baik
4	KZ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Baik
5	KPD	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	28	Baik
6	HF	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	30	Baik
7	DRP	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	24	Cukup
8	NZA	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	31	Baik
Jumlah skor per indikator		25	21	23	21	22	23	23	26	20	24	228	Baik
Rata-rata skor per indikator		3,1	2,6	2,9	2,6	2,8	2,9	2,9	3,3	2,5	3	28,6	

Semarang, 7 April 2015  
Observer,



Tri Wahyuni

NIM 1401411265

**HASIL BELAJAR PELAJARAN IPS TEMA SEJARAH PERADABAN  
INDONESIA  
SIKLUS II**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AMR	70	Tuntas
2	AAR	70	Tuntas
3	BDP	57	Tidak Tuntas
4	FMM	63	Tidak Tuntas
5	HF	75	Tuntas
6	IZL	75	Tuntas
7	KPD	70	Tuntas
8	LSL	75	Tuntas
9	MAM	70	Tuntas
10	MA	75	Tuntas
11	MDF	75	Tuntas
12	MHF	70	Tuntas
13	NZA	75	Tuntas
14	NAA	75	Tuntas
15	PR	70	Tuntas
16	RAS	63	Tidak Tuntas
17	RBP	70	Tuntas
18	RAP	75	Tuntas
19	RK	57	Tidak Tuntas
20	SPR	82	Tuntas
21	YMP	75	Tuntas
22	ZZF	50	Tidak Tuntas
23	ILA	57	Tidak Tuntas
24	DRP	75	Tuntas
25	HAI	50	Tidak Tuntas
26	KZ	75	Tuntas
27	RN	63	Tidak Tuntas
Rata-Rata		67,2	
Konversi Skala 4		2,7	

**TABEL HASIL BELAJAR SIKAP SPIRITUAL**  
**SIKLUS II**

No	Siswa	Skor perilaku yang diamati			
		Ketaatan beribadah	Perilaku Syukur	Berdoa Sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Toleransi dalam beribadah
1	HF	3	3	3	3
2	KPD	3	2	3	3
3	MDF	3	2	2	3
4	NZA	3	3	3	3
5	RBP	3	2	3	3
6	SPR	3	3	3	3
7	DRP	3	3	3	3
8	KZ	3	3	3	3
<b>Modus</b>		<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

Semarang, 7 April 2015

Observer



Umi Mahfundoh

NIM 1401411394

**TABEL HASIL SIKAP SOSIAL SISWA  
SIKLUS II**

No	Nama	Skor Perilaku yang Diamati		
		Teliti	Percaya Diri	Disiplin
1	HF	3	2	2
2	KPD	2	3	2
3	MDF	3	2	2
4	NZA	3	3	3
5	RBP	3	2	2
6	SPR	3	3	3
7	DRP	2	3	2
8	KZ	3	3	3
<b>Modus</b>		<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
<b>Kategori</b>		<b>Cukup</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

Semarang, 7 April 2015

Observer



Umi Mahfundoh

NIM 1401411394

**TABEL HASIL BELAJAR UNJUK KERJA SISWA  
SIKLUS II**

No	Siswa	Skor perilaku yang diamati			
		Ekspresi	Artikulasi	Penjiwaan	Intonasi
1	HF	3	3	3	3
2	KPD	3	3	2	3
3	MDF	3	3	3	3
4	NZA	3	3	3	3
5	RBP	2	3	3	3
6	SPR	3	3	3	3
7	DRP	3	3	3	3
8	KZ	3	3	2	3
<b>Jumlah Skor tiap Indikator</b>		<b>23</b>	<b>24</b>	<b>22</b>	<b>23</b>
<b>Skor Rata-rata seluruh siswa</b>		<b>2,5</b>	<b>2,4</b>	<b>2,4</b>	<b>2,6</b>
<b>Kategori tiap Indikator</b>		<b>Cukup</b>	<b>Cukup</b>	<b>Cukup</b>	<b>Baik</b>
<b>Rata-rata skor</b>					<b>2,9</b>
<b>Kategori</b>					<b>Baik</b>

Semarang, 7 April 2015  
Observer



Umi Mahfundoh  
NIM 1401411394

$$\frac{7}{11} \times 100 = 64$$

$$\frac{4}{8} \times 100 = 50$$

SOAL EVALUASI

Nama : *zaki*  
No Absen : *23*

Kerjakan soal dibawah ini dengan tepat!

1.

**Sultan Agung Hanyokrokusumo Melawan VOC**

Lahir di Kuto Gede, Kesultanan Mataram pada tahun 1593. Dia adalah sultan ketiga yang memerintah pada tahun 1613-1645. Di bawah kepemimpinannya Mataram berkembang menjadi kerajaan besar di Jawa dan Nusantara.

Salah satu kisah yang terkenal adalah penyerangan Sultan Agung Hanyokrokusumo terhadap VOC di Batavia. Pada Agustus sampai Oktober 1628, pasukan Sultan Agung di bawah pimpinan Bupati Kediri dan Pangeman Manurepe (Ki Juru Martani) tiba di Batavia. Jumlah pasukannya mencapai 10.000 orang. Perang besar terjadi di di Benteng Hollandia. Namun, pasukan Mataram mengalami kehancuran karena kurangnya pertekalan.

Pada Mei-Juni 1629 Sultan Agung kembali memimpin pasukan untuk menyerang VOC di Batavia. Kali ini pasukan di bawah pimpinan Adipati Ukur dan Adipati Jumanah. Jumlah pasukannya mencapai 14.000 orang.

Agar tidak mengalami kegagalan lagi, Sultan Agung mengantisipasi dengan mendirikan lubang-lubang pertekalan besar di daerah Kawang dan Cirebon. Namun strategi ini berhasil diantisipasi oleh VOC. Lubang-lubang pertekalan besar pun berhasil ditimbun. Akibatnya serangan kedua ini pun kembali gagal. Namun Sultan Agung dan pasukannya berhasil meniadakan dan mengotori Sungai Ciliwung, yang mengakibatkan timbulnya wabah penyakit latera di Batavia. Gubernur Jendral VOC, J.P. Coen meninggal akibat wabah tersebut.

Sumber: <http://www.gespa.nl/indonesië>




Dari bacaan di atas, apa kisah perjuangan yang dilakukan Sultan Agung Hanyokrokusumo ...

Jawab : *Melawan VOC*

2. Nilai-nilai apa sajakah yang dapat kamu ambil dari kisah kepemimpinan Sultan Agung Hanyokrokusumo ....

Jawab : *melawan VOC dengan berani, pantang menyerah*

3. Tuliskan faktor-faktor yang memicu munculnya rasa kebangsaan Indonesia ....

Jawab : *KWOC merasa sebagai perang dunia I*  
*kyaman mamalah*

4. Bagaimana perkembangan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan dalam bidang pendidikan ...

Jawab : *berkembang baik*

5. Bagaimanakah perkembangan dan keadaan munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan hingga sekarang di bidang ekonomi ...

Jawab : *tidak baik*

6. Jelaskan pengaruh perkembangan dan keadaan munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan hingga sekarang di bidang sosial budaya ...

Jawab : *nama Indonesia dan bertele Indonesia*

7. Kalembit merupakan hasil karya dari daerah ...

Jawab : *sabu pun Kalimantan*



$$\frac{87}{100} \times 100 = 87$$

Nama: Suzanna Putri Ramadhani  
 No Absen: 21/30

$$\frac{608}{8} \times 100 = 82$$

SOAL EVALUASI

Kerjakan soal dibawah ini dengan tepat!

1.



**Sultan Agung Hanyokrokusumo Melawan VOC**

Lahir di Kota Gede, Kesultanan Mataram pada tahun 1593. Dia adalah sultan ketiga yang memerintah pada tahun 1613-1645. Di bawah kepemimpinannya Mataram berkembang menjadi kerajaan besar di Jawa dan Nusantara.

Salah satu kisah yang terkenal adalah penyerangan Sultan Agung Hanyokrokusumo terhadap VOC di Batavia. Pada Agustus sampai Oktober, 1628, pasukan Sultan Agung di bawah pimpinan Bupati Kendal dan Pangeran Mandureja (Ki Juna Martani) (200 di Batavia. Jumlah pasukannya mencapai 10.000 orang. Perang Besar terjadi di di Benteng Hollandia. Namun, pasukan Mataram mengalami kekalahan karena kurangnya pertekolan.

Pada Mei-Juni 1629 Sultan Agung kembali mengirim pasukan untuk menyerang VOC di Batavia. Kali ini pasukan di bawah pimpinan Adipati Ukur dan Adipati Tumah, jumlah pasukannya mencapai 14.000 orang.

Agar tidak mengalami kegagalan lagi, Sultan Agung mengantisipasi dengan mendirikan lumbung-lumbung pertekolan besar di daerah Karawang dan Cirebon. Namun strategi ini berhasil diketahui oleh VOC. Lumbung-lumbung pertekolan besar pun berhasil dihancurkan. Akibatnya serangan kedua ini pun kendali gagal. Namun Sultan Agung dan pasukannya berhasil menghindari dan mengosori Sungai Cikwang, yang mengakibatkan timbulnya wabah penyakit kolera melanda Batavia. Gubernur Jendral VOC, J.P. Coen meninggal akibat wabah tersebut.

Ditakar oleh: Wikipedia Indonesia

- Dari bacaan di atas, apa kisah perjuangan yang dilakukan Sultan Agung Hanyokrokusumo ...
1. Jawab: Perjuangannya melawan VOC hingga dapat menguasai pusat kerajaannya.
  2. Nilai-nilai apa sajakah yang dapat kamu ambil dari kisah kepemimpinan Sultan Agung Hanyokrokusumo ...  
 Jawab: teguh dalam pendirian, tidak takut menyerah, Bertanggung jawab
  3. Tuliskan faktor-faktor yang memicu munculnya rasa kebangsaan Indonesia ....  
 Jawab: Warana, munculnya beberapa faktor yaitu faktor internal dan Eksternal
  2. Kejadian masa lalu, perang dunia I

4. Bagaimana perkembangan masyarakat Indonesia pada masa munculnya rasa kebangsaan dalam bidang pendidikan ...  
 Jawab :
5. Bagaimanakah perkembangan dan keadaan munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan hingga sekarang di bidang ekonomi ...  
 Jawab :
6. Jelaskan pengaruh perkembangan dan keadaan munculnya rasa kebangsaan terhadap kehidupan masa kemerdekaan hingga sekarang di bidang sosial budaya ...  
 Jawab :
7. Kalembit merupakan hasil karya dari daerah ...  
 Jawab: Suku Dayak

4. Masyarakat Indonesia banyak yang ingin bersekolah tinggi/berpendidikan.  
 • Munculnya kaum terdidik

5. Perkembangan ekonomi sekarang sangat memudahkan untuk berdagang dengan baik

6. Masyarakat lebih mengenal sosial budaya dibanding zaman dahulu

## RANCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### Siklus 3

<b>Sekolah</b>	<b>: SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang</b>
<b>Kelas / semester</b>	<b>: V / 2</b>
<b>Tema</b>	<b>: Sejarah Peradaban Indonesia</b>
<b>Sub tema/pembelajaran</b>	<b>: Peninggalan-peninggalan Islam di Indonesia/4</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 1 Hari (6x35 menit)</b>

#### **A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam
5. karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### **B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

##### **PPKn**

##### **Kompetensi Dasar**

- 1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa
- 2.2 Menunjukkan perilaku sesuai hak dan kewajiban dalam bidang sosial, ekonomi, budaya, hukum sebagai warganegara dalam kehidupan sehari-hari sesuai Pancasila dan UUD 1945
- 3.5 Memahami Nilai-nilai Persatuan pada masa Islam.

4.5 Mensimulasikan nilai-nilai persatuan pada masa Islam dalam kehidupan di masyarakat.

### **Indikator**

3.5.3. Menunjukkan tokoh-tokoh kerajaan Islam di berbagai daerah di Indonesia yang tindakannya mencerminkan perilaku persatuan.

4.5.1. Memerankan tokoh pada masa Islam yang menjadi simbol persatuan ke daerah lain.

### **Bahasa Indonesia**

#### **Kompetensi Dasar**

1.2 Meresapi anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam.

2.5 Memiliki rasa percaya diri dan cinta tanah air tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.

3.5 Menggali informasi dari teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

4.5 Mengolah dan menyajikan teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

### **Indikator**

3.5.4. Mengidentifikasi beberapa tokoh kerajaan Islam yang ada di Indonesia berdasarkan teks.

4.5.9. Bermain peran berdasarkan teks tentang tokoh kerajaan Islam.

### **IPS**

#### **Kompetensi Dasar**

1.2 Menjalankan ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat

2.2 Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik

- 3.2 Mengenal perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya
- 4.2 Menceritakan hasil pengamatan mengenai perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam berbagai jenis media

### **Indikator**

- 3.2.7 Menjelaskan kondisi masyarakat Indonesia sejak masa kerajaan Islam, penjajahan, dan tumbuhnya rasa kebangsaan hingga masa kini
- 4.2.1 Bercerita secara lisan dengan metode terpandu perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan

### **Matematika**

#### **Kompetensi Dasar**

- 1.2. Menghargai nilai-nilai ajaran agama yang dianutnya.
- 2.2 Menunjukkan sikap berpikir logis, kritis dan kreatif.
- 3.3 Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antara simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola.
- 4.9 Mengukur besar sudut menggunakan busur derajat dan mengidentifikasi jenis sudutnya.

### **Indikator**

- 3.3.4. Mengetahui berbagai jenis sudut melalui pengamatan gambar.
- 4.9.4. Menunjukkan jenis-jenis sudut -sudut lancip, sudut siku-siku, dan sudut tumpul.

### **D. TUJUAN**

1. Dengan menggali informasi dari bacaan, dan menuliskan karya sastra peninggalan masa kerajaan Islam, siswa dapat menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang budaya dengan tepat

2. Dengan mencermati bacaan, siswa dapat mengidentifikasi beberapa tokoh kerajaan Islam yang ada di Indonesia dengan benar
3. Dengan bermain peran mengenai kondisi masyarakat Indonesia sejak masa Kerajaan-Kerajaan Islam, siswa dapat mengamalkan sikap pantang menyerah dari tokoh pejuang Indonesia dengan tepat
4. Dengan menentukan jenis-jenis sudut berdasarkan gambar, siswa dapat menunjukkan jenis-jenis sudut: sudut lancip, sudut siku-siku, dan sudut tumpul dengan tepat

#### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Nilai-nilai dan sikap luhur
2. Peninggalan masa kerajaan islam
3. Kondisi masyarakat masa kerajaan, penjajahan, tumbuhnya rasa kebangsaan hingga kini
4. Jenis sudut bangun datar

#### **F. PENDEKATAN DAN METODE**

Pendekatan : Saintifik

Metode : *Role Playing*

#### **G. MEDIA, ALAT, BAHAN**

Media:

- a. Gambar Sultan Hasanuddin dan Sultan Agung Hanyokrokusumo
- b. Gambar peninggalan masa kerajaan Islam berupa karya sastra
- c. Audio Visual (*sound slide*) tentang kondisi masyarakat Indonesia

Sumber :

- a. Maryanto, dkk. 2014. *Buku Siswa SD Kelas 5 Tema 7: Sejarah Peradaban Indonesia*. Jakarta: Kemetrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- b. Maryanto, dkk. 2014. *Buku Guru SD Kelas 5 Tema 7: Sejarah Peradaban Indonesia*. Jakarta: Kemetrian Pendidikan dan Kebudayaan.

#### **H. LANGKAH PEMBELAJARAN**

##### **Kegiatan Awal (15 menit)**

1. Mengucapkan salam
2. Mengajak siswa berdo'a

3. Mengecek kehadiran siswa
4. Guru melakukan apresepsi dengan bertanya “ Apakah kalian masih ingat nilai-nilai dan sikap luhur yang ditunjukkan oleh pangeran Mangkubumi?”
5. Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Sejarah Peradaban Indonesia”

**Kegiatan Inti (170 menit)**

1. Guru membentuk siswa menjadi 5 kelompok
2. membuka buku halaman 81 (mengamati)
3. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang nilai-nilai dan sikap luhur pada jaman sekarang (bertanya, mengumpulkan informasi)
4. Siswa mengerjakan soal tentang nilai-nilai dan sikap luhur yang terdapat dalam buku halaman 81 (mengasosiasi)
5. Siswa membaca teks tentang sunan Bonang dan Suluk-suluknya dalam buku halaman 81-82 (mengamati, mengumpulkan informasi)
6. Siswa mengerjakan soal yang ada dalam buku tentang peninggalan masa kerajaan islam di indonesia (mengasosiasi)
7. Siswa mengamati media audio visual dan mengerjakan lembar kerja kelompok sesuai media yang ditampilkan guru (mengamati, mengumpulkan informasi)
8. Siswa bertanya tentang media yang ditampilkan guru (bertanya)
9. Guru menjelaskan tentang aturan bermain peran
10. Siswa menerima sekenario yang diberikan oleh guru untuk dimainkan didepan kelas
11. Siswa membaca sekenario yang mereka dapatkan
12. Salah satu kelompok maju kedepan untuk memerankan sekenario yang telah guru buat sebelumnya (mengasosiasi)
13. Kelompok lainnya tetap berada dalam kelompoknya untuk memperhatikan temannya yang sedang bermain peran
14. Guru membagikan lembar diskusi untuk dikerjakan siswa secara berkelompok

15. Siswa mendiskusikan permainan yang telah dilakokan dan melakukan evaluasi terhadap peran –peran yang dilakukan
16. Kelompok berikutnya maju kedepan untuk memainkan peran ulang (mengasosiasi)
17. Siswa bersama guru mendiskusikan peran-peran yang dilakukan
18. Guru meminta perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas (mengkomunikasikan)
19. Siswa kembali duduk dan membuka buku pada halaman 59 (mengamati)
20. Siswa mendiskusikan bersama teman tentang Kalembit (bertanya, menumpulkan informasi)
21. Siswa bersama kelompok mengerjakan Lembar kerja kelompok yang diberikan guru (mengasosiai)
22. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami
23. Guru mengkonfirmasi hasil diskusi siswa
24. Siswa membaca buku siswa halaman 84 (mengumpulkan informasi)
25. Siswa mengerjakan soal yan terdapat dala buku siswa halaman 85 ( mengasosiasi)

### **Penutup (25 menit)**

- a. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar
- b. Siswa mengerjakan soal evaluasi
- c. Guru memberikan penghargaan untuk kelompok terbaik
- d. Berdo'a
- e. Salam

## **I. PENILAIAN**

### **Teknik Penilaian**

1. Prosedur Tes
  - a. Tes awal : tidak ada
  - b. Tes proses : ada (LKS)
  - c. Tes akhir : ada (evaluasi)

2. Jenis Tes
  - a. Tes tertulis
3. Bentuk Tes
  - a. Uraian
4. Instrumen/alat
  - a. Lembar evaluasi
  - b. Lembar Pengamatan Siswa

Semarang, 13 April 2015

Kolaborator

Peneliti



Imro'ah, S.Pd

NIK. 03032



Manggih Kingkin U

NIM. 1401411395

Mengetahui

Kepala Sekolah

Drs. Yakub

NIK. 04028





## Lampiran 1

### Materi Ajar

#### PPKn

Kamu sudah mengetahui nilai-nilai dan sikap luhur yang ditunjukkan oleh Pangeran Mangkubumi dan tokoh-tokoh Kerajaan Islam lainnya.

Menurutmu apakah nilai-nilai dan sikap luhur tersebut masih ada hingga saat ini?

.....  
 Kemukakan alasanmu!  
 .....



Pelajaran hari ini telah selesai. Udin, Beni, dan anak-anak lainnya pun pulang. Beni terlihat memegang koran.

Beni : "Din, kita beruntung hidup di masa sekarang. Kita dapat dengan mudah mendapat informasi melalui media cetak, seperti koran ini" .

Udin : "Benar sekali, Ben. Saya tidak bisa membayangkan susahny kehidupan zaman dulu. Bagaimana cara orang zaman dulu, khususnya pada masa kerajaan Islam bertukar ilmu atau informasi ya?"

Beni : "Sesuai dengan buku yang aku baca, orang zaman dulu menulis dengan media daun lontar atau kulit kayu".

#### Bahasa Indonesia



#### Ayo Bacalah

##### Sunan Bonang dan Suluk-Sulukny

Sunan Bonang adalah salah satu Wali Sanga. Dia lahir pada 1465, dengan nama Raden Maulana Makdum Ibrahim. Sunan Bonang adalah putra dari Sunan Ampel. Sunan Bonang wafat pada tahun 1525 M, dan saat ini makam aslinya berada di Desa Bonang, Kabupaten Rembang, Jawa Tengah.

Banyak peninggalan yang telah diwariskan oleh Sunan Bonang kepada murid dan penerusnya, bahkan masih bertahan sampai sekarang antara lain, suluk



dan tembang. Suluk dan tembang gubahan Sunan Bonang ditulis pada daun lontar. Sunan Bonang banyak menggubah sastra berbentuk suluk atau tembang tamsil, antara lain Suluk Wijil. Suluk adalah karya sastra yang berisi tentang ilmu tasawuf. Dia juga menggubah tembang Tombo Ati (Obat Hati) yang kini masih sering dinyanyikan orang.

*Disadur dari: Wikipedia berbahasa Indonesia*

## IPS

Manusia dan masyarakatnya senantiasa berubah, begitu juga dengan masyarakat di Indonesia. Masyarakat Indonesia berubah dari waktu ke waktu, mulai dari masa kerajaan, penjajahan, sampai pada masa kemerdekaan.

Coba perhatikan lini masa perubahan masyarakat berikut!



Kehidupan pada masa kerajaan Islam

### Kehidupan politik

Sebelum Islam masuk Indonesia, sudah berkembang pemerintahan yang bercorak Hindu-Buddha. Tetapi, setelah masuknya Islam, kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu-Buddha mengalami keruntuhan dan digantikan peranannya oleh kerajaan-kerajaan yang bercorak Islam, seperti Samudra Pasai, Demak, Malaka, dan lainnya. Sistem pemerintahan yang bercorak Islam, rajanya bergelar sultan atau sunan seperti halnya para wali. Jika rajanya meninggal, tidak dimakamkan di candi tetapi dimakamkan secara Islam.

### Bidang pendidikan

Pendidikan Islam berkembang di pesantren-pesanten Islam. Sebenarnya, pesantren telah berkembang sebelum Islam masuk ke Indonesia. Pesantren saat itu menjadi tempat pendidikan dan pengajaran agama Hindu. Setelah Islam masuk, mata pelajaran dan proses pendidikan pesantren berubah menjadi pendidikan Islam. Pesantren adalah sebuah asrama tradisional pendidikan Islam. Siswa tinggal bersama untuk belajar ilmu keagamaan di bawah bimbingan guru yang disebut kiai. Asrama siswa berada di dalam kompleks pesantren. Kiai juga tinggal di kompleks pesantren.

### Kehidupan pada masa penjajahan

#### Bidang ekonomi

Kegiatan ekonomi diarahkan untuk kepentingan perang maka banyak rakyat Indonesia yang dijadikan Romusha.

Sektor pertanian merupakan fokus utama Jepang sebagai penyokong perekonomian dan pemasok amunisi persenjataan perang. Melalui berbagai bentuk propaganda dan pemaksaan Jepang mewajibkan para petani menanam komoditas yang dibutuhkan Jepang

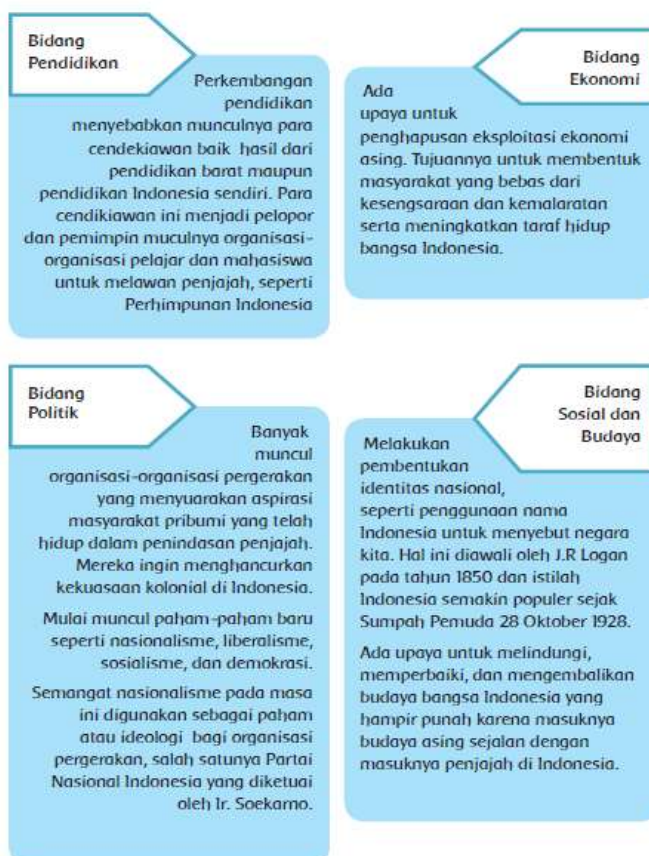
#### Bidang pendidikan

Sistem pendidikan pada jaman penjajahan Belanda khususnya sistem persekolahan didasarkan kepada golongan penduduk menurut keturunan atau lapisan (kelas) sosial yang ada dan menurut golongan kebangsaan yang berlaku

## Bidang sosial

Sebelum datangnya belanda terdiri atas golongan bangsawan (kelas atas), golongan birokrat pemerintah(kelas menengah) dan golongan rakyat jelata (kelas bawah). Setelah datangnya belanda ke indonesia, bangsa belanda, dengan kekuasaanya mengambil alih kedudukan kaum bangsawan sebagai golongan kelas atas dalam struktur masyarakat indonesia sat itu. pada lapisan di bawahnya trdapat golongan bangsawan dan birokrat pemerintah yg memiliki hak hak istimewa untuk memegang kekuasaan pemeintah. lapisan trakhir dalam tigtkatan sosial ini yaitu kebanyakan yg berkerja sbgai petani kecil, buruh angkut, kuli kontrak, dan pekerjaan pekerjaan kasar lainnya

## Perkembangan kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang





## Matematika

Sambil berjalan, ternyata Beni melipat-lipat koran yang dibawanya dari sekolah. Koran itu dilipatnya hingga menjadi topi.

Beni : "Din, coba lihat topi koranku ini. Bagus, bukan?"

Udin : "Tunggu sebentar, Ben. Jika diperhatikan, Topi yang kamu buat ini membentuk sudut lancip, ya?"

Beni : "Benar, Din. Pada topi ini terdapat beberapa sudut lancip."



Lampiran 2

MEDIA PEMBELAJARAN



Sultan Hasanuddin



Sultan Agung Hanyokrokusumo



**Lampiran 3****Lembar Kerja Kelompok**

Nama anggota kelompok :

Apakah nilai luhur yang ditunjukkan oleh para tokoh kerajaan Islam masih ada hingga saat ini?

Kemukakan alasanmu :

Nama Kelompok :

Isilah tabel dibawah ini dengan tepat

Kondisi Kehidupan		
Kerajaan Islam	Penjajahan	Munculnya Rasa Kebangsaan





## Lampiran 5

### SEKENARIO Sekenario Pertama

Indonesia mengalami perubahan dari masa kemasa, yaitu dari masa kerajaan islam, penjajahan, munculnya rasa kebangsaan, dan kemerdekaan hingga saat ini. Banyak perubahan yang terjadi selama masa-masa itu berlangsung.

Pada masa itu perdagangan selalu menjadi pusat perekonomian pada masa itu, perubahanpun terjadi seiring waktu berjalan..

**Pedagang 1** : “ mari, silahkan membeli..”

**Para Pembeli** : (berjalan melihat-lihat barang dagangan para pedagang) “  
berapa harga ini saudagar?”

**Pedagang 2** : “ini murah sekali, silahkan dibeli.”

**Pembeli 1** : “ saya mau ini, tolong ambilkan”

**Pedagang 2** : “ baiklah, ini..”

Perdagangan sebagai suatu penentu kemajuan dalam suatu kerajaan, semakin pesat dan semakin berhasil dalam berdagang. Maka kerajaan akan semakin maju. Itulah perekonomian masa kerajaan.

### Skenario Dua

Karena bangsa kita selalu dijajah pada masa penjajahan, dan rakyat selalu menderita karena penjajahan.

Pagi hari di sekitar kebun jarak.

**Belanda 1** : “Cepat kerjanya, nanti ada jendral datang untuk melihat kerja kalian. yang malas akan langsung masuk sel dan tidak akan dibebaskan!”

**Para petani** : “Baik Tuan.”

Seseorang datang dari kejauhan dengan memakai seragam lengkap dan tentara pengawal.

**Henrick** : “Jendral Dirck...” (lari tergopoh-gopoh)

**Dirck** : “Subur sekali tanah ini.”

**Henrick** : “Lapor Jendral, semua tanaman sudah siap dipanen.”

**Dirck** : “Kerjamu bagus.”

**Henrick** : “Jendral, saya dengar pasukan di wilayah utara semakin terdesak, apakah benar.”

**Dirck** : “Ya itu benar, tapi semalam bala bantuan dari pusat sudah datang dan akhirnya kita menang. Tapi, kita butuh tempat yang aman dan luas sebagai markas militer dan mendirikan benteng agar pertahanan kita tidak mudah dibobol.

**Henrick** : “Kira-kira dimana akan didirikan markas itu?”

**Dirck** : “Ada beberapa tempat tapi aku memilih desa ini?”

**Henrick** : “Bukankah desa ini sangat membantu untuk memenuhi kebutuhan perang.”

**Dirck** : “Ya, tapi kita harus punya markas yang kuat dan lokasi desa ini sangat ideal. Susun rencana untuk membakar seluruh desa saat semua penduduk lengah.

**Henrick** : “Siap Jendral.”

Pada masa itu rakyat selalu dipaksa oleh penjajah untuk menanam tanaman yang menguntungkan penjajah, sedangkan rakyat tidak mendapatkan hasil dari apa yang mereka tanam.

### Skenario Tiga

Lama kelamaan rakyat semakin menderita karena penjajahan, organisasi-organisasi pemuda mulai muncul untuk menumbuhkan rasa kebangsaan dan ingin membebaskan bangsa ini dari penjajahan. Dan sampai akhirnya kemerdekaanpun terjadi. . . .

Namun setelah kemerdekaan terjadi, perekonomian negara tidaklah semanis yang dibayangkan.. percakapan para pelopor kemerdekaan...

**Merdi** : “ setelah kemerdekaan, ternyata banyak terjadi dalam perekonomian negara kita ini.”

**Deka** : “ benar sekali, karena mata uang yang beredar lebih dari satu, maka hal ini mengakibatkan inflasi yang amat tinggi.”

**Sardi** : “ selain itu juga kas negara kita yang kosong, sehingga tidak ada uang untuk perekonomian di negara kita ini.”

**Marno** : “ Belanda juga telah memblokir perdagangan luar negeri, sehingga negara kita tidak bisa melakukan kerjasama dengan negara lain.”

**Merdi** : “ Faktor-faktor itu yang membuat perekonomian kita mengalami kesulitan. Harus ada tindakan untuk mengatasi masalah ini.”

**Fatma** : “ bagaimana kalau kita melakukan pinjaman nasional, untuk mengisi kas negara kita yang kosong?”

**Sardi** : “ ide yang baik, selain itu kita harus menembus blokade yang dilakukan Belanda, dengan cara mengirim beras ke India. Kita juga harus membentuk badan perancang ekonomi.”

**Marno** : “bisa juga dengan mengadakan swasembada pangan, karena pertanian adalah kekayaan di negara kita.”

**Deka** : “ saya setuju dengan keputusan ini, bagaimana dengan yang lain?”

**Semua** : “ setuju!”

**Merdi** : “ baiklah, kita telah memperoleh keputusan untuk mengatasi masalah ini. Cukup sekian terimakasih atas partisipasi dan ide yang dituangkan.”

Begitulah keadaan ekonomi di negara Indonesia setelah kemerdekaan.....

## Lampiran 6

### Kisi-kisi Soal Evaluasi

Satuan Pendidikan : SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang  
 Kelas/Semester : V/2  
 Tema/Subtema : Sejarah Peradaban Indonesia/Kerajaan Islam di Indonesia  
 Pembelajaran : 4  
 Fokus Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia, IPS, SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	No soal	Penilaian	
			Jenjang	Instrumen
PPKn 3.5 Memahami Nilai-nilai Persatuan pada masa Islam. 4.5 Mensimulasikan nilai-nilai persatuan pada masa Islam dalam kehidupan di masyarakat.	3.5.3. Menunjukkan tokoh-tokoh kerajaan Islam di berbagai daerah di Indonesia yang tindakannya mencerminkan perilaku persatuan. 4.5.1. Memerankan tokoh pada masa Islam yang menjadi simbol persatuan ke daerah lain.	1,2	C2	Isian
Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi dari teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku. 4.5 Mengolah dan	3.5.4. Mengidentifikasi beberapa tokoh kerajaan Islam yang ada di Indonesia berdasarkan teks. 4.5.9. Bermain peran berdasarkan teks tentang tokoh kerajaan Islam.	3	C1	Isian

<p>menyajikan teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p>				
<p>IPS 3.2 Mengetahui perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya 4.2 Menceritakan hasil pengamatan mengenai perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesiapada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam berbagai jenis media</p>	<p>3.2.7 menjelaskan kondisi masyarakat Indonesia sejak masa kerajaan Islam, penjajahan, dan tumbuhnya rasa kebangsaan hingga masa kini 4.2.1. Bercerita secara lisan dengan metode terpandu perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan</p>	4,5,6	C2	Isian

<p>Matematika</p> <p>3.3 Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antara simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola.</p> <p>4.9 Mengukur besar sudut menggunakan busur derajat dan mengidentifikasi jenis sudutnya.</p>	<p>3.3.4. Mengetahui berbagai jenis sudut melalui pengamatan gambar.</p> <p>4.9.4. Menunjukkan jenis-jenis sudut -sudut lancip, sudut siku-siku, dan sudut tumpul</p>	7,8	C1, C2	Isian
--	---	-----	--------	-------

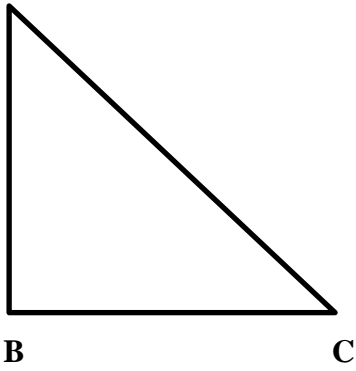
**Lampiran 7****SOAL EVALUASI****Kerjakan soal di bawah ini dengan tepat!**

1. Berilah 5 contoh nilai-nilai dan sikap luhur yang kamu ketahui  
Jawab :
  
2. Masihkan nilai-nilai dan sikap luhur yang ditunjukkan para tokoh-tokoh kerajaan islam pada masa kini ...  
Jawab :
  
3. Berilah 2 contoh peninggalan kerajaan Islam yang berupa karya sastra ...  
Jawab :
  
4. Buatlah lini masa mengenai kondisi masyarakat Indonesia sejak masa kerajaan Islam, masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebnagsaan, hingga masa kini dalam bidang pendidikan ....  
Jawab :
  
5. Buatlah lini masa mengenai kondisi masyarakat Indonesia sejak masa kerajaan Islam, masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebnagsaan, hingga masa kini dalam bidang politik ....  
Jawab :
  
6. Buatlah lini masa mengenai kondisi masyarakat Indonesia sejak masa kerajaan Islam, masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan, hingga masa kini dalam bidang ekonomi ....  
Jawab :

7. Tentukan jenis sudut dari bangun datar berikut!

A

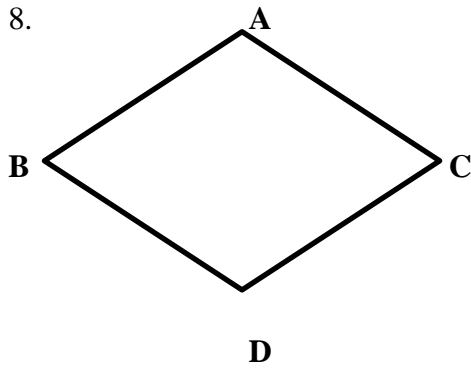
Sudut ABC : ....



Sudut BAC : ....

Sudut ACB : .....

8.



Sudut ABD : ....

Sudut BDC : ....

Sudut DCA : ....

Sudut CAB : ....



## Lampiran 8

### KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

1. Contoh nilai-nilai dan sikap luhur rela berkorban, tolong menolong, toleransi, mau menerima pendapat orang lain, jujur, membela yang benar, disiplin, bertanggung jawab, dll.
2. Masih, akan tetapi nilai-nilai dan sikap luhur semakin memudar pada saat ini. Banyak terjadi pelanggaran terhadap nilai dan sikap luhur yang ada.
3. Peninggalan kerajaan islam yang berupa sastra yaitu syair, hikayat, suluk, babad, dan kitab-kitab
4. Pendidikan dimasa kerajaan Islam, semua diatur dalam peraturan yang tercantum dalam agama Islam, pembelajaran dilakukan dalam pesantren.  
Pendidikan dimasa penjajahan, hanya orang-orang bangsawan yang diperbolehkan bersekolah, sedangkan yang bukan bangsawan tidak memperoleh pendidikan  
Pendidikan dimasa munculnya rasa kebangsaan, munculnya cendikiawan dan kaum cerdik pribumi yang memelopori kesadaran rakyat untuk mempunyai rasa kesatuan dan persatuan untuk melawan penjajah.  
Pendidikan dimasa kemerdekaan, yaitu masih terdapat kesulitan karena pergantian kementrian pada masa itu. dan negara-negara penjajah yang ingin kembali menjajah Indonesia, yang mengakibatkan para anak didik mereka ikut serta dalam perjuangan republik, disamping mereka tetap mengerjakan tugas sebagai pendidik selama perang kemerdekaan.  
Pendidikan masa sekarang, masyarakat indonesia diberikan kebebasan berpendidikan serta berkewajiban untu mengikuti wajib pendidikan 9th. Yang semua biaya ditanggung pemerintah. Hal ini upaya untuk mensejahterakan masyarakat dlam bidang pendidikan
5. Politik dimasa kerajaan, pemimpin wilayah adalah raja  
Politik dimasa munculnya rasa kebpenjajahan, yaitu
6. Ekonomi dimasa kerajaan, sebagian besar kehidupan perekonomian adalah dengan berdagang

Ekonomi pada masa muncunya rasa kebangsaan, Ada upaya untuk penghapusan eksploitasi ekonomi asing. Tujuannya untuk membentuk masyarakat yang bebas dari kesengsaraan dan kemelaratan serta meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia. Sehingga perdagangan pribumi mampu bersaing dengan pedagang asing.

Ekonomi dimasa penjajahan, pada masa itu masyarakat Indonesia menderita karena semua hasil ladang telah diambil oleh penjajah sedangkan pemiliknya hanya mendapat bagian sedikit. Dibangunnya sarana transportasi untuk mempermudah akses perdagangan dan adanya perluasan area perkebunan

Ekonomi dimasa kemerdekaan, belum stabilnya perekonomian negara karena masih seringnya pergantian kabinet.

Ekonomi pada masa sekarang, telah terjadi peningkatan dilihat dari pendapatan yang meningkat, hanya masih ada kemiskinan di negara Indonesia.

7. Sudut ABC adalah sudut siku-siku, sudut BCA adalah sudut lancip, dan sudut CAB adalah sudut lancip
8. Sudut ABD adalah sudut lancip, sudut BDC adalah sudut tumpul, sudut DCA adalah sudut lancip, sudut CAB adalah sudut tumpul

**Lampiran 9****EPDOMAN PENILAIAN****Petunjuk penilaian**

Untuk soal nomor 1, 2 , dan 3 masing-masing mendapat skor 1

Untuk soal nomor 4,5, dan 6 masing-masing mendapat skor :

Skor yang diperoleh	
1	Apabila menjawab
2	Apabila kurang tepat
3	Apabila tepat

Untuk soal nomor 7 dan 8 masing-masing mendapat skor 2

Skor minimal = 0

Skor maksimal = 14

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

### Lampiran 10

#### Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang
	4	3	2	1
Ketaatan beribadah	Selalu taat dalam beribadah	Sering taat dalam beribadah	Kadang-kadang taat dalam beribadah	Tidak taat dalam beribadah
Perilaku syukur	Selalu menunjukkan rasa syukur	Sering menunjukkan rasa syukur	Kadang-kadang menunjukkan rasa syukur	Tidak bersyukur
Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Selalu melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Sering berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Kadang-kadang berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	tidak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
Toleransi dalam beribadah	Selalu menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Sering menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Kadang-kadang menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Tidak menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah

No.	Nama Siswa	Perilaku yang diamati			
		Ketaatan beribadah	Perilaku Syukur	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Toleransi dalam beribadah
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					

## Lampiran 11

### Pedoman Penilaian Sikap Sosial

Kelas/Semester :

Tema/Subtema :

Pembelajaran Ke :

Petunjuk:

Berilah skor untuk masing-masing kriteria sesuai pedoman penskoran yang ada

Skor 1 untuk kurang baik

Skor 2 untuk cukup baik

Skor 3 untuk baik

Skor 4 untuk sangat baik

Kriteria	Kurang Baik 1	Cukup Baik 2	Baik 3	Sangat Baik 4
Teliti	Siswa masih belum teliti dalam mengerjakan tugas	Siswa menunjukkan sikap ketelitian yang kurang baik Dalam mengerjakan tugas	Siswa menunjukkan sikap ketelitian cukup baik dalam mengerjakan tugas	Siswa menunjukkan sikap ketelitian cukup baik dalam mengerjakan tugas
Percaya Diri	belum berani mengeluarkan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Kurang berani mengeluarkan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Mulai berani mengeluarkan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan.	Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan
Disiplin	Siswa belum menaati aturan sekolah dan belum mengumpulkan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan	Siswa cukup menaati aturan sekolah dan belum mengumpulkan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan	Siswa masih Kurang dalam menaati peraturan sekolah dan sudah mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan	Siswa masih Kurang dalam menaati peraturan sekolah dan sudah mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan

No.	Nama Siswa	Kriteria Sikap		
		Teliti	Percaya diri	Disiplin

**Lampiran 12****LEMBAR PENILAIAN KETRAMPILAN**

Kelas/Semester :

Tema/Subtema :

Pembelajaran Ke :

Petunjuk:

Berilah skor untuk masing-masing kriteria sesuai pedoman penskoran yang ada

Skor 1 untuk siswa masih perlu bimbingan

Skor 2 untuk siswa cukup baik

Skor 3 untuk baik

Skor 4 untuk baik sekali

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Ekspresi	Siswa menunjukkan ekspresi yang sangat baik dipergunakan saat bermain drama	Siswa menunjukkan ekspresi kerang maksimal dalam bermain peran.	Siswa menunjukkan ekspresi kurang baik dalam bermain peran.	Siswa menunjukkan ekspresi yang dipergunakan sepanjang drama sangat datar
Artikulasi	Siswa sangat jelas dalam berdialog sesuai dengan sekenario	Siswa jelas dalam berdialog sesuai dengan sekenario	Siswa kurang jelas dalam berdialog sesuai dengan sekenario	Siswa belum jelas dalam berdialog sesuai dengan sekenario
Penjiwaan	Siswa sangat bersemangat dan menjiwai tokoh yang diperankannya	Siswa sangat bersemangat dan menjiwai tokoh yang diperankannya	Siswa sangat bersemangat dan menjiwai tokoh yang diperankannya	Siswa sangat bersemangat dan menjiwai tokoh yang diperankannya
Intonasi	Siswa sangat baik dalam berintonasi sesuai dengan	Siswa baik dalam berintonasi sesuai dengan	Siswa kurang dalam berintonasi sesuai dengan	Siswa belum berintonasi sesuai dengan tanda baca

	tanda baca yang ada dalam skenario	tanda baca yang ada dalam skenario	tanda baca yang ada dalam skenario	yang ada dalam skenario
--	------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	-------------------------

Pedoman Penskoran

Skor minimal : 4

$$\text{Nilai} : \frac{\text{skoryangdidapat}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

Skor maksimal : 16

No.	Nama Siswa	Kriteria ketrampilan			
		Ekspresi	Artikulasi	Penjiwaan	Intonasi



**CATATAN LAPANGAN**

Selama Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia Melalui Model *Role Playing* Dengan Media Audio Visual

SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang

Siklus III

Kelas : VC

Hari/Tanggal : 13 April 2015

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan sesungguhnya!

Selama proses pembelajaran, siswa tenang dan mengikuti arahan dari guru. Namun masih terdapat seorang siswa yang tidak bisa tenang dan tertib di dalam kelas. Walaupun begitu, pembelajaran hari ini berjalan dengan lancar dan sesuai dengan perencanaan.

Semarang, 13 Apri 2015

Observer,



Shima Indah Rosita

TABEL HASIL OBSERVASI KETRAMPILAN GURU  
SIKLUS III

No	Indikator	Deskriptor	Cek	Skor
1	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Memberi salam ketika masuk</li> <li>c. Memimpin do'a</li> <li>d. Mengecek presensi siswa</li> <li>e. Merapikan tempat duduk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	3
2..	Melakukan apersepsi dan motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Menarik perhatian siswa dengan gaya mengajar</li> <li>c. Melakukan apersepsi</li> <li>d. Mengemukakan tujuan pembelajaran</li> <li>e. Memberikan kaitan antara materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	4
3.	Menguasai materi dalam tema yang disajikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Materi yang disampaikan sesuai dengan tema</li> <li>b. Kemampuan mengkaitkan materi dengan pengetahuan lain</li> <li>c. Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dalam tema yang dibelajarkan dengan tepat .</li> <li>d. Menyajikan materi dengan jelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	4
4.	Mengajukan pertanyaan pada siswa tentang isi media yang ditayangkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengungkapkan pertanyaan dengan jelas</li> <li>b. Memberi waktu berpikir pada siswa untuk menjawab</li> <li>c. Menghargai jawaban yang diberikan siswa</li> <li>d. Pertanyaan ditujukan kepada semua siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	4
5.	Menerapkan pendekatan saintifik dengan model <i>Role Playing</i> dengan media audio visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Media yang ditayangkan sesuai dengan materi</li> <li>b. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran</li> <li>c. Memberikan petunjuk yang jelas dalam proses pelaksanaan pembelajaran</li> <li>d. Membagi perhatian kepada semua siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	4

6.	Membimbing siswa dalam melaksanakan pembelajaran dikelas	a. Guru mampu menguasai kelas b. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya c. Mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran d. Mengadakan pendekatan pribadi	√ √ √	3
7.	Membimbing siswa dalam melaksanakan perannya dalam proses pembelajaran	a. Mendorong siswa untuk percaya diri dalam memerankan perannya b. Menciptakan suasana sesuai dengan keadaan dalam skenario c. Memberi pengarahan dalam pelaksanaan skenario yang telah disusun d. Memberi kesempatan siswa untuk berekspresi	√ √ √	3
8.	Membimbing siswa dalam kerja kelompok	a. Menjelaskan langkah-langkah kerja kelompok b. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa c. Menghampiri siswa saat kerja kelompok d. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar.	√ √ √	3
9.	Memberikan penghargaan dapa siswa yang aktif	a. Memberikan penguatan secara verbal b. Memberikan penguatan gestural c. Dengan menyentuh siswa d. Memberikan reward kepada siswa atau kelompok berprestasi	√ √ √	3
10.	Menutup pelajaran dengan menarik kesimpulan	a. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. b. Membuat kesimpulan . c. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil belajar. d. Memberikan soal evaluasi.	√ √ √	3
<b>Jumlah Skor</b>				33
<b>Kategori</b>				Sangat Baik

Semarang, 13 April 2015  
Observer



Imro'ah, S.Pd  
NIK. 04032

### HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

No	Nama	Indikator aktivitas siswa										Jumlah skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	MDF	2	2	3	2	4	3	3	2	3	3	27	Baik
2	RBP	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Baik
3	SPR	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38	Sangat Baik
4	KZ	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	33	Baik
5	KPD	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	Baik
6	HF	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	36	Sangat Baik
7	DRP	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	27	Baik
8	NZA	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	37	Sangat Baik
Jumlah skor per indikator		26	23	27	23	26	26	27	27	24	28	257	Baik
Rata-rata skor per indikator		3,3	2,9	3,4	2,9	3,3	3,3	3,4	3,4	3	3,5	32,3	

Semarang, 13 April 2015

Observer,



Tri Wahyuni

NIM. 1401411265

**HASIL BELAJAR PELAJARAN IPS TEMA SEJARAH PERADABAN  
INDONESIA  
SIKLUS III**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AMR	83	Tuntas
2	AAR	83	Tuntas
3	BDP	72	Tuntas
4	FMM	66	Tidak Tuntas
5	HF	78	Tuntas
6	IZL	72	Tuntas
7	KPD	66	Tidak Tuntas
8	LSL	83	Tuntas
9	MAM	78	Tuntas
10	MA	78	Tuntas
11	MDF	72	Tuntas
12	MHF	72	Tuntas
13	NZA	78	Tuntas
14	NAA	81	Tuntas
15	PR	72	Tuntas
16	RAS	78	Tuntas
17	RBP	72	Tuntas
18	RAP	78	Tuntas
19	RK	72	Tuntas
20	SPR	94	Tuntas
21	YMP	78	Tuntas
22	ZZF	66	Tidak Tuntas
23	ILA	78	Tuntas
24	DRP	72	Tuntas
25	HAI	72	Tuntas
26	KZ	89	Tuntas
27	RN	78	Tuntas
Rata-Rata		76,3	
Konversi Skala 4		3,1	

**TABEL HASIL BELAJAR SIKAP SPIRITUAL**  
**SIKLUS III**

No	Siswa	Skor perilaku yang diamati			
		Ketaatan beribadah	Perilaku Syukur	Berdoa Sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Toleransi dalam beribadah
1	HF	4	4	4	4
2	KPD	3	3	4	3
3	MDF	3	3	4	3
4	NZA	4	4	3	4
5	RBP	3	3	4	3
6	SPR	4	4	4	4
7	DRP	4	3	3	4
8	KZ	4	3	4	4
<b>Modus</b>		<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

Semarang, 13 April 2015

Observer



Umi Mahfundoh  
NIM. 1401411394

**TABEL HASIL SIKAP SOSIAL SISWA**  
**SIKLUS III**

No	Nama	Skor Perilaku yang Diamati		
		Teliti	Percaya Diri	Disiplin
1	HF	3	4	4
2	KPD	3	4	3
3	MDF	3	3	3
4	NZA	4	4	3
5	RBP	3	3	3
6	SPR	4	4	4
7	DRP	3	4	3
8	KZ	4	4	4
<b>Modus</b>		<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Baik</b>

Semarang, 13 April 2015

Observer



Umi Mahfundoh

NIM 1401411394

**TABEL HASIL BELAJAR UNJUK KERJA SISWA  
SIKLUS III**

No	Siswa	Skor perilaku yang diamati			
		Ekspresi	Artikulasi	Penjiwaan	Intonasi
1	HF	3	4	3	4
2	KPD	3	3	4	3
3	MDF	3	3	3	3
4	NZA	4	4	3	4
5	RBP	3	4	3	3
6	SPR	4	4	3	4
7	DRP	3	3	3	4
8	KZ	3	4	4	3
<b>Jumlah Skor tiap Indikator</b>		<b>26</b>	<b>29</b>	<b>26</b>	<b>28</b>
<b>Skor Rata-rata seluruh siswa</b>		<b>3,3</b>	<b>3,6</b>	<b>3,3</b>	<b>3,5</b>
<b>Kategori tiap Indikator</b>		<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>
<b>Rata-rata skor</b>					<b>3,4</b>
<b>Kategori</b>					<b>Baik</b>

Semarang, 13 April 2015  
Observer



Umi Mahfundoh  
NIM 1401411394



$$\frac{75}{100} \times 100 = 75$$

Nama: ZAKARIA

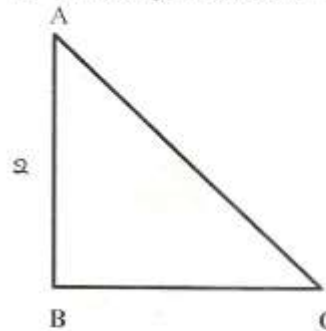
No Absen: 23

$$\frac{66}{100} \times 100 = 66$$

Kerjakan soal di bawah ini dengan tepat!

1. Berilah 5 contoh nilai-nilai dan sikap luhur yang kamu ketahui  
 Jawab: tanggung jawab, pemberani, jujur, tanggung jawab, dan lain.
2. Masihkan nilai-nilai dan sikap luhur yang ditunjukkan para tokoh-tokoh kerajaan Islam pada masa kini ...  
 Jawab: masih
3. Berilah 2 contoh peninggalan kerajaan Islam yang berupa karya sastra ...  
 Jawab: Syair dan Seluk
4. Buatlah lini masa mengenai kondisi masyarakat Indonesia sejak masa kerajaan Islam, masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan, hingga masa kini dalam bidang pendidikan ...  
 Jawab: Pendidikan masa kerajaan Islam sekolah di pesantren  
 penjajahan tidak semua kerselak
5. Buatlah lini masa mengenai kondisi masyarakat Indonesia sejak masa kerajaan Islam, masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan, hingga masa kini dalam bidang politik ...  
 Jawab: masa penjajahan: ada golongan 2  
 ada kebangsaan: munculnya partai
6. Buatlah lini masa mengenai kondisi masyarakat Indonesia sejak masa kerajaan Islam, masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan, hingga masa kini dalam bidang ekonomi ...  
 Jawab: zaman kerajaan Islam: sebagian besar penduduk berdagang  
 penjajahan: semua paksa  
 rasa kebangsaan: penghapusan eksploitasi ekonomi

7. Tentukan jenis sudut dari bangun datar berikut!

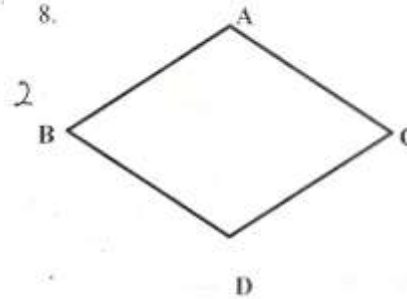


Sudut ABC : siku-siku

Sudut BAC : lancip

Sudut ACB : lancip

8.



Sudut ABD : lancip

Sudut BDC : tumpul

Sudut DCA : lancip

Sudut CAB : tumpul

$$\frac{16}{16} \times 100 = 93,7$$

$$\frac{8,4}{9} \times 100 = 94,4$$

Nama : Sarahita Putri R.

No Absen : 21/5C

Kerjakan soal di bawah ini dengan tepat!

1. Berilah 5 contoh nilai-nilai dan sikap luhur yang kamu ketahui  
 Jawab : Jujur, rela berkorban, tidak pantang menyerah, pemberani, bertanggung jawab

2. Masihkan nilai-nilai dan sikap luhur yang ditunjukkan para tokoh-tokoh kerajaan Islam pada masa kini ...  
 Jawab : Masih

3. Berilah 2 contoh peninggalan kerajaan Islam yang berupa karya sastra ...  
 Jawab : Suluk dan Hikayat

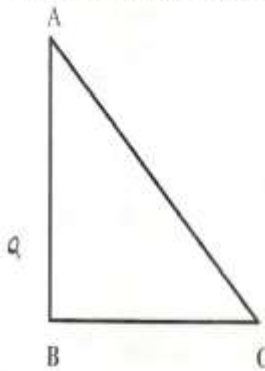
4. Buatlah lini masa mengenai kondisi masyarakat Indonesia sejak masa kerajaan Islam, masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan, hingga masa kini dalam bidang pendidikan ...  
 Jawab :

5. Buatlah lini masa mengenai kondisi masyarakat Indonesia sejak masa kerajaan Islam, masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan, hingga masa kini dalam bidang politik ...  
 Jawab : Masa kerajaan Islam: raja

6. Buatlah lini masa mengenai kondisi masyarakat Indonesia sejak masa kerajaan Islam, masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan, hingga masa kini dalam bidang ekonomi ...  
 Jawab : Masa kerajaan Islam: membantu raja membantu proyek, berdagang  
 Masa penjajahan: melalui tanam paksa dan bekerja untuk memenuhi kebutuhan penjahat  
 Masa kini: melalui bekerja

- Masa kerajaan Islam: para orang bersekolah dipesantren.  
 Masa penjajahan: Para warga-negara Indonesia tidak boleh bersekolah yang boleh bersekolah hanya bangsawan.  
 Tumbuhnya rasa kebangsaan: Munculnya para cendekiawan penghapus eksploitasi.  
 Masa kini: Semua orang boleh bersekolah.

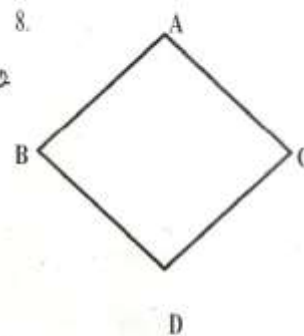
7. Tentukan jenis sudut dari bangun datar berikut!



Sudut ABC : siku-siku

Sudut BAC : lancip

Sudut ACB : lancip



Sudut ABD : lancip

Sudut BDC : tumpul

Sudut DCA : lancip

Sudut CAB : tumpul

**DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS I**

Siswa mengamati media dan penjelasan guru



Siswa maju untuk menjawab pertanyaan dari guru



Siswa bertanya pada guru



Siswa berdiskusi bersama kelompok



Guru membimbing diskusi kelompok



Siswa mengkomunikasikan hasil diskusi



Siswa memainkan perannya

**DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS II**

siswa siap mengikuti pelajaran



Siswa mengamati media dan penjelasan dari guru



Siswa berdiskusi dengan bimbingan dari guru



Siswa mengkomunikasikan hasil diskusi





Siswa bermain peran



guru memberikan reward



Siswa mengerjakan soal evaluasi

**DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS III**

Siswa mengamati media dan mendengarkan penjelasan dari guru



Siswa berdiskusi dengan bimbingan dari guru



Siswa bertanya pada guru



Siswa mengkomunikasikan hasil diskusi



Siswa bermain peran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Gedung Gd A2 L.L., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telepon: 024-8508019  
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: [fip@mail.unnes.ac.id](mailto:fip@mail.unnes.ac.id)

Nomor : 1650/UNNES-1/UM/2015  
Lamp. : .....  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah SD Hj Isriati Baiturrahman 01  
di SD Hj Isriati Baiturrahman 01

Dengan Hormat,  
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : MANGGIH KINGKIN UTARI  
NIM : 1401411395  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1  
Topik : Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia Muatan IPS Melalui Model Role Playing Dengan Media Audio Visual SD Hj Isriati Baiturrahman 01 Semarang

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



April 2015

Dr. Muhammad M. Saifurruddin, M.Pd.  
NIP. 1964271986031001



YPKPI MASJID RAYA BAITURRAHMAN JAWA TENGAH  
**SD Hj. ISRIATI BAITURRAHMAN 1**

Jl. Pandanaran No. 126 Semarang Telp. ( 024 ) 8411168 Kode Pos 50134

www.isriati.sch.id /email : sdisriati@gmail.com

TERAKREDITASI "A"

NSS : 101030112046

NPSN : 20337735

## **SURAT KETERANGAN**

Nomor : 424.014 /IS-KU/V/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Hj. Isriati Baiturrahman 1, menerangkan bahwa :

Nama : **MANGGIH KINGKIN UTARI**

NIM : **1401411395**

Prodi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S-1**

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang**

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 dalam rangka penulisan skripsi dengan judul : ***"Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia Muatan IPS Melalui Model Rele Playing Dengan Media Audio Visual SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang"***.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 08 Mei 2015

Kepala Sekolah



D/s. Yakub  
 NIK.04028